

Pelatihan Desain Grafis Melalui Microsoft PowerPoint Bagi Remaja Lulusan SMA Dalam Meningkatkan Kreativitas Wirausaha

¹⁾Irsan Apriandinata, ²⁾Dede Ridwan, ³⁾Ridwan Agustian Nur, ⁴⁾Eneng Yeni Mariah, ⁵⁾Adi Rosadi

¹⁾*Ekonomi Syariah, Institut Madani Nusantara, Indonesia*

²⁾*Manajemen haji dan Umrah, Institut Madani Nusantara, Indonesia*

³⁾*Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Madani Nusantara, Indonesia*

⁴⁾*Pendidikan Agama Islam, Institut Madani Nusantara, Indonesia*

Email: ¹⁾irsanapriandinata@gmail.com, ²⁾Dederidwan001@gmail.com, ³⁾agustianridwan995@gmail.com,
⁴⁾neng.yeni86@gmail.com, ⁵⁾adyrosady27@gmail.com.

ABSTRAK

KataKunci:

*Microsoft Powerpoint
Pelatihan
Remaja*

Permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu remaja masih rendah dalam pengetahuan grafis sehingga kreatifitasnya tidak berkembang, padahal desain grafis jika dipelajari dapat meningkatkan ekonomi yang bermanfaat dalam promosi usaha atau dapat membuka usaha sendiri. Tujuan kegiatan pengabdian yaitu pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan *Microsoft Powerpoint* dalam kreativitas wirausaha. Metode yang digunakan yaitu metode diskusi, ceramah, tanya jawab, dan pendampingan. Bahan yang digunakan yaitu *powerpoint*. Kegiatan diikuti oleh 25 Peserta yang berlokasi di Kecamatan Karantengah Cianjur. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu peserta memiliki respon yang baik terhadap kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan *Microsoft Powerpoint*.

ABSTRACT

Keywords:

*Microsoft Powerpoint
Training
Adolescent*

The problem that occurs in the field is that teenagers are still low in their knowledge so that their creativity does not develop, even though graphic design if studied can increase the economy which is useful in business promotion or can open their own business. The purpose of the service activity is knowledge and skills in the concentration of Microsoft Powerpoint in entrepreneurial creativity. The methods used are discussion methods, lectures, question and answer, and mentoring. The material used is powerpoint. The activity was attended by 25 participants located in the Cianjur Central Quarantine District. The result of this service activity is that participants have a good response to the training activities carried out in this community service activity and can increase knowledge and skills in using Microsoft Powerpoint.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu remaja masih rendah dalam pengetahuan grafis sehingga kreatifitasnya tidak berkembang, padahal desain grafis jika dipelajari dapat meningkatkan ekonomi yang bermanfaat dalam promosi usaha atau dapat membuka usaha sendiri contohnya membuat bender, pamplet, undangan pernikahan, dan poster atau dalam bentuk desain yang lain. Sehingga dibutuhkan keterampilan dalam desain grafis.

Saat pandemi kondisi ekonomi sangat menghawatirkan dimana aktivitas-aktivitas yang dilakukan harus sebisa mungkin menghemat biaya yang akan dikeluarkan. Dalam menghadapi kondisi seperti ini remaja harus beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada masa pandemi salah satunya adalah dengan memanfaatkan media *Microsoft Powerpoint* dalam kreativitas wirausaha.

Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Dalam pengabdian yang kami lakukan diharapkan remaja desa bisa menggunakan ilmu yang kami berikan sehingga bisa bermanfaat untuk kedepannya.

Selain itu juga fenomena yang terjadi perusahaan pencari tenaga kerja saat ini tidak hanya melihat ijazah pendidikan formal, tetapi juga keterampilan yang merupakan persyaratan lain yang dibutuhkan oleh perusahaan sesuai dengan bidang kerja yang tersedia.

Siagian dalam Andini (2021) menjelaskan bahwa adalah para pencari pekerjaan tidak memiliki pengetahuan dan atau keterampilan yang diperlukan pengguna tenaga kerja sehingga para pencari pekerjaan tidak dapat diterima karena tidak memenuhi persyaratan perusahaan. Selain itu dengan adanya keterampilan yang dimiliki tenaga kerja menjadi nilai tambah dalam mengukur kemampuan tenaga kerja. Namun selama ini tenaga kerja hanya mengandalkan ijazah pendidikan formal tanpa memiliki kemampuan khusus, sehingga banyak tenaga kerja yang tidak diterima oleh perusahaan-perusahaan pencari kerja.

Untuk itu, dalam pemberian latihan kerja segala bentuk program latihan disesuaikan dan dipadukan dengan praktek dunia kerja serta penerapan metode pengajaran yang terdiri dari teori dan praktek secara langsung pada lapangan pekerjaan, sehingga dapat dihasilkan tenaga kerja yang mempunyai kemampuan yang berkualitas dan akhirnya tenaga kerja yang belum bekerja dapat cepat mendapatkan pekerjaan.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada remaja dalam pemanfaatan *Microsoft Powerpoint* dalam kreativitas wirausaha.

II. MASALAH

Adapun permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu remaja masih rendah dalam pengetahuan grafis sehingga kreatifitasnya tidak berkembang, padahal desain grafis jika dipelajari dapat meningkatkan ekonomi yang bermanfaat dalam promosi usaha atau dapat membuka usaha sendiri contohnya membuat bender, pamplet, undangan pernikahan, dan poster atau dalam bentuk desain yang lain. Sehingga dibutuhkan keterampilan dalam desain grafis.



Gambar 1. Kegiatan PKM

III. METODE

Berikut penulis gambarkan tahap-tahap kegiatan pengabdian pada kegiatan Pelatihan Desain Grafis Melalui Microsoft Powerpoint Bagi Remaja Lulusan SMA Dalam Meningkatkan Kreativitas Wirausaha yaitu:

1. Pra pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dalam hal perencanaan yaitu menentukan waktu dan penyusunan jadwal.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, presentasi, dan praktik. Bahan yang digunakan yaitu powerpoint dan modul penggunaan. Sarana yang digunakan yaitu komputer, LCD, dan Papan tulis. Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 4 hari. Dengan peserta lulusan SMP atau SMA. Adapun materi yang diberikan yaitu tentang ilmu desain grafis, fungsi powerpoint, tool dalam powerpoint, proses pembuatan pamflet, bendera dan yang lainnya. teori warna, video dalam powerpoint, JPG dan PNG dalam *powerpoint*.

3. Evaluasi

Adapun dalam tahap ini peserta diberikan terlebih dahulu tes awal sebagai dasar dalam penanganan. Dan diakhir kegiatan diberikan tes tentang penguasaan materi, kegiatan praktik serta di akhir peserta dibagikan sertifikat.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dengan tema “Pelatihan Desain Grafis Melalui Microsoft Powerpoint Bagi Remaja Lulusan SMA Dalam Meningkatkan Kreativitas Wirausaha” dilaksanakan pada tanggal 17 -19 Januari 2022 dengan bentuk tatap muka. Kegiatan diikuti oleh 25 peserta dimana 10 peserta lulusan SMP dan 15 Lulusan SMA/ sederajat yang berlokasi di Kecamatan Karantengah Cianjur. Kegiatan berjalan dengan lancar tanpa kendala apapun. Adapun jadwal kegiatan dapat dilihat pada jadwal dibawah ini:

Tabel 1. Susunan Kegiatan

Nomor	Pukul	Hari	Kegiatan
1.	13.00- 17.00	Pertama	Pembukaan Materi 1 (teori warna, manfaat desain grafis, tujuan pelatihan, dan ilmu desain, perbedaan JPG, PNG dan MP4, dan pengenalan desain grafis dalam PPT)
2	13.00- 17.00	Kedua	Materi 2 (Penggunaan Tool power poin, praktik membuat karya promosi)

3	13.00- 17.00	Ketiga	Materi 3 (tahap membuat video dalam powerpoint, mengubah ke MP4, proses pembuatan desain Logo, sekolah, pamflet, bender dan langkah-langkah pemanfaatan media sosial untuk berwirausaha) Tes Penutup
---	-----------------	--------	--

Adapun kegiatan pembukaan dipandu oleh menderator yang selebihnya untuk materi diberikan kepada dosen sebagai narasumber. Pada kegiatan ini hari pertama diberikan materi tentang teori warna, manfaat desain grafis, tujuan pelatihan, dan ilmu desain. Pada kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan juga pendampingan. Setiap peserta diperbolehkan untuk meminta bantuan jika dibutuhkan.



Gambar 2. Kegiatan Pendampingan

Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Kegiatan Materi

Adapun pertemuan ke 2 diberikan materi tentang bagaimana cara mempromosikan sebuah produk dalam hal ini ditekankan tentang tata cara penggunaan tool dalam powerpoint. Adapun hasil Karyanya yaitu:



Gambar 3. Hasil Karya Peserta Hari Kedua



Gambar 4. Hasil Karya Peserta Hari Ketiga

Gambar di atas menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian dalam pelatihan desain grafis melalui *Microsoft Powerpoint* Bagi Remaja Lulusan SMA Dalam Meningkatkan Kreativitas Wirausaha yang telah dilakukan mendapatkan meningkatkan keterampilan peserta sebagai bekal dalam berwirausaha dan dunia kerja.

Materi yang dipertikan dan proses pembimbingan yang dilakukan membawa dampak yang sangat baik sehingga dapat bermanfaat bagi peserta kelak. Adapun hasil tes akhir menunjukkan bahwa peserta mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dimana peserta 80% mengalami ketuntasan dalam tes akhir. Data tersebut dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 5. Ketuntasan hasil Pelatihan

Berdasarkan gambar di atas dapat dikatakan bahwa hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta dalam penggunaan *Microsoft Powerpoint*.

Adapun terkait respon peserta terhadap kegiatan pengabdian dalam Pelatihan Desain Grafis Melalui *Microsoft Powerpoint* Bagi Remaja Lulusan SMA Dalam Meningkatkan Kreativitas Wirausaha yaitu:



Gambar 6. Respon Terhadap Kegiatan pengabdian

Data ini diperoleh dari total jumlah 25 peserta yang mengisi angket terhadap respon dari kegiatan pengabdian. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa peserta dalam kejelasan materi 85% menilai sangat baik, dan dalam hal kegiatan pendampingan 80% merasa sangat baik. Adapun dalam keandalan dosen dalam memberikan bantuan kepada peserta pelatihan menjawab 90% sangat baik.

Hal ini juga senada dengan Sanjaya et al. (2022) yang menjelaskan bahwa aplikasi *Microsoft Powerpoint* dapat digunakan untuk membuat desain grafis untuk berbagai keperluan, seperti flyer, poster, infografik, banner, kartu ucapan, sertifikat, dan lain-lain. Alasan kami memilih pelajar sebagai dampingan adalah melihat dari besarnya manfaat ilmu desain bagi pelajar. Dengan pelatihan desain dapat mendorong para pelajar untuk mengembangkan kreativitas, sekaligus untuk memecahkan berbagai masalah.

Helmiyah and Nata (2022) menjelaskan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam hal peningkatan desain grafis. Dapat

menambah ilmu pengetahuan dan skill para kader dalam mempromosikan usaha dan juga agar dapat menambah penghasilan

Murdiati, Ferawati, and Hita (2020) Pemberian pelatihan desain grafis bertujuan memberikan pembekalan pengetahuan dan keterampilan desain grafis kepada peserta sehingga dapat menggunakan keterampilan tersebut dalam mendesain poster maupun brosur mengenai berbagai macam kegiatan. Selain itu juga, Murdiati, Ferawati, and Hita (2020) menjelaskan bahwa dengan kemampuan desain grafis yang dimiliki, siswa juga dapat menciptakan suatu karya atau produk desain grafis dengan berbagai model dan bentuk, misalnya produk desain grafis yang terdapat di pasaran bebas, seperti kartu nama, leaflet, sampul CD, sampul kaset, desain kaos, sampul buku mata pelajaran, poster dan lain-lain

Ashadul Ushud (2020) mengatakan bahwa kegiatan berupa pelatihan desain grafis menggunakan Microsoft Publisher dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang pemanfaatan yang dapat digunakan untuk keperluan tertentu, semisal mengerjakan tugas sekolah maupun di luar itu.

Rini et al. (2020) mengatakan bahwa ada pengaruhnya pelatihan desain grafis, sablon dan percetakan yang dilakukan terhadap peningkatan kemampuan para peserta pelatihan, meskipun tidak terlalu signifikan

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian dapat disimpulkan bahwa Pelatihan Desain Grafis Melalui *Microsoft Powerpoint* Bagi Remaja Lulusan SMA Dalam Meningkatkan Kreativitas Wirausaha yang baik terhadap kreativitas berwirausaha. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan *Microsoft Powerpoint* dapat berguna bagi kehidupannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, G. R. 2021. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Memperoleh Kesempatan Kerja Di Upt Pelatihan Kerja Surabaya." *Jurnal Pendidikan* 5(1):54–63.
- Ashadul Ushud, Achmad Aditya. 2020. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Microsoft Publisher Bagi Remaja Islam Masjid Darussalam (RISMADA)." *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(2):148–52. doi: 10.31294/jabdimas.v3i1.6788.
- Helmiah, Fauriatun, and Andri Nata. 2022. "Membangun Skill Desain Grafis Dalam Menghadapi Era 4.0." *Communnity Development Journal* 3(1):129–33.
- Murdiati, Ferawati, and Hita. 2020. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Sma Husni Thamrin." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 3(2):96–100.
- Muhtarom, A., Syairozi, I., & Wardani, N. D. (2022). Analisis Persepsi Harga, Kualitas Pelayanan, Customer Relationship Marketing, Dan Kepercayaan Terhadap Peningkatan Penjualan Dimediasi Loyalitas Pelanggan Pada Umkm Ayam Potong Online ELMONSU. *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, 5(1), 743-755.
- Rini, Nova, Ahmad Darda, Budiman Abdulah, Wenty Febrianti, and Pujihastuti Dwi Julianti. 2020. "Efek Pelatihan Pada Peningkatan Kemampuan Desain Grafis, Sablon, Dan Percetakan." *Jurnal Ekobis: Ekonomi Bisnis & Manajemen* 10(2):134–44. doi: 10.37932/j.e.v10i2.103.
- Sanjaya, Arwin, Stefany Komala, Z. Juwita, Setya Maulana, Muhammad Izharul, Laily Salam, and Kurnia Himawan Sandy. 2022. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Microsoft Powerpoint Bagi Pelajar Graphic Design Training Using Microsoft Powerpoint For Students." 6(2):454–62.
- Sudarmanto, E., Fitriana, A., Malau, M., Nainggolan, C. D., Zunaidi, A., Manurung, S., ... &

Hidayat, G. (2021). PENGANGGARAN PERUSAHAAN.

Syairozi, M., Rosyad, S., & Pambudy, A. P. (2019). Pemberdayaan Masyarakat Sebagai Pengguna Kosmetik Alami Beribu Khasiat Hasil Produk Tani Untuk Meminimalkan Pengeluaran Masyarakat Desa Wonorejo Kecamatan Glagah KAB. LAMONGAN. *Empowering: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 88-98.