

Pelatihan dan Pemberdayaan *Business Graphic Design* Dalam Rangka Peningkatan Keterampilan SDM di Era Digital Bagi Warga Purbolinggo Lampung Timur

Bambang Hermanto¹, Igit Sabda Ilman¹, Ridho Sholehurrohman¹, Wartariyus¹

¹Program Studi Ilmu Komputer/Jurusan Ilmu Komputer/FMIPA, Universitas Lampung

Penulis Korespondensi : bambang.hermanto@fmipa.unila.ac.id

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini perlu diimbangi dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Contoh dari kemajuan teknologi saat ini adalah penggunaan komputer yang dapat memudahkan masyarakat dalam menyelesaikan tugasnya termasuk warga desa Purbolinggo, Lampung Timur dalam melaksanakan tugas dan pelayanan kepada warga. Salah satu keterampilan yang penting adalah memiliki keterampilan desain grafis. Saat ini belum banyak warga desa Purbolinggo Lampung Timur yang memiliki keterampilan desain grafis, hal tersebut membuat proses pelatihan mengalami hambatan, namun hal tersebut tidak membuat warga desa Purbolinggo Lampung Timur patah semangat untuk terus belajar dengan menyimak penyampaian materi oleh narasumber. Setelah mengikuti pelatihan desain grafis dilakukan *post test* pada 15 orang peserta yang dipilih secara acak, hasilnya diperoleh peningkatan kemampuan desain grafis sebesar 20%. Dengan bertambahnya keterampilan, warga dapat memiliki peluang berwirausaha di bidang jasa desain grafis.

Kata kunci: *Desain Grafis, Pelatihan, Teknologi.*

Abstract

The rapid development of technology today needs to be balanced by improving the quality of human resources, so that they can make maximum use of technology. An example of current technological advances is the use of computers that can make it easier for people to complete their tasks, including the village officials of Purbolinggo, East Lampung in carrying out service tasks to residents. One of the important skills is to have graphic design skills. Currently, there are not many residents / village officials of Purbolinggo, East Lampung village who have graphic design skills, this makes the training process experience obstacles, but this does not discourage residents / village officials of Purbolinggo, East Lampung from continuing to learn by listening to the delivery of material by the speakers. After attending the graphic design training, a *post test* was carried out on 15 randomly selected participants, the results obtained an increase in graphic design skills by 20%. With the increase in skills, residents can have entrepreneurial opportunities in graphic design services.

Keywords: Graphic Desain, Training, Technology.

1. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini perlu diimbangi dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Contoh dari kemajuan teknologi saat ini adalah penggunaan komputer yang dapat memudahkan masyarakat dalam menyelesaikan tugasnya khususnya bagi warga desa Purbolinggo, Lampung Timur dalam melaksanakan tugas pelayanan kepada warga. Desa Purbolinggo adalah pekon yang berlokasi di , Lampung Timur. Wilayah ini memiliki luas sebesar 5,05 km² , terdapat 4 dusun dan memiliki jumlah penduduk sebanyak 3.406 jiwa. Sebagian besar penduduk desa ini bermata pencaharian sebagai petani dan PNS. Pada Tabel 1 menunjukkan data jumlah penduduk berdasarkan pekerjaan di Desa Purbolinggo (Website Resmi Desa Purbolinggo, 2018).

Tabel 1. Data Jumlah Penduduk Berdasarkan Pekerjaan Di Desa Purbolinggo

No.	Pekerjaan	Jumlah (jiwa)
1.	Petani	1.821
2.	PNS	241
3.	Wiraswasta	75
4.	Buruh	165
5.	Lainnya	203

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa pekerjaan PNS menempati urutan kedua di Desa Purbolinggo. Seperti diketahui bahwa warga desa berada pada kelompok pekerjaan PNS. Warga desa merupakan bagian dari penyelenggara pemerintahan yang terdapat didesa serta mempunyai tugas dalam membantu seorang kepala desa dalam menjalankan tugas dan wewenang kepala desa tersebut dalam melaksanakan pemerintahan dari desa tersebut dan keperluan dari masyarakat di desa dimana tempat tugasnya (Sari, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan pengembangan keterampilan bagi para warga desa untuk menunjang pekerjaan yang dilakukan. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan para Warga Desa adalah dengan menyelenggarakan kegiatan pelatihan. Pelatihan sering dianggap sebagai kegiatan yang paling umum dan para pimpinan mendukung adanya pelatihan karena melalui pelatihan, para pekerja akan menjadi lebih terampil dan produktif, Menurut Sulaiman (2020) pelatihan merupakan suatu proses pendidikan jangka pendek yang menggunakan prosedur sistematis dan terorganisir, untuk mengalihkan atau mentransfer pengetahuan dan keterampilan dari seseorang yang dapat melakukan kepada orang yang tidak tahu dan tidak dapat melakukan suatu pekerjaan.

Pelatihan desain grafis menjadi hal yang dirasa penting untuk meningkatkan kreativitas perangkat desa maupun warga masyarakat yang ikut terlibat dalam kegiatan secara bersama-sama.

B. Permasalahan

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang dihadapi oleh warga desa di Purbolinggo adalah kurangnya pengetahuan warga desa terhadap keterampilan dan kreativitas dari warga perangkat desa dalam membuat media informasi dan mempromosikan kegiatan desa dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami.

C. Tujuan Pelaksanaan Kegiatan

Adapun tujuan kegiatan pengabdian ini adalah :

1. Memberikan pelatihan kepada perangkat desa untuk mengetahui dan mampu mengoperasikan *software* Corel Draw sebagai alat bantu untuk mengedit dan memanipulasi gambar dalam membuat media informasi.
2. Sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat oleh Institusi Universitas Lampung Jurusan Ilmu Komputer dalam rangka membantu meningkatkan keterampilan sumber daya manusia di bidang teknologi komputer.

D. Kajian Pustaka

Susan (2019) mengatakan bahwa sumber daya manusia adalah individu produktif yang bekerja sebagai penggerak suatu organisasi, baik itu di dalam institusi maupun perusahaan yang memiliki fungsi sebagai aset sehingga harus dilatih dan dikembangkan kemampuannya.

Menurut Nuryana (2019) teknologi informasi adalah sarana prasarana, sistem, atau metode untuk memperoleh, menyimpan, mengolah dan menyampaikan informasi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Yunior (2018) menyatakan pelatihan merupakan pendidikan untuk mempelajari pengetahuan dan meningkatkan kemampuan teknis Pegawai di dalam pekerjaannya yang sekarang atau pekerjaan yang akan dijabatnya segera dengan prosedur yang sistematis dalam jangka waktu yang singkat dan lebih mengutamakan praktik dari pada teori.

Menurut Sakinah (2020) desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/ atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan time-based image). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat.

Menurut Agustini (2020) Corel Draw merupakan editor grafik vektor yang dibuat oleh corel, Corel adalah sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Corel Draw sendiri adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk melakukan editing pada garis vektor. Karena kegunaan Corel Draw sebagai alat pengolah gambar, maka program ini sering digunakan untuk melakukan pekerjaan di bidang publikasi atau percetakan maupun bidang yang lain yang butuh proses visualisasi.

E. Identifikasi Masalah

Ringkasan dari permasalahan dan solusi yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Permasalahan, Solusi dan Metode Pemecahan Masalah

No.	Permasalahan Mitra	Solusi	Metode
1.	Warga kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang program dari pemerintah, dan kegiatan yang telah dilakukan warga.	Pelatihan menggambar dan mendesain objek informasi dengan Corel Draw.	Presentasi, Praktik Langsung, Diskusi

2.	Informasi yang disajikan kurang menarik dan tidak semua orang dapat memahami maksud dari informasi tersebut.	Pelatihan membuat desain menggunakan Corel Draw kalimat yang lebih sederhana dan menyajikannya dengan cara yang lebih menarik.	Presentasi, Praktik Langsung, Diskusi
3.	Program-program kerja dari pemerintah kurang mendapatkan respon yang cukup dari warga.	Pembuatan desain yang lebih menarik dengan menambahkan beberapa objek gambar yang sesuai <u>dengan topik informasi.</u>	Presentasi, Praktik Langsung, Diskusi

2. Bahan dan Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Agustus Tahun 2020 dan berlokasi di Desa Purbolinggo Lampung Timur. Kegiatan yang dilakukan antara lain pelatihan melalui penyampaian materi oleh beberapa narasumber, dilanjutkan dengan pendampingan praktik latihan studi kasus. Kegiatan dimulai dari persiapan, pelaksanaan yang diawali dengan melakukan *pre-test* dan diakhiri dengan *post-test* serta evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

Tim pelaksana memantau kehadiran dan keaktifan setiap peserta melalui pengecekan presensi kehadiran. Kriteria pengukuran keberhasilan adalah : (1) 100% peserta hadir mengikuti pelatihan, (2) 90% peserta yang hadir aktif mengikuti kegiatan.

Indikator Keberhasilan dalam pelatihan ini adalah adanya peningkatan pengetahuan dan informasi peserta tentang teknologi informasi, serta meningkatnya kompetensi dari para peserta dalam hal pembuatan media informasi menggunakan aplikasi desain grafis.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada kegiatan ini target audiens dibatasi untuk warga desa di lingkungan Desa Purbolinggo, , Lampung Timur.

Ketercapaian program pendampingan SDM warga di Desa Purbolinggo, Lampung Timur ini ditunjukkan dari antusias para peserta baik pengurus maupun warga desa. Kehadiran pengurus dan warga desa yang selalu hadir di setiap sesi acara. Kegiatan pendampingan dalam pelatihan ini bertujuan untuk memudahkan peserta untuk memahami dan membuat desain media informasi agar pada setiap kegiatan informasi dapat tersampaikan dengan baik dan dapat terdokumentasi dengan baik

Adapun beberapa hasil yang dicapai dalam kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman dan keterampilan SDM desa ditunjukkan dengan kreatifitas para peserta dalam membuat desain media informasi. Berikut contoh desain yang dihasilkan:



Gambar 1. latihan dasar desain dengan Software Corel Draw



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis

Hasil *pre-test* dan *post test* dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Pencapaian *Pre-Test*

No.	Peserta	Pertanyaan										Jumlah Benar	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Peserta 1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	50
2	Peserta 2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70
3	Peserta 3	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50
4	Peserta 4	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	6	60
5	Peserta 5	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6	60
6	Peserta 6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70
7	Peserta 7	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4	40
8	Peserta 8	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	6	60
9	Peserta 9	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	70
10	Peserta 10	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	50
11	Peserta 11	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	5	50
12	Peserta 12	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	6	60
13	Peserta 13	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4	40
14	Peserta 14	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	5	50
15	Peserta 15	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	50

Tabel 4. Hasil Pencapaian *Post-Test*

No.	Peserta	Pertanyaan										Jumlah Benar	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Peserta 1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	70
2	Peserta 2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70
3	Peserta 3	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	70
4	Peserta 4	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	6	60
5	Peserta 5	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7	70
6	Peserta 6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70
7	Peserta 7	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	5	50
8	Peserta 8	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	70
9	Peserta 9	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	70
10	Peserta 10	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	50
11	Peserta 11	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7	70
12	Peserta 12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
13	Peserta 13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
14	Peserta 14	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	7	70
15	Peserta 15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80

Analisis Evaluasi Hasil Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta mengenai teknologi informasi, serta untuk meningkatkan kompetensi dari peserta dalam hal pembuatan media informasi. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini dapat dilihat dari antusiasme peserta yang baik, seperti yang ditunjukkan dari hasil pencapaian pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Pencapaian Pada Pre-test dan Post-Test

No.	Peserta	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
1	Peserta 1	5	7	2
2	Peserta 2	7	7	0
3	Peserta 3	5	7	2
4	Peserta 4	6	6	0
5	Peserta 5	6	7	1
6	Peserta 6	7	7	0
7	Peserta 7	4	5	1
8	Peserta 8	6	7	1
9	Peserta 9	7	7	0
10	Peserta 10	5	5	0
11	Peserta 11	5	7	2
12	Peserta 12	6	8	2
13	Peserta 13	4	8	4
14	Peserta 14	5	7	2
15	Peserta 15	5	8	3
			Total	20

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap peserta setelah kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan persentase sebesar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan peserta tentang desain grafis telah meningkat secara signifikan. Peningkatan

pengetahuan ini dapat menumbuhkan kesadaran peserta bahwa keterampilan desain grafis sangat penting untuk dikembangkan. Pengembangan metode tersebut harus didukung oleh latihan yang teratur pada berbagai kasus.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini, pengetahuan warga desa di Desa Purbolinggo mengenai desain grafis telah meningkat sebesar 20%. Warga desa sudah mengerti cara menggunakan *software* Corel Draw sebagai alat bantu untuk mengedit dan memanipulasi gambar dalam pembuatan media informasi. Adapun rencana pengembangan lanjutan yang dapat dilakukan adalah melakukan pendampingan secara berkala yang bertujuan untuk mengevaluasi tujuan kegiatan agar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa kami panjatkan karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan pengabdian masyarakat ini. Kami juga mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga, dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini kami mengucapkan terima kasih kepada:

- a. Universitas Lampung
- b. Dekan FMIPA Universitas Lampung
- c. Kepala dan Warga Desa Purbolinggo, . Lampung Timur
- d. Warga Desa Purbolinggo, . Lampung Timur

Semoga apa yang telah kami berikan dapat berguna untuk kedepannya dan segala amal kebaikan yang diberikan kepada kami mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Daftar Pustaka

- Agustini, A., & Kurniawan, W. J. (2020). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro'dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1(3), 154-159.
- Man, S. (2020). Analisis Peranan Pendidikan Dan Pelatihan Dalam Peningkatan Kinerja Pegawai. *Akuntanika*, 6(1), 38-45
- Nuryana, Z. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan agama islam. *TAMADDUN: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*, 19(1), 75-86.
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480.
- Sari, N. (2020). Tinjauan Terhadap Kewenangan Pengangkatan Dan Pemberhentian Perangkat Desa (Studi Pada Wilayah Kecamatan Tanjung Raja) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Kotabumi).
- Susan, E. (2019). Manajemen sumber daya manusia. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 952-962.
- Website Resmi Desa Purbolinggo. (2018). Retrieved from Website Resmi Desa Purbolinggo: <http://tambahdadi-lampungtimur.desa.id>
- Yunior, D. R. (2018). Pengaruh Pelatihan Terhadap Motivasi Kerja Pegawai pada Balai Besar Pendidikan dan Pelatihan Kesejahteraan Sosial Regional V Sulawesi di Kota Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).