
Peningkatan Ketrampilan Remaja Desa Gongseng Jombang Melalui Pelatihan Desain Grafis

**Rohmat Hidayat^{1*}, Mohamad Nasirudin², Umar Khasan³,
Mulia Ni'matul Jannah⁴, Mohammad Hanif Yuhdi⁵, Moh. Marzuki⁶**

^{1,3} Agribisnis, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

² Agroekoteknologi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{4,5} Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁶ Sistem Informasi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: rohmathidayat@unwaha.ac.id

ABSTRACT

This Community Service Program aims to introduce and utilize information technology to improve design skills through graphic design training for youth in Gongseng village of Jombang. The method used in this community service is PLA (Participatory Learning and Action), a community empowerment method that consists of a learning process about a topic and then followed by real action relevant to the empowerment material. The approach used in this program is outreach, practice, and mentoring until the training participants can get to know the Canva application, how to utilize or use the application. The target audience for this graphic design training activity is the youth of Gongseng Village. This activity took place at the Baitul Jami Mosque in Gongseng village with 18 participants from Gongseng village youth. In general, this activity can take place well with the expected results. Participants were enthusiastic in following the course of the training. The results of the post-training evaluation through questionnaire filling data to measure how deep the participants' understanding and how capable they were of putting into practice what they had obtained in the training showed that the training participants experienced an increase in their understanding of the material starting from their knowledge. Based on the results of the questionnaire that was distributed to 18 participants, it showed that 93% of the 18 teenagers agreed that after doing the practice, the participants were able to make graphic designs through the Canva application.

Keywords: Training; Graphics design; Canva Application

ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan dan memanfaatkan Teknologi Informasi untuk meningkatkan ketrampilan desain melalui pelatihan desain grafis pada remaja desa Gongseng. Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah PLA (Participatory Learning and Action), metode pemberdayaan masyarakat yang terdiri dari proses belajar tentang suatu topik dan selanjutnya diikuti dengan aksi riil yang relevan dengan materi pemberdayaan. Pendekatan yang dijalankan dalam program ini adalah sosialisasi, praktik, dan pendampingan sampai peserta pelatihan dapat mengenal tentang aplikasi Canva, bagaimana cara memanfaatkan atau menggunakan aplikasi tersebut. Khalayak sasaran kegiatan pelatihan desain grafis ini adalah remaja desa Gongseng Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang. Kegiatan ini berlangsung di Musollah Baitul Jami' yang ada di desa Gongseng dengan jumlah peserta 18 remaja desa Gongseng. Secara umum kegiatan ini dapat berlangsung dengan baik dengan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Peserta antusias dalam mengikuti jalannya pelatihan. Hasil evaluasi pasca pelatihan melalui data pengisian angket untuk mengukur seberapa dalam pemahaman peserta dan seberapa mampu mereka mempraktikkan apa yang telah didapatkan dalam pelatihan menunjukkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan pemahaman materi mulai dari pengetahuannya. Berdasar pada hasil angket yang telah disebarkan kepada 18 peserta menunjukkan hasil 93% dari 18 remaja setuju bahwa setelah melakukan praktik peserta sudah dapat membuat desain grafis melalui aplikasi Canva.

Kata Kunci: *Pelatihan, Desain Grafis, Aplikasi Canva*

PENDAHULUAN

Gongseng adalah salah satu desa di kecamatan Megaluh, kabupaten Jombang yang mayoritas penduduknya berprofesi sebagai petani. Hasil pertanian yang dihasilkan dari lahan sebagian dikonsumsi sendiri oleh petani dan sebagian lagi dijual sebagai pengganti biaya operasional pertanian. Hasil pertanian di desa ini belum sepenuhnya terkelola dengan baik karena adanya beberapa sebab yang menjadi penghambatnya yaitu: (1) belum berperannya karang taruna desa untuk berperan dalam pengelolaan produk pertanian desa, desain produk; (2) pengelolaan media sosial yang belum sepenuhnya efektif untuk mendukung pengelolaan produk desa (Aisa *et al.*, 2022). Hal ini merupakan permasalahan yang semestinya dicarikan solusi alternatif lain untuk bisa mengelola dan menarik konsumen lebih, Banyaknya remaja sebagai pengguna media sosial tentunya membuka peluang bagi pelaku usaha dalam memasarkan produk mereka tidak terkecuali produk dari hasil pertanian (Sujono & Roziqin, 2020). Peluang memasarkan melalui media sosial dapat dilakukan dengan membuat konten atau memasang hasil produk dalam media sosial (Sholeh *et al.*, 2020).

Pelibatan remaja desa Gongseng dalam pengembangan strategi pemasaran hasil pertanian menjadi salah satu aset keberhasilan. Saat ini remaja di desa Gongseng belum menyadari akan pentingnya teknologi untuk menunjang kelancaran penyebaran informasi melalui desain grafis. Hal ini difungsikan agar masyarakat desa gongseng agar lebih mudah dalam memamerkan produk mereka kepada masyarakat yang lebih luas. Pengaruh globalisasi teknologi sangat membantu para pelaku UMKM dalam melakukan promosi penjualan. Teknologi yang menawarkan keuntungan dan kemudahan dalam mendukung keberlangsungan UMKM yang lebih besar adalah digital marketing (Fitrani *et al.*, 2022).

Desain grafis sendiri merupakan suatu proses komunikasi menggunakan elemen visual seperti fotografi, dengan desain grafis proses promosi suatu produk, jasa, atau barang akan lebih menarik dan mudah (Simarmata *et al.*, 2021). Desain grafis menjadi seni visual yang dapat digunakan untuk menciptakan atau menyajikan informasi dengan menggunakan elemen seperti warna, teks, dan gambar. Desain grafis dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan, seperti membuat poster, brosur, atau bahan promosi lainnya. Desain grafis suatu media digunakan untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik (Dewojati, 2015). Unsur desain grafis seperti teks dianggap sebagai gambar dikarenakan teks sendiri sering disebut simbol - simbol untuk menerangkan makna sebuah hasil karya yang kita buat. Desain grafis merujuk kepada proses pembuatan, metode perancangan baik metode perancangan melalui konsep atau metode perancangan melalui metode teknis perancangan dan produk yang dihasilkan (rancangan) (Nata *et al.*, 2022).

Permasalahan yang terdapat dalam Remaja Desa Gongseng adalah kurangnya kegiatan serta pemanfaatan teknologi sosial media untuk penyebaran informasi. Pada persoalan tersebut dapat diketahui bahwasannya kurangnya kemauan belajar menyebabkan pengenalan produk atau sesuatu yang berasal dari desa Gongseng ke masyarakat yang lebih luas jadi terhambat. Atas dasar pengamatan ini, perlu didesain pelatihan desain grafis melalui program pengabdian kepada masyarakat yang sesuai untuk kebutuhan remaja desa Gongseng. Pelatihan adalah suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktek dibandingkan teori (Priatna *et al.*, 2021).

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah PLA (Participatory Learning and Action), metode pemberdayaan masyarakat yang terdiri dari proses belajar tentang suatu topik dan selanjutnya diikuti dengan aksi riil yang relevan dengan materi pemberdayaan (Putra *et al.*, 2020). Pendekatan yang dijalankan dalam program ini adalah sosialisasi, praktik, dan pendampingan sampai peserta pelatihan dapat mengenal tentang aplikasi Canva, bagaimana cara memanfaatkan atau menggunakan aplikasi tersebut.

Khalayak sasaran kegiatan pelatihan desain grafis ini adalah remaja desa Gongseng Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang. Kegiatan ini berlangsung di Musollah Baitul Jami' yang ada di desa Gongseng dengan jumlah peserta 18 remaja desa Gongseng.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan program PKM, yaitu praktikan mempersiapkan diri menyusun program berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Program kegiatan berjalan mulai 9 oktober 2022, untuk uraian mengenai pelaksanaan program kegiatan maka dapat diuraikan seperti dibawah ini.

Tabel 1. Struktur Pelaksanaan Kegiatan

No	Materi	Kegiatan	Jumlah Peserta
1	Pengenalan desain grafis	Sosialisasi (Presentasi)	18 Peserta
2	Pengenalan aplikasi Canva	Sosialisasi (Presentasi)	18 Peserta
3	Cara login atau membuat akun pada aplikasi Canva	Praktik	18 Peserta
4	Pelatihan membuat desain	Praktik	18 Peserta
5	Evaluasi		Anggota Kelompok Pengabdian

Kegiatan KKN-PPM ini didukung oleh beberapa pihak salah satunya adalah remaja Desa Gongseng. Sosialisasi praktik desain grafis pada remaja Desa Gongseng ini dilaksanakan untuk memberikan wawasan/pengetahuan dan informasi tambahan kepada remaja Desa Gongseng terkait desain grafis dan penggunaan desain grafis dalam kegiatan masyarakat maupun kehidupan pribadi. Kegiatan ini diikuti sebanyak 18 peserta dari remaja Desa Gongseng.



Gambar 1. Koordinasi awal dengan pemuda desa Gongseng

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan diskusi dan praktik dengan peserta, hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa beberapa remaja masih banyak yang bingung dengan penggunaan aplikasi Canva dan penggunaan template pada Canva. Salah satu kesulitan dalam pembuatan desain grafis adalah memunculkan ide dan desain pada produk atau template yang ingin digunakan karena kurangnya referensi desain dalam kreatifitas kualitas desainnya.



Gambar 2. Pelatihan dan Praktik Desain Grafis

Setelah kegiatan pelatihan ini, dilanjutkan dengan sebaran angket pemahaman materi sosialisasi. Hasil pengisian angket tersebut digunakan untuk mengukur seberapa dalam pemahaman peserta dan seberapa bisa mereka mempraktikkan apa yang telah didapatkan dalam pelatihan. Dari angket ini

didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan pemahaman materi mulai dari pengetahuan. Secara umum hasil dari kegiatan yang berdasar pada hasil angket yang telah disebarkan kepada 18 peserta menunjukkan hasil 93% dari 18 remaja setuju bahwa setelah melakukan praktik peserta sudah mengenal desain grafis melalui aplikasi Canva.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi pada remaja desa Gongseng diketahui bahwa permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya kegiatan serta pemanfaatan teknologi sosial media untuk penyebaran informasi. Pada persoalan tersebut dapat diketahui bahwasannya kurangnya kemauan belajar menyebabkan pengenalan produk atau sesuatu yang berasal dari desa gongseng ke masyarakat yang lebih luas jadi terhambat.

Dengan diadakannya pelatihan dan praktik secara langsung dalam kegiatan ini maka remaja-remaja desa Gongseng menjadi lebih paham apa itu desain, bagaimana cara penggunaan-nya walaupun hanya dasarnya saja, dan mengasah keahlian atau keterampilan pada remaja-remaja desa Gongseng dalam membuat karya, contohnya dengan mendesain logo atau template yang bermanfaat untuk produk-produk di masyarakat, terutama di bidang pemasaran.

Setelah melihat data lapangan, untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan remaja desa Gongseng maka kami memberikan saran sebagai berikut: (1) Untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan remaja-remaja desa Gongseng hendaknya diadakannya pelatihan minimal 1 kali dalam seminggu, agar remaja-remaja tersebut keterampilan nya ter-asah dan lebih ter-arah, (2) Hendaknya remaja-remaja desa gongseng bekerja sama dengan pelaku UMKM di desa Gongseng agar tidak hanya praktik saja, tetapi langsung ke tujuannya.(3) Hendaknya ada perwakilan masyarakat untuk pendampingan remaja-remaja di desa gongseng untuk mengatur dan meng-arahkan para remaja-remaja.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisa, A., Afyuddin, M. S., Sulaikho, S., Novianti, W. P., & Trengginas, F. N. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Pixellab di Desa Sidomulyo. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 124-127.
- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- Fitrani, L. D., Hasanah, N., Dewi, U., Hudiwinarsih, G., Riqqoh, A. K., Purnamasari, L., & Soebijanto, A. (2022). *Konten Sosial Media Campaign dalam Meningkatkan Brand Awareness Umkm Gambar 1 . Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan promosi dengan menggunakan*. 6(2), 464-476.
- Nata, A., Helmiah, F., & Rohminatin, R. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Remaja Dalam Berwirausaha. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 747-750. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4703>
- Priatna, W., Purnomo, R., Putra, T. D., & Fajriya, A. (2021). Pelatihan Online Photoshop Pada Remaja Masjid A-Syuhada Harapan Indah Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(2), 103-110. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i2.525>
- Putra, Y. K., Sadali, M., Fathurrahman, F., & Mahpuz, M. (2020). Pelatihan uji kompetensi keahlian siswa sekolah kejuruan menggunakan metode Participatory Learning and Action (PLA). *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 80-86.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Simarmata, F. T. A., Kasih, D. H., Yasmin, A., Yuswar, B. W., & Putri, R. A. (2021). Graphic Design Workshop To Improve Adolescent Ability and Creativity at Nurul Huda Mosque Using Photoshop. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(2), 37-45.
- Sujono, S., & Roziqin, M. K. (2020). Pelatihan Dasar Desain Grafis (Corel Draw) Pembuatan Poster di MI Subulussalam Pucangsimo Bandarkedungmulyo Jombang. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 39-46.