

Kegiatan Lomba Poster Sebagai Media Edukasi dan Kreativitas Siswa Dalam Ajang Olimpiade Sekolah PGRI Tingkat Nasional Ke-1 Di Kota Palembang

Mukhsin Patriansah¹, Muhsin Ilhaq², Melda Tiana³

^{1,3} Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri

² Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas PGRI

Email: mukhsin_dkv@uigm.ac.id¹, ilhaque@gmail.com², melda@gmail.com³

Abstract

Posters as a visual communication medium are often contested or contested by educational institutions, governments, companies and social institutions with the aim of finding creative ideas based on an issue or problem with a specific goal. This poster competition activity carries the theme 'Young Generation Achieves Without Narcotics, Psychotropics and Addictive Substances (NAPZA). The theme of narcotics was chosen because the spread of narcotics has entered the realm of education, including high school (SMA) and vocational high school (SMK) students. The main aim of this competition activity is to provide education as an effort to instill a sense of sympathy and empathy and foster student awareness. Another goal is to increase students' creativity in mastering various software that is capable of creating vector-based illustrations to create various types of graphic designs, one of which is poster design. Overall, the creativity of the students who took part in this activity was quite good, this can be seen from the results of the assessment in terms of the originality of the work, the form of the work and the quality of the poster.

Keywords: *Posters, NAPZA, Education, Creativity*

Abstrak

Poster sebagai media komunikasi visual sering kali diperlombakan atau disayembarakan oleh lembaga pendidikan, pemerintahan, perusahaan hingga lembaga sosial yang bertujuan mencari ide-ide kreatif berdasarkan suatu isu atau persoalan dengan tujuan tertentu. Kegiatan lomba poster ini mengusung tema 'Generasi Muda Berprestasi Tanpa narkoba, psikotropika dan zat adiktif (NAPZA). Tema NAPZA dipilih karena penyebaran narkoba sudah masuk keranah pendidikan termasuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tujuan utama dari kegiatan lomba ini adalah memberikan edukasi sebagai upaya untuk menanamkan rasa simpati dan empati serta menumbuhkan kepedulian siswa. Tujuan lainnya adalah meningkatkan kreativitas siswa dalam menguasai berbagai *software* yang mampu membuat ilustrasi berbasis *vektor* untuk membuat berbagai macam jenis desain grafis, salah satunya adalah desain poster. Secara keseluruhan kreativitas siswa yang mengikuti kegiatan ini sudah cukup baik, hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian baik pada aspek orisinalitas karya, wujud karya dan kualitas poster.

Kata Kunci: Poster, NAPZA, Edukasi, Kreativitas

Pendahuluan

Kehidupan manusia saat ini sudah memasuki era baru, dengan adanya kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan ini hadir disetiap sendi-sendi kehidupan manusia yang selalu dihadapkan dengan media komunikasi massa yang beragam, salah satunya adalah media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *whatsapp* dan lain sebagainya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut memudahkan setiap individu mengakses berbagai macam informasi yang beredar. Sisi negatif dari penggunaan teknologi secara berlebihan mampu mengurangi rasa simpati dan empati remaja terhadap lingkungannya karena kurangnya interaksi sosial yang mereka lakukan di tengah-tengah masyarakat. Remaja yang belum memiliki bekal pengetahuan dan wawasan tidak akan mampu memilih dan memilah informasi-informasi yang bersifat edukatif, sehingga terjadi penurunan moral atau disebut dengan istilah degradasi moral. Seperti yang disampaikan tranggono, dkk bahwa degradasi moral disebut sebagai penurunan kualitas moral yang tidak sesuai dengan identitas bangsa sehingga dapat merusak citra bangsa, hal ini disebabkan penggunaan teknologi secara berlebihan (Tranggono et al., 2023).

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi memberikan pengaruh pada setiap lini kehidupan, baik itu bidang ekonomi, social, politik bahkan Pendidikan (Kaswar & Nurjannah, 2021). Di tengah perkembangan tersebut, menuntut hadirnya media komunikasi yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada publik. Dalam rumpun ilmu desain grafis, atau lebih dikenal dengan Desain Komunikasi Visual banyak sekali media yang bisa digunakan dan dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik, salah satunya adalah media poster. Seperti yang ditulis Kusrianto dalam Patriansah menyebutkan bahwa poster merupakan bagian dari seni grafis yang di dalamnya terdapat gaya, aliran, maupun *trend* tersendiri yang tidak terlepas dari penguasaan teknologi serta gaya hidup dari suatu zaman. Maka dari itu, poster digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat luas (Patriansah, 2020, p. 214).

Poster sebagai media komunikasi visual dalam menyampaikan pesan dan informasi sering kali diperlombakan atau disayembarakan oleh lembaga pendidikan, pemerintahan, perusahaan hingga lembaga sosial. Pada dasarnya kegiatan lomba poster bertujuan untuk mencari ide-ide kreatif berdasarkan permasalahan yang tengah terjadi dimasyarakat untuk tujuan tertentu. Dalam lembaga pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) ataupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kegiatan lomba poster bertujuan untuk menyalurkan keterampilan, bakat, dan minat mereka pada bidang desain grafis. Di samping itu, media poster juga mampu menumbuhkan rasa simpati dan empati siswa agar lebih peduli terhadap lingkungan serta permasalahan yang tengah terjadi. Pernyataan ini tidak terlepas dari fungsi utama poster itu sendiri sebagai media promosi baik yang bersifat komersil atau non-komersil. Seperti penjelasan Patriansah dalam tulisannya bahwa media poster berdasarkan sifat dan fungsinya tidak hanya sebagai media promosi dengan tujuan komersil, akan tetapi juga bersifat non-komersil, poster yang bergerak di bidang ini adalah poster Iklan Layanan Masyarakat (Patriansah, 2022, p. 103).

Menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan dan permasalahan yang tengah terjadi harus ditanamkan sejak bangku sekolah, terutama pada tingkat

SMA atau SMK. Upaya menanamkan rasa simpati dan empati untuk menumbuhkan kepedulian siswa tersebut bisa dilakukan melalui kegiatan lomba poster dalam ajang olimpiade Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) tingkat Nasional Ke-1 di Sumatera Selatan selaku tuan rumah, tepatnya di Kota Palembang tahun 2023. Di samping itu, kegiatan lomba poster juga mampu meningkatkan kemampuan, keterampilan dan kreativitas siswa untuk menguasai berbagai *software* yang mampu membuat ilustrasi berbasis *vektor* yang digunakan untuk membuat berbagai macam jenis desain grafis, salah satunya adalah desain poster.

Kegiatan olimpiade PGRI ini mengusung tema yakni ‘Membangun Kebersamaan Sekolah PGRI Menuju Sumatera Selatan Maju Untuk Semua’. Kegiatan ini bertujuan sebagai wadah untuk melihat, menggali dan mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa-siswa PGRI seluruh Indonesia serta memupuk semangat kompetisi yang sehat. Sedangkan untuk kegiatan lomba poster itu sendiri mengusung tema generasi muda berprestasi tanpa narkoba, psikotropika dan zat adiktif (NAPZA). Tema NAPZA dipilih karena para remaja khususnya siswa SMA dan SMK selaku generasi muda sangat mudah terpengaruh dengan narkoba. Biasanya para siswa dijadikan sasaran utama bagi para pengedar narkoba, hal ini dikarenakan kondisi mental pada usia ini masih belum stabil dan sangat mudah dipengaruhi.

Kasus narkoba di Indonesia dari tahun ketahun semakin meningkat, tak terkecuali dikalangan remaja atau siswa SMA dan SMK. Hal ini seakan-akan sudah menjadi budaya bagi para remaja, khususnya pelajar. Seperti penjelasan amanda bahwa penggunaan narkoba di kalangan remaja dinilai sangat memprihatinkan, tidak hanya pada wilayah perkotaan melainkan sudah merambah pada wilayah pedesaan (Amanda & Dkk, 2017, p. 340). Selanjutnya, Andriyani dan Safithri menjelaskan bahwa Penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja selalu meningkat. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi kehidupan bangsa, karena generasi yang diharapkan dapat membangun kemajuan suatu negara, justru sebaliknya dapat menimbulkan kerusakan pada Negara (Andriyani & Safithri, 2024). Para pengguna narkoba mereka mengira dengan mengkonsumsi narkoba mampu menghilangkan masalah, lebih percaya diri dan mampu membuat hidup jauh lebih baik. Padahal efek negatif dari mengkonsumsi narkoba sangat fatal yakni mampu merusak sistem saraf hingga menyebabkan kematian. Maka dari itu, tujuan utama dari kegiatan lomba poster ini adalah untuk memberikan pengetahuan serta edukasi kepada para siswa tentang bahaya NAPZA, maka diselenggarakan lomba poster dalam ajang Olimpiade PGRI tingkat Nasional ke-1 di Kota Palembang.

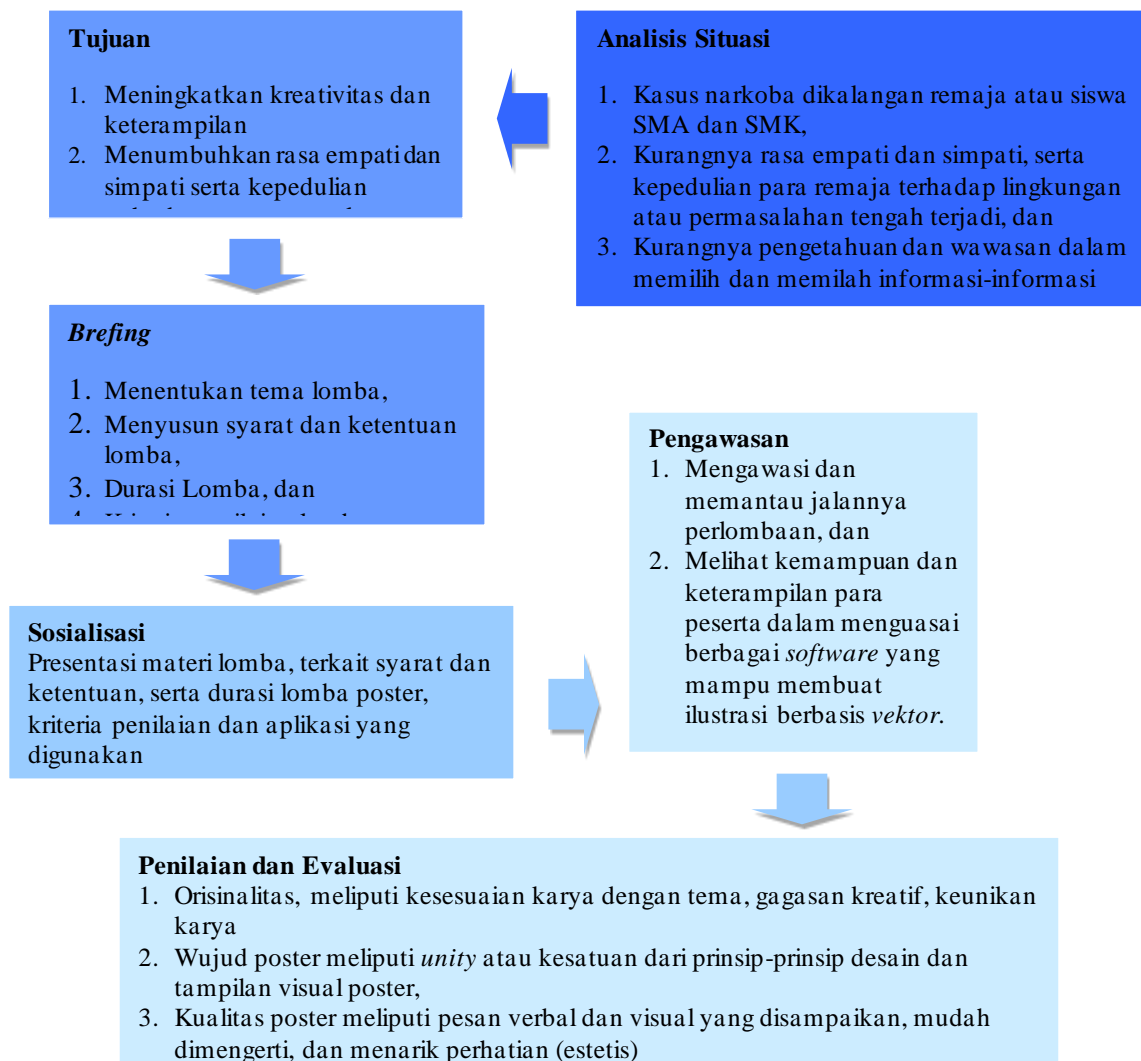
Kegiatan lomba poster ini terselenggara karena adanya kerjasama antara pihak PGRI kota Palembang melalui undangan resmi yang diberikan kepada Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri. Maka dari itu, di utus beberapa wakil dari dosen Prodi Desain Komunikasi Visual yang memiliki kapasitas untuk menjadi juri lomba poster sebanyak empat orang. Selain menjadi juri, tugas lainnya adalah menentukan tema, syarat dan ketentuan lomba, serta kriteria penilaian lomba poster. Melalui kegiatan lomba poster ini diharapkan mampu menjadi wadah dalam menyampaikan pesan dan informasi penting terkait bahaya narkoba bagi para remaja dan mampu menumbuhkan pemahaman dan kesadaran para siswa mengenai dampak negatif yang ditimbulkan oleh penyalahgunaan narkoba. Di sisi lain, kegiatan pengabdian ini memiliki manfaat

bagi mitra kegiatan yakni menambahkan wawasan dan pengetahuan untuk menemukan ide-ide kreatif dalam perancangan sebuah desain poster.

Metode Pengabdian

Metode menurut Shadly dalam Patriansah menjelaskan bahwa metode merupakan suatu langkah atau cara untuk menganalisa sesuatu yang baru (Patriansah et al., 2021, p. 152). Dalam kegiatan pengabdian sangat membutuhkan suatu metode agar tujuan yang sudah dirumuskan bisa tercapai dengan maksimal (Patriansah & Viatra, 2023). Dari pernyataan tersebut secara umum metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi, khususnya dalam kegiatan pengabdian. Dengan adanya metode yang tepat sangat menentukan tingkat keberhasilan dalam kegiatan lomba poster yang diselenggarakan dalam ajang Olimpiade PGRI tingkat Nasional ke-1 di Kota Palembang tersebut. Metode yang digunakan dalam kegiatan lomba ini sudah disusun dan dirumuskan, untuk lebih jelas lihat bagan 1 :

Bagan 1. Alur Kegiatan Lomba Poster



Bagan 1 menjelaskan bahwa tema kegiatan lomba poster yang diusung yakni generasi muda berprestasi tanpa NAPZA merupakan hasil analisis situasi yang sudah dijabarkan pada bagian pendahuluan. Di samping itu, tim pengabdian juga

merumuskan suatu metode yang dianggap tepat dalam kegiatan lomba poster ini yakni sosialisasi, pengawasan, dan penilaian serta Evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari tepatnya pada hari sabtu tanggal 4 April 2024 dimulai dari jam 08.00-13.00 Wib. Namun demikian, dalam persiapannya kegiatan ini membutuhkan kurang lebih satu minggu. Hal ini dikarenakan, tim pengabdian terlebih dahulu melakukan *breafing* terkait menentukan tema lomba, dan menyusun syarat dan ketentuan lomba, durasi lomba, serta kriteria penilaian lomba poster.

Selanjutnya, hasil dari *breafing* kemudian dibagikan kepada sekolah-sekolah yang mendapat undangan untuk mengikuti kegiatan lomba dengan mengutus satu orang siswa terbaiknya, agar ada persiapan dan pendampingan kepada siswa yang hendak mengikuti lomba tersebut. Adapun peserta lomba yang ikut dalam kegiatan ini berjumlah 14 orang yang terdiri dari 8 orang dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan 6 orang dari Sekolah Menengah Atas (SMA). Adapun bentuk penilaian dan evaluasi dalam kegiatan pengabdian ini adalah melihat sejauh mana nilai orisinalitas desain poster yang dihasilkan oleh para peserta lomba.

Hasil dan Pembahasan

1. Sosialisasi Kegiatan Lomba Poster

Tahap sosialisasi memiliki peran penting dalam kegiatan pengabdian baik yang bersifat pemberdayaan, pelatihan, *workshop* atau kegiatan lomba. Sebelum kegiatan lomba berlangsung, para peserta terlebih dahulu diberikan arahan terkait aturan-aturan yang harus disepakati selama lomba berlangsung. Sosialisasi dilakukan dengan cara mempresentasikan materi lomba yang meliputi tema lomba, syarat dan ketentuan lomba, kriteria penilaian dan aplikasi yang digunakan dalam membuat desain poster serta durasi waktu. Materi lomba sangat penting disosialisasikan kepada para peserta karena memiliki kapasitas dalam memberikan wawasan dan pengetahuan para peserta lomba dalam membuat poster yang menarik yang mampu menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat luas.

Materi *pertama* yang disosialisasikan adalah tema kegiatan lomba yakni generasi muda berprestasi tanpa narkoba, psikotropika dan zat adiktif (NAPZA). Materi ini disampaikan terlebih dahulu kepada peserta lomba, kenapa tema ini dipilih. Pada dasarnya para remaja khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sangat rentan terpengaruh oleh narkoba dan sejenisnya, karena kondisi mental pada usia ini masih belum stabil dan sangat mudah dipengaruhi oleh teman-teman sebaya. Selanjutnya, materi *kedua* yang disosialisasikan adalah syarat dan ketentuan lomba meliputi ukuran kertas yang digunakan secara umum dalam mendesain poster yakni kertas A3 dengan posisi potrait. Kesatuan unsur-unsur desain seperti garis, bidang, *layout*, bentuk (*form*), warna dan lain sebagainya yang disusun berdasarkan prinsip-prinsip desain poster secara umum yakni keseimbangan, pencahayaan, kontras, harmonisasi, dan lainnya. Hal yang tak kalah penting lainnya adalah pesan visual dan verbal yang diinformasikan memiliki relasi kuat dengan tema perlombaan. Sebelumnya para peserta lomba poster tidak dibenarkan membuat rancangan desain terlebih dahulu, 100% poster dibuat selama perlombaan berlangsung, hal ini bertujuan untuk mengukur dan menilai sejauh mana para peserta mampu mengimplementasikan gagasan kreatifnya ke dalam media poster.

Materi *ketiga* yang disampaikan adalah kriteria penilaian meliputi orisinalitas, wujud, dan kualitas poster. Orisinalitas dinilai berdasarkan kesesuaian karya dengan tema lomba menjadi unsur yang sangat penting dalam kegiatan lomba. Selanjutnya, gagasan kreatif dinilai dari sejauh mana peserta mampu menentukan konsep karya mereka dalam menyelesaikan suatu persoalan yakni generasi muda berprestasi tanpa NAPZA. Terakhir adalah keunikan karya dilihat dari bentuk visual karya yang terkandung di dalam poster seperti objek utama poster yang memiliki pesan visual yang kuat dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi. Wujud poster menjadi bagian penting untuk dinilai berdasarkan *unity* atau kesatuan dari prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, pencahayaan, kontras atau perlawanan, layout, gradasi, irama dan lain sebagainya. Di samping itu, wujud poster juga dinilai berdasarkan tampilan visual poster. Sedangkan kualitas poster dinilai berdasarkan pesan verbal dan visual yang disampaikan, mudah dimengerti, dan menarik perhatian (estetis). Untuk lebih jelas lihat tabel 1:

Tabel 1. Kriteria penilaian poster

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Orisinalitas karya : a. Kesesuaian tema b. Gagasan Kreatif c. Kunikan karya	50 %
2	Wujud Karya : a. <i>Unity</i> atau kesatuan b. Tampilan visual poster	25%
3	Kualitas Poster a. Pesan visual dan verbal b. Mudah dimengerti c. Menarik perhatian	25%
Total		100%

Tabel 1 merupakan contoh *form* penilaian yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian UIGM selaku dewan juri kegiatan lomba poster dalam ajang olimpiade sekolah PGRI tingkat Nasional ke-1 di Kota Palembang Sumatera Selatan. Kriteria penilaian pada aspek orisinalitas karya memiliki bobot yang paling besar yakni sebanyak 50% dan menjadi bagian penting yang benar-benar harus diperhatikan oleh peserta lomba untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Selanjutnya, pada aspek wujud karya memiliki bobot nilai sebesar 25%, sedangkan pada aspek kualitas poster memiliki bobot penilaian sebesar 25%, sehingga total keseluruhan penilaian adalah 100%. Keempat dewan juri akan memberikan penilaian terhadap masing-masing poster yang dibuat oleh peserta lomba.

Materi *keempat* adalah menentukan aplikasi yang digunakan dalam kegiatan lomba poster. Sejatinya banyak sekali aplikasi yang bisa digunakan dalam membuat poster. Namun para peserta tidak dibenarkan menggunakan aplikasi *canva*, hal ini dikarenakan aplikasi ini banyak menyediakan stok gambar yang ilegal. Adapun aplikasi yang digunakan berupa *software* yang mampu membuat ilustrasi berbasis *vektor* dalam dunia desain grafis seperti *adobe illustrator (AI)*, *coreldraw*, *photoshop*, dan lain sebagainya. Adapun durasi waktu yang disiapkan oleh panitia pelaksana dalam kegiatan lomba poster ini adalah selama enam jam yakni mulai dari jam 08.00-13.00 Wib. Dengan durasi waktu tersebut dianggap sudah sangat cukup untuk menyelesaikan 1 *project* membuat poster.

2. Pengawasan

Tahapan selanjutnya adalah melakukan pengawasan selama kegiatan lomba berlangsung. Tahap pengawasan ini bertujuan untuk memantau para peserta lomba dalam membuat desain poster dan meminimalisir terjadinya tindakan plagiarisme. Di samping itu, pengawasan juga bertujuan untuk membantu para peserta lomba ketika menemukan suatu permasalahan. Selama kegiatan lomba permasalahan yang sering muncul adalah akses internet yang terputus, cara menyimpan *file* dalam bentuk *jpeg* dan *pdf*, serta cara mengirim file melalui link *google drive* yang sudah disediakan oleh tim panitia lomba poster. Namun demikian, selama kegiatan lomba berjalan dengan lancar dan para peserta mampu mengimplementasikan gagasan kreatifnya ke dalam wujud desain poster yang dibuat.



Gambar 1
Pengawasan Kegiatan Lomba Poster
(Foto : Muhsin Ilhaq 2024)



Gambar 2

Pengawasan Kegiatan Lomba Poster (Foto : Muhsin Ilhaq 2024)



Gambar 3
Pengawasan Kegiatan Lomba Poster
(Foto : Mukhsin Patriansah 2024)

3. Penilaian

Penilaian merupakan tahapan terakhir dari kegiatan lomba yang bertujuan memberikan penilaian dari setiap desain poster yang dihasilkan oleh peserta lomba poster dalam ajang Olimpiade sekolah PGRI tingkat Nasional ke-1 di Kota Palembang, Sumatera Selatan. Di samping itu, penilaian juga bertujuan untuk mengukur kemampuan dan keterampilan para peserta lomba dalam mengoperasikan berbagai jenis *software* dan mengimplementasikan gagasan kreatifnya ke dalam media poster. Ada 3 aspek yang dinilai dalam kegiatan ini yakni aspek orisinalitas karya, wujud karya dan kualitas poster. Ketiga aspek ini sangat membantu para dewan juri dalam memberikan penilaian dan menentukan siapa desain poster yang terbaik dari peserta lomba. Di samping itu, menurut Irmayanti, dkk menjelaskan bahwa Pemberian nilai pada pengabdian masyarakat adalah suatu proses untuk menilai kualitas dan efektivitas suatu program pengabdian masyarakat (Irmayanti et al., 2023, p. 76).

Pertama, aspek orisinalitas karya yang memiliki bobot nilai sebesar 50%. Aspek pertama ini di dalamnya terdiri dari tiga bagian penting untuk dinilai yakni kesesuaian karya dengan tema, gagasan kreatif dan keunikan karya. Kesesuaian tema dapat dilihat dari sejauh mana para peserta lomba mampu menemukan *problem solving* berdasarkan tema yang sudah ditentukan. Gagasan kreatif dapat dilihat dari *big idea* yang divisualisasikan ke dalam media poster dan memiliki keunikan tersendiri. Dengan demikian, nilai orisinalitas karya desain poster yang dibuat semakin tinggi. *Kedua*, wujud karya memiliki bobot nilai sebesar 25% terdiri dari dua bagian untuk dinilai yakni *unity* atau kesatuan dan tampilan visual poster. *Unity* atau kesatuan dapat dilihat dari bagaimana para peserta mampu menyusun unsur-unsur desain seperti garis, warna, bidang (*shape*), *layout* dan lainnya berdasarkan prinsip-prinsip penyusunan yakni keseimbangan, kontras atau perlawanan, harmoni atau keselarasan, pencahayaan atau gelap terang, gradasi, irama dan lain sebagainya yang terdapat pada tampilan visual desain poster yang dibuat. *Ketiga*, kualitas poster terdiri dari 3 bagian yakni pesan visual dan verbal yang mudah dimengerti dan menarik perhatian, sehingga orang yang melihat poster tersebut bisa dengan mudah mengetahui pesan atau informasi yang diberikan. Berikut salah satu contoh penilaian pada tabel 2 yang dilakukan oleh tim dewan juri lomba poster.

Tabel 2. Contoh Penilaian Lomba Poster Dalam Ajang Olimpiade Sekolah PGRI tingkat Nasional ke-1 di Kota Palembang Sumatera Selatan.

No	Nama Peserta	Prentice Desmonda Utari Hia		
1	Asal Sekolah	SMA PGRI Depok (Jawa Barat)		
2	Nama Dewan Juri	Mukhsin Patriansah		
3	Asal Instansi	Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan Dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri Palembang		
4	Jenis Lomba	Lomba Poster		
5	Kriteria Penilaian	Bobot	Skor (0-100)	Nilai (%)
6	Orisinalitas karya : a. Kesesuaian tema b. Gagasan Kreatif c. Keunikan karya	50 %	75	37,5
7	Wujud Karya : a. <i>Unity</i> atau kesatuan b. Tampilan visual poster	25%	80	20
8	Kualitas Poster a. Pesan visual dan verbal b. Mudah dimengerti c. Menarik perhatian	25%	85	21,25
Total		100%		78,75

Uraian pada tabel 2 merupakan penilaian yang dilakukan oleh dewan juri terhadap salah satu desain poster yang dibuat oleh peserta lomba atas nama Prentice Desmonda Utari Hia dari sekolah SMA PGRI Depok Jawa Barat. Berdasarkan hasil penilaian dari salah satu dewan juri atas nama Mukhsin Patriansah, memutuskan kriteria penilaian pada aspek orisinalitas karya mendapat skor 75 dengan nilai persentasi adalah 37,5 % dari bobot 50%. Pada aspek wujud karya memperoleh skor 80 dengan nilai persentasi 20% dari bobot 25%. Pada aspek kualitas poster memperoleh skor 85 dengan nilai persentasi 21,25% total nilai persentasi yang diperoleh adalah 78,75 %. Nantinya nilai ini akan dikalkulasikan dengan nilai dari 4 dewan juri lainnya dan dibagi 4 (nilai + 4 dibagi 4), sehingga mendapatkan nilai akhir dari keempat tim dewan juri. Berikut

foto pada gambar 5 dan 6 proses penilaian bersama tim dewan juri dan panitia Olimpiade sekolah PGRI tingkat Nasional ke-1 di Kota Palembang Sumatera Selatan.



Gambar 4

Proses penilaian bersama tim dewan juri dan panitia Olimpiade sekolah PGRI tingkat Nasional ke-1 di Kota Palembang Sumatera Selatan.

(Foto : Fitri, 2023)



Gambar 5

Proses penilaian bersama tim dewan juri dan panitia Olimpiade sekolah PGRI tingkat Nasional ke-1 di Kota Palembang Sumatera Selatan.

(Foto : Fitri, 2023)

Secara keseluruhan peserta lomba mampu membuat desain poster yang baik dengan pesan visual dan verbal yang mudah dimengerti serta menarik perhatian. Namun demikian, masih terdapat beberapa peserta yang sengaja mengambil gambar atau plagiat dengan tidak merubah gambar tersebut atau disebut dengan istilah ATM yakni amati, tiru dan modifikasi. Sebagai upaya memicu persaingan yang bersifat kompetitif dari kegiatan lomba yang dilaksanakan, maka ditentukan karya terbaik (Patriansah, 2021, p. 193). Dalam kegiatan lomba yang dilaksanakan

para dewan juri dan panitia lomba sudah menentukan dan memutuskan tiga karya poster terbaik. Ketiga karya terbaik tersebut dapat dilihat pada gambar 6, 7 dan 8.



Gambar 6

Desain Poster Terbaik 1

I Gede Budi Adnyana dari SMK PGRI 2 Badung, Provinsi Bali.

(Sumber : I Gede Adnyana)



Gambar 7

Desain Poster Terbaik 2

Indri Yani dari SMA PGRI Gelumbang, Provinsi Sumatera Selatan.

(Sumber : Indri Yani)



Gambar 8

Desain Poster Terbaik 3

Prentice Desmonda Utari Hia, SMA PGRI Depok (Jawa Barat)
(Sumber : Prentice Desmonda Utari Hia)

Kegiatan lomba poster ini bertujuan untuk memberikan wawasan serta pengetahuan siswa terhadap suatu permasalahan yang dihadapi, salah satunya adalah bahaya narkoba. Di samping itu, kegiatan lomba poster ini juga memiliki visi untuk mengembangkan bakat dan keterampilan siswa dalam membuat desain poster. Melalui kegiatan lomba poster ini diharapkan mampu menjadi wadah dalam menyampaikan pesan dan informasi penting terkait bahaya narkoba bagi para remaja dan mampu menumbuhkan pemahaman dan kesadaran para siswa mengenai dampak negatif yang ditimbulkan oleh penyalahgunaan narkoba. Umpan balik dari kegiatan PKM ini memiliki manfaat bagi mitra kegiatan yakni menambahkan wawasan dan pengetahuan untuk menemukan ide-ide kreatif dalam perancangan sebuah desain poster.

Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian dan pengawasan dari kegiatan lomba poster dalam ajang Olimpiade Sekolah PGRI tingkat Nasional ke-1 di Kota Palembang Sumatera Selatan dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan para peserta lomba sudah mampu mengoperasikan berbagai jenis *software* untuk membuat ilustrasi berbasis *vector* baik itu *adobe illustrator*, *photoshop* dan *corel draw*. Kemampuan dan keterampilan para peserta lomba juga sudah cukup baik hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian yang dilakukan baik pada aspek orisinalitas karya, wujud karya dan kualitas poster. Secara kualitas poster yang dihasilkan sudah mampu menyajikan pesan visual dan verbal yang mudah dimengerti dan menarik perhatian. Namun demikian, masih terdapat beberapa peserta yang sengaja mengambil gambar atau plagiat dengan tidak merubah gambar tersebut atau disebut dengan istilah ATM yakni amati, tiru dan modifikasi. Kegiatan lomba poster dengan tema sosial sangat penting sekali dilakukan secara berkelanjutan pada tingkat pendidikan sekolah, sebagai upaya meningkatkan kepedulian siswa terhadap suatu isu atau persoalan yang tengah terjadi. Selain tema NAPZA, tema lain yang menarik untuk diangkat seperti tema *stop hoax*, sampah plastik, kebakaran hutan, dan lain sebagainya.

Daftar Pustaka

- Amanda, M. P., & Dkk. (2017). Penyalahgunaan Narkoba Di Kalangan Remaja (Adolescent Substance Abuse). *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 339–345. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14392>
- Andriyani, & Safithri, H. (2024). Membangun Generasi Z Anti Narkotika Perspektif Maqashid Syariah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(2), 381–388. <https://doi.org/https://doi.org/10.36908/akm.v4i2.923>
- Iramayanti, I., Nurjannah, N., Nurjannah, N., Heriyanti, A., Mirna, M., & Sari, F. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 73–82. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i1.734>
- Kaswar, A. B., & Nurjannah, N. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran

- Interaktif (Mobelin) Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Algoritma Dan Pemrograman. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(2), 143–153. <https://doi.org/10.25078/jpm.v7i2.2326>
- Patriansah, M. et al. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita Di SD 226 Palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(April), 188–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4299>
- Patriansah, M. et al. (2022). Tanda Dalam Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat : Analisis Semiotika Peirce. *Jurnal Demandia: Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan*, 07(01), 101–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.25124/demandia.v7i1.3654>
- Patriansah, M. (2020). Analisis Poster Iklan Layanan Masyarakat Karya Sepdianto Saputra : Kajian Semiotika Saussure. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 203–2014. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/arti.v9i3>
- Patriansah, M., Prasetya, D., & Aravik, H. (2021). Kegiatan lomba mendongeng sebagai pembentukan karakter siswa sekolah dasar di kota Palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5, 149–156.
- Patriansah, M., & Viatra, A. W. (2023). Pelatihan Mengolah Limbah Kayu Menjadi Produk Kerajinan di Desa Panca Tunggal Kabupaten Musi Banyuasin. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 83–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.36908/akm.v4i1.764>
- Tranggono, T., Jasmin, K. J., Amali, M. R., Aginza, L. N., Sulaiman, S. Z. R., Ferdhina, F. A., & Effendie, D. A. M. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Di Era Globalisasi Dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja. *Bureaucracy Journal : Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3(2), 1927–1946. <https://doi.org/https://doi.org/10.53363/bureau.v3i2.299>

