

Pelatihan Desain Grafis Berbasis Android Guna Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Betek Mojoagung

**Muhammad Farid Nasrulloh^{1*}, Muhammad Ridhoi Asyari², Rizky Dwi Saputra³,
Muhyiddin Zainul Arifin⁴, Septian Ragil Anandita⁵, Muhammad Ansori Aris⁶**

¹Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh

²Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh

³Sistem Informasi, Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh

⁴Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh

⁵Manajemen, Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh

⁶Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh

*Email: faridnasrulloh@unwaha.ac.id

ABSTRACT

Graphic design is a communication process that uses visual elements such as typography, photography and illustrations for the purpose of creating a perception of the message to be conveyed. Usually, graphic designers use images, photos, symbols, as well as various forms of language and other visual elements in their work. Visual communication like this often also involves the use of letters to complete the message you want to convey. The problems that need to be resolved regarding the planned community service activities are as follows: (1) Activities carried out by village teenagers experience obstacles that affect their productivity. (2) There is a shortage of teenagers who have the ability to use applications that can support their potential. (3) Frequent use of smartphones for social media and playing games has become common among teenagers. (4) Limitations in social interaction between teenagers are currently an important concern. The community service method uses the ABCD (Asset Based Community Development) approach, namely a method that utilizes assets owned by the local community which are seen to support community empowerment activities. The objectives to be achieved in implementing this activity are as follows: (1) Providing knowledge about graphic design to teenagers as part of their education. (2) Teaching the principles of coloring in the design process. (3) Encouraging changes in consumer behavior in the use of smartphones by teenagers. (4) Building and improving relationships between teenagers to make them closer and more sustainable.

Keywords: *Graphic_Design_Training; Teenage Creativity.*

ABSTRAK

Desain grafis adalah suatu proses komunikasi yang menggunakan elemen visual seperti tipografi, fotografi, dan ilustrasi untuk tujuan menciptakan persepsi terhadap pesan yang ingin disampaikan. Biasanya, para desainer grafis menggunakan gambar, foto, simbol, serta berbagai bentuk bahasa dan elemen visual lainnya dalam karya mereka. Komunikasi visual seperti ini sering kali juga melibatkan penggunaan huruf untuk melengkapi pesan yang ingin disampaikan. permasalahan yang perlu diselesaikan berkaitan dengan rencana kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut: (1) Aktivitas yang dilakukan oleh remaja desa mengalami hambatan yang memengaruhi produktivitas mereka. (2) Terdapat kekurangan jumlah remaja yang memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi yang dapat mendukung potensi mereka. (3) Penggunaan smartphone yang sering digunakan untuk media sosial dan bermain game telah menjadi hal umum di kalangan remaja. (4) Keterbatasan dalam interaksi sosial antar remaja saat ini menjadi perhatian penting. Metode pengabdian masyarakat menggunakan metode pendekatan ABCD (Asset Based Community Development) yakni metode dengan memanfaatkan asset yang dimiliki masyarakat setempat yang dilihat dapat mendukung kegiatan pemberdayaan masyarakat. Tujuan yang akan dicapai dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut: (1) Memberikan pengetahuan tentang desain grafis kepada remaja sebagai bagian dari pendidikan mereka. (2) Mengajarkan prinsip-prinsip pewarnaan dalam proses perancangan.

(3) Mendorong perubahan perilaku konsumtif dalam penggunaan *smartphone* oleh remaja.(4) Membangun dan meningkatkan hubungan antar remaja agar lebih erat dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Pelatihan_Desain_Grafis; Kreativitas_Remaja.*

PENDAHULUAN

Sebuah kelompok remaja di desa merupakan sebuah asosiasi di mana mereka yang menjadi subjek dalam berbagai acara di desa mereka. Kami perlu mencari solusi untuk mengurangi pengeluaran dana dengan melakukan aktivitas yang dapat menghasilkan pendapatan berdasarkan potensi yang dimiliki oleh mereka. Dalam proyek pengabdian ini, kami akan memberikan bantuan kepada remaja desa dalam mengembangkan bakat mereka agar memiliki peluang pekerjaan di bidang desain, yang akan membantu memperkuat ekonomi dan produktivitas mereka. Pelatihan desain grafis akan memberikan pengetahuan dasar tentang desain grafis kepada anggota masyarakat desa sehingga mereka dapat membuat media publikasi (Agustino et al., 2020). Desain grafis adalah suatu proses komunikasi yang menggunakan elemen visual seperti tipografi, fotografi, dan ilustrasi untuk tujuan menciptakan persepsi terhadap pesan yang ingin disampaikan. Biasanya, para desainer grafis menggunakan gambar, foto, simbol, serta berbagai bentuk bahasa dan elemen visual lainnya dalam karya mereka. Komunikasi visual seperti ini sering kali juga melibatkan penggunaan huruf untuk melengkapi pesan yang ingin disampaikan.

Dengan pelaksanaan pengabdian ini, harapannya adalah remaja desa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah diberikan untuk kepentingan masa depan mereka. Pelatihan dalam pembuatan desain grafis dan editing foto di kalangan remaja diharapkan dapat mengisi waktu luang mereka. Hal ini karena remaja yang sedang mencari jati diri seringkali merasa bosan karena kurangnya kegiatan rutin atau kesempatan untuk mengejar hobi mereka. Berdasarkan hasil analisis situasi dan di atas, permasalahan yang perlu diselesaikan berkaitan dengan rencana kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut: (1) Aktivitas yang dilakukan oleh remaja desa mengalami hambatan yang memengaruhi produktivitas mereka. (2) Terdapat kekurangan jumlah remaja yang memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi yang dapat mendukung potensi mereka. (3) Penggunaan *smartphone* yang sering digunakan untuk media sosial dan bermain game telah menjadi hal umum di kalangan remaja. (4) Keterbatasan dalam interaksi sosial antar remaja saat ini menjadi perhatian penting.

Perkembangan teknologi komunikasi yang cepat dan pesat dari tahun ke tahun telah signifikan memengaruhi cara berpikir remaja serta interaksi sosial mereka (Ngafifi, 2014). Dengan akses instan ke informasi dan media sosial, remaja cenderung memproses informasi dengan cara yang berbeda, seringkali lebih singkat dan cenderung digital. Interaksi sosial pun lebih sering terjadi melalui pesan teks dan media sosial daripada pertemuan langsung, yang dapat mengubah dinamika hubungan sosial mereka dalam dunia nyata. Meskipun ada dampak positif, seperti akses pendidikan online, penting untuk memahami bahwa perubahan ini juga membawa tantangan baru dalam membangun keterampilan sosial dan kritis yang seimbang bagi generasi muda (Astuti & Rps, 2018).

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan yang berguna bagi masyarakat yang menjadi target dalam pelaksanaan program ini. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan remaja, ditemukan bahwa mereka memiliki kebutuhan dalam menguasai teknologi di bidang desain. Berdasarkan temuan ini, konsep pelatihan desain grafis pun muncul. Secara ideal, pelatihan ini harus didesain untuk mencapai tujuan organisasi sambil juga memenuhi tujuan individu para pesertanya secara bersamaan.

Namun, melihat kondisi target atau mitra yang mungkin jarang atau bahkan tidak memiliki laptop atau komputer, maka diputuskan untuk menggunakan perangkat yang lebih umum dimiliki banyak orang, yaitu *smartphone*, agar para remaja tidak menghadapi kendala dalam mencari media untuk melakukan desain. Sebelum mengambil tindakan lanjut terkait kebutuhan remaja di Desa Betek, mereka diperkenalkan terlebih dahulu pada aplikasi yang akan digunakan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka. Sebagai panduan dan alat bantu dalam pelatihan desain grafis, diperkenalkan aplikasi *Pixellab*. Aplikasi ini dipilih karena lebih mudah digunakan dibandingkan dengan perangkat desain yang ada di laptop atau komputer, sehingga tidak memberatkan para remaja dalam memahami cara kerja aplikasi desain tersebut (Aisa dkk., 2022). Namun, mengingat pelatihan ini hanya berlangsung satu hari, maka diputuskan untuk membuat buku panduan agar pengetahuan yang diberikan selama pelatihan dapat tersebar ke remaja lainnya.

Berdasarkan permasalahan mitra diatas, tujuan yang akan dicapai dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut: (1) Memberikan pengetahuan tentang desain grafis kepada remaja sebagai bagian dari pendidikan mereka. (2) Mengajarkan prinsip-prinsip pewarnaan dalam proses perancangan. (3) Mendorong perubahan perilaku konsumtif dalam penggunaan smartphone oleh remaja. (4) Membangun dan meningkatkan hubungan antar remaja agar lebih erat dan berkelanjutan.

METODE

Metode pengabdian masyarakat menggunakan metode pendekatan ABCD (Asset Based Community Development) yakni metode dengan memanfaatkan asset yang dimiliki masyarakat setempat yang dilihat dapat mendukung kegiatan pemberdayaan masyarakat. Metode pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi metode ceramah, diskusi, dan pelatihan (**Nasrulloh et al., 2021**).

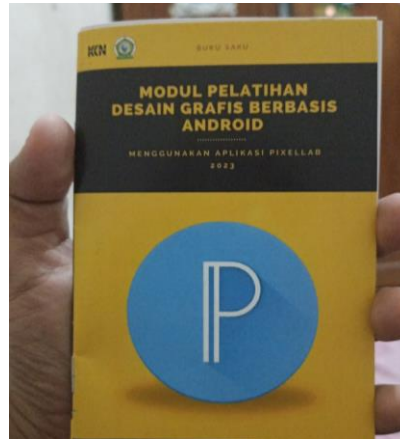
Pelatihan desain grafis ini dilaksanakan di Desa Betek, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang. Mitra dalam kegiatan ini adalah kelompok masyarakat umum, yaitu remaja dari Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama di wilayah Desa Betek. Jumlah peserta pelatihan desain grafis ini mencapai 31 orang. Setelah dilaksanakannya pelatihan desain grafis, diharapkan pengetahuan yang peserta peroleh akan dapat disebarkan kepada warga desa lainnya. Saat ini, Desa Betek belum memiliki inovasi dalam bidang desain grafis, sehingga pelatihan ini menjadi sangat penting. Harapannya adalah bahwa pelatihan ini akan mendorong inovasi lokal dan memungkinkan masyarakat untuk mengembangkan kreativitas berbasis teknologi, khususnya dalam bidang promosi produk di desa tersebut. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ekonomi dan kreativitas di Desa Betek. Adapun Langkah-langkah Pelatihan desain grafis yang dilakukan pada pengabdian masyarakat sebagai berikut:

- **Identifikasi Peserta Pelatihan**
Identifikasi calon peserta pelatihan dari berbagai kelompok usia dan latar belakang. Pastikan mereka memiliki akses ke peralatan yang diperlukan, seperti komputer dan perangkat lunak desain grafis.
- **Penyediaan Peralatan dan Sarana**
Memastikan peserta memiliki akses ke perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk pelatihan, atau sediakan alternatif yang memadai jika diperlukan.
- **Pengembangan Kurikulum**
Membuat kurikulum pelatihan yang mencakup aspek-aspek dasar desain grafis, termasuk penggunaan perangkat lunak desain grafis, prinsip desain, pemilihan warna, tipografi, dan lain-lain.
- **Jadwal Pelatihan**
Menentukan jadwal pelatihan yang memungkinkan peserta untuk mengikuti pelatihan tanpa mengganggu pekerjaan atau tanggung jawab mereka sehari-hari.
- **Sesi Praktik**
Menyediakan sesi praktik di mana peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari dalam proyek-proyek desain grafis. Berikan umpan balik konstruktif untuk membantu mereka berkembang.
- **Evaluasi dan Sertifikat**
Selama dan setelah pelatihan, lakukan evaluasi untuk mengukur kemajuan peserta. Berikan sertifikat kepada peserta yang berhasil menyelesaikan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari angket yang disebarkan pada saat pengabdian menunjukkan bahwa sekitar 60 persen dari total peserta menyatakan bahwa mereka merasa puas dengan pelatihan ini. Pernyataan ini mencerminkan bahwa sebagian besar peserta merasa mendapatkan manfaat positif dari pelatihan, baik dalam hal pemahaman materi maupun pengembangan keterampilan mereka dalam desain grafis menggunakan aplikasi *Pixellab*. Lebih jauh lagi, ada harapan bahwa pelatihan serupa dapat diadakan lagi di masa depan. Hasil positif dari angket kepuasan ini dapat dijadikan dasar untuk merencanakan dan mengembangkan program pelatihan yang lebih baik lagi, dengan mengintegrasikan masukan dan saran dari peserta pelatihan sebelumnya. Dengan demikian, pelatihan desain grafis dengan aplikasi *Pixellab* diharapkan dapat terus meningkatkan kualitasnya dan memberikan manfaat yang lebih besar kepada para pesertanya.



Gambar 3.1. Modul Desain Grafis Berbasis Android

Buku Panduan Penggunaan aplikasi Pixellab diharapkan akan menjadi sumber pengetahuan yang berharga bagi remaja di Desa Betek. Buku ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang desain kepada generasi muda di Desa Betek. Selain itu, harapannya adalah bahwa buku ini akan berperan dalam mengubah perilaku konsumtif yang mungkin dimiliki oleh sebagian remaja sebelumnya menjadi perilaku yang lebih produktif. Dengan demikian, diharapkan bahwa buku panduan ini akan berkontribusi positif dalam meningkatkan kualitas remaja Desa Betek secara keseluruhan.

Salah satu keunggulan dari buku panduan ini adalah kemampuannya untuk mengatasi dua kendala utama yang ditemui dalam pelatihan, yaitu waktu yang terbatas dan mencapai target audiens yang lebih luas. Sebagian remaja mungkin memiliki keterbatasan waktu untuk mengikuti pelatihan secara lengkap, sehingga buku ini dapat memberikan aksesibilitas kepada mereka untuk belajar kapan saja sesuai dengan jadwal mereka sendiri. Selain itu, buku ini dapat dengan mudah disebarluaskan kepada sejumlah besar remaja di Desa Betek, memungkinkan penyebaran ilmu yang lebih luas dan manfaatnya bisa dirasakan oleh lebih banyak individu.

Pembahasan

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *Pixellab* tentu memberikan dampak ekonomi bagi masyarakat secara luas. Proyek pengembangan keterampilan desain grafis ini melibatkan anggota komunitas lokal, termasuk remaja desa Betek, dalam mengembangkan keterampilan desain. Ini dapat membuka peluang untuk pekerjaan sementara atau proyek desain yang dapat dijual, sehingga menghasilkan pendapatan tambahan bagi komunitas. Sementara pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Pixellab ini juga memiliki dampak sosial yang signifikan bagi masyarakat, yang antara lain mencakup: (1) Pelatihan desain grafis dapat memberdayakan komunitas dengan memberikan mereka keterampilan dalam menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri. (2) Peningkatan penggunaan desain grafis dapat meningkatkan kesadaran teknologi di kalangan masyarakat, yang membantu mereka menghadapi tantangan teknologi yang semakin meningkat dalam dunia modern. (3) Pelatihan ini dapat menginspirasi siswa untuk mengejar pendidikan lebih lanjut di bidang desain grafis dan kreativitas. (4) Melalui partisipasi dalam pelatihan desain grafis, remaja desa Betek dan siswa dapat mengembangkan keterampilan desain yang bermanfaat dalam era kerja yang semakin terdigitalisasi.



Gambar 3.2. Pelatihan Desain Grafis di Balai Desa Betek Mojoagung

Selama pelaksanaan pelatihan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain keterlambatan kedatangan pemateri dan penundaan waktu pelaksanaan acara. Namun, penting untuk dicatat bahwa

semua masalah ini berhasil diatasi dengan cepat dan efektif, sehingga acara berjalan sesuai dengan rencana. Pengalaman mengatasi kendala ini kemudian dijadikan sebagai sumber pembelajaran yang berharga bagi tim pelaksana pengabdian. Evaluasi pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi para remaja di Desa Betek Mojoagung Jombang. Hal ini bertujuan agar aplikasi *Pixellab* dapat digunakan oleh para remaja di masa depan dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang teknologi. Keinginan para remaja di Desa Betek adalah agar materi pelatihan desain menggunakan *Pixellab* dapat diabadikan dalam bentuk buku atau tulisan, sehingga dapat diakses dengan mudah dan disebarakan kepada generasi muda yang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat diidentifikasi beberapa simpulan sebagai berikut: (1) Memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan kepada Remaja Desa Betek mengenai pelatihan desain grafis dengan aplikasi *Pixellab* sebagai bagian dari upaya pemberdayaan Remaja Desa Betek di era digital. (2) Mendorong perkembangan keterampilan dalam bidang teknologi dan rekayasa. (3) Mendukung pemberdayaan masyarakat Desa Betek di era digital dengan menghasilkan produk pelatihan desain grafis dengan aplikasi *Pixellab* sebagai langkah untuk mendorong inovasi lokal berbasis teknologi. Secara keseluruhan, peserta pelatihan memberikan respons yang positif terhadap kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *Pixellab* sebagai upaya untuk meningkatkan pemberdayaan masyarakat di Desa Betek di era digital. Hasil dari angket yang disebarakan pada saat pengabdian menunjukkan bahwa sekitar 60 persen dari total peserta menyatakan bahwa mereka merasa puas dengan pelatihan desain grafis.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustino, D. P., Jepriana, I. W., & Putra, I. P. F. E. (2020). Pelatihan Microsoft Office dan Desain Grafis untuk Perangkat Desa. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.30864/widyabhakti.v3i1.220>
- Aisa, A., Sujono, Afyuddin, M. S., Sulaikho, S., Novianti, W. P., Trengginas, F. N., & Maulidi. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Pixellab* di Desa Sidomulyo. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), Article 3.
- Astuti, A. P., & Rps, A. Nu. (2018). Teknologi Komunikasi Dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17452>
- Nasrulloh, M. F., Wahono, P., Amanah, F. N., Mufarrohah, C., & Satiti, W. S. (2021). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Open SID pada Sistem Administrasi Pemerintah Desa Gabusbanaran. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), Article 3. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v2i3.2166
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>