

**IMPLEMENTASI MEDIA APLIKASI PIXELAB DALAM PEMBUATAN PAMFLET
PADA HIMPUNAN MAHASISWA BAHASA INDONESIA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH BONE**

Nama_1 Herisman¹, Nama_2 Andi Srimularahmah ², Nama_3 Muhammad Asdar ³

Institusi/lembaga Penulis ¹ Universitas Muhammadiyah Bone

Institusi / lembaga Penulis ² Universitas Muhammadiyah Bone

Institusi / lembaga Penulis ³ Universitas Muhammadiyah Bone

Alamat e-mail : [¹herisman37@gmail.com](mailto:herisman37@gmail.com),

Alamat e-mail : [²andisrimularahmah@gmail.com](mailto:andisrimularahmah@gmail.com),

Alamat e-mail : [³asdarrasyid364@gmail.com](mailto:asdarrasyid364@gmail.com)

ABSTRACT

Abstrak This study discusses the implementation of the Pixellab application in creating pamphlets for the Indonesian Language Student Association (HIMABINA) at Muhammadiyah University of Bone. The background of this research arises from the organization's need for a practical and accessible publication medium capable of producing attractive and informative pamphlet designs. The purpose of this study is to analyze the use of Pixellab in pamphlet creation and to identify the supporting and inhibiting factors in its implementation.

This research applies a descriptive qualitative method with data collected through interviews, observations, documentation, and questionnaires. The respondents consist of ten active HIMABINA members who are directly involved in designing organizational pamphlets. The data were analyzed using a thematic approach to identify patterns and meanings from respondents' experiences.

The results show that the implementation of Pixellab goes through four stages: downloading, introduction and socialization, independent exploration, and practical application in pamphlet creation. The application is considered helpful because of its simple interface, Android-based system, and flexibility. Frequently used features include text editing, layers, shapes, 3D text, and background removal. Most respondents expressed satisfaction since the app enhances creativity and basic graphic design skills. However, some challenges include limited features for complex designs, small phone screens, and paid premium features. In conclusion, Pixellab is effective as a design medium for student organization pamphlets and is recommended for continued use with basic design training support.

Keywords: Implementation, Pixellab, Pamphlet, Students, Creativity.

ABSTRAK

Abstrak Penelitian ini membahas implementasi media aplikasi Pixellab dalam pembuatan pamflet pada Himpunan Mahasiswa Bahasa Indonesia (HIMABINA) Universitas Muhammadiyah Bone. Latar belakang penelitian ini berawal dari kebutuhan organisasi mahasiswa terhadap media publikasi yang praktis, mudah diakses, namun tetap mampu menghasilkan desain pamflet yang menarik dan informatif. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pemanfaatan aplikasi Pixellab dalam pembuatan pamflet serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasinya.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Responden penelitian berjumlah sepuluh mahasiswa aktif HIMABINA yang terlibat langsung dalam pembuatan pamflet organisasi. Data dianalisis dengan pendekatan tematik untuk menemukan pola dan makna dari pengalaman responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Pixellab berlangsung melalui empat tahap, yaitu pengunduhan aplikasi, pengenalan dan sosialisasi, eksplorasi mandiri, serta penerapan nyata dalam pembuatan pamflet. Aplikasi ini dinilai memudahkan pengguna karena tampilannya sederhana, berbasis Android, dan dapat digunakan secara fleksibel. Fitur yang paling sering digunakan antara lain text editing, layer, shape, 3D text, dan background removal. Sebagian besar responden menyatakan puas karena aplikasi ini membantu meningkatkan kreativitas serta keterampilan dasar desain grafis. Namun, kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan fitur untuk desain kompleks, ukuran layar ponsel yang kecil, serta adanya fitur premium berbayar. Kesimpulannya, Pixellab efektif digunakan sebagai media desain pamflet dalam kegiatan organisasi mahasiswa dan direkomendasikan untuk terus dimanfaatkan dengan dukungan pelatihan desain dasar.

Kata kunci: Implementasi, Pixellab, Pamflet, Mahasiswa, Kreativitas.

A. Pendahuluan

Di zaman digital ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi semakin meningkat dengan cepat. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan yang semakin besar untuk mengikuti perubahan tersebut. Individu sebagai

pengguna teknologi harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang serta teknologi yang akan datang. Salah satu cara untuk beradaptasi dengan teknologi adalah melalui pendidikan. Berkat kemajuan

teknologi seperti komputer, ponsel pintar, dan internet, berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, telah mengalami kemajuan yang signifikan. Contohnya adalah bidang desain grafis.

Menurut Blanchard (dalam Sihombing, 2001:12), desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang menggunakan elemen gambar, tipografi, dan ilustrasi untuk menyampaikan pesan secara efektif. Desain grafis memiliki peran penting dalam pendidikan karena mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik, informatif, dan kreatif.

Salah satu aplikasi desain grafis yang banyak digunakan adalah Pixellab, karena menyediakan beragam fitur menarik, mudah dioperasikan melalui ponsel pintar, serta dapat digunakan oleh pemula maupun desainer profesional.

Menurut Sudjarnati dkk. (2022), Ahmad & Handayani (2021), serta Afda & Aprilia (2022), Pixellab adalah aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto, membuat logo, dan melatih kreativitas pengguna. Aplikasi ini memiliki banyak manfaat, di antaranya fitur pengeditan gambar, penambahan efek, serta pembuatan stiker dan konten promosi digital.

Penggunaan aplikasi Pixellab dalam dunia pendidikan, khususnya di kalangan mahasiswa, menarik untuk diteliti karena masih banyak mahasiswa yang belum memahami potensi teknologi ini dalam mendukung kreativitas desain grafis dan media publikasi seperti pamflet.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan aplikasi Pixellab, sebagian besar masih berfokus pada pembuatan iklan atau pelatihan desain untuk pelaku bisnis online. Belum banyak penelitian yang menelaah implementasi aplikasi Pixellab dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan pamflet organisasi.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berjudul: "Implementasi Pemanfaatan Media Aplikasi Pixellab terhadap Kreativitas Desain Grafis dalam Menyusun Pamflet pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Bone."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena

peneliti ingin memahami secara mendalam tentang implementasi media aplikasi pixelab dalam pembuatan pamflet pada himpunan mahasiswa bahasa indonesia universitas muhammadiyah bone dengan menggunakan teori Mery W. George.

Penelitian ini akan dilakukan di kampus Universitas Muhammadiyah Bone, Waktu penelitian akan dilaksanakan mulai dari bulan maret 2025 sampai dengan bulan april 2025.

Subjek penelitian Himpunan Mahasiswa Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Bone. 20 Mahasiswa adalah pihak yang akan menggunakan media aplikasi Pixellab untuk membuat pamflet. Peneliti akan mempelajari bagaimana mereka menggunakan aplikasi tersebut, bagaimana mereka menggunakan aplikasi tersebut untuk meningkatkan kreativitas desain grafis mereka, dan kendala yang mereka hadapi dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah focus group discussion (FGD) antara peneliti dengan mahasiswa, kemudian dikembangkan dengan metode wawancara daring, dokumentasi pengumpulan dan analisis dokumen

serta observasi untuk mendapatkan dan mengumpulkan data kualitatif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara mendalam dengan himpunan mahasiswa untuk menggali informasi tentang implementasi pemanfaatan media aplikasi Pixellab terhadap kreativitas desain grafis dalam menyusun pamflet.
2. Observasi partisipan di kelas dan di luar kelas untuk mengamati bagaimana mahasiswa memanfaatkan media aplikasi Pixellab dalam menyusun pamflet.
3. Dokumentasi berupa dokumen resmi Himpunan Mahasiswa Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Bone, karya pamflet mahasiswa, dan hasil dokumentasi penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan menggunakan model Miles dan Huberman. Model ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

1. Reduksi data: Mengumpulkan data dari berbagai sumber, menyeleksi data yang relevan, dan meringkas data.
2. Display data: Menyajikan data dalam bentuk tabel, matriks, bagan, atau diagram untuk memudahkan analisis.

3. Verifikasi data: Memeriksa keabsahan data dengan triangulasi sumber data dan metode pengumpulan data. 4. Penarikan kesimpulan: Menarik kesimpulan dari data yang telah dianalisis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses implementasi aplikasi Pixelab dalam pembuatan pamflet di Himpunan Mahasiswa Bahasa Indonesia (HIMABINA) Universitas Muhammadiyah Bone berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang positif. Secara umum, implementasi ini dimulai dari tahap pengenalan hingga adaptasi dan pemanfaatan optimal. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan

1.Tahap pengunduhan aplikasi pixelab

Tahap pengunduhan aplikasi Pixellab adalah merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses implementasi media digital dalam pembuatan pamflet oleh himpunan mahasiswa bahasa Indonesia (HIMABINA). Pada tahap ini anggota organisasi mulai berkenalan secara langsung dengan aplikasi



Pixellab melalui proses instalasi aplikasi ke perangkat masing-masing.

Gambar 1 dasbord aplikasi pixellab

2. Tahap pengenalan dan sosialisasi aplikasi pixelab

Setelah aplikasi Pixellab berhasil diunduh oleh anggota, maka proses implementasi berlanjut pada tahap pengenalan dan sosialisasi. Tahap ini merupakan proses penting dalam membentuk pemahaman dasar mengenai fungsi dan penggunaan aplikasi Pixellab. Dalam tahap ini, anggota himpunan mulai dikenalkan dengan aplikasi Pixellab sebagai alternatif media desain grafis berbasis perangkat Android yang mudah digunakan, praktis, dan tidak memerlukan perangkat komputer.

Gambar 3 eksplorasi mandiri



Gambar 2 pengenalan aplikasi
pixllab

3. Tahap eksplorasi mandiri aplikasi Pixellab

pada tahap ini anggota mulai mencoba menggunakan aplikasi secara lebih bebas, dengan tujuan untuk memahami lebih mendalam fungsi-fungsi fitur yang tersedia, serta mengembangkan kreativitas masing-masing dalam mendesain pamflet. Setiap anggota memiliki cara dan gaya belajar yang berbeda-beda, namun semangat mencoba dan berlatih terus mendorong mereka untuk mengasah kemampuan dalam menggunakan aplikasi Pixellab.



4. Tahap penerapan dalam pembuatan pamflet

Setelah melalui tahapan pengunduhan, pengenalan, dan eksplorasi aplikasi Pixellab, maka tahap selanjutnya yang diamati dalam proses penelitian ini adalah tahap penerapan, yakni bagaimana anggota Himpunan Mahasiswa Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Bone secara nyata menggunakan aplikasi Pixellab dalam pembuatan pamflet kegiatan organisasi.

Berikut ini beberapa hasil karya dari implementasi aplikasi pixelab yaitu:



Gambar 4 pamflet kegiatan



Gambar 5 pamflet lomba seni

Proses implementasi aplikasi Pixellab dalam kegiatan organisasi HIMABINA dapat dikategorikan sebagai bentuk adaptasi teknologi dalam dunia kemahasiswaan. Implementasi ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari proses pengunduhan aplikasi hingga ke tahap penerapan nyata dalam pembuatan pamflet. Setiap tahap memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan keterampilan anggota organisasi terhadap penggunaan aplikasi ini sebagai media desain grafis.

Pada tahap pengunduhan, dapat dilihat bahwa sebagian besar anggota HIMABINA dengan mudah dapat mengakses aplikasi Pixellab melalui perangkat Android masing-masing. Ketersediaan aplikasi ini di Google Play Store secara gratis, serta

ukurannya yang ringan, menjadi faktor utama yang memudahkan proses instalasi. Dibandingkan dengan aplikasi desain profesional yang memerlukan perangkat komputer, Pixellab memberikan alternatif praktis dan efisien, yang sangat sesuai dengan kondisi mahasiswa yang sebagian besar mengandalkan ponsel untuk kebutuhan digitalnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media aplikasi Pixellab dalam pembuatan pamflet oleh anggota Himpunan Mahasiswa Bahasa Indonesia (HIMABINA) Universitas Muhammadiyah Bone. Berdasarkan hasil analisis tematik terhadap data angket dari sepuluh responden, ditemukan sejumlah temuan penting yang memberikan gambaran komprehensif tentang sejauh mana aplikasi Pixellab digunakan dan tantangan yang dihadapi dalam implementasinya.

Pertama, dari aspek pemanfaatan, terlihat bahwa penggunaan aplikasi Pixellab tergolong cukup tinggi, terutama dalam mendukung kegiatan organisasi seperti pembuatan pamflet acara. Aplikasi ini dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai

dengan kebutuhan mahasiswa, yaitu ringan, mudah digunakan, serta dapat diakses melalui perangkat mobile. Temuan ini dapat dikaitkan dengan teori Technology Acceptance Model (TAM) oleh Davis (1989), yang menyebutkan bahwa suatu teknologi akan diadopsi apabila pengguna memandangnya.

Kedua, dalam hal kreativitas dan kemandirian, aplikasi Pixellab terbukti mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam menciptakan desain secara mandiri. Mahasiswa tidak hanya menyusun pamflet berdasarkan template, tetapi juga merancang nya dari nol sesuai kebutuhan visual.

Ketiga, penelitian juga menemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh responden dalam penggunaan aplikasi Pixellab. Keterbatasan fitur untuk desain kompleks, ukuran layar ponsel yang kecil, serta minimnya template bawaan menjadi tantangan tersendiri bagi pengguna pemula.

Keempat, dari sisi organisasi, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan Pixellab akan lebih optimal jika didukung oleh kebijakan dan program yang mendukung peningkatan kapasitas anggota.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi media aplikasi Pixellab dalam pembuatan pamflet oleh anggota Himpunan Mahasiswa Bahasa Indonesia (HIMABINA) Universitas Muhammadiyah Bone, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Pixellab Bersifat Situasional tetapi Efektif

Mahasiswa HIMABINA memanfaatkan Pixellab terutama untuk kebutuhan mendesak seperti pembuatan pamflet kegiatan, poster, dan publikasi acara. Meskipun penggunaannya tidak rutin, aplikasi ini terbukti efektif untuk memenuhi kebutuhan desain organisasi karena kemudahan akses dan penggunaan yang intuitif melalui perangkat seluler.

2. Fitur Favorit Berkisar pada Teks, Layer, dan Elemen Visual Sederhana

Fitur yang paling banyak digunakan oleh responden adalah editing text, shape, layering, dan background removal. Fitur-fitur

tersebut dianggap cukup untuk kebutuhan dasar pamflet mahasiswa.

3. Pixellab Meningkatkan Kreativitas dan Kemandirian Desain

Sebagian besar responden merasa aplikasi ini membantu mereka belajar menyusun elemen desain dari nol. Ketiadaan template dianggap sebagai tantangan sekaligus kesempatan untuk meningkatkan kreativitas. Pixellab menjadi media pembelajaran visual yang mendorong eksplorasi mandiri.

4. Masih Terdapat Hambatan Teknis dan Keterbatasan Fitur.

Beberapa kendala yang ditemukan di antaranya adalah keterbatasan fitur profesional, kesulitan desain melalui layar ponsel, serta fitur premium yang terkunci. Kendala ini cukup memengaruhi pengalaman pengguna, khususnya mereka yang belum terbiasa dengan desain digital.

5. Potensi Optimalisasi Masih Terbuka Lebar. Pixellab dapat dioptimalkan lebih jauh melalui pelatihan dasar, penyusunan panduan, dan penggunaan terstruktur dalam kegiatan organisasi. Dengan

dukungan kelembagaan, aplikasi ini bisa menjadi alat efektif dalam membentuk literasi desain visual di kalangan mahasiswa HIMABINA.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA:

- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Ahmad, M. F., & Handayani, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Pixellab untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibagor. *Jurnal Ilmiah Mendidik*, 10(2), 237-248.
- Afda, R., & Aprilia, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Pixellab untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 11(2), 204-213.
- Amrullah, F., & Indrianto, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Pixellab untuk Meningkatkan Minat dan

- Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Kelas VII SMP Negeri 1 Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 10(2), 187-196.
- Aziz, M., Farida, A., & Murni, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Pixellab untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Desain Grafis Siswa SMK Negeri 1 Padang Panjang. *Jurnal Kajian Teknologi*, 11(1), 43-52.
- Efendi, R. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Pixellab untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Vokasi Universitas Bengkulu*, 8(1), 1-8.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjarnati, D., Wulandari, C. A., & Fitriani, D. (2022). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Aplikasi Pixellab Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Desain Grafis Siswa SMK Negeri 1 Kota Madiun. *Jurnal Pendidikan Vokasi Universitas Negeri Malang*, 8(2), 238-250.
- Sitepu, V. (2004). *Panduan mengenal desain grafis*. PT. Elex Media.
- Senoprabowo, A., Muqoddas, A., & Hasyim, N. (2019). Desain grafis untuk meningkatkan nilai kaligrafi pada santri dan pengurus Pondok Pesantren Al-Hadi Kabupaten Demak. *International Journal of Community Service Learning*, 3(4), 211-221.
- Rochmawati, I. (2020). 09-fungsi Desain Grafis.
- Andriyanto, M. I. (2023). Pengaruh Implementasi Unsur Desain Grafis pada Media Pembelajaran berbasis Presentasi dalam Mata Pelajaran Pemrograman Dasar terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK.
- Haeruddin. (2023). Pelatihan Penguasaan Aplikasi Pixellab dalam Desain Grafis untuk Promosi Produk Jualan pada Kalangan Pebisnis Online di Kota Makassar.
- Maharta, N., Nyeneng, W. D., & Putu, A. A. (2015). *Desain Grafis: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Slamet Riyanto. (2009). *Komunikasi dan Kebudayaan: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan ketrampilan kreativitas desain grafis digital siswa SMU menggunakan aplikasi canva pada

ponsel pintar. Journal of
Appropriate Technology for
Community Services, 2(2), 86-91