

Pelatihan Desain Grafis untuk Pemberdayaan Paguyuban Pemuda Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas

Toni Anwar^{1*}, Cayadewi Paramita², Dwiky Wahyu Baskoro³

¹²³ Pusat Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM
Purwokerto

toni@amikompurwokerto.ac.id¹, cahya.dewi.paramita@gmail.com², dwikwahyu57@gmail.com³

Abstrak: Perkembangan aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan, salah satunya dibidang industri kreatif seperti *advertising*, reklame, desain grafis dan pengolahan gambar digital. Salah satu menunjang keterampilan bagi pemuda pemudi anggota kelompok paguyuban pemuda, Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas Jawa Tengah. Dilakukan pelatihan *life skill* yang berupa perancangan desain grafis untuk *advertising* dan reklame serta memasarkannya secara *online*. Metode pengabdian ini berupa pelatihan keterampilan desain grafis yang menggunakan computer dan memakai *software CorelDraw* dan *Photoshop* serta proses pendistribusian desain di *Shutterstock* sehingga dapat menghasilkan penghasilan lain. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pemuda dalam meningkatkan kualitas kemampuan dalam membuat desain grafis yang menarik sehingga peserta dapat bersaing untuk memenuhi permintaan akan kebutuhan lapangan kerja dan juga menuju wirausaha. Pelatihan akan berfokus pada sebuah desain atau image yang akan diselesaikan oleh peserta. Hasil kegiatan pelatihan keterampilan desain grafis menunjukkan peserta bisa merancang logo, kartu nama, undangan, *famplet*, *banner*, spanduk dan bentuk *advertising* lainnya serta proses pendistribusianya.

Kata kunci: *Life skill; keterampilan desain grafis; pemuda-pemudi; advertising.*

Abstract: The development of applications in the field of information technology has a major impact on various aspects of life, one of which is in the creative industries such as *advertising*, billboards, graphic design and digital image processing. One of the supporting skills for young people who are members of the youth community group, Sub-District Sumbang, Banyumas Regency, Central Java. Performing life skills in the form of graphic design design training for *advertising* and billboards as well as marketing them online. This service method is in the form of training in graphic design skills using computers and using *CorelDraw* and *Photoshop* software as well as the process of distributing designs on *Shutterstock* so that they can generate other income. This Community Service activity aims to increase the knowledge and skills of youth in improving the quality of their ability to create attractive graphic designs so that participants can compete to meet the demand for job opportunities and also towards entrepreneurship. The training will focus on a design or image that will be completed by the participants. The results of the graphic design skill activity show that participants can design logos, business cards, invitations, flyers, banners, banners and other forms of *advertising* and the distribution process.

Keywords : *Life skill; graphic design skills; young people; advertising.*



Article History:

Received : 21-10-2021

Revised : 28-11-2021

Accepted: 14-12-2021

Online : 27-12-2021



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. Pendahuluan

Bagian dari masyarakat yang paling produktif adalah generasi muda, dimana kemampuan atau potensi yang dimiliki oleh sebagian kaum muda tidak terlaksana secara optimal disebabkan kurang motivasi, arahan dan bimbingan. Kegiatan kaum muda hanya berkumpul yang tidak dapat menghasilkan suatu manfaat untuk diri para kaum muda itu sendiri supaya menjadi lebih produktif dalam keahlian untuk merajut masa depannya.

Diadakannya berbagai macam pelatihan dalam upaya kualitas dan peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk pemberdayaan dan penanggulangan taraf hidup masyarakat oleh pemerintah atau lembaga-lembaga tertentu. Dalam peningkatan SDM dapat juga dilakukan melalui pemberian ilmu pengetahuan supaya masyarakat menjadi lebih terampil dalam berbagai hal. Hal ini memiliki dampak positif terhadap masyarakat, selain untuk memberikan ilmu pengetahuan juga adanya upaya agar masyarakat menjadi lebih terampil dalam berbagai hal.

Peningkatan kualitas keterampilan, salah satunya adalah dengan pelatihan desain grafis, yang mempunyai tujuan dalam peningkatan SDM yang profesional (berkualitas) dan dapat bersaing memenuhi permintaan dunia industri, kebutuhan lapangan kerja dan berwirausaha (*entrepreneur*) seperti membuat usaha percetakan.

Perancangan grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual berupa gambar dan teks dalam menyampaikan pesan dan informasi. Aplikasi untuk perancangan grafis yang banyak dan populer digunakan adalah *software coreldraw* dan *photoshop*. *Coreldraw* dan *Photoshop* merupakan *software* desain *grafis* untuk pengolahan gambar yang disusun dari gabungan garis dan titik, dimana tergabung dalam unsur-unsur garis, ruang, warna dan tekstur membentuk aspek struktural dengan komposisi yang lebih luas dan prinsip-prinsip desain visual (ARIEF ADITYAWAN S & TIM LITBANG, 2010). *Software coreldraw* dan *photoshop* mempunyai kemampuan kognitif, pengolahan gambar, keterampilan tipografi, dan *page layout* serta menggabungkan teks, gambar, animasi secara visual pada berbagai macam media publikasi dengan *tool* dan *link* bagi pengguna dalam bentuk *navigasi* yang dapat berintegrasi dan berkomunikasi (Afriliana & Budihartono, 2018; Anne Damera, 2007).

Pelatihan desain grafis menuju wirausaha menggunakan *software coreldraw* dan *adobe photoshop* untuk membuat produk *advertising* dan reklame yang diangkat dalam kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Pelita Indonesia pada pengabdian kepada masyarakat. Materi pelatihan tentang desain grafis seperti pembuatan spanduk, , brosur, pamflet dan surat undangan disiapkan sedemikian rupa agar mudah dipelajari oleh peserta pelatihan, selain itu juga diberikan materi lengkap tentang tutorial sehingga peserta pelatihan dapat belajar dan mengulanginya sendiri maupun berkelompok tentang materi yang telah disampaikan. Bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan atau *workshop*, yakni bentuk kegiatan untuk mengeksplorasi ide dan memberikan pelatihan, dimana semua peserta pelatihan terlibat aktif, pemaparan materi dan memberikan pelatihan langsung berupa praktek dengan menggunakan *software coreldraw* dan *adobe photoshop*. Diakhir pelatihan dilakukan simulasi dengan diskusi, tanya jawab dan praktek untuk mencetak hasil karya peserta pelatihan. *Software* desain grafis dapat juga digunakan untuk membuat *desain* motif batik dalam kegiatan pengabdian penerapan IPTEKS batik *training* untuk siswa-siswi SMK Negeri 5 kota Bengkulu (Ernawati, 2015). Dalam pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Graha et, al (Tri Rendra Graha et al., 2016)., untuk mewujudkan industri kreatif desain grafis yang berorientasi pada pelayanan konsumen dengan produk desain grafis non cetak yang *personalized*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam penggunaan *software adobe photoshop* dan *coreldraw* dapat juga digunakan dalam fotografi untuk

bisnis industri kreatif (Dan Pelatihan Fotografi Menggunakan Aplikasi Komputer Desain Adobe Photoshop Dan et al., 2014) dimana menurut susanto, dkk., (Susanto et al., 2018) media publikasi spanduk dan brosur dapat dibuat dengan menggunakan *software adobe photoshop* menjadi media publikasi yang menarik dan efektif.

Organisasi pemuda merupakan wadah pengembangan generasi muda yang tumbuh atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat khususnya generasi muda di wilayah Desa yang bergerak dibidang kesejahteraan sosial. Terbentuknya organisasi ini karena marakna premanisme dan banyak pemuda yang melakukan kegiatan-kegiatan yang illegal (pesta miras, narkoba dll). Saat ini sudah banyak kegiatan yang dilaksanakan oleh organisasi pemuda, mulai dari: Menonton bareng Film G30S PKI, Pengajian, Pawai Obor ledulfitri. Memperingati kemerdekaan Indonesia dan bakti sosial.



Gambar 1. Kegiatan Pemuda

Semua kegiatan yang saat ini berlangsung belum ada yang meningkatkan kemampuan produktif pemuda yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai bekal kehidupan karena masih banyak Pemuda yang belum memiliki pekerjaan dan serabutan. Para pemuda yang memiliki keterampilan desain grafis dapat menyerap tenaga kerja, berwirausaha sehingga diharapkan bisa mengatasi masalah pengangguran bagi pemuda-pemudi anggota kelompok paguyuban pemuda, Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas Jawa Tengah sebagai mitra pada kegiatan ini. Target yang dicapai dalam pelatihatdesain grafis diharapkan peserta dapat mempunyai bekal yang cukup untuk membantu membuat wirausaha dan bekerja dalam dunia industri, pemerintahan dan organisasi-organisasi pada semua sektor yang ada. Dimana kewirausahaan sebagai faktor sosial ekonomi adalah faktor terpenting dari transformasi ekonomi masyarakat, dan pengaruhnya terhadap berbagai bidang hubungan sosial-ekonomi (Yunanto, 2018). Praktik pelatihan profesional wirausaha berdasarkan bantuan teknologi pendamping akan meningkatkan pelatihan profesional dan menghasilkan hasil kegiatan mereka (Jayne Archbold, 2015; Usmanova et al., 2015).

B. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini menggunakan teknik-teknik dari metode Pendidikan orang dewasa yaitu teknik ceramah, diskusi, demonstrasi, dan pelatihan. Metode pelatihan Pengabdian Masyarakat dilakukan sebagai berikut (Arifin & Wayong Kabelen, 2017; Suriyanto Rustan, 2013).

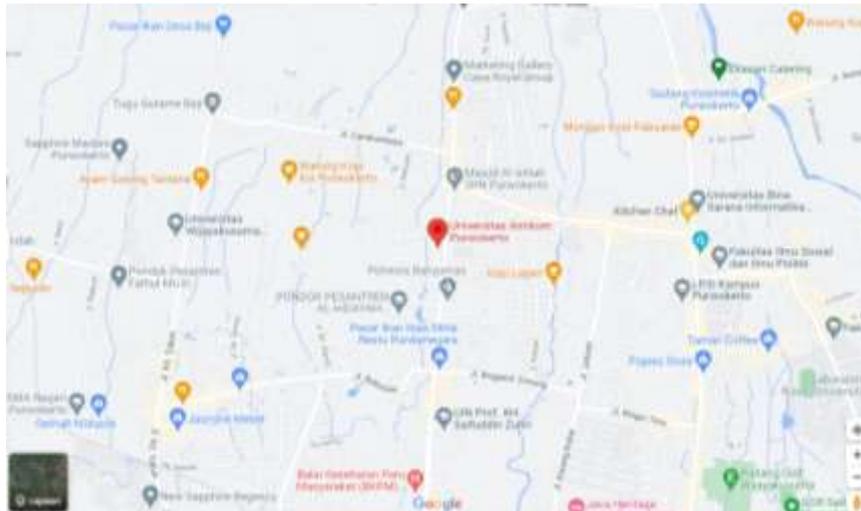
1. Metode ceramah: dalam metode ceramah dilakukan pemberian materi secara tatap muka dan lisan. Tujuan dari ceramah adalah pemberian informasi tentang desain grafis dan software coreldraw dan photoshop. Teknik yang dilakukan adalah penyuluhan dimana bertujuan memberikan pengertian dan pemahaman tentang desain grafis beserta software yang digunakan untuk membuat produk advertising, reklame dan produk lainnya, pemberian materi life skill (kecakapan hidup), manajemen usaha, serta kewirausahaan (enterpreneurship).
2. Metode Demonstrasi/Praktek: penyampaian teori beserta praktek dan demonstrasi yang merupakan kemampuan keterampilan (psikomotorik) penggunaan software coreldraw dan photoshop.
3. Diskusi: proses pemecahan masalah dengan memberikan umpan balik kepada peserta terhadap permasalahan yang dihadapi dalam merancang produk advertising seperti membuat poster, spanduk, kartu undangan dan banner.
4. Implementasi: proses akhir peserta dapat mengimplementasikan produk advertising menggunakan desain grafis dengan software coreldraw dan photoshop melalui percetakan dan publish di shuterstok.
5. Evaluasi Dalam tahap evaluasi ini proses pengukuran terhadap pelatihan dan implementasi penggunaan software coreldraw dan photoshop terhadap produk yang dibuat adalah
 - a. Tim pengabdian memantau mengerti atau tidaknya peserta serta mengukur keberhasilan pengabdian melalui penyebaran kuisisioner sesudah diadakan pelatihan,
 - b. Mengevaluasi jadwal pelaksanaan kegiatan, alokasi waktu, materi kegiatan dan metode yang telah dilakukan.

C. Hasil dan Pembahasan

Pihak yang terlibat dalam kegiatan pelatihan keterampilan desain grafis adalah adalah:

1. Dosen berperan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada mitra dengan memaparkan materi berupa pelatihan keterampilan desain grafis yang menggunakan Komputer dan memakai software CorelDraw dan Photoshop serta proses pendistribusian desain di Shutterstock sehingga dapat menghasilkan penghasilan lain,
2. Mitra yaitu pihak Paguyuban Paguyuban Pemuda Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas
3. Universitas AMIKOM Purwokerto yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materil

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2021. Yang berlokasi di Lab Multimedia Universitas AMIKOM Purwokerto.



Gambar 2. Peta Lokasi Pelaksanaan Pengabdian.

Pelaksanaan pengabdian yang dilakukan yang pertama adalah tim berkoordinasi dengan pihak Universitas AMIKOM Purwokerto dan pengurus paguyuban pemuda desa ciberem untuk melakukan pengabdian dengan materi yang disampaikan sesuai kebutuhan masyarakat sekitar, yang berikutnya dibuatkan berkas administratif untuk perizinan dan pelaksanaan kegiatan. Berikutnya tim melakukan sosialisasi terlebih dahulu kepada calon peserta dan memberikan modul kepada peserta berikut beberapa penjelasan terkait pelatihan yang akan diadakan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Peserta yang menghadiri kegiatan pelatihan tersebut anggota paguyuban pemuda yang berkeinginan untuk belajar dalam meningkatkan keahlian dalam desain grafis dengan software canva, photoshop dan corel draw dengan memanfaatkan aplikasi mobile dan dekstop.

Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan :

- a. Persiapan kelengkapan administrasi; surat menyurat, surat izin, software, bahan, materi.
- b. Persiapan media dan fasilitas penunjang
- c. Persiapan undangan peserta, benner, poster, *power point* dan modul materi.
 - 1) Persiapan pengurusan surat izin melakukan kegiatan
 - 2) LCD Projector, Laptop
 - 3) Form konfirmasi peserta
- d. Persiapan panitia pengabdian masyarakat dengan pembagian tugas dan tanggung jawab.
- e. Metode:
 - 1) Studi Literatur
 - 2) Diskusif
- f. Penetapan Lokasi Pelatihan

2. Tahapan Pelaksanaan

Penyampaian materi:

- a. Pembukaan
- b. Penyampaian materi pengantar (sesi pertama)
 - 1) Peluang berkarir dalam desain grafis
 - 2) Pengertian dasar dan lingkup dalam desain bisnis
 - 3) Pembuatan Portofolio

c. Penyampaian materi teknis (sesi kedua)

- 1) Penjelasan tentang Corel Draw dan GUI di dalamnya
- 2) Pembuatan scema desain Corel Draw
- 3) Jenis-jenis tools yang ada di corel draw.
- 4) Cara membaca laporan keuangan

d. Workshop penggunaan aplikasi corel, phososhop dan canva

- 1) Konfigurasi awal aplikasi
- 2) Pengenalan menu-menu
- 3) Cara pembuatan material sebagai bahan desain di corel
- 4) Cara membuat desain photoshop dengan matrial yang dibuat sebelumnya
- 5) Cara membuat portfolio desain grafis di social media.

Metode : Diskusi, Ceramah, Workshop dan Tanya jawab

3. Tahapan Evaluasi

- a. Evaluasi hasil pelatihan.
- b. Metode; Diskusi, Tanya jawab.

Dokumentasi proses pelatihan desain grafis di Universitas AMIKOM Purwokerto adalah:



Gambar 3. Dokumentasi pelaksanaan Pengabdian Desain Grafis

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah disampaikan pada pelaksanaan pengabdian masyarakat mengenai Pelatihan Desain Grafis untuk Pemberdayaan Paguyuban Pemuda Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas diambil kesimpulan sebagai berikut: Memahami peluang dalam berbisnis di dunia desain grafis, Mengetahui dasar desain grafis, Dapat membuat desain grafis dengan software *CANVA* dan *coreldraw*, Pembuatan akun media sosial untuk membuat portfolio desain grafis, Dapat mendistribusikan karya desain grafis di *shutterstock*.

Adapun saran dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut: Pelaksanaan Pelatihan desain grafis sangat diperlukan guna memberikan bekal skill kepada masyarakat, Bagi anggota paguyuban pemuda desa ciberem kecamatan sumbang, pelatihan diharapkan mampu memberikan kemampuan dalam melakukan desain grafis dan dapat menjadi bekal dalam membantu perekonomian.

Ucapan Terima Kasih

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas AMIKOM Purwokerto melalui program Hibah PENGABDIAN AMIKOM MITRA MASYARAKAT Universitas AMIKOM Purwokerto Tahun 2021 yang telah memberi kesempatan dan bantuan kepada kami untuk melakukan kegiatan ini dan anggota paguyuban pemuda desa Ciberem kecamatan Sumbang yang berpartisipasi dalam kegiatan dan fasilitas tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat kali ini. Suksesnya pelaksanaan pengabdian masyarakat ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungannya kepada kami dalam kegiatan ini.

Referensi

- Afriliana, I., & Budihartono, E. (2018). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. In *Jurnal Abdimas PHB* (Vol. 1, Issue 1).
- Anne Dameria. (2007). *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika*. Link Match Graphic.
- Arief Adityawan S, & Tim LITBANG. (2010). *Tinjauan Desain Grafis* (1st ed., Vol. 1). PT. Concept Media.
- Arifin, J., & Wayong Kabelen, N. (2017). WORKSHOP DESAIN BROSUR SEKOLAH SMK MAHARDIKA BERBASIS BITMAP. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/J-ABDIPAMAS>
- Dan Pelatihan Fotografi Menggunakan Aplikasi Komputer Desain Adobe Photoshop Dan, P., Fauzi, M., Fuad, A., & Darajat, T. M. (2014). Adobe Photoshop dan Corel Draw) untuk. In *Bisnis Industri Kreatif Jurnal Abdimas* (Vol. 1, Issue 1).
- Ernawati. (2015). Batik Design Training sebagai Upaya Pembekalan Soft Skill di Bidang Desain Grafis terhadap Siswa-Siswi SMK Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Rekursif*, 3(1).
- Jayne Archbold. (2015, February 2). *Why Mentoring Matters: What should you be looking for in a mentor?* https://www.hr.com/en/magazines/leadership_excellence_essentials/February_2015_leadership/%20why-mentoring-matters_i5nj5ra6.html.
- Surianto Rustan. (2013). *Mendesain Logo* (1st ed., Vol. 1). Gramedia Pustaka Utama.
- Susanto, T. T., Kusnadi, E., & Retno, L. (2018). Penggunaan Spanduk dan Brosur Sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan (Studi Pada Ibu-Ibu Pengurus Yayasan Uswatun Hasanah, Pancoran Mas Depok Jawa Barat). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 576–584. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- Tri Rendra Graha, D., Sugiarto Waloejo, B., & Dwi Wicaksono Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota, A. (2016). Perencanaan Strategis Industri Kreatif Sektor Desain Grafis Kota Malang Aktor Pemerintah Dinas Perindustrian. In *Jurnal Tata Kota dan Daerah* (Vol. 8, Issue 2).
- Usmanova, N., Shindina, T., & Basharina, A. (2015). Development and Assessment of Interactive Teaching Approach Impact on Communicative Competence of Bachelors of Economic Universities. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 214, 729–738. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.701>

