

## Analisa Komparasi Desain Grafis Agroeduwisata Sleman Menggunakan Metode Deskriptif Kualitatif

Wajar Bimantoro<sup>\*1</sup>, Eko Pramono<sup>2</sup>, Nur Widjiyati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Sosial, Universitas Amikom Yogyakarta

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta

Email: <sup>\*1</sup>[wajarbimantoro@amikom.ac.id](mailto:wajarbimantoro@amikom.ac.id), <sup>2</sup>[eko.p@amikom.ac.id](mailto:eko.p@amikom.ac.id), <sup>3</sup>[nurwiwid@amikom.ac.id](mailto:nurwiwid@amikom.ac.id)

(Naskah masuk: 10 Oktober 2023, diterima untuk diterbitkan: 15 November 2024)

**Abstrak:** Desa-desa wisata di pelosok kabupaten Sleman (Daerah Istimewa Yogyakarta) banyak menawarkan wisata yang penuh dengan suguhan edukasi berlatar belakang pertanian, perkebunan dan peternakan. Metode penawaran wisata saat ini menggunakan media sosial dengan menampilkan poster digital berupa pemandangan desa, kuliner daerah, homestay, Agroeduwisata dan masih banyak lagi yang di konsepkan secara spontan. Banyak desain poster digital saat ini dibuat menggunakan aplikasi Canva, yang dianggap cukup mampu menawarkan kelengkapan dalam obyek desain dan kemudahan mengatur tampilan desain. Hal ini belum cukup untuk menjadi solusi bagi penyedia tempat wisata atau Edu-Agroeduwisata dalam mendesain poster promosi mereka, namun perlu lebih banyak pengetahuan dan kajian yang komprehensif untuk memaksimalkan pembuatan poster desa wisata berbasis Edu-Agroeduwisata yang mampu menarik minat wisatawan lokal atau bahkan wisatawan asing. Urgensi dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan para penyedia tempat wisata atau Edu-Agroeduwisata dalam mendesain poster promosi mereka agar dapat lebih menarik dan sesuai dengan apa yang mereka promosikan. Selanjutnya adapun tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi hasil karya desain grafis menggunakan metode deskriptif kualitatif terhadap hasil karya desain poster dari penyedia tempat wisata atau Edu-Agroeduwisata baik sebelum dan sesudah menggunakan konsep desain grafis. Metode deskriptif kualitatif adalah strategi penelitian yang akan digunakan untuk menilai dan memahami desain grafis secara mendalam dengan mendesain menyesuaikan konsep yang tematik. Metode ini berfokus pada makna dan interpretasi desain, sehingga diharapkan penelitian ini mampu menjadi bahan rujukan pada penilaian dan pemahaman pada sebuah desain grafis.

**Kata Kunci :** Deskriptif Kualitatif; Sleman; Agro-Eduwisata; Desain Grafis; Komparasi

## Analysis of Comparative Graphic Design in Agro Tourism Education in Sleman Using Qualitative Descriptive Method

**Abstract:** The tourist villages in the remote areas of Sleman Regency (Special Region of Yogyakarta) offer a wealth of educational tourism experiences rooted in agriculture, plantations, and livestock farming. The current method of promoting tourism uses social media by showcasing digital posters featuring village scenery, local cuisine, homestays, agro-tourism, and much more, all conceptualized spontaneously. Many digital poster designs today are created using the Canva application, which is considered quite capable of providing a comprehensive range of design objects and ease in arranging the design layout. This is not enough to be a solution for tourist attraction providers or Edu-Agro-tourism in designing their promotional posters, but more knowledge and comprehensive studies are needed to maximize the creation of tourism village posters based on Edu-Agro-tourism that can attract the interest of local tourists or even foreign tourists. The urgency of this research is to enhance the ability of tourism or Edu-Agro-tourism providers in designing their promotional posters so that they can be more appealing and aligned with what they are promoting. Furthermore, the purpose of this research is to evaluate graphic design works using a qualitative descriptive method on the poster design works from tourism providers or Edu-Agro-tourism, both before and after applying graphic design concepts. The qualitative descriptive method is a research strategy that will be used to assess and understand graphic design in depth by designing according to thematic concepts. This method focuses on the meaning and interpretation of design, so it is hoped that this research can serve as a reference for the assessment and understanding of graphic design.

**Keywords -** Qualitative Descriptive; Sleman; Agro-Ecotourism; Graphic Design; Comparison

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kabupaten Sleman, Yogyakarta, memiliki berbagai tempat wisata yang menawarkan rekreasi edukatif terkait pertanian, perkebunan, dan peternakan. Masyarakat setempat tergabung dalam komunitas pelayanan rekreasi wisata agro dengan pusat Agroeduwisata yang menyediakan fasilitas wisata alam. Untuk mempromosikan tempat wisata ini, diperlukan keterampilan desain grafis, yang merupakan bentuk komunikasi visual yang menarik. Kehadiran media dan software desain baru mendukung pengembangan imajinasi dan kreativitas dalam menyampaikan pesan yang lebih menarik melalui desain grafis[1].

Para penggiat wisata di Kabupaten Sleman tertarik pada desain grafis instan karena banyaknya media internet yang menyediakan kemudahan dalam desain. Kreativitas dalam desain grafis harus dipahami secara mendalam; desainer perlu mempelajari konsep manual dengan membuat sketsa ide secara manual sebelum mengalihkannya ke media digital menggunakan software desain, yang memerlukan waktu untuk melatih keterampilan[2].

Keinginan membuat desain yang menarik dan cepat menjadikan proses mendesain menggunakan kaidah dan konsep fundamental dalam desain grafis terabaikan. Kemudahan yang ditawarkan aplikasi saat ini sangat banyak, membuat penggunaannya seakan-akan dapat menjadi desainer grafis dalam hitungan jam[3]. Padahal dengan mengetahui kreatifitas sebagai sifat hakiki kita sebagai manusia dan memahami bagaimana cara dan proses kita berfikir, kita akan mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan maupun mengembangkan gagasan atau ide[4].

Desain grafis berperan penting dalam pengembangan dan promosi agro eduwisata, karena dapat meningkatkan daya tarik visual dan informasi, sehingga menarik lebih banyak pengunjung. Namun, studi mendalam tentang penerapan desain grafis dalam agro eduwisata di Sleman masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: (a) bagaimana penerapan desain grafis pada agro eduwisata di Sleman, (b) elemen desain grafis apa yang efektif untuk meningkatkan daya tarik agro eduwisata di Sleman, dan (c) bagaimana desain grafis dapat dioptimalkan untuk mendukung promosi dan edukasi di agro eduwisata di Sleman[5]. Selain itu ada beberapa penelitian mengenai desain grafis, dimana pada[6] hanya menghasilkan simpulan bahwa desain grafis sangat membantu dalam persaingan media yang makin kompetitif. Sedang memberikan gambaran bahwa desain grafis sangat tergantung pada tempat dimana desain tersebut dibutuhkan. Penelitian [8] hanya menilai kemampuan dalam desain grafis. Dari [6], [7], dan [8] cukup menggambarkan bahwa banyak penelitian yang tidak melakukan pengujian kepada hasil sebuah desain grafis.

Desain grafis adalah elemen penting dalam komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan pesan efektif kepada audiens. Dalam digital era, pengujian terhadap desain grafis memastikan pesan ingin disampaikan diterima dengan baik. Pengujian desain grafis dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya adalah analisis deskriptif kualitatif. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali dan memahami pengalaman, persepsi, serta respon audiens terhadap desain grafis yang diuji. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti dapat memperoleh data yang lebih mendalam mengenai bagaimana elemen-elemen desain, seperti warna, tipografi, dan komposisi, mempengaruhi pemahaman dan emosi audiens[9].

Pengujian desain grafis menggunakan metode deskriptif kualitatif dianggap penting untuk memastikan bahwa desain tersebut mencapai tujuannya. Pendekatan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif adalah studi yang melihat suatu permasalahan yang dihubungkan dengan kualitas, aktivitas, situasi, atau berbagai material. Atau dapat dijabarkan bahwa penelitian kualitatif akan lebih menekankan pada deskripsi holistik, yang didalamnya menjelaskan dan mendeskripsikan secara mendetail tentang suatu aktifitas atau situasi terbaru yang sedang berlangsung [10]. Sesuai dengan penjelasan pada [6], [7], [8], [9] dan [10] maka peneliti ingin melakukan penilaian pada kelemahan desain, efektivitas desain, keputusan desain dan keuntungan

kompetitif menggunakan metode analisa deskriptif kualitatif. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi yang positif pada dunia desain grafis.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Tahapan Penelitian

Adapun tahap penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

#### 2.1.1. Identifikasi Masalah

1. Menentukan fokus penelitian, mencari dan menilai desain grafis yang cocok untuk Agroeduwisata Sleman
2. Mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan dari penelitian, meningkatkan efektivitas komunikasi visual dalam desain grafis di sektor Agroeduwisata.

#### 2.1.2. Studi Literatur

1. Melakukan kajian literatur terkait desain grafis, komunikasi visual, dan Agroeduwisata.
2. Mengumpulkan referensi dari jurnal, buku, dan artikel yang relevan untuk memahami konteks dan teori yang ada.
3. Melakukan observasi langsung terhadap elemen desain grafis yang ada di lokasi Agroeduwisata.
4. Mengumpulkan dokumen atau materi desain grafis yang digunakan dalam edukasi Agroeduwisata.

#### 2.1.3. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Menyusun instrumen penelitian, seperti panduan wawancara, kuesioner, atau lembar observasi.
2. Menentukan pertanyaan penelitian yang akan dijawab.

#### 2.1.4. Pengumpulan Data

1. Melakukan wawancara mendalam dengan pengunjung dan pengelola Agroeduwisata untuk mendapatkan perspektif mereka tentang desain grafis yang digunakan.
2. Wawancara dilaksanakan sebelum pelatihan canva dan setelah pelatihan canva

#### 2.1.5. Analisa Data

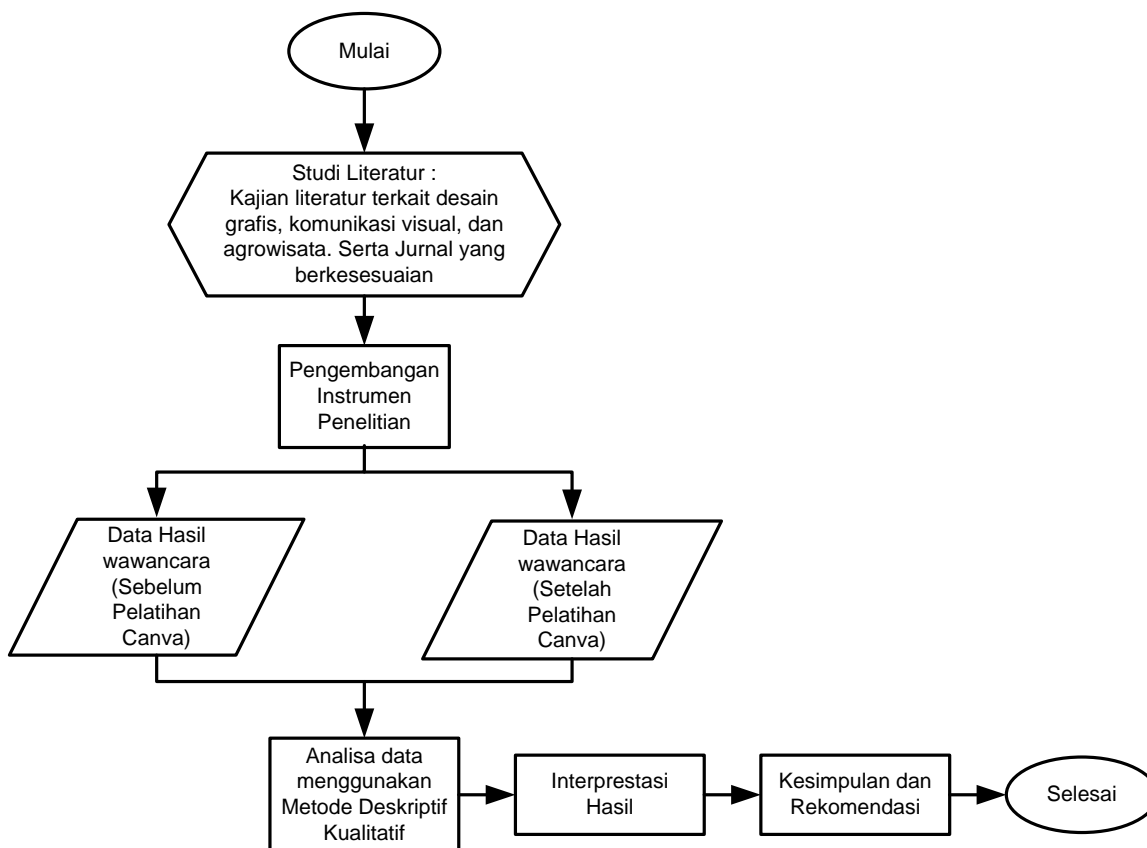
1. Menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi tema dan pola dari data yang telah dikumpulkan.
2. Mengorganisir data berdasarkan kategori, seperti elemen desain, respons pengunjung, dan efektivitas komunikasi.

#### 2.1.6. Interpretasi Hasil

1. Menyusun hasil analisis dalam bentuk narasi yang menjelaskan bagaimana desain grafis berkontribusi terhadap pemahaman dan minat pengunjung.
2. Menghubungkan temuan dengan teori dan literatur yang ada untuk memberikan konteks yang lebih luas.

#### 2.1.7. Kesimpulan

1. Menyusun kesimpulan berdasarkan temuan penelitian.
2. Memberikan rekomendasi untuk pengembangan desain grafis di sektor Agroeduwisata, seperti penggunaan elemen visual yang lebih menarik atau informasi yang lebih jelas.



Gambar 1. Alur Penelitian

## 2.2. Definisi Konsep

Selanjutnya perlu dijelaskan beberapa definisi dari beberapa konsep pada penelitian ini, karena definisi konsep merupakan langkah awal yang krusial pada sebuah penelitian. Adapun definisi konsep tersebut adalah :

### 1. Agroeduwisata

Agroeduwisata, atau agro wisata edukatif, merupakan bentuk pariwisata yang mengintegrasikan kegiatan pertanian dengan pendidikan dan rekreasi. Konsep ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pengunjung, sekaligus mendukung keberlanjutan sektor pertanian. Agroeduwisata tidak hanya menarik bagi wisatawan, tetapi juga memberikan manfaat ekonomi bagi petani dan komunitas lokal. Agroeduwisata mengedepankan interaksi langsung antara pengunjung dengan lingkungan pertanian. Pengunjung dapat belajar tentang proses pertanian, jenis tanaman, dan teknik budidaya, serta berpartisipasi dalam aktivitas seperti panen, penanaman, dan pengolahan produk pertanian. Melalui pengalaman ini, pengunjung diharapkan dapat memahami pentingnya pertanian dan keberlanjutan lingkungan [11].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak positif bagi agri edu wisata. Dengan memanfaatkan media sosial dan platform digital, pengelola agri edu wisata dapat mempromosikan produk dan layanan mereka secara lebih efektif. Selain itu, teknologi juga memungkinkan pengunjung untuk mengakses informasi lebih mendalam tentang produk pertanian dan praktik berkelanjutan [12].

### 2. Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah dan cepat. Diluncurkan pada tahun 2013 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams, Canva telah berkembang menjadi salah satu alat desain paling populer di dunia, digunakan oleh individu, bisnis, dan organisasi di berbagai sektor. Kepopuleran tersebut dikarenakan : antarmuka pengguna yang mudah,

template yang beragam, memiliki banyak elemen desain, memiliki fitur kolaborasi sehingga dapat mengerjakan sebuah desain secara bersama-sama, ada versi gratis dan berbayar dan canva dapat diakses baik di smartphone atau komputer. Sehingga Canva telah merevolusi cara orang mendesain konten visual dengan menyediakan alat yang mudah digunakan dan aksesibel [13]. Dengan berbagai fitur dan sumber daya yang ditawarkan, Canva tidak hanya bermanfaat bagi desainer profesional, tetapi juga bagi siapa saja yang ingin membuat desain menarik untuk keperluan pribadi atau bisnis [14]. Baik untuk pemula maupun yang berpengalaman, Canva menawarkan solusi desain yang efisien dan efektif [15].

### 3. Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak[16]. Dalam dunia yang semakin visual, pemahaman dasar-dasar desain grafis menjadi sangat penting, baik untuk profesional yang ingin berkarier di bidang ini maupun untuk individu yang ingin meningkatkan kemampuan komunikasi visual mereka.

### 4. Metode Deskriptif Kualitatif

Metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena sosial, perilaku, atau pengalaman manusia dengan cara yang mendalam dan holistik [17]. Metode ini berfokus pada pemahaman konteks dan makna di balik data yang dikumpulkan, sering kali melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian [18]. Dengan metode ini peneliti akan mencari pola, makna, dan hubungan antara berbagai elemen yang ada dalam data. Pendekatan ini bersifat induktif, di mana peneliti membangun pemahaman dari data yang ada[19].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan cara pengambilan data dengan melakukan penelitian lapangan; penelitian lapangan adalah pendekatan umum dalam berbagai disiplin ilmu [20]. Penelitian lapangan seringkali menggunakan metodologi deskripsi kualitatif dengan menggunakan teknik seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi [21].

Selanjutnya, desain poster adalah aspek penting dari komunikasi visual, yang menggabungkan berbagai elemen untuk menyampaikan informasi secara efektif. Komponen utamanya meliputi tipografi, warna, tata letak, dan citra [22]. Desain grafis yang meliputi desain poster memanfaatkan unsur-unsur dasar seperti garis, huruf, bentuk, dan tekstur, serta prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, kesatuan, nilai, dan warna [23].

Penelitian ini akan melakukan komparasi desain poster dengan metode deskriptif kualitatif yang melibatkan analisis mendalam dan deskripsi tentang elemen-elemen desain poster, serta interpretasi visual dan konten yang terkandung dalam poster tersebut [24]. Adapun obyek desain posternya adalah poster dari Agroeduwisata yang ada di daerah Sleman, Jogjakarta. Desain poster yang akan di komparasi adalah desain poster sebelum adanya pelatihan Canva dan desain poster setelah dilakukannya pelatihan Canva. Responden yang akan kami wawancarai ada sebanyak 30 orang.

Berikut hasil observasi dari 30 responden pada penilaian mereka mengenai elemen-elemen desain poster Agro Eduwisata sebelum pelatihan Canva. Diawal kami mencoba mengelompokkan kemampuan pengetahuan desain grafis dari responden yang kami pilih, adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Pengelompokan Kemampuan Pengetahuan Desain Gafis

Kemampuan Pengetahuan Desain Grafis	Jumlah (Orang)
Terbaik	7
Bagus Sekali	13
Bagus	4
OK	5
Buruk	1
Buruk Sekali	0

Dengan tabel diatas, dapat dianalisa bahwa :

- Mayoritas memiliki kemampuan yang baik:** Dari data yang ditampilkan, mayoritas peserta memiliki kemampuan pengetahuan desain grafis yang baik hingga sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum, kelompok yang dinilai memiliki pemahaman yang cukup baik tentang prinsip-prinsip dan teknik desain grafis.
- Distribusi kemampuan:** Kategori "Bagus Sekali" memiliki jumlah terbanyak, diikuti oleh kategori "Baik". Ini menunjukkan bahwa ada cukup banyak individu yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dalam desain grafis.
- Perlu perhatian khusus:** Meskipun jumlahnya sedikit, adanya individu dengan kemampuan "OK" dan "Buruk" menunjukkan bahwa perlu adanya perhatian khusus untuk meningkatkan pemahaman mereka. Program bimbingan atau pembelajaran tambahan dapat diberikan untuk membantu mereka mencapai level yang sama dengan peserta lainnya. Hal ini akan coba diperbaiki dan ditingkatkan dengan mengadakan pelatihan Canva untuk mendesain poster.

Berikutnya adalah hasil observasi wawancara dari para responden mengenai pengamatan mereka pada elemen-elemen desain poster yang telah peneliti sediakan sebelum diadakan pelatihan Canva.

**Tabel 2. Hasil Observasi Wawancara Responden Sebelum Pelatihan**

No.	Hasil
1.	Secara keseluruhan, merasa poster telah memenuhi prinsip-prinsip dasar desain poster. Hanya sedikit yang tidak setuju <b>Analisa : Kurang setuju disebabkan karena perbandingan yang terbatas dan Preferensi pribadi</b>
2.	Secara keseluruhan, merasa penggunaan warna pada poster sesuai dengan tema yang diangkat. Hanya sedikit yang meragukan hal itu <b>Analisa : Ragu disebabkan karena perbandingan yang terbatas dan Preferensi pribadi</b>
3.	Secara keseluruhan, merasa jenis huruf pada poster memenuhi kriteria mudah dibaca dan estetis. Hanya sedikit yang meragukan hal itu <b>Analisa : Ragu disebabkan karena perbandingan yang terbatas dan Preferensi pribadi</b>
4.	Secara keseluruhan, menunjukkan mayoritas kuat merasa tampilan gambar pada poster sudah sesuai dengan tema wisata agro edukasi. Hanya sedikit yang meragukan atau tidak setuju. <b>Analisa : Ragu dan tidak setuju disebabkan karena perbandingan yang terbatas dan Preferensi pribadi</b>
5.	Secara keseluruhan menunjukkan pendapat mayoritas yakin poster efektif. Namun masih ada yang meragukan hal itu <b>Analisa : Ragu disebabkan karena perbandingan yang terbatas, Preferensi pribadi dan Algoritma Instagram</b>
6.	Secara keseluruhan, menunjukkan pendapat mayoritas merasa desain poster sudah cukup sesuai tren desain Instagram. Namun masih ada yang meragukan kesesuaian desain dengan tren terbaru <b>Analisa : Ragu disebabkan karena perbandingan yang terbatas, Preferensi pribadi dan Perubahan tren desain grafis yang cukup cepat</b>
7.	Secara keseluruhan, menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa poster Agro Eduwisata di Sleman sudah cukup berisi informasi pendidikan mengenai obyek wisata yang ada. Hanya sedikit yang merasa kurang puas atau ragu.

	<b>Analisa : Ragu disebabkan karena</b> Informasi yang kurang detail, Preferensi informasi setiap orang berbeda dan Responden mungkin tidak memiliki banyak referensi untuk membandingkan informasi pada poster Agro Eduwisata dengan lainnya
8.	Secara keseluruhan, menunjukkan konsensus kuat bahwa poster pariwisata Agro Eduwisata di Sleman diyakini dapat meningkatkan pemahaman pengunjung tentang edukasi agro. Hanya sedikit yang meragukan hal tersebut <b>Analisa : Ragu disebabkan karena</b> Informasi Terlalu Sederhana, Kurangnya Informasi Praktis, Desain Kurang Menarik, Bahasa yang Sulit Dipahami dan Kurangnya Relevansi pada kebutuhan dan minat pengunjung.
9.	Secara keseluruhan, merasa poster sudah mencerminkan nilai-nilai pendidikan agro edukasi. Hanya sedikit yang meragukan hal itu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden merasa poster berhasil menyampaikan nilai-nilai pendidikan yang diinginkan <b>Analisa : Ragu disebabkan karena</b> nilai-nilai yang ingin disampaikan kurang dijelaskan secara detail, Setiap individu memiliki pemahaman yang berbeda tentang nilai-nilai pendidikan, Desain yang Kurang Menarik dan Pesan yang Kurang Jelas
10.	Secara keseluruhan, merasa desain grafis pada poster mendukung tujuan edukatif wisata. Hanya sedikit yang meragukan hal itu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas besar responden merasa desain grafis pada poster sesuai untuk mendukung sasaran edukatif dari wisata agro tersebut <b>Analisa : Ragu disebabkan karena</b> mungkin pernah melihat poster yang kurang menarik atau tidak informatif, sehingga meragukan efektivitas desain secara umum, Kurang Paham Desain dan Responden mungkin memiliki ekspektasi yang sangat tinggi terhadap peran desain grafis
11.	Secara keseluruhan, mendukung efektivitas poster tersebut, dapat disimpulkan bahwa poster pariwisata Agro Eduwisata di Sleman dinilai cukup berhasil dalam menyampaikan pesan edukatif kepada pengunjung. <b>Analisa : Ragu disebabkan karena</b> terlalu fokus pada aspek estetika sehingga mengorbankan informasi yang penting dan Desain poster yang bersifat statis mungkin kurang efektif dalam melibatkan pengunjung secara aktif
12.	Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju atau sangat setuju dengan penggunaan elemen visual dalam poster Agro Eduwisata di Sleman untuk mendukung konsep pendidikan yang diusung. Ini menunjukkan bahwa responden secara umum memahami pentingnya visual dalam menyampaikan pesan edukasi dalam konteks wisata tematik. <b>Analisa : Kurang setuju disebabkan karena</b> responden merasa bahwa penggunaan elemen visual kurang bervariasi dan monoton dan Elemen visual mungkin terlalu fokus pada satu aspek tertentu dari konsep edukasi, sehingga aspek lainnya kurang terwakili
13.	Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden sangat setuju atau setuju dengan pemanfaatan teknologi digital dalam poster pariwisata Agro Eduwisata Sleman untuk meningkatkan daya tarik visual. Ini mengindikasikan bahwa masyarakat luas menyadari pentingnya teknologi digital dalam era modern ini, terutama dalam mempromosikan destinasi wisata seperti Agro Eduwisata. <b>Analisa : Kurang setuju disebabkan karena</b> responden mungkin memiliki preferensi pribadi terhadap media tradisional atau merasa bahwa teknologi digital kurang personal dan responden mungkin memiliki kekhawatiran tentang dampak lingkungan dari penggunaan teknologi digital.
14.	Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju atau sangat setuju bahwa poster pariwisata Agro Eduwisata di Sleman lebih menarik dibandingkan dengan poster pariwisata lain yang sejenis. Ini mengindikasikan bahwa upaya desain dan promosi yang dilakukan untuk Agro Eduwisata Sleman telah membuahkan hasil yang positif dan mampu membedakannya dari destinasi wisata serupa. <b>Analisa : Kurang setuju disebabkan karena</b> kurangnya perbandingan ( Responden mungkin tidak memiliki banyak referensi untuk membandingkan poster) dan Preferensi pribadi
15.	Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju atau sangat setuju bahwa desain poster pariwisata Agro Eduwisata di Sleman sudah mampu bersaing dengan desain poster pariwisata lain di media sosial. <b>Analisa : Kurang setuju disebabkan karena</b> perbandingan kurangnya perbandingan langsung dan Preferensi pribadi

Dari Tabel 2. dapat dilihat bahwa masalah kurangnya perbandingan dan preferensi pribadi menjadi hal yang paling utama bagi para responden, sehingga patut diduga bahwa :

1. Kurangnya Pemahaman Dasar Desain
2. Terbatasnya Referensi
3. Pengalaman Desain yang Berbeda

Oleh karenanya harus ada implikasi berupa :

1. Perlunya Pendidikan Dasar Desain
2. Pentingnya Memberikan Referensi yang Beragam
3. Membangun Suasana yang Kondusif untuk Berbagi Pendapat

Selanjutnya setelah pelatihan canva peneliti melakukan observasi kembali berupa wawancara pada para responden mengenai pengamatan mereka pada elemen-elemen desain poster yang telah peneliti sediakan. Adapun temuan yang didapat adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Observasi Wawancara Responden Setelah Pelatihan**

No.	Temuan
1.	<p><b>Desain poster berhasil dalam tujuannya.</b> Mayoritas responden merasa bahwa poster tersebut mampu menarik perhatian dan memberikan gambaran yang akurat tentang tempat wisata.</p> <p><b>Analisa :</b> Hanya sebagian kecil responden yang kurang setuju. Ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, desain poster diterima dengan baik.</p>
2.	<p><b>Secara keseluruhan, desain poster cukup efektif dalam menyampaikan tema agro-eduwisata.</b> Namun, masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan daya tarik poster.</p> <p><b>Analisa :</b> Hal ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan pada desain poster.</p>
3.	<p><b>Desain poster berhasil menerapkan prinsip-prinsip desain minimalis.</b> Mayoritas responden merasa bahwa penggunaan elemen visual, tipografi, warna, dan layout yang minimalis telah sesuai dengan tema yang diinginkan</p> <p><b>Analisa :</b> Hal ini mengindikasikan bahwa masih ada beberapa aspek desain yang perlu diperbaiki agar lebih konsisten dengan tema minimalis.</p>
4.	<p><b>Secara umum, penggunaan foto sebagai ilustrasi pada poster cukup relevan dan efektif dalam menarik perhatian dan menyampaikan pesan.</b> Namun, masih ada ruang untuk perbaikan</p> <p><b>Analisa :</b> Hal ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan pada desain poster.</p>
5.	<p><b>Tidak ada jawaban yang pasti mengenai jumlah foto yang ideal pada poster.</b> Jumlah foto yang tepat akan tergantung pada tujuan poster, target audiens, dan desain keseluruhan poster.</p> <p><b>Analisa :</b> Hanya sebagian kecil responden merasa ragu-ragu tentang kebutuhan penambahan foto.</p>
6.	<p><b>Bahwa banyak responden merasa warna pada foto perlu diedit.</b> Dengan melakukan penyesuaian warna, desain poster dapat menjadi lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan.</p> <p><b>Analisa :</b> Hanya sebagian kecil responden merasa ragu-ragu tentang kebutuhan perbaikan warna.</p>
7.	<p><b>Bahwa secara umum, skema warna yang digunakan pada poster sudah cukup efektif dalam mewakili tema.</b> Mayoritas responden merasa bahwa warna-warna yang dipilih mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh poster.</p> <p><b>Analisa :</b> Hanya sebagian kecil responden ragu-ragu atau merasa kurang yakin dengan kesesuaian warna dengan tema poster.</p>

8.	<b>informasi yang disampaikan pada poster sudah cukup mewakili tempat wisata.</b> Mayoritas responden merasa informasi yang diberikan sudah memadai.
9.	<b>Pemilihan jenis huruf pada poster sudah cukup baik.</b> Mayoritas responden merasa teks mudah dibaca. <b>Analisa</b> : Hanya sebagian kecil responden ragu-ragu atau merasa kurang yakin dengan keterbacaan jenis huruf yang digunakan.
10.	<b>Pemilihan jenis huruf pada poster sudah cukup efektif dalam mewakili tema.</b> Mayoritas responden merasa jenis huruf yang dipilih mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh poster. <b>Analisa</b> : Hanya sebagian sangat kecil responden yang merasa jenis huruf yang digunakan tidak sesuai dengan tema poster.
11.	<b>Informasi pendukung yang diberikan pada poster sudah cukup jelas.</b> Mayoritas responden merasa informasi seperti alamat, kontak sosial media, dan nomor telepon disajikan dengan baik dan mudah dipahami. <b>Analisa</b> : Hanya sebagian sangat kecil responden yang merasa kurang setuju, mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, kualitas informasi pendukung (alamat, kontak media sosial dan nomer telepon) sudah cukup baik.
12.	<b>Penggunaan unsur grafis pada poster wisata sudah cukup efektif</b> dalam meningkatkan keindahan desain. Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap kontribusi unsur-unsur grafis seperti garis, bentuk, dan warna dalam mempercantik tampilan poster. <b>Analisa</b> : Hanya sebagian sangat kecil responden yang merasa kurang setuju, mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, penggunaan unsur-unsur grafis sudah cukup baik.
13.	<b>Desain poster yang dinilai sudah cukup sesuai dengan tren desain poster terkini</b> yang mengutamakan tampilan yang singkat, jelas, dan padat. Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap kesesuaian desain poster dengan tren terkini. <b>Analisa</b> : Hanya sebagian sangat kecil responden yang merasa kurang setuju, menunjukkan bahwa secara umum, tren gaya poster yang ada sudah cukup baik dan relevan dengan tren desain poster saat ini.
14.	<b>Poster yang dinilai sudah cukup layak untuk diunggah di media sosial.</b> Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap kesiapan poster untuk disebarluaskan melalui platform digital. <b>Analisa</b> : Hanya sebagian sangat kecil responden yang merasa kurang setuju, menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pandangan yang cukup positif terhadap kualitas poster.
15.	<b>Desain poster sudah cukup mewakili wisata Sleman di mata responden.</b> Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap kemampuan poster dalam merepresentasikan daya tarik wisata Sleman. Namun, masih terdapat proporsi yang cukup signifikan yang merasa desain poster kurang mewakili. <b>Analisa</b> : Hanya sebagian kecil responden yang merasa kurang setuju, menunjukkan masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar desain poster lebih efektif dalam menarik minat wisatawan mancanegara.

Hasil temuan pada Tabel 3. cukup menggambarkan adanya perubahan terhadap kurangnya perbandingan dan preferensi pribadi dari para responden pada saat sebelum pelatihan. Banyak temuan pada tabel diatas yang secara lugas dan komprehensif dalam menilai desain poster yang telah dipilih oleh peneliti. Walaupun adapula temuan dimana responden merasa kalau desain poster yang mereka nilai belum cukup mewakili wisata di daerah Sleman. Bila dibandingkan temuan sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan maka akan di dapat :

No	Unsur	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Temuan
1.	Komposisi	Komposisi desain poster sudah sesuai	Komposisi desain poster sudah sesuai	Tidak ada perubahan antara sebelum dan sesudah pelatihan
2.	Tipografi	Pemilihan jenis huruf pada desain poster sudah baik. Namun masih ada yang ragu	Hanya sebagian sangat kecil responden yang merasa jenis huruf yang digunakan sulit dibaca dan mengganggu pemahaman pesan.	Ada perubahan, dimana setelah pelatihan banyak peserta mampu memahami tipografi
3.	Warna	Secara Umum mengatakan bahwa warna desain poster sudah sesuai	Hanya sebagian kecil responden ragu-ragu atau merasa kurang yakin dengan kesesuaian warna dengan tema poster.	Ada perubahan dimana setelah pelatihan banyak peserta lebih kritis dalam menilai warna
4.	Gambar/Foto	Secara umum mengatakan gambar/foto sudah relevan dan menarik	Secara umum mengatakan gambar/foto yang ada di desain poster sudah relevan dan menarik. Namun masih butuh perbaikan	Ada perubahan dimana setelah pelatihan banyak peserta lebih kritis dalam menilai gambar/foto yang ada pada poster
5.	Ilustrasi/Grafis	Secara umum memahami manfaat ilustrasi/Grafis pada desain poster	Secara umum memahami manfaat ilustrasi/Grafis pada desain poster	Tidak ada perubahan antara sebelum dan sesudah pelatihan
6.	Kesesuaian dengan trend	Sudah sesuai tren terkini, namun masih ada yang meragukan	Sudah sesuai tren terkini	Ada perubahan dimana setelah pelatihan banyak peserta lebih kritis dalam menilai kesesuaian desain poster terhadap tren terkini
7.	Desain mampu mewakili/meng gambarkan wisata di Sleman	Mayoritas peserta setuju atau sangat setuju bahwa poster pariwisata Agro Eduwisata di Sleman lebih menarik dibandingkan dengan poster pariwisata lain yang sejenis.	Ada penilaian positif terhadap kemampuan poster dalam merepresentasikan daya tarik wisata Sleman. Namun, masih terdapat proporsi yang cukup signifikan yang merasa desain poster kurang mewakili.	Ada perubahan dimana setelah pelatihan banyak peserta lebih kritis (masih ada yang merasa bila poster masih kurang mewakili) dalam menilai desain poster mewakili wisata di Sleman

## 1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan diatas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Dengan adanya pelatihan ternyata tidak serta merta mampu mengubah persepsi komposisi dan teknik grafis pada suatu desain grafis agro eduwisata.
2. Pelatihan mampu mengubah pemahaman mengenai tipografi, penggunaan warna, penggunaan foto serta desain pada desain grafis sesuai dengan tren terkini.
3. Pelatihan membuat responden menjadi lebih kritis dalam menilai sebuah desain poster agro eduwisata.
4. Desain yang sudah ada sudah cukup baik, namun masih ada beberapa aspek yang bisa ditingkatkan untuk membuatnya lebih menarik dan efektif. Fokus pada penyederhanaan teks, pemilihan tipografi yang tepat, penambahan elemen visual yang menarik, serta penggunaan layout yang lebih dinamis dapat menjadi langkah selanjutnya untuk meningkatkan kualitas desain sehingga desain poster dapat menjadi lebih efektif dalam menarik minat pengunjung.
5. Melalui analisis deskriptif kualitatif, ditemukan bahwa lokasi Agroeduwisatayang memiliki desain grafis yang baik akan mampu mempegaruhi daya tarik wisatawan, karena desain tersebut ampu menggambarkan secara jelas wisata yang ditawarkan

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih khususnya diperuntukan kepada Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dalam Program **BIMA** bagi Penelitian Dosen Pemula, Penelitian Kompetitif Nasional Tahun Pelaksanaan **2024**, **LPPM** Universitas Amikom Yogyakarta, serta kepada pihak-pihak tempat Wisata di Sleman khususnya pihak Management Puri Mataram dan pihak lainnya yang telah berkontribusi dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wina sanjaya, "Perencanaan dan desain sistem pembelajaran", (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 28.
- [2] Leonardo Adi D. W., and Andreas J. D, " Pengantar Desain Grafis," (Kementrian Pendidikan & Kebudayaan, 2016), 9.
- [3] Winarso, Bambang." Menjajal Canva di Smartphone, Wow Simple Banget. "(Review App, 28 Desember 2018). Retrieved from <https://dailysocial.id/post/menjajal-canva-di-smartphone>.
- [4] <https://kemenparekraf.go.id/hasil-pencarian/desain-komunikasi-visual-salah-satu-subsektor-ekraf-kekinian-yang-menjanjikan>
- [5] Puspitasari, Reni. "Difusi Inovasi E-Paper Solopos," 2017. <https://core.ac.uk/reader/148618200>
- [6] Endah Hapsari, N. "Proses Kreatif Desain Grafis Halaman Muka Harian Republika, " 2020. 32-45. doi: 10.24198/jkj.v4i1.27288
- [7] Christian, J. E. dan Natadjaja, L ,(2022) "Analisis Proses Desain di Tempat Magang dan di Kuliah dengan Menggunakan Teori Design Thinking", Artikel *Jurnal DKV Adiwarna*, Volume 1, Edisi 19 .
- [8] Ana et al. (2023). Analisa Ketrampilan Desain Grafis Pustakawan Pada Promosi Perpustakaan Melalui Media Sosial Instragram Perpustakaan Kemendikbud RI. 697-712]
- [9] Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- [10] Endah Hapsari, N. (2020). Proses Kreatif Desain Grafis Halaman Muka Harian Republika. 32-45. doi: 10.24198/jkj.v4i1.27288

- [11] Agumdhana, R., & Suwardji. (2022). Faktor Sosial Ekonomi Masyarakat dan Lingkungan yang Berperan Dalam Agrowisata. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(2), 305-312. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v5i2.1770>
- [12] Erlinnawati, A., & Purwanto, E. (2024). Peran Teknologi dan Komunikasi dalam Manajemen Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(4), 11. <https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i4.3034>
- [13] Alia, P. A., Prayogo, J. S., Kriswibowo, R., setyawan, A. budi, & Febriana, R. W. (2024). Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif Dan Serbaguna Dalam Era Society 5.0 Dengan Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi Ipteks*, 2(3), 977-982.
- [14] Suharyanto, E., Trisianto, C., & Persada, G. N. (2022). Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi "Canva" Pada Smp Pgri 1 Ciputat. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 171-177. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.218>
- [15] Adi Darmawan, Laksamana, P., Saripudin, & Suharyanto. "Pelatihan Online Content Marketing dan Desain Bagi Pemula Dengan Menggunakan Aplikasi Canva," *Jurnal Abdimas Perbanas*, 2022, 3(1), 32-39. <https://doi.org/10.56174/jap.v3i1.477>
- [16] Yoyon Efendi, Muzawi, R., Lusiana, Tashid, & Unang Rio. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Minat Usaha Pemuda Tuah Karya Pekanbaru," *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2023, 4(1), 17-22. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v4i1.914>
- [17] Waruwu, Marinu." Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan," *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 2024, 5, 198-211. [10.59698/afeksi.v5i2.236](https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236).
- [18] Rifa'i, Y. "Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset," *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 2023. <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i1.155>
- [19] Abdussamad, Zuchri. "Buku Metode Penelitian Kualitatif." OSF Preprints, 11 Jan. 2022. Web.
- [20] A.M, Mukhlisah Mukhlisah. "TEKNIK PENGUNGKAPAN DIRI MELALUI ANGKET SELF-DISCLOSURE." (2015).
- [21] Djaelani, Aunu Rofiq. "TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN KUALITATIF." (2014).
- [22] Tinarbuko, Sumbo. "Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global." (2015).
- [23] Dewojati, Raden Kuncoro Wulan. "DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN." (2015). <https://doi.org/10.21831/IMAJI.V7I2.6633>
- [24] Rizal M, M. " PEMANFAATAN MEDIA POSTER TEMPEL UNTUK KOMUNIKASI VISUAL DI DESA WANASARI KECAMATAN MUARA WAHAU," *Al-Rabwah*, 2021, 15(01), 36-41. <https://doi.org/10.55799/jalr.v15i01.76>