

# PEMANFAATAN INTERNET DALAM PEMBUATAN DESAIN GRAFIS DI KAMPUNG DESAIN KOMUNITAS REWO-REWO

(Studi Kuantitatif Di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten  
Magelang)

Oki Dwi Wardana<sup>\*)</sup>, Jazimatul Husna

*Jurusan Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,  
Jl. Prof. Soedarto, S.H, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

## Abstrak

*Skripsi ini berjudul “Pemanfaatan Internet dalam Pembuatan Desain Grafis Di Kampung Desain Komunitas Rewo-Rewo (Studi Kuantitatif Di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang)”. Media internet dianggap sebagai media yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga pengguna merasa cukup dengan adanya internet dalam memenuhi kebutuhan informasinya. Teknologi komunikasi dapat dimanfaatkan oleh suatu organisasi melalui media internet untuk meningkatkan produk atau karya di organisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pemanfaatan internet dengan pembuatan desain grafis. Responden penelitian berjumlah 72 anggota Komunitas Rewo-Rewo. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian yaitu simple random sampling. Variabel bebas adalah pemanfaatan internet, sedangkan variabel terikat yaitu pembuatan desain grafis. Alat pengumpulan data menggunakan kuesioner pemanfaatan internet dan desain grafis yang masing-masing terdiri dari pernyataan 10 ( $r_x = 0,748$ ). Metode analisis data menggunakan analisis bivariat menggunakan uji chi-square. Hasil analisis data menunjukkan adanya hubungan antara pemanfaatan internet dengan desain grafis dengan nilai signifikan  $p < 0.05$  ( $p = 0.0001$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, yaitu terdapat hubungan pemanfaatan internet dengan desain grafis.*

**Kata Kunci:** pemanfaatan internet, desain grafis, rewo-rewo

## Abstract

*[Title : Making use of the Internet in Graphic Design in the Community Design Kampung Rewo-Rewo Kaliabu In the village, District Salaman, Magelang (Quantitative Study Kaliabu In the village, District Salaman, Magelang)] Internet is considered as a medium that can provide the information needed by the user so that the user feels enough with the Internet to meet their information needs. Communication technologies can be exploited by an organization via the Internet to improve the product or work in the organization. This study aims to determine the relationship of Internet use by making graphic design. The respondents numbered 72 members of the Community Rewo-Rewo. The sampling technique used in the study is simple random sampling. The independent variable is the use of the Internet, while the dependent variable is the manufacture of graphic design. Equipment utilization data collection using questionnaires internet and graphic design, each of which consists of 10 statements ( $r_x = 0.748$ ). Methods of data analysis using bivariate analysis using chi-square test. The resulted of data analysis show an association between the use of the internet with graphic design with significant values  $P < 0.05$  ( $p = 0.0001$ ). It can be concluded that the hypothesis is accepted, that there is a relationship with the Internet use graphic design.*

**Keywords:** internet use, graphic design, rewo-rewo

---

<sup>\*)</sup> Penulis Korespondensi.

E-mail: okiwardana838@gmail.com

## 1. Pendahuluan

Saat ini kita hidup dalam era jaman modern yang menggunakan kecanggihan dalam melakukan segala aktivitas secara praktis, efisien dan efektif. Kecanggihan didapat salah satunya dari ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin berkembang. Perkembangan teknologi informasi berdampak pada penyebaran akses dan produksi informasi ke seluruh dunia yang membuat informasi dapat diakses oleh siapa saja dan dimana saja. Keberadaan teknologi dapat membantu pengguna dalam menyampaikan suatu informasi sehingga pesan yang disampaikan akan akurat.

Teknologi informasi telah banyak digunakan untuk melakukan tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Lebih khusus teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia maya (Internet) yang digunakan banyak orang sebagai pusat rujukan informasi, bersosialisasi, transaksi dan sebagai media dalam melakukan pembelajaran. Teknologi informasi dapat juga digunakan untuk mengirim informasi dalam bentuk elektronik seperti *mikrokomputer*, *komputer mainframe*, pembaca *barcode*, *software* pemrosesan transaksi perangkat lunak untuk lembar kerja, peralatan komunikasi dan jaringan. Semakin berkembangnya teknologi informasi maka semakin berkembang pula kebutuhan informasi berserta jenis dan bentuk informasinya.

Kemampuan seseorang dalam mencari informasi di internet dilakukan dengan strategi pencarian. Melalui strategi pencarian informasi maka penelusuran bisa berjalan maksimal dan hasil temuan informasi relevan dengan kebutuhan. Pemanfaatan internet sebagai sumber informasi untuk belajar meningkatkan kreativitas dan aktivitas pengembangan diri lainnya didukung dengan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 28F yang menyatakan bahwa "Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia".

Dampak perkembangan teknologi informasi yaitu kemudahan dalam pencarian informasi. Kemudahan tersebut mengakibatkan kecenderungan berubahnya pola pencarian informasi yang semula menggunakan media koran, buku, televisi, kini cenderung menggunakan media internet dalam memperoleh informasi. Hal ini juga didukung dengan murahnya perangkat elektronik seperti *computer*, *laptop* dan *smartphone*. Selain itu kemudahan untuk terhubung dengan jaringan internet menjadikan budaya mencari informasi di internet semakin meluas.

Salah satu komunitas yang menggunakan teknologi informasi adalah Komunitas Rewo-Rewo. Komunitas yang terletak di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang tersebut mulai menggunakan teknologi informasi sebagai media penelusuran informasi semenjak tahun 2012. Komunitas Rewo-Rewo bergerak dalam bidang pembuatan desain grafis yang memerlukan teknologi komunikasi seperti media komputer dan internet dalam melakukan kegiatannya. Pemanfaatan internet dalam proses pencarian informasi terkait pembuatan karya atau produk desain grafis.

Komunitas Rewo-Rewo terletak di Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Desa ini terletak di dataran yang lebih tinggi dibanding desa-desa lainnya di kecamatan yang sama. Suhu pada malam hari bisa menjadi sangat dingin sehingga penduduknya terbiasa memakai baju hangat. Desa Kaliabu berjarak kurang lebih 10 kilometer dari ibukota kecamatan dan dapat dijangkau menggunakan berbagai macam angkutan. Sebagian besar pemuda di desa ini bahkan sudah menjadikan profesi desainer logo sebagai mata pencaharian utama. Tidak heran jika desa ini kemudian disebut Kampung Desain Grafis atau Kampung Pengrajin Logo, yang memanfaatkan *software photoshop* dan *corel draw*. Profesi unik ini telah dapat mengubah taraf ekonomi serta martabat desa yang dahulunya terkenal sebagai desa dengan angka kriminal tinggi. Dulu hampir pemuda desa tidak memiliki pekerjaan tetap. Kebanyakan mereka hanya nongkrong, pesta minuman keras, memalak dan berkelahi.

Mereka tergabung dalam komunitas yang disebut Komunitas Rewo-Rewo. Nama itu dipilih karena semua anggota memiliki latar belakang beragam dari pengangguran, tukang bakso, pedagang pakaian, sopir dan petani. Kini komunitas tersebut sudah memiliki anggota sekitar 250 orang yang merupakan warga Desa Kaliabu. Setiap hari mereka membuat logo atau *ikon* sesuai permintaan perusahaan-perusahaan besar dari berbagai belahan dunia. Logo-logo tersebut lalu dikirim lewat *online* dan dikompetisikan dengan logo-logo lain yang juga dikirim oleh peserta di seluruh dunia. Kini, Desa Kaliabu tidak lagi dikenal sebagai desa yang mengerikan tetapi berubah menjadi desa membanggakan berkat karya-karya logo mereka yang sudah dikenal dunia.

Membuat logo atau *ikon* sesuai permintaan perusahaan-perusahaan besar dari berbagai belahan dunia merupakan kegiatan utama yang dilakukan komunitas ini. Melalui sebuah *website 99designs.com* Komunitas Rewo-Rewo dapat menyalurkan hasil desain grafis berupa logo. Dari logo-logo tersebut lalu dikirim lewat *online* dan dikompetisikan dengan logo-logo lain yang juga dikirim oleh peserta di seluruh dunia. *Website 99designs* adalah *website* tempat berlombanya para pembuat logo dan desainer dari seluruh dunia untuk

meraih juara pertama. Pemanfaatan teknologi komunikasi seperti media komputer dan internet sangat dibutuhkan dalam menunjang kegiatannya. Pemanfaatan internet dalam proses pencarian informasi terkait pembuatan karya atau produk desain grafis.

Menurut Munadi (2013: 148) teknologi informasi dan komunikasi mempunyai pengaruh yang cukup berarti terhadap proses dan hasil pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan terjadinya akselerasi, pengayaan, perluasan, efektivitas dan produktivitas pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas produk sebagai infrastruktur pengembangan sumber daya manusia secara keseluruhan.

Teknologi informasi memberikan peluang bagi berkembangnya kreativitas dan kemandirian (Surya 2010: 244). Pembelajaran dengan dukungan teknologi informasi memungkinkan menghasilkan karya-karya baru yang orisinal, memiliki nilai tinggi, dan dapat dikembangkan lebih jauh untuk kepentingan yang lebih bermakna. Melalui teknologi informasi akan memperoleh berbagai informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan wawasannya. Hal ini memberikan peluang untuk mengembangkan dan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Internet merupakan sebuah dunia maya yang bersifat global yang dapat menembus ruang dan waktu, dalam arti lain internet mampu menjangkau wilayah-wilayah yang secara geografis berjauhan dalam waktu yang sama. Menurut Daryanto (2004: 13), fasilitas tersebut meliputi *World Wide Web* (WWW). Fasilitas ini dapat digunakan untuk menampilkan gambar, bunyi, animasi, teks, *Elektronik Mail* (E-mail) fasilitas ini dapat digunakan untuk mengirim surat elektronik, *Newsgroup*. Fasilitas tersebut juga dapat digunakan untuk mendistribusikan berita kepada pemakai internet lain yang terhubung dalam kelompok diskusi tertentu, *File Transfer Protokol* (FTP) ini merupakan fasilitas yang dapat digunakan untuk menyalin file (*download*), *Social Media* pada fasilitas ini pemakai dapat bersosialisasi dengan orang lain melalui dunia maya tanpa harus bertemu secara langsung contoh *facebook, twitter, skype*.

Internet memiliki keunggulan sebagai media pencarian informasi dibanding dengan media konvensional. Menurut Joing (dalam Yusup dan Subekti, 2010: 57), beberapa keunggulan dari internet yaitu:

1. Internet memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam hal pengoperasian, dimana pengguna hanya perlu mengklik tombol atau simbol yang mereka butuhkan dan berbagai aplikasi juga dapat dijalankan.
2. Internet memberikan kecepatan dan ketepatan dalam pengiriman data. Apabila proses

pengiriman data mengalami kegagalan bisa dilakukan pengulangan pengiriman. Internet memberikan ketepatan pengirim, di mana karakter alamat yang dipakai dalam internet sangat sensitif sehingga tidak mungkin terjadi kepemilikan ganda alamat serta terdapat pemberitahuan dari program *server* jika alamat yang dituju tidak terdaftar di internet.

3. Internet memberikan kapasitas penyimpanan data yang lebih besar dibanding dengan media konvensional. *Freespace* atau ruang yang tersedia untuk *mailbox* yang diciptakan bagi tiap-tiap user oleh tiap *website* tidak sama. Sebagai contoh adalah *hot mail* (Salah satu *website*) menyiapkan 2 MB, 4 MB, dan oleh Net sebesar 5 MB sedangkan disket hanya mampu memuat data sebesar 1,44 MB.
4. Internet menjamin kerahasiaan data dari penggunaannya. Pemakai internet akan mendapatkan fasilitas *password* untuk mengakses internet, di mana hanya dirinya yang mengetahui, sehingga pihak lain tidak bisa menggunakan akun internet sebelum mengetahui *password* yang dirahasiakan tersebut.
5. Internet lebih efisien dan efektif. Penggunaan internet lebih murah dan cepat dibanding media lainnya seperti *faksimile* yang memerlukan biaya dan waktu.
6. Internet telah membuka mata dunia akan sebuah dunia baru. Perkembangan teknologi yang disebut internet telah mengubah pola interaksi masyarakat. Internet memberikan kontribusi yang demikian besar bagi masyarakat, perusahaan maupun pemerintah. Internet dijadikan sebagai sarana komunikasi, publikasi, serta sarana untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan.

Menurut Tjiptono yang dinyatakan dalam Nafisah (2001: 22), bahwa manfaat internet sebagai sumber belajar dapat dilihat melalui beberapa keunggulan yang dikemukakan sebagai berikut:

1. Konektivitas dan jangkauan global, internet memungkinkan peneliti yang mempunyai fasilitas terbatas untuk mengakses informasi dari database dan perpustakaan di seluruh dunia. Berbagai jurnal langka yang sulit dijumpai di perpustakaan terlengkap di Indonesia sekalipun, tersedia di jaringan internet.
2. Akses internet 24 jam, membolehkan informasi diakses setiap waktu tanpa batas. Perbedaan zone waktu tidak lagi menjadi kendala untuk menelusuri data.
3. Kecepatan mencari informasi, dilakukan secara elektronik melalui mesin pencari (*search engine*) sangat menghemat waktu, apalagi jika mencari informasi mengenai katalog, majalah, jurnal atau buku melalui web site yang tersedia.

4. Kemudahan akses semakin banyak dengan tumbuh berkembangnya warung-warung internet disetiap sudut perkotaan di Indonesia dengan berbagai kemudahan dalam ruangan yang nyaman.
5. Biaya relatif murah, penelusuran informasi melalui internet jauh lebih mudah murah dibandingkan dengan membeli majalah/jurnal/buku asli. Pengguna hanya perlu men-*download* atau mencetak file/naskah tertentu sesuai kebutuhannya.
6. Interaktivitas dan fleksibilitas, suatu topik dapat didiskusikan melalui sarana *mailing list* atau *chatting*.

Manfaat internet untuk bisnis menurut Surya (2006: 185) sebagai berikut:

1. Sebagai bahan belajar untuk meningkatkan produk. Tersedianya informasi di internet dapat dimanfaatkan untuk bahan belajar untuk meningkatkan produk yang telah ada.
2. Menginformasikan (promosi) produk dan jasa. Media massa dan iklan di TV hanya bisa ditulis sekilas saja dan terbatas waktu. Melalui internet *Website* unggul dalam memberikan informasi yang lebih detail dan terperinci yang tak dibatasi waktu, tempat dan biaya yang besar.
3. Meningkatkan kualitas layanan pelanggan. Pelanggan dapat mencari sendiri mengenai jawaban atas keluhannya atau mengisi *form support* jika gagal menemukan. Setelah *form support* lengkap diisi, *team support* akan menerima keluhan pelanggan dan menindaklanjuti. Pelanggan dapat masuk ke *website* kita siang ataupun malam.

Dibalik keunggulan dan manfaat internet yang dapat mempermudah dalam melakukan berbagai macam hal dengan adanya fasilitas yang dapat digunakan, serta manfaatnya yang sangat membantu dalam memudahkan penggunaannya, Kelemahan internet menurut Jasmadi (2004: 20), meliputi:

1. Banjir informasi, banyaknya informasi di internet membuat pengguna tenggelam dalam lautan informasi. Jika pengguna tidak dapat menyeleksi informasi yang dibutuhkan maka pengguna akan mengalami kebingungan terhadap banyaknya informasi yang muncul.
2. Kurangnya sentuhan manusiawi, internet tidak dapat melakukan komunikasi yang manusiawi seperti komunikasi secara langsung seperti berjabat tangan dan berpelukan.
3. Ancaman virus dan *hacker*, internet merupakan tempat beredarnya virus (*Software* perusak data) dan juga *hacker* (Pencuri data internet).

Internet menjadi media penyebaran informasi kepada pemakai dengan cepat dan tepat. Munculnya internet dikarenakan adanya kemajuan dibidang teknologi informasi yang pesat. Teknologi informasi memiliki peranan penting dalam perikayasaan sebagian besar proses bisnis.

Kecepatan, kemampuan pemrosesan informasi, dan konektivitas komputer serta teknologi internet dapat meningkatkan efisiensi proses bisnis.

Internet menyediakan berjuta informasi, dibutuhkan keterampilan khusus dalam mencari informasi di internet yang menyediakan informasi tak terbatas jumlahnya. Jika penelusuran informasi tidak dibekali dengan keterampilan, maka penelusuran bisa berjalan dengan tidak efektif. Penelusuran bisa memakan waktu lama, hasil informasi tidak relevan, dan hasil temuan masih terlalu luas sehingga bisa mengakibatkan kejenuhan pada pencari informasi. Menurut Hasibuan (2006: 4) bahwa strategi penelusuran adalah suatu proses untuk bisa mendapatkan dokumen yang benar-benar relevan dengan kebutuhan informasi pengguna. Strategi penelusuran informasi di internet perlu dilakukan karena informasi yang tersedia sangat banyak, memperoleh informasi yang relevan, menghemat waktu pencarian dan mempermudah pencarian.

Melalui media internet informasi dapat diperoleh antara lain berita politik dan ekonomi, teknologi, kesehatan, lingkungan, pemerintahan, humor, cuaca, hobi, lapangan kerja, konsultasi, pendidikan, promosi dan berbagai topik lainnya. Hal ini sangat relevan untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia baik dalam segi pengetahuan maupun dalam membentuk jaringan kerjasama. Anggota Komunitas Rewo-Rewo dalam mencari informasi dapat dengan mudah mengakses media internet yang berfungsi untuk menambah informasi dalam pembuatan desain grafis.

Karya desain grafis ada disekeliling kehidupan kita sehari-hari, yakni saat kita melihat poster atau iklan di jalan, buku, koran atau majalah yang kita baca. Menurut Adi Kusrianto (2009: 101) desain grafis adalah seni gambar dalam dua dimensi pada umumnya mencakup beberapa bentuk kegiatan seperti manggambar, melukis dan fotografi. Secara spesifik, cakupan tadi terbatas pada karya yang dicetak atau karya seni yang dibuat untuk diperbanyak melalui proses cetak.

Desain grafis sebagai visual elemen sering dipergunakan untuk menarik perhatian pembaca atau penonton sebagai suatu informasi. Grafis juga merupakan pendamping teks agar dapat membantu pembaca untuk lebih mudah memahami suatu konsep atau agar konsep yang disampaikan lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Menurut Adi Kusrianto (2009: 127) beberapa pemanfaatan desain grafis yaitu:

#### 1. *Business Graphic*

Penggunaan desain grafis di sektor bisnis dan perekonomian biasanya meliputi tampilan diagram laporan keuangan maupun pertumbuhan ekonomi. *Business Graphic* dapat digunakan untuk mempersentasikan perubahan-perubahan data dalam suatu periode sehingga lebih mudah diikuti.

## 2. Advertising

Dari sisi inilah mungkin dapat dikatakan bahwa desain grafis menghasilkan paling banyak uang. Setiap tahun, milyaran dollar Amerika telah dianggarkan oleh perusahaan-perusahaan besar maupun kecil di seluruh dunia untuk sektor advertising atau periklanan.

## 3. Sarana Pendidikan

Desain grafis jelas sangat berperan dalam bidang pendidikan dan pembuatan textbook atau buku-buku pelajaran di sekolah. Misalnya, ilmu pengetahuan alam, Geografi hingga matematika untuk mengilustrasikan teori dan konsep.

Menurut Adi Kusrianto (2009: 35) dalam membuat suatu desain yang mampu menarik perhatian orang yang melihat, tentunya harus mengikuti prinsip desain, yaitu:

1. Kesatuan (Unity) merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang mendasari.
2. Keseimbangan merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan “bobot” akibat “gaya berat” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Keseimbangan atau balance merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa.
3. Irama atau ritme, merupakan penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik.
4. Kontras, didalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton.
5. Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama. penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilakukan dengan menjadikan segala sesuatu yang berada disekitar fokus mendukung fokus yang telah ditentukan.
6. Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain.

Desain grafis berkaitan erat dengan visual. Sesuatu yang tampak dapat dilihat oleh mata. Menurut (Endang Endratman, 2008) ada beberapa fungsi desain grafis yaitu:

1. Produksi media informasi dan komunikasi. Media komunikasi bermanfaat sebagai penghasil berbagai macam informasi. Media komunikasi dapat digunakan untuk dipakai menyebarkan serta menyampaikan pesan

kepada komunikan yang menjadi sasarannya. Contohnya: komputer, Handphone, telephone dan faximile.

2. Produksi media promosi. Media Promosi dapat digunakan untuk mengkomunikasikan suatu produk dan jasa dari suatu perusahaan, oraganisasi atau komunitas untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Dimana dengan promosi ini diharapkan seseorang bisa mengetahui suatu barang, jasa, produk, *image* dari perusahaan yang menjadi sasarannya. Salah satu bagian penting dari promosi adalah menentukan media promosi yang paling tepat. Misalnya: Internet, surat kabar, televisi, dan majalah.
3. Apresiasi seni dan kreativitas. Proses aktif dan efektif dalam mengamati atau memahami sebuah nilai seni. Untuk apresiasi seni kreatif dengan memahami nilai seni perlu melalui beberapa tahapan khusus berikut: Pengamatan objek karya seni, Aktifitas fisiologis, Aktifitas psikologis dan Aktifitas penghayatan.
4. Pekerjaan hobi. Kesenangan dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan, diperlukan keahlian dalam menjalankan hobi tersebut. Hobi dihasilkan tergantung statusnya dimasyarakat pada prestasi atau produk yang dihasilkan.
5. Menambahkan nilai estetika. Nilai estetika atau keindahan merupakan sebuah kesatuan yang saling mengikat. Keharusan manusia untuk memperoleh keindahan akan mengarahkan kreatifitas manusia dalam mengolah jiwa dan raga untuk berkreasi menciptakan sebuah produk yang diwujudkan dalam sebuah karya seni.

Dalam pembuatan sebuah karya desain grafis diperlukan banyak tahapan. Hal ini mengingat seorang seniman grafis yang tidak serta merta hanya mengandalkan ketajaman intuisi serta kecemerlangan ide yang dimilikinya. Sebuah desain grafis yang baik memiliki tujuan atau misi tertentu saat menyampaikan pesan, memiliki segmentasi kepada siapa pesan akan disampaikan, serta memperhitungkan budget yang tersedia untuk memproduksinya. Berikut tahapan-tahapan yang diperlukan Menurut Adi Kusrianto (2009: 132): Pengumpulan informasi, Analisis, Menetapkan Pendekatan, Brainstorming, Evaluasi, Penyempurnaan, Implementasi kedalam Desain

Kreativitas setiap individu dapat dilihat dari segi bagaimana seseorang membuat sesuatu yang terpikirkan karena melihat suatu objek yang telah ada kemudian ia inovasikan kepada bentuk yang baru. Kreativitas itu muncul dari daya imajinasi yang kreatif. Sehingga akhirnya dapat terpikirkan bagaimana cara untuk menerapkan imajinasinya tersebut dalam suatu benda. Menurut Ali dan Asrol (2006: 41) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu proses yang tercermin dari

kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas dalam berpikir.

Menurut Munandar (2004: 20) menyatakan bahwa definisi keratifitas dapat ditinjau dari empat aspek atau biasa disebut dengan istilah “*Four P’s OF Creativity: Person, process, press and product*”, yaitu:

1. Pribadi (*Person*): tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan.
2. Proses (*process*): langkah-langkah proses kreatif yang banyak diterapkan dalam pengembangan keratifitas, meliputi tahap persiapan, inklubasi, iluminasi dan verifikasi.
3. Produk (*product*): keratifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan suatu yang baru.
4. Pendorong (*press*): dorongan internal, keinginan dan hasrat untuk menciptakan diri secara kreatif; dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Menurut Ernani Hadiyati (2011: 10) menganggap bahwa kreativitas sebagai kemampuan untuk mengembagakan ide – ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan dalam menghadapi peluang. kemampuan seseorang di dalam menghasilkan ide-ide maupun produk baru dan sesuai dengan tuntutan keadaan, di mana ide-ide maupun produk tersebut dibutuhkan.

Industri kreatif berperan penting dalam perekonomian nasional maupun global karena memberikan kontribusi terhadap aspek kehidupan baik secara ekonomi maupun nonekonomi. Secara ekonomi, industri kreatif berperan dalam menciptakan iklim bisnis, pencapaian lapangan kerja, menumbuhkan inovasi dan kreativitas. Salah satu jenis industri kreatif yaitu desain, yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan. Komunitas Rewo-Rewo yang bergerak dalam pembuatan desain grafis bertujuan untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan produk desain, memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu anggota Komunitas Rewo-Rewo.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan metode korelasi. Korelasi merupakan salah satu teknik analisis dalam statistik yang digunakan untuk mencari hubungan antara dua variabel yang bersifat kuantitatif.

Dalam Sulisty-Basuki (2006: 182) populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Dengan demikian populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota Komunitas Rewo-Rewo.

Objek penelitian ini adalah memanfaatkan internet dalam menyusuri informasi dalam pembuatan desain grafis. Subjek penelitian ini adalah penggunaan internet di Komunitas Rewo-Rewo, Desa Kaliabu Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang.

Berdasarkan data sekunder populasi yang ada dalam anggota Komunitas Rewo-Rewo adalah 250 orang dan didapat sampel 72 orang, menurut Slovin cara menghitung jumlah sampel adalah sebagai berikut (Sarwono 2006: 43) :

$$n = \frac{N}{N(d)^2+1}$$

Keterangan:

$n$  = Jumlah sampel

$N$  = Populasi

$d$  = derajat kebebasan, misal 10%

Selanjutnya pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Simple Random sampling*, menurut Sugiyono (2012: 82) yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Variabel bebas (*Independent variabel*) adalah Pemanfaatan internet. Variabel terikat (*Dependent variabel*) adalah pembuatan desain grafis.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah kuisioner dan observasi. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan SPSS versi 17,0. yaitu langkah-langkah untuk menganalisis data penelitian yaitu *Editing, Coding* data selanjutnya *Tabulasi*. Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan uji instrumen data yaitu uji validitas untuk mengukur valid tidaknya suatu item pertanyaan dalam kuisioner, dan uji reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur suatu kuisioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Penelitian ini menggunakan analisis *univariate* dilakukan hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase dari setiap variabel. analisis *bivariate* yang dilakukan terhadap variabel bebas dan terikat dalam penelitian. Pengujian hipotesis untuk mencari hubungan dan menguji hipotesis antara dua variabel atau lebih, bila datanya berbentuk nominal menggunakan uji statistik *chi-square*.

1.  $H_0$  : tidak ada hubungan signifikan.  $H_0$  diterima jika  $p > 0,05$ .

2.  $H_a$  : ada hubungan signifikan.  $H_0$  ditolak jika  $p < 0,05$ .

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Identitas Responden

Sebelum melaksanakan penelitian mengenai efektifitas internet sebagai media penulsuran informasi dalam meningkatkan insentif di Komunitas Rewo-Rewo Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang diperlukan persiapan- persiapan sebelum terjun ke lapangan.

Persiapan-persiapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan ketua dan anggota Komunitas Rewo-Rewo
2. Menyiapkan *instrumen* yang akan digunakan dalam penelitian, berupa kuesioner, daftar pertanyaan wawancara, dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan
3. Menetapkan sampel penelitian yang menggunakan.

### 3.1.1 Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk menguji valid tidaknya setiap butir pertanyaan dalam kuesioner. Pengujian validitas pada variabel pemanfaatan internet dari 10 pernyataan di atas menunjukkan valid semua pernyataan pada uji validitas pemanfaatan internet dan pembuatan desain dari 10 pernyataan di atas menunjukkan valid semua pernyataan pada uji validitas desain grafis. Jadi total pernyataan 20 pernyataan dan hasilnya valid.

### 3.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan setelah pertanyaan valid semua. Uji reliabilitas dilakukan untuk menetapkan apakah kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak untuk responden yang sama. Hasil uji reliabilitas ketersediaan koleksi setelah melakukan perhitungan oleh SPSS, diperoleh nilai Cronbach Alpha 0.748, dengan kata lain dianggap reliabel dengan standar reliabilitas sebesar 0.70.

### 3.1.3 Uji Normalitas

Uji normalitas dihitung untuk mengetahui apakah data penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas sebaran terkait dengan sampel dan populasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel telah berdistribusi secara merata pada populasi (mewakili populasi). Data penelitian dinyatakan berdistribusi secara normal apabila  $p > 0.05$  dan dikatakan tidak normal jika  $p < 0.05$ .

**Tabel 1.** Uji Normalitas

Variabel	K-SZ	Sig.	Keterangan
Pemanfaatan Internet	0.155	0.000	$p < 0.05$ (Tidak Normal)
Desain grafis	0.158	0.000	$p < 0.05$ (Tidak Normal)

Hasil uji normalitas dinyatakan tidak terpenuhi karena kedua variabel dinyatakan berdistribusi secara tidak normal ( $p < 0.05$ ).

### 3.1.4 Uji Linieritas

Uji Linieritas dilakukan untuk mengetahui linieritas hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat serta untuk mengetahui taraf signifikansi dari penyimpangan linieritas tersebut. Variabel terikat dan variabel bebas dikatakan linear apabila  $F_{hitung} > 0.05$ .

**Tabel 2.** Uji Linieritas

Variabel	F Hitung	F Tabel	Kategori
Pemanfaatan Internet terhadap pembuatan desain grafis	6.773	3.98	Linier

Uji linieritas dinyatakan bahwa variabel dalam penelitian ini memenuhi syarat uji linieritas yaitu nilai pemanfaatan internet terhadap pembuatan desain grafis pada  $F_{hitung}$  sebesar 6.773 dan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  sehingga ada pengaruh pada kedua variabel.

### 3.2 Analisis Univariat

Karakteristik responden pada penelitian ini yaitu umur, pekerjaan, pendidikan dan lama bekerja. Pertama, umur 21-30 tahun sebesar 45,6% dan paling sedikit pada umur  $> 50$  tahun sebanyak 4,1%. Kemudian, sebagian besar responden memiliki pekerjaan sebagai petani sebanyak 45,6% dan sebagian kecil responden memiliki pekerjaan sebagai penjahit 2,7%. Selanjutnya, sebagian besar responden memiliki latar belakang pendidikan SMA sebanyak 56,9% dan sebagian kecil responden memiliki pendidikan SD sebanyak 8,3%. Terakhir, sebagian besar responden dengan lama kerja 2 tahun sebanyak 38,8% dan sebagian kecil responden dengan lama kerja 5 tahun sebanyak 9,7%.

#### 3.2.1 Analisis Bivariat

Analisis antara pemanfaatan internet dengan pembuatan desain grafis dapat diketahui dengan uji *chi-square* menggunakan program SPSS versi 17.00. Hasil korelasi kedua variabel dapat dilihat pada tabel pemanfaatan internet dengan pembuatan desain grafis dapat diketahui bahwa pemanfaatan internet bermanfaat dan mempermudah desain grafis sebanyak 89% sedangkan sukar dalam desain grafis sebanyak 11%. Pemanfaatan internet belum bermanfaat dan sukar dalam mendesain grafis sebanyak 89%, sedangkan mudah dalam mendesain grafis sebanyak 11%.

**Tabel 3.** Tabel Silang Pemanfaatan Internet dengan Pembuatan Desain Grafis

Pemanfaatan internet	Desain Grafis				Total	P
	Mudah		Sukar			
	Jml	%	Jml	%		
Bermanfaat	32	89%	4	11%	36	
Belum Bermanfaat	4	11%	32	89%	36	0.001
Total	36	100%	36	100%	72	

Berdasarkan hasil uji chi-square untuk mengetahui hubungan pemanfaatan internet dengan pembuatan desain grafis didapat nilai  $p=0.0001$  ( $p<0.05$ ) ada hubungana pemanfaatan internet dengan pembuatan desain grafis.

### 3.3 Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di Komunitas Rewo-Rewo Desa Kaliabu dengan uji chi-square menunjukkan ada hubungan pemanfaatan internet dengan pembuatan desain grafis dengan nilai signifikansi  $p = 0.0001$  ( $p<0.05$ ). Teknologi informasi dan komunikasi mempunyai pengaruh yang cukup berarti terhadap proses dan hasil pembelajaran. Menurut Munadi (2013: 148) menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan terjadinya akselerasi, pengayaan, perluasan, efektivitas dan produktivitas pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas produk sebagai infrastruktur pengembangan sumber daya manusia secara keseluruhan.

Melalui penggunaan Teknologi informasi dan komunikasi setiap anggota Komunitas Rewo-Rewo belajar melalui potensi dan kecakapan yang dimiliki. Pembelajaran dengan menggunakan Teknologi informasi dan komunikasi menuntut kreativitas dan kemandirian, sehingga memungkinkan mengembangkan semua potensi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Surya (2010: 244) bahwa teknologi informasi memberikan peluang bagi berkembangnya kreativitas dan kemandirian.

Pembelajaran dengan dukungan teknologi informasi memungkinkan menghasilkan karya-karya baru yang orisinal, memiliki nilai tinggi, dan dapat dikembangkan lebih jauh untuk kepentingan yang lebih bermakna. Seperti pernyataan Rosmadi dalam jurnalnya tentang industri kreatif (2014: 7) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi-teknologi informasi yang telah ada dapat melahirkan suatu ide baru. Melalui teknologi informasi tersebut akan memperoleh berbagai

informasi dalam ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan wawasannya. Hal ini memberikan peluang untuk mengembangkan dan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Dalam menghadapi tantangan kehidupan global, kreativitas dan kemandirian sangat diperlukan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai tuntutan. Menurut Efendi (2013: 3) pemanfaatan internet akan menawarkan berbagai keuntungan seperti kesempatan belajar yang lebih fleksibel, memperkaya materi dan meningkatkan efektivitas, sehingga dapat memberikan kesempatan kepada seseorang untuk beradaptasi dengan tuntutan, dalam hal ini pembuatan produk. Ernani Hadiyati (2011: 10) menambahkan kreativitas sebagai kemampuan untuk mengembagakan ide – ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan dalam menghadapi peluang. Kemampuan seseorang di dalam menghasilkan ide-ide maupun produk baru dan sesuai dengan tuntutan keadaan, di mana ide-ide maupun produk tersebut dibutuhkan.

Ide kreatif merupakan nilai jual utama untuk seorang desainer. Karya yang disebut kreatif adalah karya yang benar-benar asli dari pemikiran dan buatan sendiri dari segi aspek gambar, pewarnaan atau dari aspek manapun harus tidak ada yang sama dengan sebuah karya orang lain. Banyak cara untuk mendapatkan sebuah ide kreatif salah satunya yaitu pemanfaatan teknologi informasi yang dapat memberikan informasi atau pengetahuan baru. Sehingga dapat untuk menemukan ide ide baru (Hendratman, 2013).

Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin yang membuat diperlukanya sebuah pemikiran yang kreatif. Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan studi banding, literatur, wawasan yang luas, diskusi, wawancara agar desain bisa efektif diterima audience dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan. Pencarian ide dalam desain grafis dapat dilakukan dengan penelusuran melalui internet (Bambang Nugroho, 2009). Kebutuhan desain grafis dalam dunia usaha menjadi kebutuhan pokok yang harus dipenuhi para pelaku usaha, perusahaan selalu berlomba untuk mencari solusi desain terbaik untuk menciptakan ciri atau keunikan dalam setiap bidang usaha, tidak jarang para pemilik usaha mengadakan kontes desain grafis untuk memenuhi kebutuhan desain perusahaan.

Menurut penelitian (Rui Pan, Shih-Ping Kuo, Johannes and Strobel, 2012) bahwa sketsa dan komputer sebagai alat desain membantu seseorang menghasilkan ide-ide dalam pembuatan desain grafis. Melalui komputer memungkinkan seseorang untuk bekerja lebih rinci, seseorang bisa melihat benda-benda nyata, menggunakan



perangkat lunak untuk mencoba efek yang berbeda dan memungkinkan seseorang dapat menambah banyak ruang untuk imajinasi dan kreativitas. Di mana masa yang akan datang grafis desain akan menjadi lebih tergantung pada komputer. Salah satu aspek yang menjadi bukti yaitu penggunaan internet dan alat komputer menjadi fungsi tambahan yang ditambahkan ke software desain grafis .

Peningkatan pengetahuan maupun keterampilan setelah seseorang memanfaatkan media internet. Melalui internet pula seseorang dapat mendapatkan informasi dan pengetahuan sehingga seseorang akan merasa puas terhadap media internet menjadi salah satu indikator bahwa ketersediaan informasi didalamnya dirasa lengkap. Ketersediaan informasi secara lengkap membantu seseorang menemukan ide atau gagasan baru dalam pembuatan desain (Kamaludin dan Asrin, 2007).

Pemanfaatan media internet akan menghasilkan produk yang berkuantitas dan berkualitas sesuai dengan kebutuhan lingkungan. Kotler dan Armstrong (2002: 34) menambahkan bahwa dalam meningkatkan persaingan masing-masing organisasi harus dapat memenangkan persaingan tersebut dengan menampilkan produk yang terbaik, menarik, dan dapat memenuhi selera konsumen yang selalu berkembang dan berubah-ubah.

Menurut Handoko (2001: 103) digambarkan sebagai rasio antara output dan input, dan beberapa ukuran untuk mengukur efisiensi adalah waktu dan biaya. Ada beberapa hal yang mempengaruhi hasil tersebut, diantaranya bahwa efisiensi dipengaruhi oleh waktu dan biaya. Waktu disini berkaitan dengan proses seseorang belajar menguasai teknologi. Jika dianalisis dari hasil kuesioner tentang kecepatan didapatkan hasil bahwa mayoritas responden menganggap media internet membuat pekerjaan menjadi lebih lama karena harus menguasai teknologi tersebut terlebih dahulu. Analisis hasil kuesioner berkaitan dengan biaya juga menunjukkan bahwa mayoritas responden menganggap internet dapat menambah biaya produksi. Hal ini berarti mengurangi insentif atau pendapatan karena harus menambah biaya dalam proses pencarian informasi pembuatan desain.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pemanfaatan Internet dalam Pembuatan Desain Grafis di Kampung Desa Komunitas Rewo-Rewo Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan dari hasil analisis statistik *uji chi-square* menunjukkan bahwa nilai  $p < 0.05$  ( $p = 0.0001$ ) artinya  $H_0$  diterima yaitu ada hubungan signifikan antara Pemanfaatan

Internet dalam Pembuatan Desain Grafis di Kampung Desa Komunitas Rewo-Rewo Desa Kaliabu, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang.

2. Berdasarkan analisis dari kuesioner pemanfaatan internet bahwa internet memberikan kecepatan searching sebesar 83.79%, kemudahan akses 75%, sedangkan biaya hanya 18.06% yang menyatakan murah. Dengan kata lain dimensi kecepatan searching memberikan pengaruh yang paling signifikan.
3. Berdasarkan analisis dari kuesioner desain grafis bahwa internet meningkatkan kualitas produk 95.03%, promosi produk 80.55% dan peningkatan produk 74.2%. Dengan kata lain dimensi internet meningkatkan produk memberikan pengaruh yang paling signifikan.

#### Daftar Pustaka

- Ali, M. & Asrori, M. 2006. *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adi Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Bambang, Nugroho. 2009. *Desain Grafis I*. Surakarta : Universitas Sebelas
- Daryanto. 2006. *Memahami Kerja Internet*. Bandung: Yrama Widya.
- Maret Surakarta.
- Effendi, Mukhlison. 2013. Integrasi Pembelajaran *Active Learning* dan *Internet Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 7. No 2.
- Endratman, Endang. 2008. *Tips & Trick Graphic Design*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ernani Hadiyati. 2010. *Analisis Kualitas Pelayanan dan Pengaruhnya Terhadap Loyalitas Pelanggan (Studi Kasus pada PT. Pos Indonesia (Persero) Kantor Pos Lawang)*. *Jurnal Manajemen Pemasaran Modern*, Vol.2, No.2, hal. 81-90.
- Handoko. 2001. *Efektivitas organisasi*. Jakarta: Erlangga.
- Hasibuan, 2006. *Organisasi dan Motivasi : Dasar Meningkatkan Produktivitas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hendratman, Hendi. 2008. *Tips & Trik Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- Jasmadi. 2004. *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chatting, E-card, dan Download*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Kamaluddin dan asrin. 2008. *Gambaran kemanfaatan fasilitas internet untuk menunjang pembelajaran mahasiswa program sarjana keperawatan universitas jendral suderman*. Vol 3 No 2. (*Jurnal*

- Keperawatan Universitas Jendral Suderman).
- Kotler, Philip, Amstrong. 2000. *Marketing Management: Analysis, Planning, Implementation and Control*, Ninth Edition, Prentice Hall, Inc, Upper SaddleRiver, New Jersey.
- Nafisah Binti Murshid. 2001. *Hubungan Penggunaan Media Komputer Berbasis Internet Sebagai Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Malaysia Di Universitas Negeri Semarang Tahun Akademik 2000/2001. (Skripsi)*. Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosmadi. 2014. *Industri Kreatif dalam Menghadapi Pasar Bebas*. Jurnal Wawasan Hukum, Vol. 30 No 1.
- Rui Pan, Shih-Ping Kuo, Johannes and Strobel. 2013. *Interplay of computer and paper-based sketching in graphic design*. Learning Design and Technology, Purdue University. Int J Technol Des Educ (2013) 23:785–802. DOI 10.1007/s10798-012-9216-6.
- Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu..
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sulistyo-Basuki. 1993. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia.
- Surya, Muhammad. 2006. *Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Makalah dalam seminar Pemanfaatan TIK dalam Pendidikan. Pustekom: Jakarta.
- Undang-Undang Dasar 1945. Pasal 28F tentang kebebasan memperoleh informasi.
- Yusup, Pawit dan Priyo Subekti. 2010. *Teori dan Praktek Penelusuran Informasi: Informasi Retrieval*. Jakarta: Kencana.