

## PENINGKATAN KREATIFITAS PENGGUNAAN *SOFTWARE* SEBAGAI PELUANG USAHA MANDIRI PEMUDA DESA BANDA MASEN MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS

Zara Yunizar<sup>1</sup>, Muhammad Daud<sup>2</sup>, Said Fadhlhan Anshari<sup>3</sup>, Zalfie Ardian<sup>4</sup>, Rizki Suwanda<sup>5</sup>

<sup>1 3 5</sup>Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh

<sup>4</sup>Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh

Email: zarayunizar@unimal.ac.id

### ABSTRAK

Tantangan yang dihadapi pemuda desa salah satunya adalah minimnya kemampuan dan kreatifitas yang dapat meningkatkan taraf hidup di era digital. Meningkatnya jumlah lulusan perguruan tinggi serta kurangnya lapangan pekerjaan yang disediakan pemerintah menjadi potensi tingginya jumlah pengangguran usia produktif di Indonesia. Hal ini dapat diatasi dengan meningkatkan kemampuan kreativitas pemuda usia produktif dalam menciptakan peluang usaha mandiri, salah satunya kemampuan dibidang desain grafis. Kegiatan PKM ini bertujuan meningkatkan kreativitas pemuda Desa Banda Masen Kec. Banda Sakti Kota Lhokseumawe dalam menggunakan *software* desain grafis untuk mengembangkan peluang usaha mandiri. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pendekatan pelatihan dan pengembangan keterampilan. Setelah mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat pemahaman pemuda, dilakukan pelatihan desain grafis. Pelatihan ini fokus pada pengenalan *software* desain grafis, teknik dasar desain grafis, dan penerapan kreativitas dalam mendesain. Hasil dari kegiatan PKM ini adalah meningkatnya keterampilan dan kreativitas pemuda dalam menggunakan *software* desain grafis, sehingga dapat mengaplikasikan keterampilan ini untuk membuka peluang usaha mandiri. Peningkatan kreativitas dan peluang usaha mandiri memberikan dampak positif secara ekonomi dan sosial. Perkembangan dalam pemanfaatan teknologi dan keterampilan di tingkat desa dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan masyarakat secara keseluruhan.

**Kata Kunci:** *Desain grafis, kreativitas, pelatihan, software*

### ABSTRACT

*One of the challenges faced by young people in rural areas is the lack of ability and creativity that can improve their standard of living in the digital era. The increasing number of university graduates and the lack of job opportunities provided by the government have the potential for a high number of unemployed people of productive age in Indonesia. This can be overcome by increasing the creative abilities of young people of productive age in creating independent business opportunities, one of which is their ability in the field of graphic design. This community service activity aimed to increase the creativity of youth in Banda Masen Village, Banda Sakti Sub-district, Lhokseumawe City in using graphic design software to develop independent business opportunities. The method used in this activity was by training and skills development approach. After identifying the needs and level of understanding of participants, graphic design training was carried out. This training focuses on introducing graphic*

*design software, basic graphic design techniques, and applying creativity in design. The result of this community service activity was an increase in young people's skills and creativity in using graphic design software, so that they can apply these skills to open up independent business opportunities. Increased creativity and independent business opportunities provide positive economic and social impacts. Developments in the use of technology and skills at the village level can make a positive contribution to the development of society as a whole.*

**Key Words: Creativity, graphic design, software, training**

## PENDAHULUAN

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Februari 2023, jumlah pengangguran di Indonesia mencapai 7,99 juta orang dan Provinsi Aceh menduduki peringkat ke sembilan dengan jumlah pengangguran mencapai 5,75%. Angka ini meningkat dibandingkan data Februari 2019, dengan jumlah pengangguran pada awal tahun ini bertambah 1,2 juta orang. Salah satu penyebab tingginya tingkat pengangguran di Indonesia adalah masih tergantungnya pencari kerja dengan instansi penyedia lapangan kerja tanpa mau membuka lapangan kerja mandiri. Adapun alasan kurangnya minat membuka lapangan kerja mandiri adalah kurangnya kemampuan yang dimiliki pencari kerja, terutama dibidang IT yang saat ini sangat banyak dibutuhkan, misalnya bidang desain grafis. Meningkatnya kebutuhan desain membuat lapangan usaha dibidang desain meningkat dan didukung tingginya perkembangan *software* dibidang ini.

Desa Banda Masen Kec. Banda Sakti Kota Lhokseumawe merupakan daerah pedesaan yang memiliki pemuda kreatif dan berpotensi mengembangkan usaha mandiri. Namun, sebagian besar pemudanya belum memanfaatkan potensi yang dimiliki dalam mengembangkan usaha kreatif, terutama dibidang desain grafis. Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya *software* desain grafis, menawarkan peluang meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemuda dalam menciptakan usaha mandiri. Adapun beberapa kendala yang dihadapi yaitu: 1) minimnya keterampilan desain grafis yang dimiliki; 2) keterbatasan akses ke perangkat lunak; 3) peluang usaha belum maksimal; dan 4) kurang pelatihan dan pendampingan.

Oleh karena itu, tim pelaksana menawarkan solusi meningkatkan kreatifitas pemuda Desa Banda Masen melalui penggunaan *software* untuk meningkatkan peluang usaha mandiri. Sehingga, melalui kegiatan ini dapat menciptakan peluang usaha mandiri yang

dikelola desa dibidang desain. Bidang desain grafis dipilih karena pesatnya kebutuhan desain grafis saat ini dan tingginya peluang usaha dibidang ini, terutama *freelance*, yaitu: 1) desainer grafis; 2) desainer Web/UI-UX; 3) animator dan motion graphic designer; 4) desainer game; 5) desainer produk; 6) desainer multimedia; 7) fotografer atau videografer; 8) ilustrator; dan 9) desainer interior. Selain peluang kerja penuh waktu, banyak desainer grafis mengejar karier sebagai *freelancer* atau bekerja dalam proyek lepas. Fleksibilitas ini memungkinkan bekerja pada berbagai klien dan industri yang berbeda serta mengembangkan portofolio yang beragam.

Permasalahan yang dihadapi mitra adalah: 1) minimnya pengetahuan dan pemahaman pemuda mengenai potensi usaha mandiri melalui bidang desain grafis dan pemanfaatan *software* desain grafis; 2) terbatasnya akses dan peluang pemuda memperoleh pelatihan dan pembelajaran mengenai desain grafis dan *software* desain grafis; 3) kurangnya kreativitas penggunaan *software* desain grafis yang dapat menghambat perkembangan usaha mandiri pemuda; dan 4) rendahnya kesadaran pentingnya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas usaha mandiri. Maka, solusi masalah tersebut adalah melalui pelatihan dan pendampingan berbentuk pelatihan desain grafis.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas penggunaan *software* desain grafis bagi pemuda Desa Banda Masen Kec. Banda Sakti Kota Lhokseumawe, melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan usaha mandiri. Manfaat dari kegiatan ini yaitu: 1) pemuda akan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik dalam menggunakan *software* desain grafis untuk menciptakan dan mengembangkan usaha mandiri; 2) peningkatan kreativitas pemuda akan membuka peluang baru dalam berwirausaha di bidang desain grafis, sehingga berpotensi meningkatkan taraf hidupnya dan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal; 3) meningkatkan literasi teknologi dikalangan pemuda, sehingga lebih siap menghadapi perkembangan teknologi masa depan; dan 4) peningkatan kolaborasi antarpemuda dan lembaga atau komunitas terkait untuk mendukung dan memajukan usaha mandiri pemuda di bidang desain grafis.

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Juni - November 2023 di Desa Banda Masen Kec. Banda Sakti Kota Lhokseumawe. Adapun sasaran dari kegiatan ini adalah pemuda Desa

Banda Masen untuk mengembangkan lapangan usaha mandiri dibidang desain grafis. Berdasarkan permasalahan mitra, maka solusi yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah: 1) memberikan informasi mengenai konsep desain yang baik serta pelatihan penggunaan *software corel draw* dalam desain grafis; 2) memberikan pengetahuan kepada pemuda gampong mengenai peluang usaha mandiri supaya memiliki *skill* dibidang desain grafis; dan 3) memberikan pengetahuan tentang pekerjaan *freelance* secara online yang banyak tersebar di internet dalam lingkup desain grafis.

### METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada bulan Juni s.d November 2022 di Desa Banda Masen Kec. Banda Sakti Kota Lhokseumawe. Sasaran kegiatan ini adalah pemuda Desa Banda Masen. Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan melalui:

- a. Studi Pendahuluan, yaitu tim pelaksana mengidentifikasi kebutuhan dan pemahaman pemuda terkait desain grafis dan perangkat lunak dengan melibatkan perangkat desa berupa diskusi dan wawancara dengan kepala pemuda desa. Kegiatan ini dilakukan 3 hari guna mendapatkan kesimpulan yang valid mengenai kebutuhan pemuda desa;
- b. Pelatihan Desain Grafis, yaitu tim pelaksana melaksanakan pelatihan intensif tentang dasar desain grafis, penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW, dan teknik kreatif desain. Kegiatan ini dilakukan 1 hari (hari pertama) fokus pada teori dan contoh hasil desain yang baik;
- c. Workshop dan Praktek, yaitu peserta diajak berpartisipasi dalam workshop dan sesi praktek, serta berlatih membuat desain grafis untuk berbagai keperluan. Kegiatan ini dilakukan hari kedua guna melatih secara intens dan meningkatkan kemampuan pemuda desa dalam praktek langsung kegiatan desain;
- d. Pengembangan Ide Usaha, yaitu peserta didorong mengembangkan ide-ide usaha atas keterampilan desain grafis yang dipelajari. Tim pelaksana memberikan panduan dan dukungan merencanakan dan mengembangkan ide-ide ini menjadi usaha mandiri yang menguntungkan. Setelah kegiatan, dilakukan sesi konsultasi dan pendampingan dengan perangkat desa selama 1 minggu untuk melakukan tindak lanjut dan diskusi bagi peserta yang ingin menyelesaikan hasil desainnya setelah pelatihan desain grafis
- e. Mentoring dan Pendampingan, yaitu setelah pelatihan selesai, peserta mendapatkan dukungan berkelanjutan melalui sesi mentoring dan pendampingan untuk membantu

mengatasi tantangan dalam mengembangkan usaha mandiri peserta. Setelah kegiatan pelatihan desain grafis, atas MoU dengan perangkat desa, maka tetap dilakukan pendampingan selama 1 bulan untuk melihat hasil kegiatan yang telah dilaksanakan.

Kegiatan ini diawali dengan memberikan ceramah dan pelatihan kepada peserta. Adapun materi yang disampaikan terkait: 1) pengenalan konsep desain yang baik dan benar, 2) pengenalan peluang usaha mandiri yang dapat dilakukan pemuda ketika memiliki keahlian dalam bidang desain grafis, 3) pengetahuan mengenai pekerjaan *freelance* yang dapat ditekuni pemuda dalam era digitalisasi saat ini. Selanjutnya, kegiatan demonstrasi merupakan kegiatan lanjutan yang dilakukan tim pelaksana, berupa: 1) memberikan pelatihan penggunaan *software corel draw* untuk desain grafis, mulai dari tingkat awal (pemula) sampai tingkat lanjut, dan 2) memberikan pelatihan kepada pemuda tentang cara untuk bekerja secara *freelance* dibidang desain grafis.

Proses evaluasi kemampuan peserta dilihat dari perkembangan pengetahuan dan peningkatan kemampuannya dalam menerapkan keilmuan desain terhadap tes yang dilakukan. Peserta diberikan *project* desain dari level pemula sampai level lanjut, berupa *project* desain brosur, logo, dan kemasan produk dengan bimbingan instruktur. *Project* yang diselesaikan diberikan penilaian dan masukan serta dibimbing cara meningkatkan kemampuan desain peserta. Proses evaluasi dan penilaian dilakukan 4 pertemuan dan setiap 5 peserta didampingi 1 instruktur yang ahli dibidang desain grafis.

Keterkaitan kegiatan pada kelayakan Institusi Universitas Malikussaleh khususnya Fakultas Teknik dengan masyarakat Desa Banda Masen Kec. Banda Sakti Kota Lhokseumawe adalah adanya penerapan ipteks berbasis teknologi informasi, karena Universitas Malikussaleh mempunyai tenaga ahli pada bidang teknologi informasi khususnya desain grafis dan multimedia yang bernaung di bawah Prodi. Teknik Informatika Jurusan Informatika, yaitu Zara Yunizar, S.Kom., M.Kom., Said Fadhlani Anshari, S.Kom., M.Kom., dan Rizki Suwanda, S.T., M.Kom., yang berpengalaman dalam desain grafis serta Dr. Muhammad Daud, S.T., M.T., dan Zalfie Ardian, S.T., M.Eng., yang mengelola kegiatan PKM dan penulisan karya ilmiah. Kegiatan PKM ini memerlukan beberapa jenis keahlian, yaitu untuk menyelesaikan kebutuhan mitra

berupa keahlian desain grafis, kemampuan penggunaan *software* desain grafis dengan baik, kreativitas dan ketajaman visual, kemampuan ilustrasi dan menggambar. Serta melibatkan kepakaran dibidang bisnis marketing yang mampu melihat peluang bisnis.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM di dilaksanakan mulai tanggal 29 - 30 September 2023 di Aula Meunasah Desa Banda Masen, yang diikuti oleh 30 orang peserta. Alasan kegiatan PKM ini dilaksanakan di Aula Meunasah Desa Banda Masen karena: 1) minat pemuda desa yang tinggi, terlihat dari hasil survey pada penetapan desa sebagai tempat untuk dilakukan kegiatan ini, 2) banyak UMKM desa dan potensi desa dalam berwirausaha, sehingga kegiatan ini mengajarkan pemuda bagaimana menerapkan keilmuan desain dalam membuat desain produk dan logo usaha, dan 3) bapak kepala desa sangat interaktif dan kooperatif serta sangat antusias terhadap kegiatan ini. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan MoU untuk kegiatan PKM selanjutnya (berkelanjutan).

Pada pelaksanaan kegiatan, peserta diberikan modul pelatihan tentang Desain Grafis menggunakan CorelDraw dan Adobe Illustrator. Modul ini dibuat supaya peserta mudah memahami materi pelatihan. Selain itu, pemateri memberikan contoh kasus sebagai bahan praktikum agar peserta termotivasi menghasilkan kreativitas menggambar dengan aplikasi CorelDraw dan Adobe Illustrator. Dokumentasi gambar 1 terlihat kegiatan pelatihan desain grafis yang disampaikan tim pelaksana dan peserta diajarkan bagaimana menghasilkan ide dan kreatifitas yang dimiliki.



**Gambar 1. Kegiatan PKM berupa Pelatihan Desain Grafis**

Dokumentasi pada gambar 2 terlihat peserta wajib mengisi daftar hadir pelatihan. Absensi tiap pertemuan dibagi menjadi 2 termin. Termin 1 dilaksanakan pukul 08.00 - 10.00 Wib. dan termin 2 dilaksanakan pukul 10.00 - 12.00 Wib. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan ini, sehingga kegiatan berjalan dengan tertib dan teratur.



**Gambar 2. Foto Kegiatan Proses Registrasi dan Absensi Peserta**

Setelah kegiatan PKM ini selesai dilakukan, tim pelaksana melakukan evaluasi hasil pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini menjadi tolak ukur keberhasilan tim pelaksana dan pemerintah Desa Banda Masen atas penyelenggaraan kegiatan pelatihan tersebut. Barometer kesuksesan kegiatan ini diukur dari terwujudnya standar yang ditetapkan dalam tujuan PKM, yaitu level keikutsertaan, arestasi, keahlian, dan kebersinambungan. Sebagai bentuk paramater kesuksesan kegiatan terlihat pada tabel berikut:

**Tabel Indikator Penilaian**

Parameter Penilaian	Indikator Keberhasilan	Hasil Penilaian
Level Keikutsertaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Absensi anggota PKM 100 %</li> <li>Terselenggaranya PKM desain grafis memakai CorelDraw dan Adobe Illustaror</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tercapai (seluruh peserta hadir)</li> <li>Tercapai (kegiatan pelatihan terlaksana dengan baik)</li> </ul>
Level Arestasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan Pemahaman peserta merancang gambar dengan CorelDraw</li> <li>Meningkatkan Pemahaman peserta merancang gambar dengan Adobe Illustrator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terlaksana (sesuai hasil parameter evaluasi)</li> <li>Terlaksana (sesuai hasil parameter evaluasi)</li> </ul>
Level Keahlian	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan keterampilan peserta dalam merancang gamba dengan CorelDraw</li> <li>Meningkatkan keterampilan peserta merancang gambar dengan Adobe Illustrator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terlaksana (sesuai hasil parameter evaluasi)</li> <li>Terlaksana (sesuai hasil parameter evaluasi)</li> </ul>
Level Kebersinambungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan kemampuan peserta di bidang desain grafis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terlaksana (sesuai hasil parameter evaluasi)</li> </ul>

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM di Desa Banda Masen dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi masyarakat Desa Banda Masen yang sebelumnya belum memahami bagaimana cara mengolah gambar dengan aplikasi CorelDraw dan Adobe Illustrator. Namun, setelah mengikuti kegiatan pelatihan tingkat partisipasi, pemahaman, keterampilan peserta menjadi baik dan mampu merancang gambar dengan aplikasi CorelDraw dan Adobe Illustrator. Sehingga, adanya kegiatan ini, peserta dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam merancang gambar menggunakan aplikasi CorelDraw dan Adobe Illustrator. Adapun kendala yang dihadapi selama kegiatan pelatihan ini adalah waktu untuk praktek tiap pertemuan terlalu singkat sehingga disarankan agar kedepannya perlu ditambah lagi waktu pelaksanaan. Selain itu, perangkat komputer yang dimiliki pemerintah Desa Banda Masen masih rendah spesifikasinya sehingga perlu ditingkatkan spesifikasi perangkatnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan mendapatkan banyak arahan dan masukan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada: 1) perangkat Desa Banda Masen yang telah bekerja sama dengan Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh dalam melakukan pelatihan dibidang komputer dan memberikan pendanaan dalam kegiatan PKM ini; 2) tim dosen yang sudah ikut serta dalam kegiatan PKM ini; dan 3) keluarga besar Program Studi Teknik Informatika, Teknik Elektro, dan Sistem Informasi yang mensupport sehingga terselenggaranya kegiatan ini.

## REFERENSI

- Ardian, Z., et al. 2023. *Perancangan Video Wisata Desa dan Potensi Unggulan di Desa Padang Sakti Lhokseumawe sebagai Upaya Peningkatan Promosi Desa*. Journal of Informatics and Computer Science, Vol.9 No.2 Hal.156-160.
- BPS. 2023. <https://www.bps.go.id>. diakses pada Februari 2023.
- Bustami, B., et al. 2022. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Online dan Perakitan Komputer Pada Sekolah di Desa Paloh Lada Kec. Dewantara*. Meuseuraya-Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol.1 No.2 Hal.135-143.
- Enterprisse, Jubilee. 2018. *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Bakti, Surya., et al. 2016. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Corel Draw X3 Menggunakan Metode Web Based Learning (WBL)*. Jurnal Riset Komputer (JURIKOM), Vol.3 No.4 Hal.32-35.
- Hudaningsih, Nurul., et al. 2020. *Pemberdayaan Pemuda melalui Pelatihan Desain Grafis untuk Peningkatan Kualitas Kemasan Produk Desa Semabung*. Universitas Samawa: Prosiding Seminar Nasional IPPeMas 2020 Inovasi Hasil Penelitian dan PKM dalam Menunjang Era Industri 4.0, Vol.1 No.1 Hal. 268-272.
- Kartika, S., et al. 2019. *Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol.7 No.1 Hal.113 Url: <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.
- Kurnia, N., Santi, I.A. 2017. *Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia Studi tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra*. Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi, Vol.47 No.2 Hal.149-166.
- Rahmasari, E.A., Yogananti, A.F. 2021. *Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi kasus Pengguna Mahasiswa Desain)*. Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia, Vol.7 No.1 Hal.165-178.
- Sunoto, I., Ade, L.N. 2017. *Mengukur Tingkat Partisipasi Pemuda dalam Program Karang Taruna dengan Pendekatan Metode Fuzzy Infrence System Mamdani*. Jurnal: Simetris, Vol.8 No.2 Hal.39-53.
- Suryanti, S., Wijayanti, L. 2018. *Literasi Digital: Kompetensi Mendesak Pendidik Era Revolusi Industri 4.0*. EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.2 No. 1 Hal.1-9.