

Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Keterampilan Digital bagi Anggota IPNU/IPPNU Desa Ngadiluwih Kediri

Graphic Design Training to Improve Digital Skills for IPNU/IPPNU Members of Ngadiluwih Village, Kediri

Iqlima Zahari¹; Widyatmoko²; Wildan Mahmud³;
Diby Adi Wibowo⁴; Alvina Dwi Andriani⁵; Sayyidah Farhani⁶
¹⁻⁶ Universitas Dian Nuswantoro, Kampus Kota Kediri

*Email korespondensi : iqlima.zahari@dsn.dinus.ac.id

Article History:

Received: 02 November 2022

Revised: 20 November 2022

Accepted: 15 Desember 2022

Keywords: *Graphic design,
IPNU/IPPNU, Training*

Abstract: *Currently, the role of graphic design is very important. This is due to the influence of social media trends in the world of technological communication, which makes communication media more personal. The number of graphic design users is widening. The purpose of this activity is to provide graphic design knowledge and training, which is currently needed. for organization, promotion and entrepreneurs. The method used is introduction, implementation and evaluation. The introduction was made to find out the needs of the IPNU/IPPNU youth in Ngadiluwih village, the implementation was carried out by providing graphic design training using the Pixellab and Canva applications with handphone media. After this training the participants who previously did not understand and did not know how to design with mobile media, understood and were able to design with handphone and participants were able to increase creativity. their innovation in designing images without having to use a laptop/computer.*

Abstrak: Saat ini, peranan desain grafis sangat penting. Hal ini karena adanya pengaruh tren media sosial dalam dunia komunikasi teknologi, yang menjadikan media komunikasi lebih personal. Kuantitas pengguna desain grafis menjadi luas. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan pelatihan desain grafis, yang saat ini di butuhkan. untuk kepentingan organisasi, promosi dan wirausaha lain. Metode yang digunakan adalah pengenalan, pelaksanaan dan evaluasi. Pengenalan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan para pemuda IPNU/IPPNU desa Ngadiluwih, pelaksanaan dilakukan dengan memberikan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi pixellab dan canva dengan media handphone. Setelah pelatihan ini para peserta yang sebelumnya belum memahami dan belum mengetahui cara mendesain dengan media handphone, menjadi paham dan mampu mendesain hanya dengan media handphone dan peserta dapat meningkatkan kreativitas. inovasi mereka dalam mendesain gambar tanpa harus menggunakan laptop/computer.

Kata kunci: Desain grafis, IPNU/IPPNU, Pelatihan

PENDAHULUAN

Para milenial sekarang di tuntut untuk memiliki kreativitas supaya mampu eksis dalam kehidupan. Salah satunya adalah kemampuan membuat desain grafis. Membuat karya dengan desain grafis dilakukan untuk membuat banner, poster, brosur, cover buku, sticker, logo dan sebagainya. Yang mana hal tersebut digunakan untuk memberikan informasi,

promosi, presentasi dan sangat bermanfaat apabila digunakan dalam dunia wirausaha baik offline maupun online.

Perkembangan desain grafis di Indonesia masih akan terus tumbuh dan berkembang dan mempunyai prospek yang cerah karena Indonesia sudah masuk dalam jaringan ekonomi global.

Saat ini, peranan desain grafis menjadi sangat penting. Hal ini karena adanya pengaruh tren media sosial dalam dunia komunikasi teknologi, yang menjadikan media komunikasi lebih personal. Dengan demikian, kuantitas pengguna desain grafis menjadi luas.

Berdasarkan analisis yang kami lakukan mengapa kami berkeinginan untuk memberikan pelatihan desain grafis kepada para generasi milenial IPNU/IPPNU desa Ngadiluwih, karena ingin memberikan pengetahuan mendesain, khususnya desain grafis. karena kebutuhan desain banyak dibutuhkan.

Berdasarkan wawancara kami dari lima anggota dan tiga pengurus IPNU/IPPNU, dua dari mereka ada yang mempunyai usaha seperti jasa pembuatan craft, hantaran, bucket bunga atau snack. Cara promosi mereka hanya dengan memfoto kemudian di upload pada media sosial. Kami ingin memperkenalkan bagaimana membuat desain grafis yang menarik untuk keperluan promosi usaha mereka,

Selain itu juga untuk keperluan pembuatan banner, sticker, pamflet karena mereka sering mengadakan acara pengajian, pawai taaruf, dan sebagainya yang sering menggunakan banner, pamflet dan sticker. Sehingga kemampuan desain grafis sangat dibutuhkan.

Dari sekitar tiga puluh anggota dan pengurus yang mampu mendesain hanya satu orang dan satu orang tersebut sudah tidak aktif di keanggotaan sehingga mereka kesulitan apabila ingin mendesain banner untuk keperluan kegiatan mereka.

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan pelatihan desain grafis, yang mana kemampuan mendesain saat ini sangat di butuhkan. Selain untuk kebutuhan organisasi kemampuan desain juga bisa dimanfaatkan untuk kepentingan usaha pribadi seperti promosi dan wirausaha lain. Karena dari beberapa anggota IPNU/IPPNU ada yang sudah memiliki usaha mandiri.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan memberikan manfaat bagi anggota dan pengurus IPNU/IPPNU desa Ngadiluwih serta bisa menjadi referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang akan melakukan pengabdian sejenis dimasa yang akan datang.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini, menggunakan metode agar rencana yang disusun dengan matang dapat terealisasi sesuai rencana. Untuk menggambarkan secara rinci tentang Tahapan Pelaksanaan Kegiatan kepada Masyarakat di Kantor IPNU/IPPNU Desa Ngadiluwih Kediri dengan rencana pelaksanaan seperti berikut :

1. Pengenalan

Pada tahap ini tim pengabdian masyarakat melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh gambaran umum IPNU/IPPNU desa Ngadiluwih dan berbagai macam kegiatannya. Observasi tersebut berguna sebagai bahan acuan dalam pembuatan proposal, untuk memperlancar pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut kami juga membuat kesepakatan dengan mitra untuk bekerjasama dalam program pengabdian masyarakat ini. Setelah persiapan administrasi selesai, tim pengabdian masyarakat membuat rancangan atau penyusunan program kerja. Selain itu, juga membuat persiapan sarana, prasarana dan koordinasi lapangan guna mempersiapkan kegiatan pengabdian masyarakat supaya berjalan dengan lancar.

2. Pelaksanaan

Program PKM ini dilakukan pada hari Minggu tanggal 25 Desember 2022 mulai pukul 08.00– 14.00 WIB di Sekretariat IPNU/IPPNU Desa Ngadiluwih. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan praktek langsung dan penjelasan teori. Pada pelaksanaan ini tim PKM melaksanakan kegiatan pelatihan desain grafis dengan aplikasi pixellab dan canva pada handphone android. Hal tersebut dengan alasan, handphone android lebih mudah dan praktis karena hampir semua orang memilikinya. Karena sebelum pelatihan kami mengadakan wawancara kepada pengurus dan meminta pertimbangan, sehingga mereka mengusulkan pelatihan menggunakan android karena lebih praktis dan efisien.

3. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah pelaksanaan pengabdian selesai dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta dalam mengikuti pelatihan. Penilaian pelatihan dititikberatkan pada level keikutsertaan, level arestasi, level keahlian dan kebersinambungan. Tujuan lain dilakukan evaluasi adalah untuk melihat kekurangan dari kegiatan yang terjadi agar dapat dilakukan perbaikan untuk kegiatan berikutnya.

HASIL

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di kantor IPNU/IPPNU desa Ngadiluwih pada hari Minggu, tanggal 25 Desember 2022, pukul 08.00-14.00 WIB, dilaksanakan pada hari minggu karena pesertanya mayoritas masih siswa sekolah sehingga mempergunakan hari libur untuk pelatihan. Pelatihan ini dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat Universitas Dian Nuswantoro kampus Kota Kediri Program studi Sistem Informasi dan Desain Komunikasi Visual, yang terdiri dari 1 dosen Desain Komunikasi Visual, 2 dosen Sistem Informasi, 1 dosen Manajemen dan 2 orang mahasiswa Desain Komunikasi Visual semester 5. Peserta kegiatan adalah anggota dan pengurus IPNU/IPPNU Desa Ngadiluwih.



Gambar 1. Lokasi Pelatihan Kantor IPNU dan IPPNU Desa Ngadiluwih Kediri

Perangkat pelatihan disediakan oleh masing-masing peserta dan tim pengabdian masyarakat Universitas Dian Nuswantoro. Perangkat pelatihan meliputi handphone android, laptop, proyektor, layar proyektor dan internet. Kami memilih pelatihan dengan menggunakan handphone android, karena lebih mudah, efisien dan mayoritas peserta mempunyainya. Dalam pelatihan tersebut peserta di berikan modul, dengan tujuan untuk mempermudah memahami dan mengikuti materi pelatihan.

Acara dimulai dari sambutan dari pihak Udinus yang diwakili oleh ketua tim Pengabdian masyarakat dan pembukaan acara oleh saudari Pretty Dara Jingga selaku perwakilan dari IPNU/IPPNU. Dalam sambutannya ketua IPPNU mengapresiasi kegiatan ini, harapannya tetap menjalin sillaturrahi dan bisa diadakan pelatihan-pelatihan lain untuk periode tahun berikutnya.

Pelatihan Sesi 1

Kegiatan pelatihan desain grafis ini berlangsung dalam 3 sesi, sesi pertama kami memperkenalkan desain grafis menggunakan aplikasi pixellab pada android. Dalam penjelasannya meliputi : 1). Pengenalan pixellab 2). Kelebihan dan kekurangan pixellab 3). Tolls dan fitur-fitur pixellab 4). Praktek desain menggunakan pixellab.



Gambar 2. pemaparan materi desain grafis menggunakan aplikasi pixellab

Pelatihan Sesi 2

Sesi kedua, kami memperkenalkan desain grafis menggunakan aplikasi canva pada android. Dalam penjelasannya meliputi : 1). Apa itu canva ? 2). Perbedaan canva free dan canva pro 3). Kelebihan dan kekurangan aplikasi canva 3). Mengenal fitur di canva 4). Membuat feed instagram menggunakan canva.



Gambar 3. pemaparan materi desain grafis menggunakan aplikasi canva

Pelatihan Sesi 3

Sesi ketiga, adalah pendampingan dan praktek desain aplikasi pixellab dan canva. Untuk desain pixellab adalah praktek membuat banner, sedangkan untuk canva adalah praktek dan pendampingan membuat desain feed Instagram menggunakan aplikasi canva berikut dokumentasinya :



Gambar 4. pendampingan praktek desain grafis menggunakan aplikasi pixellab



Gambar 5. pendampingan praktek desain grafis menggunakan aplikasi canva

Evaluasi Keberhasilan Kegiatan

Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim PKM melakukan evaluasi hasil pembelajaran yang sudah dilakukan. Evaluasi ini menjadi tolak ukur keberhasilan bagi pengajar dan pemuda IPNU/IPPNU Desa Ngadiluwih atas penyelenggaraan kegiatan pelatihan desain tersebut. Barometer kesuksesan pengabdian masyarakat di ukur dari terwujudnya standar-standar yang ditetapkan dalam arah tujuan PKM yaitu : level keikutsertaan, level keahlian, dan kesinambungan. Berikut tabel parameter kesuksesan PKM ini :

Tabel. 1 Indikator penilaian

Parameter Penilaian	Indikator keberhasilan	Hasil penilaian
Level keikutsertaan	<ul style="list-style-type: none"> • Absensi peserta 98 % • Terselenggaranya PKM desain grafis dengan memakai aplikasi pixellab dan canva 	<ul style="list-style-type: none"> • Tercapai (ada 2 peserta yang tidak hadir) • Tercapai (kegiatan pelatihan terlaksana dengan baik dan lancar)
Level arestasi	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan pemahaman peserta merancang gambar dengan pixellab • Meningkatkan pemahaman peserta merancang gambar dengan canva 	<ul style="list-style-type: none"> • Terlaksana (sesuai hasil parameter evaluasi) • Terlaksana (sesuai hasil parameter evaluasi)
Level keahlian	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan keterampilan digital peserta dalam merancang gambar dengan pixellab • Meningkatkan keterampilan digital peserta dalam merancang gambar dengan canva 	<ul style="list-style-type: none"> • Terlaksana (sesuai hasil parameter evaluasi) • Terlaksana (sesuai hasil parameter evaluasi)
Level kesinambungan	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kemampuan digital peserta di bidang desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Terlaksana (sesuai hasil parameter evaluasi)

Berdasarkan table diatas dapat dijelaskan dari level keikutsertaan, menunjukkan kehadiran peserta sangat baik yaitu 98 %, hanya ada 2 peserta yang tidak bisa mengikuti kegiatan tersebut dan kegiatan berjalan dengan baik dan lancar sesuai jadwal. Kemudian dari

level arestasi, keahlian dan kesinambungan semua kegiatan terlaksana sesuai parameter arah tujuan PKM.

DISKUSI

Sebelum pengabdian ini dilakukan kami membaca beberapa Jurnal ilmiah Pengabdian masyarakat terkait pelatihan desain grafis diantaranya tentang, “Pelatihan Desain Grafis CorelDraw Meningkatkan kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo”. Dari pelatihan ini anggota karang Taruna Pemuda Mandiri Rejomulyo dapat menumbuhkan kreatifitas baru dalam merancang desain grafis menggunakan CorelDraw. Pengabdian lain dengan judul “Pelatihan Aplikasi CorelDraw dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja”. hasil dari pelatihan ini peserta mampu memperoleh keterampilan teknis (hardskill) pemodelan grafis dengan mengimplementasikan beberapa aplikasi. Dalam pengabdian masyarakat lain dengan judul “Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreatifitas siswa”. menyimpulkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menuangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk desain cover buku dan kartu nama. Pengabdian masyarakat lain yang pernah dilakukan tentang “Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Digital bagi Masyarakat di Desa Buluh Apo”. menyimpulkan bahwa kegiatan tersebut sangat bermanfaat bagi masyarakat Buluh Apo yang saat itu belum memahami cara mengolah gambar dengan aplikasi CorelDraw dan Adobe Photoshop. Dengan adanya pengabdian tersebut peserta dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam merancang gambar dengan menggunakan aplikasi Coreldraw dan Adobe Photoshop.

Dari beberapa jurnal Pengabdian masyarakat tersebut, kami berinisiatif untuk memberikan Pelatihan Desain grafis yang serupa, namun menggunakan media handphone. Maka terjawablah keinginan kami yaitu mengadakan pengabdian masyarakat dengan mengusung tema Desain grafis untuk meningkatkan Keterampilan Digital Anggota IPNU/IPPNU Desa Ngadiluwih

Dilihat dari barometer kesuksesan pengabdian masyarakat, yang di ukur dari terwujudnya standar yang ditetapkan dalam arah tujuan PKM yaitu : level keikutsertaan, level arestasi, level keahlian, dan kesinambungan. Ini sangat baik. Dari level keikutsertaan, menunjukkan kehadiran peserta sangat baik yaitu 98 %, hanya ada 2 peserta yang tidak bisa mengikuti kegiatan tersebut dan kegiatan berjalan dengan baik dan lancar sesuai jadwal.

Berdasarkan level arestasi, peserta yang awalnya belum faham merancang desain dengan pixellab dan canva dengan handphone, menjadi faham merancang desain dengan pixellab dan canva menggunakan handphone. Peserta yang awalnya menganggap desain grafis hanya bisa dikerjakan pada komputer atau laptop menjadi paham merancang desain menggunakan handphone

Berdasarkan level keahlian, peserta yang awalnya belum mampu merancang gambar desain dengan pixellab dan canva dengan handphone, menjadi mampu dan bisa mendesain gambar dengan aplikasi tersebut cukup dengan handphone

Berdasarkan level kesinambungan, peserta yang awalnya hanya 1 orang yang mampu mendesain dengan laptop atau computer akhirnya mereka memahami dan mampu merancang desain cukup dengan handphone. Dan tentunya hal tersebut sangat bermanfaat bagi peserta yang tidak mempunyai laptop atau computer.

KESIMPULAN

Sebagaimana telah dipaparkan diatas hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pada anggota IPNU/IPPNU desa Ngadiuwih dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi pemuda IPNU/IPPNU yang sebelumnya belum memahami dan belum mengetahui mendesain gambar dengan cukup menggunakan handphone, yaitu aplikasi canva dan pixellab. Dengan adanya pengabdian ini, peserta dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mendesain gambar tanpa harus menggunakan laptop/computer.

Adapun kendala yang dihadapi selama pengabdian ini adalah jaringan wi-fi dan internet yang kurang bagus, saat praktek aplikasi canva. dan saran yang disampaikan, untuk pelatihan berikutnya apabila membutuhkan jaringan wi-fi atau internet bisa lebih dipersiapkan lagi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih diberikan kepada pihak-pihak yang berkontribusi dalam kegiatan ini antara lain : 1). Anggota dan pengurus IPNU/IPPNU desa Ngadiluwih Kediri, 2). Ketua LPPM dan pimpinan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang dan Kediri 3). Tim pengabdian masyarakat Fakultas Ilmu Komputer prodi SI dan DKV Universitas Dian Nuswantoro kampus Kota Kediri.

DAFTAR REFERENSI

- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec.Wajak Kab. Malang. *Kumawula*, 1(3), 219–226.
- Dewojati, R, Kuncoro, W. (2009), Desain Grafis sebagai Media ungkap Periklanan, *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 7 (2). Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php.imaji/article/view/6633>.
- Lisnawita, Van FC, L. L., & Musfawati. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>.
- Murdiaty., Ferawaty., & Hita,. (2020). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA SMA HUSNI THAMRIN*. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jppm.v3i2.1860>.
- Pritandhari, M., & Wibawa, A. F. (2021). Pelatihan Desain Grafis CorelDraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *Sinar Sang Surya*, 5(1), 33–41.
- Sihombing, Danton. (2001), *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta : Grafitti Press
- Suyanto. (2004), *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Andi, Yogyakarta. ([Tautan Buku](#)) (diakses tanggal 29 Juli 2022).
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T. & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat di Desa Buluh Apo. *Reswara. J. Pengabdian Kpd.Masy.* 3(2): 514-521. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1897>
- Thabroni Gamal. (2019), Pengertian Desain Grafis dilengkapi Pendapat Para Ahli, Sumber : <https://serupa.id/pengertian-desain-grafis/>. (diakses, Selasa 2 Agustus 2022).
- Widya & Darmawan. (2016), *Pengantar Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan kursus dan pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI, Jakarta.
- Yanto, R., Kesuma, D. H., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *Reswara : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 129–134.