

Pelatihan Desain Grafis: Upaya Mendorong Kreativitas dan Pemberdayaan Masyarakat Desa Mekarmukti

Noval Auliya Fikri¹, Siti Nuraeni Latifah², Siti Masitoh³ Hamdan Sugilar⁴

¹ Aqidah dan Filsafat Islam, fakultas Ussuludin, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: svalfikri@gmail.com

² Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Tarbiyyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: sitinuraenilatifah12@gmail.com

³ Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: imasmasitoh@gmail.com

⁴ Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, e-mail : hamdansugilar@uinsgd.ac.id

Abstrak

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, kemampuan desain menjadi sangat penting dalam berbagai bidang. Baik itu untuk keperluan pemasaran, komunikasi visual, pengembangan produk, atau bahkan menciptakan karya seni digital yang menakjubkan dan bertujuan untuk mendorong kreativitas dan pemberdayaan masyarakat di Desa Mekarmukti. Metode pengabdian kepada masyarakat digunakan dalam penelitian ini, dengan melibatkan peserta dari berbagai latar belakang di desa tersebut. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan desain grafis, minat dalam bidang kreatif, serta dampak positif pada perkembangan ekonomi lokal

Kata Kunci: Pelatihan Desain Grafis, Mekarmukti, Komunikasi, Kemajuan Teknologi

Abstract

In the rapidly growing digital era, design skills are very important in various fields. Whether it's for marketing purposes, visual communication, product development, or even creating stunning digital artwork and aims to encourage creativity and community empowerment in Mekarmukti Village. The community service method was used in this study, involving participants from various backgrounds in the village. The results show an increase in graphic design skills, interest in creative fields, and a positive impact on local economic development

Keywords: Pelatihan Desain Grafis, Mekarmukti, Komunikasi, Kemajuan Teknologi

A. PENDAHULUAN

Desa Mekarmukti merupakan sebuah desa dengan potensi budaya yang kaya dan tradisi seni yang hidup. Namun demikian, banyak anggota masyarakat menghadapi tantangan dalam mengembangkan kemampuan mereka secara visual dan komunikatif. Dalam rangka memaksimalkan potensi ini, program pelatihan desain grafis dilakukan untuk memberdayakan individu-individu agar dapat berekspresi secara kreatif sekaligus meningkatkan peluang ekonomi.

Terletak 11 kilometer dari pusat Kota Bandung, Desa Mekarmukti secara administratif masuk ke dalam Kecamatan Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat. Merujuk pada data monografi Desa Mekarmukti, pada tahun 2019 banyaknya jumlah populasi di sana berkisar pada angka 13.629 jiwa. Tentunya jika dihitung kembali pada tahun 2023, jumlah penduduk desa Mekarmukti jelas mengalami perubahan yang signifikan. Dengan angka di kisaran 13.000 itu, kita dapat menyimpulkan bahwa Mekarmukti adalah salah satu desa di Bandung Barat dengan masyarakat yang bersifat heterogen.

Hal itu bisa kita lihat dari berbagai macam profesi yang dikerjakan oleh penduduk Mekarmukti yang beragam mulai dari petani, petambak ikan, wirausahawan, buruh harian lepas serta berbagai pekerjaan lainnya. Selain itu dalam bidang Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), Mekarmukti memiliki komoditas unggulannya yaitu *wajit*. Perusahaan serta pabrik wajit telah berdiri di desa Mekarmukti sejak tahun 1995, kini ia berkembang secara pesat menghasilkan berbagai konsumen nasional maupun internasional. Hal itu tentunya menjadi salah satu faktor penting yang dapat Mekarmukti kembangkan sebagai salah satu potensi desa yang dapat menunjang kemajuan masyarakat luas.

Selain itu, populasi pemuda di desa Mekarmukti pun mengalami lonjakan yang besar. Terdiri dari 4 dusun dengan 64 RT serta 11 RW, kita dapat jumpai berbagai macam institusi pendidikan di tiap dusunnya seperti: SD Negeri, Madrasa Tsanawiyah, Madrasah Aliyah, dan Sekolah Menengah Kejuruan. Hal ini tentu menandakan bahwa angka populasi generasi penerus bangsa di desa Mekarmukti memiliki angka yang cukup banyak. Secara tidak langsung dengan angka yang demikian melonjak, populasi pemuda Desa Mekarmukti menghadirkan berbagai potensi yang perlu diasah dan difasilitasi agar dapat dimanfaatkan demi kebaikan bangsa serta masyarakat banyak. Salah satunya adalah penguasaan teknologi yang bisa kita lihat dengan kemampuan mengolah informasi ke dalam bentuk desain grafis.

Dalam era *modern* ini, di mana segala kemajuan dan kebaruan yang ada di dalamnya menghadirkan berbagai peluang serta pengalaman yang baru¹, *Desain Grafis* menjadi salah satu pilihan yang dapat kita kuasai demi mengimbangi perkembangan zaman yang ada. Sederhananya, *desain grafis* adalah suatu usaha menyampaikan pesan atau informasi dalam suatu bentuk visual entah itu garis, forma, warna dengan mengacu pada kaidah-kaidah estetik.² Salah satu tujuan dari *desain grafis* adalah sebagai media periklanan, media penyampai informasi, dan juga sebagai media kampanye berbagai hal untuk bertukar gagasan dan ide.

Melihat berbagai potensi yang hadir di Desa Mekarmukti, baik dari masyarakat yang berprofesi dengan heterogen dan juga angka harapan para pemuda yang memiliki harapan tinggi maka kami melihat adanya potensi yang dapat dikembangkan dalam bidang desain grafis. Segala potensi yang dapat dikembangkan secara maksimal dari Desa Mekarmukti tentunya mestilah dapat terwadahi dengan tepat dan baik, hal itu tentunya bertujuan untuk kepentingan dan kemajuan bersama jua pada akhirnya. Salah satu yang dapat kita kembangkan dari segala macam potensi di Desa Mekarmukti tersebut adalah *desain grafis*.

Hal ini tentunya mempertimbangkan berbagai aspek yang Mekarmukti miliki sebagai suatu desa dengan jumlah penduduk yang sangat banyak dan heteroge. Misalnya, dengan berbagai penduduknya yang memiliki profesi sebagai wirausahawan, pelatihan Desain Grafis menjadi urgen dikarenakan dapat dimanfaatkan sebagai media iklan kontemporer yang sesuai dengan perkembangan zaman. Apalagi kini, tentunya dengan berbagai aplikasi media sosial yang mendukung seperti Instagram dan Tiktok, media periklanan melalui desain grafis menjadi sangat urgensi yang tak terelakkan.

Selain itu, pelatihan desain grafis menjadi penting juga mengingat masih banyak generasi muda Mekarmukti yang mesti kita arahkan pada pengembangan *hardskill* yang dapat menunjang berbagai macam potensi serta hobi yang mereka miliki. Dengan begitu, pemberdayaan masyarakat serta pemuda di Desa Mekarmukti dapat melahirkan generasi bangsa yang unggul dalam penguasaan media dan teknologi kontemporer juga dapat melahirkan insan-insan kreatif yang dapat mewarnai masa depan bangsa Indonesia. Maka atas berbagai pertimbangan tersebut, kelompok 253 KKN Sisdamas UIN Sunan Gunung Djati Bandung mengadakan suatu pelatihan yang bertajuk: *Pelatihan Desain Grafis dan Jurnalistik* di Desa Mekarmukti.

¹ Hardiman, B. (2004). *Filsafat Modern: Dari Machiavelli sampai Nietzsche*. Jakarta : Gramedia Pustaka.

² Dewojati, R. Kuncoro. (2009). *Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan*. Yogyakarta: Journal UNY. Halaman 175.

B. METODE PENGABDIAN

Metode merupakan suatu alat atau jalan, dalam pengertian lainnya: metode pembelajaran adalah cara atau jalan bagi seorang pengajar untuk membantu menyampaikan suatu bahan ajar atau materi kepada seorang terajar.³ Secara kebahasaan sendiri metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *metha* dan juga *hodos* yang memiliki arti cara yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan tertentu.⁴

Dalam hal ini, metode pengabdian berarti adalah suatu jalan yang ditempuh demi tercapainya tujuan pengabdian yang dalam konteks tulisan ini adalah Pelatihan Desain Grafis di Desa Mekarmukti pada saat Kuliah Kerja Nyata dilakukan. Tentunya hal ini penting untuk dibahas dikarenakan tanpa fondasi yang kuat suatu acara atau perhelatan akademik tentunya hanya akan terkesan sebagai suatu acara seremonial saja.

Salah satu metode yang dipakai dalam media pembelajar desain grafis kali ini adalah suatu model yang bernama *model pembelajaran langsung*. Secara sederhana, model pembelajaran langsung adalah model mengajar yang dapat membantu siswa atau seseorang yang tengah belajar memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.⁵

Hal ini tentunya memiliki berbagai manfaat secara langsung, di mana para peserta pelatihan desain dapat mengikut alur mendesain *step by step*. Dengan begitu, besar harapan para peserta dapat mengerti tiap *alat* juga berbagai cara dan metode dalam menyatukan berbagai elemen visual menjadi informasi yang utuh dan dapat ditampilkan sebagai suatu karya grafis.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan melibatkan serangkaian pelatihan yang dipandu oleh salah satu mahasiswa UIN Bandung yang berpengalaman dalam bidang tersebut. Dan kegiatan pelaksanaan pelatihan tersebut dilaksanakan di desa mekarmukti khususnya di Aula masjid Baitul Hakim, untuk waktu pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2023, kegiatan pelatihan desain ini bertujuan untuk mendorong kreativitas dari masyarakat desa mekarmukti supaya menjadikan konten

³ Nurul Ramadhani Makarao, Metode Mengajar Bidang Kesehatan, Bandung: Alfabeta, 2009, h. 52

⁴ 1 H. Muzayyin Arifin, Filsafat Pendidikan Islam, Jakarta: Buna Aksara, 1987, h. 97.

⁵ Arends, Richard, I. 2012. Learning to Teach. Ninth Edition. New York: McGraw-Hill.

yang mereka buat menjadi lebih menarik. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini mempunyai 3 tahapan diantaranya:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan persiapan dari pihak KKN Sisdamas 253 untuk menyiapkan keperluan apa saja yang akan digunakan sebagai media untuk pelatihan tersebut. Adapun keperluan yang akan disiapkan yakni materi yang akan disampaikan, pemateri, siapa saja yang akan menghadiri kegiatan, persiapan tempat, dan alat lainnya seperti proyektor dan pengeras suara. Hal itu dilakukan panitia pelaksana dari KKN Sisdamas 253 seminggu sebelum acara pelatihan ini dilaksanakan mengingat perlunya persiapan yang benar-benar matang agar pelatihan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

2. Tahap Sosialisasi

Pada tahap ini dilakukan interaksi, di sini kami mengunjungi RT/RW setempat untuk memberikan pengenalan terlebih dahulu sebelum diadakannya pelatihan desain. Tidak hanya ke RT/RW kami pun melakukan interaksi sosial kepada madrasah-madrasah yang berada di dusun 2, dan melakukan interaksi terhadap pemuda ataupun pemudi yang berada di dusun 2 tersebut.



Gambar 1

(KKN 253 memberikan Sosialisasi Pelatihan Desain)

Sosialisasi ini dilakukan demi tersebarnya informasi mengenai pelatihan desain secara menyebar dan meluas kepada masyarakat banyak. Hal ini diharapkan tentunya dapat memberikan semangat dan informasi terkait pentingnya desain grafis sebagai salah satu komponen penting di era modern menjadi suatu informasi yang diketahui

oleh banyak orang di Desa Mekarmukti⁶. Dengan begitu juga diharapkan, dengan diadakannya sosialisasi ini masyarakat luas di Desa Mekarmukti dapat tergugah dan memiliki suatu rasa ingin tahu dengan dapat mengulik sesuatu yang berama Desain Grafis itu sendiri.

3. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah di rencanakan, dan kegiatan pelatihan ini di hadiri oleh ketua dusun 2, Perwakilan aparat desa, perwakilan remaja tiap RT/RW, remaja masjid Baitul Hakim dan pemuda pemudi setempat yang berkenan hadir.

Ada beberapa sesi - sesi pelatihan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung melalui latihan interaktif, demonstrasi teknik-teknik terkait, serta sesi mentoring individu atau kelompok. Peserta diberikan akses ke perangkat lunak profesional serta panduan dalam prinsip-desain fundamental, penggunaan warna yang efektif, pemilihan font yang tepat, dan tata letak yang menarik secara visual.



Gambar 2
(Foto Peserta Pelatihan Desain)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pelatihan ini menghasilkan peningkatan kemampuan peserta secara signifikan. Evaluasi pra- dan pasca-pelatihan menunjukkan perkembangan tidak hanya dalam hal kecakapan teknis tetapi juga kemampuan berpikir kritis terkait pemecahan masalah dalam konteks visual. Selain itu, para peserta melaporkan peningkatan tingkat

⁶ Sony. 2019. Pelatihan Desain Grafis dan Multimediadi Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik IndonesiaBanyuputih Situbondo. JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat) Vol. 4 No. 1

kepercayaan diri dalam mengejar minat kreatif mereka dan menyatakan keinginan untuk menjelajahi peluang karir di bidang desain grafis atau bidang terkait.

Dampak dari pelatihan ini tidak hanya berdampak pada pengembangan keterampilan individu tetapi juga menciptakan kolaborasi antara peserta pada proyek-proyek bersama yang berkaitan dengan masyarakat setempat, seperti desain materi promosi acara lokal dan identitas visual untuk bisnis kecil di desa. Inisiatif-inisiatif ini tidak hanya memamerkan kemampuan baru mereka tetapi juga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi Mekarmukti dengan meningkatkan upaya pemasaran dan menarik lebih banyak pengunjung.

Hasil penelitian disajikan secara jelas dan informatif (bentuk tabel atau gambar). Hasil dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik atau gambar dan dijelaskan dalam bentuk kalimat untuk membaca hasil. Bagian Hasil tanpa ada acuan referensi. Tabel dibuat dengan format tanpa garis vertikal (seperti contoh). Setiap tabel dan gambar harus dirujuk dalam teks. Kata "Gambar" dan "Tabel" pada keterangan gambar dan tabel ditulis menggunakan huruf Times New Roman 12 pt, rata kiri-kanan, dicetak tebal. Diagram batang disajikan dalam bentuk arsiran. Tabel dan gambar diletakkan di dalam teks pada bagian file terpisah. Tabel diberi keterangan tabel pada bagian atas tabel (rata kiri-kanan). Gambar diberi keterangan di bagian bawah gambar. Keterangan tabel dan gambar diberi nomor secara berurutan. Gambar disajikan secara terbuka tanpa garis bingkai dalam bentuk JPEG dengan kualitas 300 dpi.

Pembahasan menjelaskan apa arti dari hasil yang diperoleh, khususnya mengenai subyek yang ditemui. Pembahasan dibuat dengan menunjukkan apakah hasil relevan dengan harapan atau tidak serta didukung dengan sitasi beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Pembahasan disajikan secara jelas dan informatif (tidak terdapat tabel atau gambar dalam teks).

E. PENUTUP

Secara keseluruhan, program pelatihan desain grafis berhasil mendorong kreativitas dan memberdayakan individu dalam komunitas Desa Mekarmukti. Hasilnya menunjukkan bahwa investasi dalam pengembangan keterampilan dapat memiliki dampak positif baik pada mata pencaharian individu maupun perkembangan ekonomi lokal. Dengan memberikan peserta pengetahuan berharga dan alat yang diperlukan, inisiatif ini telah membuka pintu-pintu baru sambil tetap melestarikan warisan budaya melalui media modern.

1. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Dengan adanya pelatihan ini mendorong kreativitas masyarakat terhadap desain menjadi lebih baik dalam pemilihan font, size ataupun manik-manik yang ada didalamnya. Dan secara keseluruhan program pelatihan desain grafis

berhasil mendorong kreativitas dan memberdayakan individu dalam komunitas Desa Mekarmukti. Hasilnya menunjukkan bahwa investasi dalam pengembangan keterampilan dapat memiliki dampak positif baik pada mata pencaharian individu maupun perkembangan ekonomi lokal. Dengan memberikan peserta pengetahuan berharga dan alat yang diperlukan, inisiatif ini telah membuka pintu-pintu baru sambil tetap melestarikan warisan budaya melalui media modern.

2. Saran

Sebagai saran kami menyarankan adanya keberlanjutan dari kegiatan pelatihan untuk menambah wawasan lainnya terhadap desain untuk meningkatkan kapasitas pengelola produksi ataupun sebagai media komunikasi yang di bawah naungan remaja masjid Baitul Haki

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada semua peserta yang telah meluangkan waktu dan usaha mereka selama program ini. Kami juga mengucapkan apresiasi kepada mitra institusi pendidikan atas sumbangan sumber daya serta otoritas setempat atas dukungan mereka dalam menjalankan inisiatif ini.

Ucapan terima kasih ditulis jika diperlukan, ditujukan kepada pihak yang berperan penting dalam penelitian, misalnya pihak pemberi dana penelitian dan yang membantu jalannya penelitian (baik instansi maupun perorangan).

G. DAFTAR PUSTAKA

Hardiman, B. (2004). Filsafat Modern: Dari Machiavelli sampai Nietzsche. Jakarta : Gramedia Pustaka.

Dewojati, R. Kuncoro. (2009). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. Yogyakarta: Journal UNY. Halaman 175.

Nurul Ramadhani Makarao, Metode Mengajar Bidang Kesehatan, Bandung: Alfabeta, 2009, h. 52

H. Muzayyin Arifin, Filsafat Pendidikan Islam, Jakarta: Buna Aksara, 1987, h. 97.

Arends, Richard, I. 2012. Learning to Teach. Ninth Edition. New York: McGraw-Hill.

Sony. 2019. Pelatihan Desain Grafis dan Multimediasi Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuwangi Situbondo. JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat) Vol. 4 No. 1

Sarwosri, Rochimah, S., Akbar, R. J., Oranova, D., Yuhana, U.L., (2022), Pelatihan Desain Grafis untuk guru-guru di SMP AL-Uswah Surabaya, *jurnal Sewagati*, 6(4):456-462

Rini, Dodit. 2018, Pelatihan Desain Grafis dan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang. *Jurnal Kumawula*, Vol 11, No. 3