

## **Pelatihan Desain Grafis Sebagai Media Komunikasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Remaja di Tengah Pandemi Covid-19**

**Hilma Kahfi Mughni<sup>1</sup>, Assyifa Junitasari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung; e-mail: [hilmakahfi@gmail.com](mailto:hilmakahfi@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung; email: [assyifajunitasari@uinsgd.ac.id](mailto:assyifajunitasari@uinsgd.ac.id)

### **Abstrak**

*Masyarakat tidak bisa terlepas dari proses interikasi, untuk mencapai sebuah kesatuan diperlukan sebuah komunikasi. Dalam berkomunikasi diperlukannya sebuah media agar pesan tersampaikan dengan baik. Desain grafis adalah salah satu dari bentuk media komunikasi visual. Kecanggihan teknologi di tengah pandemi covid bagaikan dua mata pisau. ia dapat berdampak positif ataupun negatif bergantung kepada yang menggunakannya. Keberadaan teknologi ditengah pandemi covid-19 memberikan dampak yang besar bagi kehidupan. salah satu yang terdampak yaitu bidang pendidikan. Berbagai macam problematika dirasakan ditengah pandemi ini, salah satunya menurunnya semangat pelajar dalam menuntut ilmu serta keterbatasan untuk mendapat pendidikan formal secara langsung. Karenanya diperlukan sebuah keterampilan dan kreativitas agar dapat meningkatkan kualitas diri sehingga dapat menghadapi segala tantangan yang ada. Selain itu, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas. Permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana meningkatkan kreativitas remaja di Desa Laksana yang turut terdampak covid. Untuk itu, maka metode pengabdian ini yaitu memberdayakan remaja di desa laksana melalui sebuah pelatihan yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan memberikan materi mengenai desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan dilaksanakan dengan metode presentasi dan praktik membuat desain poster secara langsung. Melalui pelatihan ini harapannya dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuan peserta guna meningkatkan SDM di Desa Laksana. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa remaja di RW 02 Desa Laksana mampu mengenal desain grafis, serta dapat menggunakan aplikasi canva dan menghasilkan sebuah karya desain poster pencegahan covid-19 dengan 5M.*

**Kata Kunci:** *Komunikasi, Media, Kreativitas, Pelatihan.*

### **Abstract**

*Society can not be separated from the process of interaction, to achieve a unity required a communication. In communicating, a media is needed so that the message is conveyed properly. Graphic design is one of the forms of visual communication media. Technological sophistication in the midst of the COVID-19 pandemic is like a double-edged sword. it can have a positive or negative impact depending on who uses it. The existence of technology in the midst of the COVID-19 pandemic has had a huge impact on life. One of those affected is the education sector. Various kinds of problems are felt in the midst of this pandemic, one of which is the decreased enthusiasm of students in studying and the limitations of getting formal education directly. Therefore it takes a skill and creativity in order to improve the quality of self so that it can face all the challenges that exist. In addition, technology can be used as a tool to improve skills and creativity. The problem faced is how to increase the creativity of teenagers in Laksana's Village who are also affected by covid. For this reason, this service method is empowering youth in the village, through a training that utilizes technological sophistication by providing material on graphic design using the Canva application. The training was carried out with the presentation method and the practice of making poster designs directly. Through this training, it is hoped that it can increase the creativity and knowledge of participants in order to improve human resources in Laksana Village. The results of this service show that teenagers in RW 02 Desa Laksana are able to recognize graphic design, and can use the Canva application and produce a COVID-19 prevention poster design with 5M.*

**Keywords:** *Communication, Media, Creativity, Training.*

## **A. PENDAHULUAN**

Manusia sebagai makhluk sosial yang hidup di dalam suatu kelompok masyarakat tidak terlepas dari kegiatan komunikasi. Masyarakat saling berinteraksi dengan bertukar informasi sehingga dengan adanya komunikasi terbentuk tatanan kehidupan manusia yang terintegrasi. Dewasa ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat, hal ini tentunya memberikan tantangan terhadap segala aspek kehidupan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam kehidupan. Kecanggihan teknologi bisa dimanfaatkan setiap orang untuk meningkatkan keterampilan dalam menghadapi setiap tantangan yang ada.

Dalam berkomunikasi dibutuhkan sebuah media sebagai penunjang kelancaran proses komunikasi. Media menjadi poin utama yang dapat menarik perhatian komunikan dalam menerima sebuah informasi. Menurut Danim (1995) dalam (Gejir, Gede Agung, Dewi, & dkk, 2017) istilah media komunikasi dapat diartikan sebagai

seperangkat alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan sasaran didik. Alat bantu yang digunakan tersebut dikenal dengan istilah "media", sedangkan "komunikasi" merupakan cara penyampaiannya.

Menurut (Arsyad, 2011) media dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu: media visual, audio, media audio visual, dan multimedia. Media visual adalah media yang pemanfaatannya hanya mengandalkan indera penglihatan, contoh: buku, modul, poster, gambar, dll. Media audio, merupakan media yang melibatkan indera pendengaran, contohnya: recorder, radio, cd, dan dvd player. Media audio-visual adalah media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu kegiatan, contoh: video, televisi, dll. Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi. Contoh: televisi, handphone, persentasi dengan power point, dll.

Saat ini, kita masih berada di tengah pandemi covid-19, seluruh dunia termasuk Indonesia disibukkan dengan berbagai upaya untuk menahan lonjakan covid-19. Pemerintah berupaya menerapkan beberapa kebijakan seperti menerapkan protokol kesehatan, physical distancing, PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), sampai PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat).

Beberapa kebijakan tak hanya berdampak pada bidang ekonomi, tetapi dirasakan pula oleh dunia Pendidikan. Penyelenggaraan proses pembelajaran dilakukan secara daring, hal ini menjadi sebuah tantangan bagi tenaga pendidik, siswa, mahasiswa, dan orang tua. Pada pelaksanaannya tentu sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka, terdapat beberapa kendala saat pembelajaran daring mulai dari tidak punya handphone sebagai media belajar, tidak adanya kuota internet, kendala sinyal, dan lain sebagainya.

Media komunikasi di tengah Pandemi Covid-19 ini menjadi salah satu hal yang cukup krusial dalam penyebaran informasi guna mencegah penyebaran Covid-19, pasalnya masih banyak warga masyarakat yang belum menyadari akan bahaya virus corona ini dan mengabaikan protokol kesehatan yang telah dianjurkan pemerintah. Dengan adanya media, segala macam informasi mengenai covid-19 bisa tersampaikan kepada masyarakat dan harapannya masyarakat akan lebih menyadari bahaya covid-19 serta pentingnya menjaga protokol kesehatan. Salah satu media komunikasi yang dapat digunakan di tengah pandemi ini salah satunya adalah desain grafis.

Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang designer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media

lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain Grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan packaging, perfilman, dan lain-lain. (Sitepu, 2004)

Kreativitas menjadi salah satu hal yang penting dalam merespon segala tantangan yang ada. Pendidikan secara umum hadir sebagai upaya mempersiapkan generasi muda yang memiliki kreativitas tinggi. Utami Munandar dalam (Indraswari, Sari, Dewi, & Lestiyadi, 2021) mengartikan kreativitas sebagai suatu kemampuan untuk mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berfikir, dan kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan merinci) suatu gagasan. Kreativitas dapat didapatkan melalui sebuah pendidikan, baik formal maupun informal, melalui sebuah pembelajaran dan pelatihan seseorang mampu meningkatkan kreativitasnya.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia Istilah Pelatihan (training) adalah suatu proses, cara, perbuatan melatih; kegiatan atau pekerjaan melatih. (<http://kbbi.web.id>) sementara Andre F. Sikula dalam (Mangkunegara, 2013) menyebutkan pelatihan adalah suatu proses dalam jangka waktu yang pendek dengan mempergunakan prosedur sistematis dan terorganisir dimana karyawan mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis dalam tujuan terbatas. Santoso dalam (Endah, 2018) menyebutkan ciri pelatihan yaitu terdapatnya suatu proses untuk meningkatkan keterampilan yang dimiliki, materi yang disampaikan merupakan keterampilan tertentu yang diperlukan, pelatihan dalam jangka waktu tertentu, dan proses pelatihannya dilakukan dengan mempelajari dan mempraktikkan sehingga menjadi kebiasaan. Dengan demikian, pelatihan diperlukan bagi masyarakat untuk menyiapkan sumber daya manusia yang siap dan memiliki kemampuan yang mumpuni.

Keberadaan teknologi ditengah pandemi covid-19 bagaikan dua mata pisau, dengan adanya teknologi masyarakat dapat lebih mudah mengakses suatu informasi, teknologi juga dimanfaatkan oleh pelajar untuk melakukan proses pembelajaran melalui jejaring sosial baik itu whats app, zoom meeting, dan lain-lain. Namun, teknologi juga dapat berdampak negatif, saat ini banyak dari masyarakat yang kecanduan dengan gadget, mulai dari anak-anak ,remaja, hingga dewasa. Tak sedikit dari mereka yang menghabiskan waktu hanya untuk bermain games dan menonton hiburan saja. Kini seluruh lapisan masyarakat merasakan dampak yang sama, baik masyarakat perkotaan maupun perdesaan.

Desa Laksana adalah salah satu dari sekian banyak desa yang turut merasakan dampak dari keberadaan pandemi covid-19, melihat kondisi seperti sekarang ini pemberian pelatihan desain grafis pada remaja di Desa Laksana yang merupakan desa wisata bertujuan untuk memberikan pengetahuan seputar dunia desain grafis dan cakupannya ditengah keterbatasan pembelajaran formal di sekolah sehingga remaja di Desa Laksana memiliki bekal untuk menghadapi tantangan di tengah

globalisasi dan pandemi Covid-19 serta meningkatkan keterampilan dan kreativitasnya melalui praktik pembuatan poster sebagai media komunikasi dengan aplikasi Canva . Pasca pelatihan ini diharapkan remaja di Desa Laksana yang merupakan generasi penerus dapat mengeksplorasi segala macam kecanggihan teknologi yang ada untuk meningkatkan kualitas SDM di Desa Laksana.

## B. METODOLOGI PENGABDIAN

Metode KKN DR Sisdamas adalah pemberdayaan masyarakat, memadukan penelitian dan pengabdian, menggunakan tahapan: Refleksi sosial, pemetaan sosial, pelaksanaan dan evaluasi program. Adapun yang menjadi subjek pemberdayaan adalah remaja di RW 02, Desa Laksana, Kecamatan Ibum, Kabupaten Bandung. Metode pengabdian ini adalah memberdayakan remaja dengan mengadakan pelatihan tentang pengenalan desain grafis dan praktik membuat desain poster sebagai media komunikasi bertemakan pencegahan covid-19 dengan 5M menggunakan aplikasi Canva.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara tatap muka bertempat di posko terpadu ppkm skala mikro tingkat rw 02 Desa Laksana, kecamatan ibum, kabupaten bandung. Pelatihan secara langsung ini dilaksanakan karena metode ini efektif diterapkan kepada para peserta pelatihan agar penjelasan lebih mudah diterima dan saat mempraktikkan pembuatan poster bisa dipandu secara langsung step by step dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yaitu salah satunya dengan memakai masker pada saat pelaksanaan kegiatan.



**Gambar 1.** Tahapan Kegiatan

Pengabdian ini dilaksanakan dengan beberapa tahap: a) tahap pertama yaitu observasi lapangan. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi subjek dan survei lapangan. b) Tahap kedua yaitu persiapan. Pada tahap ini mempersiapkan segala

yang diperlukan untuk pelatihan, mulai dari media, materi, lokasi, serta peserta pelatihan, yaitu remaja yang berada di lingkungan RW 02 Desa Laksana. c) Tahap ketiga yaitu pelaksanaan program. Pelaksanaan program pelatihan menggunakan beberapa metode sebagai berikut: (1) Metode Presentasi, yaitu pemaparan materi dasar seputar desain grafis dengan media power point dan handbook yang dibagikan kepada peserta pelatihan, (2) Metode Praktik, peserta pelatihan mendapatkan pengalaman secara langsung dalam menggunakan aplikasi Canva menggunakan laptop untuk memproduksi sebuah desain poster. (3) Metode Tanya jawab dan diskusi, peserta dapat mengajukan pertanyaan kepada pemateri yang nantinya bisa didiskusikan bersama. d) Tahap keempat yaitu evaluasi. Tahap ini dilakukan secara langsung pada saat kegiatan berlangsung, aktivitas yang dievaluasi adalah dari minat peserta untuk mengikuti seluruh rangkaian acara, mulai dari memperhatikan saat penyampaian materi, melakukan tanya jawab dan diskusi, sampai kepada praktik pembuatan desain poster. Evaluasi hasil, dilakukan dengan penyelesaian pembuatan desain poster pencegahan covid-19 dengan 5M sebagai indikator keberhasilan dari pelatihan yang telah dilakukan. Tahap akhir yaitu mengapresiasi karya desain terbaik dengan menuangkannya kedalam bentuk poster cetak yang kemudian di pasang di posko terpadu ppkm skala mikro tingkat RW 02 sebagai salah satu bentuk komunikasi visual dalam upaya pencegahan covid-19 yaitu dengan isi pesan ajakan untuk menerapkan 5M.

### **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan observasi, mengamati kondisi subjek dan survei dilapangan. Desa Laksana adalah sebuah desa yang terletak di Kecamatan Ibum, Kabupaten Bandung dengan luas wilayah  $\pm 9,8\text{km}^2$  terbagi menjadi 13 RW dan 32 RT. Kegiatan pengabdian ini dilakukan ditengah pandemi covid-19 dimana masyarakat di Desa Laksana ikut terdampak covid-19 salah satunya di bidang pendidikan karena itu Pelatihan ini dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas remaja di Desa Laksana.

Kedua, melalui survei dan wawancara terhadap salah satu tokoh masyarakat sekaligus memberikan sosialisasi tentang program pengabdian pada hari Selasa, (24/08/2021) Tim pengabdian disarankan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan di Posko Terpadu PPKM Skala Mikro Tingkat RW 02 Desa Laksana. Sehingga pada hari Sabtu, (28/08/2021) dengan bantuan beberapa pihak dari pengurus RW 02 kegiatan pelatihan dapat terlaksana. Selain mempersiapkan lokasi dan peserta pengabdian, pada tahap ini dipersiapkan juga alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pelatihan, beberapa alat dan bahan yang disiapkan antara lain: 1) laptop, 2) infocus, 3) handbook desain grafis untuk peserta, 4) power point materi desain grafis, 5) X-banner acara.

Selanjutnya yaitu tahapan pelaksanaan program, Kegiatan Pelatihan desain grafis bertema "Go Get Your Skills Trough Graphic Design in This Digital Era" ini dilaksanakan pada hari sabtu, (28/08/2021) yang bertempat di Posko Terpadu PPKM Skala Mikro Tingkat RW 02, Desa Laksana. Peserta yang hadir merupakan perwakilan remaja yang ada di Desa Laksana, remaja yang masih produktif dan aktif sebagai pelajar.

Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh 9 orang peserta, Setiap peserta dibekali handbook mengenai materi dasar seputar desain grafis. Adapun susunan acara kegiatan pelatihan desain grafis sebagai berikut: 1) Pembukaan, 2) Perkenalan, 3) Pemaparan materi seputar desain, 4) Praktik mengenal aplikasi Canva, 5) Praktik pembuatan desain poster bertema pencegahan covid dengan 5M pada aplikasi Canva, 6) Penutup dan foto bersama anatar peserta dan pemateri.

Pelatihan desain grafis ini dibuka dengan mengucapkan basmallah bersama-sama yang dipandu oleh pemateri secara langsung. Setelah itu perkenalan antar pemateri dan peserta. Sebelum masuk ke materi peserta diberi pre-test secara langsung mengenai desain grafis. Setelah itu, pemateri memaparkan materi dengan media power point, terdapat empat materi yang dipaparkan yaitu: 1) Mengenal desain grafis, 2) Unsur-unsur desain grafis, 3) Prinsip dasar desain grafis, 4) Tips membuat desain grafis.

Pemberian materi ini sebagai panduan dasar agar peserta mengetahui manfaat mempelajari desain grafis sehingga kedepannya peserta dapat lebih tertarik untuk mengeksplorasi lebih dalam dan memudahkan peserta dalam memahami elemen-elemen grafis sehingga tidak kesulitan ketika mempraktikannya nanti.



**Gambar 2.** Slide Power Point Materi yang dipaparkan



**Gambar 3.** Pemaparan Materi

Peserta mengikuti dengan baik apa yang sedang di presentasikan oleh pemateri, setelah pemaparan materi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, pada sesi ini adanya diskusi antar peserta dan pemateri agar pemateri dapat memastikan bahwa peserta benar-benar memahami apa yang telah disampaikan.

Selanjutnya yaitu praktik mengenal aplikasi Canva, pada tahap ini peserta mulai membuka aplikasi Canva menggunakan laptop, Canva bisa dibuka langsung di websitenya dengan catatan terkoneksi internet. Pada tahap praktik ini peserta dibagi menjadi 4 kelompok karena keterbatasan laptop yang tersedia. Lalu, Pemateri memberikan arahan yang selanjtnya diikuti peserta, pemateri menjelaskan cara menggunakan Canva dari mulai sign-up ke Canva, dan menjelaskan fitur-fitur yang ada di aplikasi Canva.



**Gambar 4.** Tampilan Aplikasi Canva di Website

Setelah peserta mengenal aplikasi Canva, selanjutnya peserta diminta untuk membuat sebuah desain. Karena saat ini kita berada di tengah covid-19 untuk itu tema dari desain poster yang diwajibkan adalah pencegahan covid-19 dengan 5M. Meskipun aplikasi Canva itu gratis tetapi beberapa ilustrasi yang tersedia itu berbayar, oleh karena itu setiap peserta diberi bahan editing yang telah disiapkan sebelumnya berupa ilustrasi yang berkaitan dengan covid-19 agar bisa digunakan untuk membuat poster.



**Gambar 5.** Ilustrasi Bahan Editing



Peserta dibebaskan untuk berkreasi sesuai dengan keinginannya masing-masing dengan tetap memperhatikan tema yang ditentukan. Dalam proses mengedit, peserta didampingi secara langsung oleh pemateri jika ada hal-hal yang kurang dimengerti atau ada hal yang perlu dibantu. Setelah selesai, acara diakhiri dan ditutup dengan mengucapkan hamdallah. Setelah itu foto bersama pemateri dan peserta.



**Gambar 6.** Praktik Pembuatan Desain Poster



**Gambar7.** Praktik Pembuatan Desain Poster



**Gambar 8.** Foto Bersama

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Seluruh dunia tidak terkecuali Indonesia dikejutkan oleh adanya pandemi covid-19. Menurut Who dalam (Audry, Putri, J. Hilmi, & Firmadani, 2020) coronavirus adalah suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Beberapa jenis coronavirus diketahui menyebabkan infeksi saluran nafas

pada manusia mulai dari batuk pilek hingga yang lebih serius seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Coronavirus jenis baru yang ditemukan menyebabkan penyakit COVID-19 (WHO, 2020). Penyakit COVID-19 ini sudah setengah tahun lebih menyebabkan pandemi di seluruh negara terhitung dari bulan Maret 2020.

Penyebaran virus ini begitu pesat sehingga pemerintah melakukan berbagai upaya guna mencegah penyebaran covid-19. Salah satu langkah yang dilakukan oleh pemerintah yaitu dengan menerapkan 5M. 5M yaitu penerapan memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan, menghindari mobilitas. Selain itu, media komunikasi juga dapat digunakan untuk mencegah penyebaran covid-19 yaitu dengan adanya sebuah media komunikasi dapat mendukung penyebarluasan informasi penanggulangan pandemi covid-19.

Di era globalisasi ini setiap manusia dituntut untuk memiliki sebuah keterampilan dan kreativitas, kecanggihan teknologi yang ada seyogyanya dapat dijadikan sebuah alat untuk mengasah kreativitas meskipun kita berada ditengah keterbatasan dalam beraktivitas.

Seperti, yang kita ketahui bersama keberadaan covid-19 memberikan dampak luar biasa bagi segala aspek kehidupan. Pandemi ini telah mengubah pola kehidupan masyarakat, segala aktivitas yang dilakukan dibatasi guna mencegah penyebaran covid-19. Salah satu yang turut terdampak dalam bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. (Afghani & Utama, 2020) Perubahan kebiasaan ini tentunya berpengaruh bagi proses perkembangan pelajar.

Dengan keterbatasan pendidikan, di tengah pandemi, banyak pelajar yang kurang semangat dalam menuntut ilmu, terbatas untuk mendapatkan ilmu, menghabiskan waktu untuk hal yang tidak berguna, dan lain sebagainya. Hal itu merupakan suatu problematika yang cukup serius jika dibiarkan begitu saja, pelajar adalah salah satu generasi penerus bangsa, karena itu sebagai generasi penerus seharusnya memiliki sebuah keterampilan dan kreativitas yang bisa menunjang kesuksesan.

Pelatihan desain grafis bagi remaja di Desa Laksana ini merupakan salah satu pendidikan non formal yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas remaja di tengah pandemi covid-19. Pelatihan ini dilaksanakan secara langsung menggunakan metode presentasi dan praktik secara langsung. Menurut Nurseto dalam (Handayani

& Mariana, 2021) media yang dipakai sebagai pembelajaran dapat membentuk pengalaman yang nyata pada sasaran pembelajaran. Sebagai contoh media yang mempengaruhi pembelajaran adalah media cetak, audio visual, dan praktik langsung.

Kegiatan ini dilaksanakan di Posko Terpadu PPKM Skala Mikro Tingkat RW 02, Desa Laksana Kecamatan Ibum, Kabupaten Bandung. Pelatihan ini dihadiri oleh 9 orang peserta yang masih produktif dan aktif sebagai pelajar.

Pada saat kegiatan berlangsung, peserta sangat memperhatikan pemateri ketika menyampaikan pemaparan tentang desain grafis. Terlebih ketika praktik membuat desain mereka sangat antusias, meskipun ada diantaranya yang masih belum lancar mengoperasikan laptop tetapi peserta tidak takut untuk bertanya dan bersemangat untuk menyelesaikannya.

Secara garis besar tujuan dari pengabdian masyarakat ini tercapai. Hasil yang diperoleh dari pelatihan ini adalah adanya peningkatan pengetahuan dan informasi peserta mengenai teknologi informasi, serta meningkatnya kompetensi dari para peserta dalam hal pembuatan media informasi.



**Gambar 9.** Hasil Desain Poster

Berdasarkan hasil desain poster diatas, pengabdian ini mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam bidang desain grafis. Indikator keberhasilan dari pengabdian ini yaitu setiap peserta mampu menyelesaikan desain poster yang telah ditugaskan dengan baik, meskipun hasil dari poster tersebut masih ada beberapa yang kurang memperhatikan prinsip-prinsip dasar desain grafis. Pelatihan ini mampu meningkatkan kreativitas peserta dengan adanya hasil karya, menurut Tetty, dkk (Sekaryati, Rianingrum, Dewanti, & Adisurya, 2017) Kreativitas di dalam berkarya dapat dijadikan dasar keberhasilan seseorang selain keberhasilan di dalam pendidikan formal.

. Desain grafis adalah salah satu bentuk media komunikasi visual, desain grafis dapat juga digunakan dalam upaya pencegahan covid-19, oleh karena itu

sebagai evaluasi tahap akhir output dari pelatihan ini yaitu sebuah poster yang dipilih karya desain terbaik. Poster tersebut dipasang di tempat pelaksanaan pelatihan desain, selain strategis tempat tersebut adalah Posko Terpadu PPKM Skala Mikro Tingkat RW 02 Desa Laksana, Kecamatan Ibun, Kabupaten Bandung.



**Gambar 3** Pemasangan Poster di Posko Terpadu PPKM Skala Mikro Tingkat RW 02 Desa Laksana

Poster tersebut adalah sebagai salah satu upaya untuk memberikan informasi pencegahan covid-19 kepada masyarakat di Desa Laksana agar lebih menyadari pentingnya melaksanakan protokol kesehatan yaitu salah satunya dengan 5M.

Penerapan program ini didasarkan kepada kebutuhan apa yang diperlukan masyarakat selama pandemi. Pelatihan ini sebagai upaya peningkatan SDM di Desa Laksana dan sebagai salah satu upaya pencegahan penyebaran covid-19.

## **E. UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak khususnya pengurus di RW 02 Desa Laksana yang telah membantu dalam terlaksananya pengabdian masyarakat dengan pemberdayaan melalui pelatihan desain grafis bagi remaja RW 02 Desa Laksana dalam meningkatkan kreativitas di masa pandemi.

## **F. PENUTUP**

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di Posko PPKM Terpadu Skala Mikro Tingkat RW 02 Desa Laksana ini berjalan dengan baik sesuai dengan rencana, pelaksanaan pengabdian ini mencapai tujuan dan target. Pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas remaja di tengah pandemi covid-19. Hal ini dibuktikan dengan hasil karya desain poster yang telah dibuat oleh peserta. Dengan berkarya seseorang dapat meningkatkan kreativitasnya. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa peserta memiliki respon positif terhadap pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva ini.

Pengabdian pada Masyarakat secara berkelanjutan perlu menjadi prioritas utama pada kegiatan berikutnya dengan memberikan materi-materi tambahan sesuai dengan perkembangan teknologi yang terbaru.

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Afghani, D. R., & Utama. (2020). Kreativitas Pembelajaran Daring untuk Pelajar Sekolah Menengah dalam Pandemi Covid-19. *Journal of Informatics and Vocational Education (JOIVE)*, 3(2).
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Audry, C. L., Putri, M. R., J. Hilmi, Z. M., & Firmadani, F. (2020). Edukasi Pencegahan Covid-19 Melalui Media Sosial. *ABDIPRAJA: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(1).
- Endah, A. (2018). Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Pelatihan Corel Draw. *Jurnal Pengabdian DharmaBakti*, 1(2).
- Gejir, I. N., Gede Agung, A. A., Dewi, I. A., & dkk. (2017). *Media Komunikasi Dalam Penyuluhan Kesehatan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Handayani, M., & Mariana, D. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Cuci Tangan Terhadap Kemampuan Cuci Tangan Sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran Virus Covid-19. *Jurnal 'Aisyiyah Medika*.
- <http://kbbi.web.id>. (n.d.). Retrieved from <http://kbbi.web.id/latih>.
- Indraswari, T., Sari, S. P., Dewi, K. S., & Lestiyadi, A. P. (2021). Pelatihan Keterampilan dan Kreativitas Guna Meningkatkan Penghasilan Rumah Tangga. *Jurnal ABDIMAS*, 2(1).
- Mangkunegara, P. A. (2013). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurseto, T. (n.d.).
- Sekaryati, T., Rianingrum, C. Y., Dewanti, A. R., & Adisurya, S. I. (2017). Menggugah Kreativitas Anak Melalui Pelatihan Pembuatan Produk Dekoratif Dengan Bahan Kertas. *FSRD Trisakti*.
- Sitepu, V. (2004). *Panduan Mengenal Desain Grafis*. [www.escaeva.com](http://www.escaeva.com).

### [Chicago Manual of Style 17th edition \(full note\)](#)

**INLINE CITATION** John L. Campbell and Ove K. Pedersen, "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success," *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32. <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.

**BIBLIOGRAPHY** Campbell, John L., and Ove K. Pedersen. "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success." *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32. <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.