

---

## Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Pixellab di Desa Sidomulyo

Aufia Aisa<sup>1\*</sup>, Sujono<sup>2</sup>, Moh Sholeh Afyuddin<sup>3</sup>, Siti Sulaikho<sup>4</sup>, Wanda Putri Noviaty<sup>5</sup>, Fajar Nur Trengginas<sup>6</sup>, Maulidi<sup>7</sup>

<sup>1,4,7</sup> Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH.A.Wahab Hasbullah

<sup>2,5,6</sup> Informatika, Universitas KH.A.Wahab Hasbullah

<sup>3</sup> Pendidikan Bahasa Arab, Institut Agama Islam Negeri Kediri

\*Email: [aufiaaisa@unwaha.ac.id](mailto:aufiaaisa@unwaha.ac.id)

---

### ABSTRACT

*Village youth is an association where they are the object of conducting events in the village where they live. Graphic design is a communication process using visual elements, such as typography, photography, and illustrations that are intended to create a perception of a message being conveyed. In general, graphic designers make a lot of use of images, photos, symbols and various forms of language and visual elements. In this service activity, we will help village youth in developing their potential to get job opportunities in the field of design to strengthen the economy and also their productivity. Graphic design training can provide village youth with basic graphic design skills to be able to create publication media. The purpose of this program is to provide knowledge about graphic design to teenagers, to provide knowledge about coloring in making a design, to change the consumptive behavior of teenagers regarding the use of smartphones, to establish more relationships between teenagers. The method used for community mapping is the Service Learning (SL) method. According to Seifer, Service Learning is a teaching method that combines community service with academic learning objectives. From the questionnaire data that was distributed, 81.2% of the total respondents stated that it was very good. Graphic design training was held with the pixellab application.*

**Keywords:** Training, Graphic Design, Pixellab App.

### ABSTRAK

*Para remaja desa adalah suatu perkumpulan dimana mereka yang menjadi objek dalam melakukan acara-acara di desa tempat mereka tinggal. Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Pada umumnya, desainer grafis banyak memanfaatkan gambar, foto, simbol dan berbagai bentuk bahasa serta elemen visual. Pada kegiatan pengabdian ini kami akan membantu remaja desa dalam mengembangkan potensi yang mereka punya untuk mendapatkan peluang pekerjaan dalam bidang desain untuk memperkuat perekonomian dan juga produktivitas mereka. Pelatihan desain grafis dapat memberikan keterampilan desain grafis dasar kepada remaja desa untuk dapat membuat media publikasi. Tujuan program ini adalah memberikan ilmu tentang desain grafis kepada para remaja, memberi ilmu tentang pewarnaan dalam membuat suatu desain, mengubah perilaku yang konsumtif pada remaja akan penggunaan smartphone, lebih menjalin hubungan antar para remaja. Metode yang digunakan untuk pemetaan masyarakat adalah menggunakan metode Service Learning (SL). Menurut Seifer, Service Learning adalah metode pengajaran yang menggabungkan layanan masyarakat dengan tujuan pembelajaran akademis. Dari data angket yang telah dibagikan 81,2% dari total responden menyatakan sangat baik, diadakannya pelatihan desain grafis dengan aplikasi pixellab.*

**Kata Kunci:** Pelatihan, Desain Grafis, Aplikasi Pixellab.

---

## PENDAHULUAN

Kumpulan para remaja desa adalah suatu perkumpulan dimana mereka yang menjadi objek dalam melakukan acara-acara di desa tempat mereka tinggal. Kita harus mencari solusi yang simpel yaitu dengan adanya potensi yang remaja desa punya. Pada kegiatan pengabdian ini kami membantu remaja desa dalam mengembangkan potensi yang mereka punya untuk mendapatkan peluang pekerjaan dalam bidang desain untuk memperkuat perekonomian dan juga produktivitas mereka. Pelatihan desain grafis dapat memberikan keterampilan desain grafis dasar kepada remaja desa untuk dapat membuat media publikasi (Anwar, T., Paramita, C., & Baskoro, D. W., 2021).

Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Pada umumnya, desainer grafis banyak memanfaatkan gambar, foto, simbol dan berbagai bentuk bahasa serta elemen visual. Bentuk komunikasi visual tersebut sering dilengkapi dengan adanya huruf (Sihombing, 2001). Dalam pengabdian yang telah terlaksana diharapkan remaja desa bisa menggunakan ilmu yang telah diberikan sehingga bisa bermanfaat untuk kedepannya (Agustina *et al.*, 2021). Pelatihan pembuatan desain grafis/editing foto di kalangan remaja diharapkan dapat mengisi waktu luang para remaja. Karena dipandang remaja yang sedang mencari jati diri ini merasa bosan dengan tiadanya kegiatan rutin atau penyaluran hobi mereka.

Perubahan teknologi komunikasi yang sangat cepat dan pesat dari tahun ke tahun dapat mempengaruhi cara berpikir seorang remaja dan mempengaruhi interaksi sosial mereka (Astuti, 2014). Berdasarkan kebutuhan remaja yang telah diketahui melalui wawancara, kekurangan dan kebutuhannya adalah cara mengoperasikan teknologi dibidang desain. Dan dari situ terbentuk ide pelatihan desain grafis. Namun melihat dari target atau mitra yang kemungkinan jarang atau bahkan tidak mempunyai sama sekali laptop atau komputer, diambillah keputusan untuk menggunakan perantara atau alat yang kemungkinan banyak orang punya yaitu *smartphone* sehingga para remaja tidak kesulitan saat mencari media untuk mendesain sesuatu (Ma'arif & Bahtiar, 2021).

Sebelum menindaklanjuti kebutuhan remaja di Desa Sidomulyo, dikenalkan terlebih dahulu terkait aplikasi yang ingin digunakan dan dikembangkan dalam kebutuhannya. Sebagai acuan dan media dalam pelatihan desain grafis diperkenalkan aplikasi *Pixellab*, yang mana aplikasi ini lebih mudah digunakan daripada aplikasi desain yang ada pada laptop atau komputer, sehingga tidak memberatkan para remaja di Desa Sidomulyo dalam memahami cara kerja aplikasi desain ini.

Sementara *Pixellab* merupakan aplikasi berbasis android untuk mengedit teks dengan mudah yang dikembangkan oleh App Holdings. Fitur pendukung berupa membuat teks, teks 3D, efek teks, ratusan font, membuat stiker, emoji dengan berbagai macam bentuk yang diinginkan. Aplikasi ini juga dapat menyimpan proyek dan mengeksportnya kedalam beragam format, seperti pdf, jpeg dan png. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu terintegrasi dengan aplikasi design berbasis android lainnya. Sehingga dalam penggunaannya, aplikasi ini mudah digunakan, simple, cepat dan efisien (*Pixellab*, 2022).

## METODE

Metode yang digunakan untuk pemetaan masyarakat adalah menggunakan metode *Service Learning* (SL). Menurut Seifer, *Service Learning* adalah metodologi pengajaran yang menggabungkan layanan masyarakat dengan tujuan pembelajaran akademis. Metode *Service Learning* adalah suatu metode holistik yang bertujuan untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan konteks kehidupan. Meskipun *Service Learning* menghasilkan hasil yang positif di banyak bidang, hasil yang paling signifikan dari pedagogi mungkin adalah pembelajaran transformatif yang dapat dihasilkan oleh semua peserta (Felten, P., & Clayton, P. H., 2011). Dengan adanya metode *Service Learning* ini, akan terjadi hubungan timbal balik dengan masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sidomulyo adalah sebuah desa di wilayah Kecamatan Megaluh, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur. Desa Sidomulyo terdiri dari 5 dusun yaitu Dusun Sidomulyo, Dusun Candi, Dusun Dempok, Dusun Kandangan dan Dusun Cangkring Malang.

Banyak sekali kriteria, indikator, dan tolak ukur untuk menyatakan keberhasilan suatu kegiatan, namun yang digunakan untuk menyatakan kegiatan pelatihan desain grafis dengan aplikasi *pixellab* ini berhasil atau tidak adalah dengan angket kepuasan. Hal tersebut dilakukan agar bisa mendapatkan suatu data yang valid tentang kepuasan peserta selama pelatihan dilaksanakan. Pembagian angket dilakukan

setelah acara pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *pixellab*. Kegiatan ini terdiri beberapa tahapan yang sudah dilakukan sebagai berikut:

- Koordinasi dengan Kepala Desa di Desa Sidomulyo

Awal program kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan melakukan koordinasi awal melalui izin pelaksanaan pengabdian yang dilakukan dengan Kepala Desa Sidomulyo bapak Sunyoto. Hasil koordinasi dengan pihak mitra mengizinkan melakukan kegiatan pengabdian sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Setelah perizinan selesai, selanjutnya dilakukan koordinasi dan diskusi lanjutan dengan remaja di Desa Sidomulyo, tentang pelatihan desain grafis dengan aplikasi *pixellab*.



**Gambar 1.** Koordinasi dengan kepala Desa di Desa Sidomulyo

- Penyusunan Materi

Penyusunan materi pada kegiatan ini disusun oleh tim pelaksana dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai referensi terkait dengan aplikasi desain dan edit foto. Tahap penyusunan materi ini dimulai pada awal pelaksanaan dan digunakan pada kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *pixellab* agar kegiatan tersebut lebih efektif.



**Gambar 2.** Penyusunan Materi



**Gambar 3.** Buku Panduan *Pixellab*

- Pelaksanaan Program

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan praktek pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *pixellab* dilakukan dengan cara Survei dilakukan untuk mengetahui daerah mana pada Desa Sidomulyo ini yang mempunyai potensi untuk dilaksanakannya kegiatan ini, sehingga dari faktor-faktor yang menunjangnya, kegiatan ini bisa sukses terlaksana. Pengumpulan data dilakukan untuk mendata beberapa masyarakat, sasaran atau para remaja yang tertarik untuk mengikuti kegiatan. Kegiatan ini diikuti sekitar 20 remaja. Sosialisasi dan pelatihan dilaksanakan di balai Desa Sidomulyo atau balai pertemuan yang dapat menampung banyak orang. Sosialisasi dilakukan menggunakan alat bantu multimedia PPT untuk menerangkan tentang materi pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *pixellab*. Materi disiapkan oleh narasumber yang mumpuni dalam bidang desain grafis menggunakan *pixellab*. Berdasarkan hasil sosialisasi dan praktek akan dilakukan kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan *pixellab* dan percontohan membuat desain grafis.



**Gambar 4.** Pelaksanaan Program

## SIMPULAN

Dan dari data angket yang telah dibagikan, 81,2% dari total responden menyatakan sangat baik diadakannya pelatihan desain grafis dengan aplikasi *pixellab*. Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *pixellab* ini membantu para remaja untuk menemukan minat atau bakat mereka, yang mana hal tersebut memungkinkan untuk diimplementasikan kedalam kehidupan mereka sehari-hari di berbagai sektor kehidupan. Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *pixellab* ini juga memberikan ilmu tentang desain grafis kepada para remaja, memberi ilmu tentang pewarnaan dalam membuat suatu desain, mengubah perilaku yang konsumtif pada remaja akan penggunaan *smartphone*, lebih menjalin hubungan antar para remaja

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, U. W., & Khunaifi, A. G. (2021, December). Designing "PRONISH"(Pronunciation of English) for Beginner as Learning Media in Pronunciation Practice at Unwaha University. In *Multidiscipline International Conference* (Vol. 1, No. 1, pp. 478-482).
- Anwar, T., Paramita, C., & Baskoro, D. W. (2021). *Pelatihan Desain Grafis untuk Pemberdayaan Paguyuban Pemuda Banaran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas*. JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter, 4(2), 143-150.
- Astuti, A. P., & Rps, A. N. (2014). *Teknologi komunikasi dan perilaku remaja*. Jurnal Analisa Sosiologi, 3(1), 91-111.
- Felten, P., & Clayton, P. H. (2011). *Service-learning. New directions for teaching and learning*, 2011(128), 75-84.
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imaginstudio.imagetools.pixellab&hl=id&gl=US>.
- Ma'arif, I. B., & Bahtiar, Y. (2021). Designing LEEF (Learning English Easy and Fun) as Learning Media for the Seventh Grade of Junior High School. *FOSTER: Journal of English Language Teaching*, 2(3), 372-386.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*. Metode Penelitian Pendidikan. Jurnal Metode Penelitian Pendidikan.