

PELATIHAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI USAHA PENINGKATAN KOMPETENSI DAN JIWA WIRAUSAHA BAGI PEMUDA GEREJA TORAJA

Aryo Michael*¹, Juprianus Rusman², Irene Devi Damayanti³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika Universitas Kristen Indonesia Toraja

*e-mail penulis korespondensi: aryomichael@ukitoraja.ac.id¹

Abstract

The Church's Youth as the successor generation of the church need to equip themselves with various competencies in order to assist the church in carrying out its mission of service. One of the efforts that can be done is by providing training to improve the quality and Human Resources (HR) so that it is expected to empower and improve the standard of living of the community. One of the skill areas that is in high demand among young people today is graphic design, which can provide opportunities for young creatives to develop their skills and build a career in the creative industry. It is hoped that the participants of the graphic design training will have adequate skills to support them in starting businesses and working in various sectors of the industry, government, and organizations. The results of the Community Service Program (PkM) show an improvement in the abilities of the participants after attending the training where they have been able to create graphic design products. The conclusion of this activity is that the training program is very beneficial for the participants and hopefully, this activity can be carried out in the future.

Keywords: Training, Competence, Graphic Design, Church Youth, Creativity

Abstrak

Pemuda Gereja sebagai generasi penerus gereja perlu membekali diri dengan berbagai kompetensi sehingga dapat membantu gereja dalam mengemban misi pelayanan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan untuk meningkatkan kualitas dan Sumber Daya Manusia (SDM) sehingga diharapkan dapat memberdayakan dan meningkatkan taraf hidup masyarakat. Salah satu bidang keterampilan yang banyak diminati oleh generasi muda saat ini adalah desain grafis, yang dapat memberikan kesempatan bagi para kreatif muda untuk mengembangkan keterampilan mereka dan membangun karir di industri kreatif. Diharapkan bahwa peserta pelatihan desain grafis akan memiliki keterampilan yang memadai untuk mendukung mereka dalam memulai usaha dan bekerja di berbagai sektor industri, pemerintahan, dan organisasi. Hasil PkM menunjukkan peningkatan kemampuan para peserta setelah mengikuti pelatihan dimana peserta telah dapat membuat produk-produk desain grafis. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah program pelatihan sangat bermanfaat bagi peserta dan semoga kegiatan ini dapat terlaksana di masa yang akan datang.

Kata kunci: Pelatihan, Kompetensi, Desain Grafis, Pemuda Gereja, Kreativitas

1. PENDAHULUAN

Generasi muda memiliki potensi besar sebagai anggota masyarakat yang paling produktif untuk mengembangkan industri kreatif (Wibawa & Pritandhari, 2021). Namun, sayangnya, sebagian dari generasi muda memiliki akses yang terbatas terhadap pendidikan, pelatihan, teknologi, dan informasi. Hal ini membuat mereka sulit untuk mengembangkan potensi dan kreativitas mereka, serta sulit bersaing. Pemuda Gereja sebagai generasi penerus gereja perlu membekali dirinya dengan berbagai kompetensi sehingga dapat membantu gereja dalam mengemban misi pelayanan, baik pelayanan dalam lingkungan internal gereja maupun pelayanan eksternal melalui kegiatan sosial kemasyarakatan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberi pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kualitas dan Sumber Daya Manusia (SDM), sehingga diharapkan dapat memberdayakan dan meningkatkan taraf hidup masyarakat. Menurut Rivai dalam (Agustina & Suprianto, 2018) mendefinisikan pelatihan sebagai suatu bentuk pendidikan yang berfokus pada proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan

di luar sistem pendidikan formal dalam waktu yang relatif singkat. Definisi tersebut menekankan pada metode praktik yang lebih diutamakan daripada teori. Fandy Tjiptono dan Anastasia Diana dalam (Elfizon et al., 2019) menyatakan bahwa tujuan dari pelatihan adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap karyawan, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan produktivitas organisasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelatihan memiliki tujuan untuk meningkatkan kinerja, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan bersaing.

Salah satu bidang keterampilan yang banyak diminati oleh generasi muda saat ini adalah desain grafis. Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual dalam menyampaikan pesan dan informasi (Eko Valentino, 2018). Generasi muda cenderung menyukai desain grafis karena desain grafis menawarkan kreativitas yang tak terbatas dan kebebasan dalam mengekspresikan diri. Desain grafis juga dapat menciptakan visual yang menarik dan dapat menarik perhatian dengan cepat, serta mudah diakses melalui media sosial dan platform digital lainnya yang banyak digunakan oleh generasi muda. Tidak hanya itu, desain grafis juga memberikan kesempatan bagi para kreatif muda untuk mengembangkan keterampilan mereka dan membangun karir di industri kreatif. Banyak dari mereka yang memanfaatkan kemampuan mereka dalam desain grafis untuk menciptakan konten visual di media sosial, memulai bisnis desain grafis, atau bekerja di industri kreatif seperti desain grafis, animasi, film, dan iklan.

Dalam beberapa penelitian, desain sebuah produk dan desain visual yang menarik dapat memengaruhi konsumen dalam memilih, mengunjungi situs, hingga menentukan sikap terhadap produk. Bagi para produsen, desain harus dilekatkan pada sebuah produk dan untuk melakukannya diperlukan perhatian khusus (Alhasbi & Kertamukti, 2018). Dalam arti lain, membuat desain tidak dapat dilakukan secara sembarangan karena desain mengandung pesan-pesan persuasif yang menguntungkan pihak pengirim atau penyelenggara. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan khusus dan intensif agar desain yang dihasilkan memiliki nilai positif yang mendukung keberlangsungan produk.

Perangkat lunak desain grafis yang populer dan banyak digunakan adalah CorelDRAW dan Photoshop, yang digunakan untuk mengolah gambar dengan mengombinasikan garis dan titik. Unsur garis, ruang, warna, dan tekstur di dalamnya membentuk aspek struktural dan prinsip-prinsip desain visual dengan komposisi yang lebih luas. Coreldraw dan Adobe Photoshop memiliki kapabilitas kognitif, kemampuan untuk memproses gambar, keahlian dalam tipografi, tata letak halaman, serta kemampuan untuk menggabungkan teks, gambar, dan animasi secara visual pada berbagai media publikasi yang berbeda dengan fitur dan tautan yang memungkinkan pengguna untuk berintegrasi dan berkomunikasi melalui navigasi. Aplikasi CorelDraw dapat digunakan untuk membuat desain untuk berbagai jenis produk seperti brosur, pamflet, gantungan pin, custom mug dan kaos. Dalam proses pembuatan desain, CorelDraw menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk menggabungkan teks dan gambar dengan berbagai efek visual, mengatur tata letak, memodifikasi warna dan mengatur ukuran sesuai dengan kebutuhan produk. Setelah desain selesai, file dapat diekspor ke format yang sesuai dengan teknik produksi yang digunakan, seperti format vektor untuk produksi gantungan pin dan format raster untuk produksi kaos. Dengan demikian, penggunaan aplikasi CorelDraw dapat membantu dalam proses pembuatan desain yang berkualitas tinggi untuk berbagai produk.

Pendidikan tinggi perlu terlibat secara aktif dalam pengabdian masyarakat dengan cara memberikan pelatihan praktis (Paramita et al., 2022), guna meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Hal ini penting dilakukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan keterampilan yang relevan. Program pengabdian ini ditujukan kepada Persekutuan Pemuda Gereja Toraja yang ada wilayah Toraja Utara dan Tana Toraja. Diharapkan bahwa peserta pelatihan desain grafis akan memiliki keterampilan yang memadai untuk mendukung mereka dalam memulai usaha dan bekerja di berbagai sektor industri, pemerintahan, dan organisasi.

Dimana kewirausahaan sebagai faktor sosial ekonomi adalah faktor terpenting dari transformasi ekonomi masyarakat, dan pengaruhnya terhadap berbagai bidang hubungan sosial-ekonomi.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat diadakan pada rentang waktu mulai tanggal 14 November 2022 sampai dengan tanggal 26 November 2022, dengan jadwal dari pukul 09.00 WITA hingga 15.00 WITA di Laboratorium Teknik Informatika UKI Toraja setiap hari Senin sampai Sabtu. Kegiatan ini diikuti oleh 16 orang pemuda dari beberapa beberapa Gereja Toraja yang ada di Toraja Utara dan Tana Toraja dengan instruktur 3 orang dari dosen beserta 5 orang mahasiswa Program Studi Teknik Informatika UKI Toraja.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini akan menggunakan metode pendekatan, yang dimulai dengan pemaparan teori dan dilanjutkan dengan praktek langsung dalam mendesain gambar menggunakan aplikasi CorelDraw dan Adobe Photoshop dan selanjutnya mencetak hasil desain ke beberapa media, seperti kertas, kertas stiker, gantungan pin, mug dan baju kaos.

Pada tahap evaluasi, langkah pengukuran dilakukan terhadap pelatihan dan implementasi penggunaan perangkat lunak Coreldraw dan Photoshop pada produk yang dihasilkan. Hal ini meliputi pemantauan pemahaman peserta dan penilaian keberhasilan pelatihan melalui penyebaran kuesioner setelah pelatihan dilakukan oleh tim pengabdian serta evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan, materi kegiatan, dan metode yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pelatihan, terlebih dahulu dilakukan pretest terkait dengan kemampuan peserta dalam penggunaan desain grafis, penggunaan aplikasi desain grafis dan kemampuan membuat produk desain grafis. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pemahaman serta kemampuan awal peserta terkait dengan desain grafis, selain itu nantinya akan dijadikan tolak ukur untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta setelah mengikuti pelatihan ini.

Untuk kegiatan pertama diawali dengan memberikan teori dasar tentang desain grafis, hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada peserta tentang konsep dan prinsip desain grafis. Dalam teori dasar ini, peserta akan mempelajari tentang elemen desain seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang, serta prinsip desain seperti proporsi, keseimbangan, ritme, dan kesatuan. Dengan pemahaman dasar ini, peserta diharapkan dapat mengaplikasikan konsep dan prinsip desain dalam membuat karya-karya grafis yang estetis dan fungsional.

Setelah memberikan teori dasar tentang desain grafis, pelatihan dilanjutkan dengan pengenalan tools pada coreldraw dan photoshop kemudian dilanjutkan praktek membuat beberapa desain seperti logo, brosur. Desain yang telah dibuat oleh peserta selanjutnya dicetak pada media sesuai dengan tujuan desain yang mereka buat.

Dokumentasi pada Gambar 1 terlihat kegiatan peserta pelatihan sedang mendesain menggunakan CorelDraw disampaikan oleh instruktur selanjutnya melakukan pencetakan ke media kertas, stiker, gantungan pin, mug dan baju kaos.



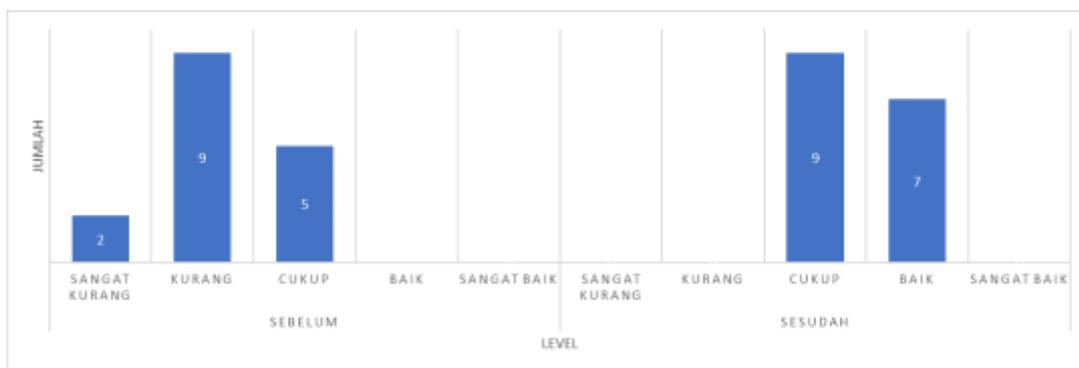
Gambar 1. Peserta melakukan praktek dengan aplikasi CorelDraw dan Mencetak hasil desain pada Media

Melalui pengamatan pada tugas pelatihan, terlihat bahwa hasilnya dapat terlihat pada beberapa karya desain. Materi yang disajikan selaras dengan rancangan pesan dan desain yang sederhana, penggunaan warna untuk menampilkan imaji tertentu pada peserta, penggunaan gambar dan tipografi yang cocok, serta penambahan logo yang penting untuk mendukung pesan desain. Beberapa desain juga menunjukkan penggunaan warna yang kreatif dan berbeda, dan beberapa di antaranya bahkan dapat menjelaskan alasan dan tujuan penggunaan warna tertentu seperti yang terlihat pada Dokumentasi Gambar 2.



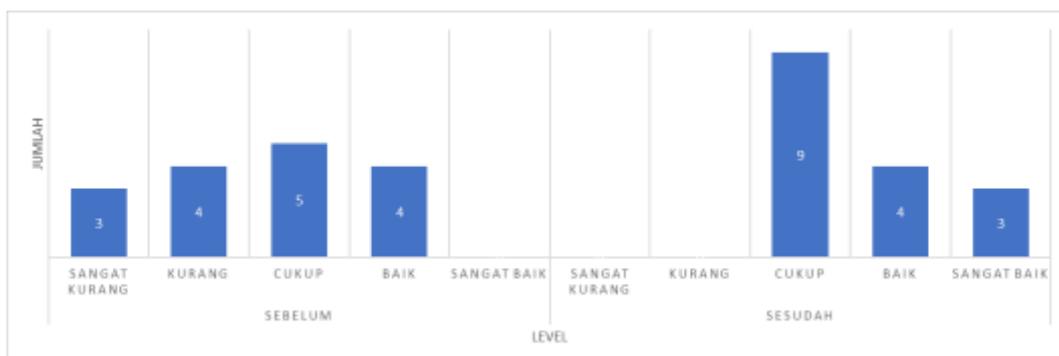
Gambar 2. Karya Desain Peserta

Evaluasi dilakukan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dengan melakukan posttest terkait kemampuan yang dimiliki oleh peserta. Gambar 3 merupakan grafik hasil pretest dan post test pada item pertanyaan tentang kemampuan anda dalam menggunakan aplikasi coreldraw dan photoshop, dimana terlihat perubahan kemampuan penggunaan aplikasi desain grafis



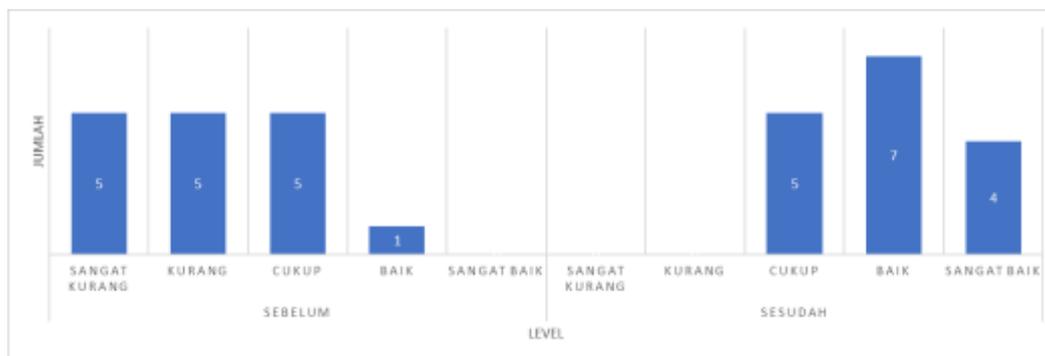
Gambar 3. Grafik Hasil Pre Test dan Post Test Peserta Kemampuan Penggunaan Aplikasi Desain Grafis

Gambar 4 merupakan grafik hasil pretest dan post test pada item pertanyaan tentang kemampuan peserta dalam membuat produk desain brosur dan pamflet, dimana terlihat perubahan kemampuan peserta dalam membuat produk desain brosur dan pamflet.



Gambar 4. Grafik Hasil Pre Test dan Post Test Peserta Kemampuan membuat brosur dan pamplet

Gambar 5 merupakan grafik hasil pretest dan post test pada item pertanyaan tentang kemampuan peserta dalam membuat logo produk.



Gambar 5. Grafik Hasil Pre Test dan Post Test Peserta Kemampuan Logo Produk

Gambar 6 merupakan grafik hasil pretest dan post test pada item pertanyaan tentang kemampuan peserta dalam mencetak hasil desain ke berbagai media produk gantungan pin, membuat custom mug dan desain baju kaos dari hasil desain yang dibuat



Gambar 6. Grafik Hasil Pre Test dan Post Test Peserta Kemampuan Mencetak Hasil Desain ke Berbagai Media

Dari pre test yang dilaksanakan sebelum pelatihan dan post test yang dilakukan setelah pelatihan dilaksanakan, terlihat perubahan kompetensi yang dimiliki oleh peserta pelatihan. Peserta memiliki kemampuan yang cukup baik dalam memahami desain grafis, seperti terlihat dari kemampuan peserta untuk membuat produk-produk desain grafis seperti brosur, logo dan telah dapat melakukan pencetakan pada berbagai media seperti kertas, gantungan pin mug dan baju kaos. Hasil pelatihan dapat diidentifikasi bahwa pengetahuan peserta tentang penggunaan aplikasi coreldraw dan photoshop sudah dapat merancang produk-produk desain grafis seperti banner, brosur, dan mengaplikasikannya pada berbagai media kertas, stiker, gantungan pin, mug dan baju kaos dengan baik.

Pada akhir pelaksanaan pelatihan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang disediakan oleh tim kerja untuk mengetahui tingkat kepuasan mereka terhadap kegiatan pengabdian ini. Seluruh peserta memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan pelatihan. Detail hasil dari jawaban kuesioner peserta dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Survey Kepuasan Peserta Pelatihan

Item Pertanyaan	Tingkat Kepuasan Peserta (%)			
	Sangat Puas	Puas	Kurang Puas	Tidak Puas
Pelaksanaan kegiatan pengabdian	87,50%	12,50%	0%	0%
Kebermanfaatan kegiatan pengabdian	93,75%	6,25%	0%	0%
Fasilitas yang digunakan dalam kegiatan pengabdian	87,50%	12,50%	0%	0%
Pengaturan jadwal dan ketepatan waktu pelaksanaan pengabdian	75,00%	25,00%	0%	0%

4. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat bagi Persekutuan Pemuda Gereja Toraja di wilayah Toraja Utara dan Tana Toraja menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat berguna bagi peserta yang awalnya tidak memahami cara mengolah gambar menggunakan aplikasi CorelDraw dan Adobe Photoshop. Setelah mengikuti pelatihan, partisipasi dan pemahaman peserta menjadi lebih baik dan mereka dapat merancang gambar menggunakan kedua aplikasi tersebut hingga dapat membuat produk desain grafis. Dengan adanya kegiatan ini, peserta dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam membuat produk desain grafis yang dapat digunakan dalam dunia wirausaha, industri, pemerintahan, dan organisasi pada semua sektor. Namun, kendala yang dihadapi selama kegiatan adalah waktu praktek di setiap pertemuan yang terlalu singkat sehingga perlu ditambah durasi pelaksanaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Balai Latihan Kerja Komunitas YPTKM yang telah memberi dukungan berupa peralatan praktek pembuatan produk desain yang digunakan dalam pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Graphic and Photonovela Design Training for Citizens. *Kumawula, Vol. 1, No.3, Desember 2018, Hal 219– 226, 1(3)*, 219–226.
- Alhasbi, F., & Kertamukti, R. (2018). Creative Branding Strategy Developing Brand Identity Strategy of Tribun Jogja. *Proceedings of the International Conference on Media and Communication Studies (ICOMACS 2018)*, 281–285. <https://doi.org/10.2991/icomacs-18.2018.68>
- Eko Valentino, D. (2018). Perancangan Logo Brand Identity Sandpiper Sebagai Upaya Peningkatan Brand. *Tematik, 5(2)*, 40–53. <https://doi.org/10.38204/tematik.v5i2.158>
- Elfizon, E., Muskhir, M., Syamsuarnis, S., Aswardi, A., & Hendri, H. (2019). Efektivitas Pelatihan Sistem Pendingin Sebagai Upaya Peningkatan Life Skill Bagi Pemuda PSAABR Budi Utama Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 45. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106579>
- Paramita, C., Amalia, A., & Trapsilo, G. (2022). Pelatihan Video Editing Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Digital Di Era Industri 4.0 bagi Santri Panti Asuhan Kafalatul Yatama.

Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(2), 229. <https://doi.org/10.33633/ja.v5i2.602>
Wibawa, F. A., & Pritandhari, M. (2021). Peran Generasi Muda pada Bidang Ekonomi Kreatif di Tengah Pandemi kepada Karang Taruna Kelurahan Rejomulyo. *SNPPM-3 (Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3, 306–312.