

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA DALAM MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN PELAKU INDUSTRI KREATIF MELALUI DESAIN GRAFIS PADA PENDIDIKAN LINGKUNGAN DI BOGOR

¹Vina Oktaviani, ²Henita Rahmayanti, ³Ferdi Fauzan Putra

¹Prodi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

²Prodi D3 Transportasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

³Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ¹vinaoktaviani@unj.ac.id, ²henitarahmayanti@unj.ac.id, ³ze.ferdi@gmail.com

Abstract. This course should be done to develop the independence of creative industry with graphic design for Pasir kuda village society that will be one of effort for developing potency improvement Pasir kuda village. And also it will help to carry out the mission from the village to optimize the village's potency and resource within the society economy enhancement, Improve human resource quality, skillful, knowledgeable, also realize a safe society with environmental knowledge. The used method for problem solving includes analytical method. The step to resolve partner's problem are: 1) Field Observation; 2) Identify partner weakness and problems; 3) Offering solution to partner; 4) System designing; 5) System implementation; 6) Integrating the system with previous system that already exist. The result of this course showed skill improvement of Youth organization of Galuh Pakuan in the amount of 80% in graphic design product creating, based on presentation result that every course participant had understood the course materly.

Keywords: *Graphic Design; Pasir Kuda; Region Potency Improvement*

Abstrak. Pelatihan ini perlu dilakukan untuk mengembangkan kemandirian pelaku industri kreatif melalui desain grafis kepada masyarakat kelurahan Pasir Kuda yang akan menjadi salah satu upaya pengembangan peningkatan potensi wilayah Pasir Kuda. Selain itu juga dapat membantu menjalankan misi dari kelurahan itu sendiri yaitu mengoptimalkan potensi dan sumber daya yang ada dalam peningkatan ekonomi masyarakat, meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang beriman, berketerampilan dan berpengetahuan, serta mewujudkan pemukiman yang aman dengan berwawasan lingkungan. Metode yang digunakan dalam pemecahan permasalahan termasuk metode analisis. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra adalah sebagai berikut: 1) observasi lapangan; 2) identifikasi permasalahan dan kelemahan mitra; 3) penawaran solusi pada mitra; 4) perancangan sistem; 5) implementasi sistem; 6) integrasi sistem tambahan pada sistem yang telah ada pada mitra. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan anggota Karang Taruna Galuh Pakuan sebesar 80% dalam membuat produk design grafis yang ditunjukkan berdasarkan hasil presentasi bahwa secara prinsip semua peserta pelatihan sudah memahami materi pelatihan.

Kata Kunci: *Design Grafis; Pasir Kuda; Peningkatan Potensi Wilayah*

1. Pendahuluan

Bogor adalah salah satu wilayah kunjungan dari berbagai wilayah di Indonesia bahkan mancanegara.

Mayoritas dari penduduk di wilayah Bogor bekerja sebagai petani, buruh harian lepas dan pedagang. Bidang pekerjaan masyarakat Bogor ini berdampak pada misi dari masing-

masing kelurahan yang ada. Salah satunya kelurahan Pasir Kuda dengan misi mengoptimalkan potensi dan sumber daya yang ada dalam peningkatan ekonomi masyarakat, meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang beriman, berketerampilan dan berpengetahuan, serta mewujudkan pemukiman yang aman dengan berwawasan lingkungan. Sehingga perlu ada upaya untuk menyeimbangkan antara bidang pekerjaan masyarakat dengan misi kelurahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pelatihan dalam pembuatan desain grafis sebagai salah satu usaha dibidang jasa maupun sebagai alat bantu promosi potensi lingkungan Kelurahan Pasir Kuda sebagai salah satu bentuk upaya dalam mewujudkan misi kelurahan tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Anggota Karang Taruna Galuh Pakuan dan masyarakat Pasir belum terlalu paham dan terampil dalam menggunakan teknologi desain grafis. Permasalahan yang ada di kelurahan Pasir Kuda diketahui sebagai berikut: 1) Anggota Karang Taruna Galuh Pakuan dan masyarakat Pasir Kuda (95%) belum menguasai pembuatan desain grafis; 2) Anggota Karang Taruna Galuh Pakuan dan masyarakat Pasir Kuda (95%) belum memiliki keterampilan untuk membuat desain grafis.

Oleh sebab itu perlu dilakukan pelatihan dalam pembuatan desain grafis agar memiliki keterampilan yang cukup untuk mendukung pengembangan kemandirian masyarakat pada industri kecil dalam promosi potensi lingkungan kelurahan. Selain itu, perlu dilakukan pelatihan untuk menunjang misi kelurahan tersebut.

Hal ini seiring dengan perkembangan Indonesia dalam

menghadapi era milenial 4.0 yang berkaitan dengan teknologi. Dalam hal ini, negara mulai mengembangkan usaha-usaha dalam mempersiapkan tenaga kerja yang handal serta berketerampilan khusus untuk penguasaan teknologi terkini. Kehadiran teknologi membuat informasi begitu mudah dibuat, diubah, dan didistribusikan. Sehingga mempermudah orang dalam melakukan komunikasi, fleksibilitas akses. Keluwesan pemanfaatan teknologi menjadi satu kesatuan dengan kebutuhan komunikasi.

Desain Grafis adalah mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Design grafis menyampaikan pesan-pesan dalam bentuk grafis yang menarik dan mudah dipahami. Melalui design grafis proses pekerjaan promosi lingkungan lebih cepat. Selain itu pengetahuan dan kemampuan dalam design grafis langsung dapat diimplementasikan dalam lingkungan. Namun diperlukan kreativitas dan ilmu dasar dalam penggunaan aplikasi desain grafis.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Tempat dan Waktu

Kegiatan ini dilaksanakan di Sekretariat Karang Taruna Galuh Pakuan wilayah Babakan Pasir Mas Rt05/Rw11, Kelurahan Pasir Kuda, Jawa Barat pada tanggal 22 September - 22 Oktober 2019.

Khalayak Sasaran

Kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan 3 dosen dan 5 mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dari kompetensi keahlian Multimedia, Ilmu

Lingkungan, Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, dan Rekayasa Perangkat Lunak. Objek (khalayak sasaran) adalah Karang Taruna Galuh Pakuan, Babakan Pasir Mas, Kelurahan Pasir Kuda.

3. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pemecahan permasalahan termasuk metode analisis. Menurut Ardhana¹² (dalam Lexy J. Moleong 2002: 103) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Metode-metode yang digunakan dalam penyelesaian pengabdian Masyarakat dituliskan di bagian ini.

1. Tahapan Penyelesaian Permasalahan. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra adalah sebagai berikut: 1) observasi lapangan; 2) identifikasi permasalahan dan kelemahan mitra; 3) penawaran solusi pada mitra; 4) perancangan sistem; 5) implementasi sistem; 6) integrasi sistem tambahan pada sistem yang telah ada pada mitra.
2. Metode Pelaksanaan
3. Setelah proses observasi lapangan dan identifikasi permasalahan dilakukan, maka akan dilakukan perancangan solusi. Selanjutnya solusi yang sudah direncanakan akan ditawarkan kepada mitra.
4. Partisipasi Mitra
5. Mitra diharapkan dapat berpartisipasi dengan menyediakan laptop/komputer masing-masing. Selain itu, mitra memiliki komitmen untuk

meningkatkan kualitas kemampuan yang berdampak pada peningkatan kualitas hidup dan lingkungan.

6. Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan Program Pelaksanaan akan dievaluasi dengan melihat desain hasil dari pelatihan ini. Karya desain dari masing-masing peserta akan dinilai. Kegiatan dianggap berhasil apabila nilai dari karya desain para peserta menunjukkan kategori lengkap.

Terkait dengan keberlanjutan program pengabdian kepada masyarakat ini, akan diadakan kegiatan, yaitu membuat sebuah media sosial baik berupa Instagram/akun Youtube terkait dengan desain grafis.

4. Hasil dan Pembahasan

Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anggota Karang Taruna Galuh Pakuan dan masyarakat Pasir Kuda dalam pelatihan design grafis dengan menggunakan software adobe photoshop CS 6. Alasan dipilihnya sasaran ini, karena anggota Karang Taruna dan masyarakat sekitar masih banyak yang belum bisa membuat design grafis berupa media cetak seperti poster, banner, pamphlet dan lain sebagainya dalam kegiatan promosi produk unggulan wirausaha masyarakat sekitar dan beberapa potensi wisata yang berada disekitar wilayah tersebut. Hal ini yang merupakan salah satu kunci sasaran untuk meningkatkan pemasukan untuk wilayah tersebut. Diharapkan anggota karang taruna dan masyarakat sekitar nantinya akan paham dan trampil untuk membuat berbagai macam design grafis yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat di wilayah tersebut.

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari 4 tahap yang akan dilaksanakan oleh 5 orang mahasiswa, yaitu pada tahap 1 tanggal 28 dan 29 September 2019 (Penyampaian Materi), tahap 2 tanggal 5 dan 6 Oktober 2019 (Praktik Penggunaan Tools), tahap 3 tanggal 12 dan 13 Oktober 2019 (Penyampaian Materi mengenai produk desain grafis), dan pada tahap 4 tanggal 19 dan 20 Oktober 2019 (Praktik pembuatan produk desain grafis dan penutupan kegiatan).

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan oleh tim pemateri sebagai berikut:

1. Melakukan studi pustaka tentang software design grafis yang mudah untuk digunakan dan diaplikasikan.
2. Mempersiapkan bahan berupa modul pelatihan pembuatan design grafis. Materi yang ada pada modul tersebut adalah ringkasan dari pengalaman menggunakan Video serta bentuk langkah-langkah pembuatannya dan dikombinasikan dengan teori dari para ahli sehingga menjadi modul yang bisa dipakai untuk para peserta pelatihan.
3. Mempersiapkan alat dan bahan pendukung berupa laptop pemateri, proyektor layar, modem WiFi untuk para peserta pelatihan, dan fotokopi modul pelatihan.
4. Melakukan uji coba pembuatan design grafis dengan software adobe photoshop CS6 agar lebih menguasai teori dan praktik.
5. Memastikan kembali waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama tim pelaksana dan juga sekolah.

Kegiatan pelatihan ini disampaikan dalam bentuk ceramah, diskusi, kerja kelompok, dan *workshop*. Pelatihan dilakukan dengan menampilkan materi pelatihan di layar proyektor, pemateri menjelaskan setiap bahan yang ada pada modul yang telah disediakan. Modul yang disediakan terdiri dari modul pengenalan tools adobe photoshop, editing photoshop dan contoh pembuatan produk design grafis. Disetiap kegiatan pemateri akan mengarahkan para peserta untuk langsung mencoba perorangan dengan pendampingan tim.



Gambar 1 Pembukaan Kegiatan

Gambar 1 merupakan foto Bersama Ketua RT & RW bersama Lurah, Ketua Pelaksana dan Pemateri pada saat penyerahan mahasiswa untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat terintegrasi kuliah kerja nyata.



Gambar 2 Praktek Pelaksanaan Kegiatan

Gambar 2 merupakan kegiatan presentasi salah satu kelompok peserta pelatihan untuk penilaian evaluasi keterampilan pembuatan produk dan pemahaman terhadap materi yang diberikan.



Gambar 3 Penyampaian Materi

Gambar 3 merupakan pemaparan materi tentang desain grafis dalam pemberdayaan masyarakat kepada peserta oleh pemateri.



Gambar 4 Penutupan Kegiatan

Gambar 4 merupakan penutupan kegiatan pemberdayaan masyarakat terintegrasi kuliah kerja nyata bersama Ketua Pelaksana, Pemateri, dan Peserta pelatihan setelah acara kegiatan selesai.

Evaluasi dalam pelaksanaan dilakukan dengan melihat dan menilai langsung design hasil dari pelatihan ini.

Masing-masing peserta harus menyerahkan design hasil karya sendiri lalu diperiksa apakah sudah sesuai dengan teknik-teknik yang diajarkan selama pelatihan melalui presentasi produk. Kegiatan ini dianggap berhasil karena nilai dari karya design para peserta berada pada rentang 80-88 berdasarkan rubrik penilaian produk design grafis.



Gambar 5 Tipografi Hasil Karya

Gambar 5 merupakan salah satu contoh hasil karya peserta pada materi tipografi dengan menggunakan software adobe photoshop CS6.

Sehingga berdasarkan hasil kegiatan pada setiap tahap yang dilakukan dapat diidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan mengalami peningkatan 80% dalam penggunaan aplikasi adobe photoshop untuk pembuatan produk design grafis. Hasil ini terlihat dari peningkatan kemampuan peserta pelatihan pada saat presentasi hasil kerja praktik yang dilakukan setiap minggunya.

5. Penutup

Pelatihan Desain Grafis ini telah terselenggara dengan baik. Anggota Karang Taruna yang dilatih telah memahami dan menyelesaikan tahapan kegiatan pelatihan, dan

mengimplementasikannya dalam praktik pembuatan produk desain grafis.

Setiap peserta perwakilan kelompok telah berhasil mempresentasikan hasil karyanya dengan nilai pada rentang 80-88. Hasil presentasi ini menunjukkan bahwa semua peserta pelatihan sudah memahami dan memiliki keterampilan materi pelatihan. Keberhasilan pelatihan ini sangat dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain antusias peserta pelatihan untuk mengikuti dengan seksama semua materi yang diberikan, berperan aktif dalam kegiatan pelatihan, serta menyelesaikan semua tugas yang diberikan dengan baik.

Berdasarkan tanggapan dan pertanyaan peserta pengabdian, dalam hal ini peserta, maka peserta pelatihan dapat mengimplementasikan secara konsisten hasil pelatihan untuk meningkatkan kualitas potensi daerah baik dalam peningkatan promosi lingkungan wisata bahari maupun produk usaha. Melalui kegiatan Ketua Karang Taruna dapat memonitor dan memberi penguatan terhadap upaya pengembangan keterampilan desain grafis kepada anggota karang taruna maupun pelatihan kembali kepada masyarakat di wilayah sekitar.

Daftar Pustaka

- Atja., & Danasasmita, Saleh. (1981). *Carita Parahiyangan (Transkripsi, Terjemahan dan Catatan)*. Jawa Barat: Proyek Pengembangan Jawa Barat.
- Blanchard. 2006. *Dasar Desain Grafis*.
- Bovee, Courland. 1997. *Business Communication Today*. New York:Prentice Hall
- Endang, Endratman, ST. 2008. *Tips & Trick Graphic Design*. Bandung:Informatika Bandung.
- Hendi Hendratman. ST. 2010. *Tips & Trick Computer Graphic Design*. Bandung:Informatika
- Sihombing, Danton. (2001).*Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lexy, J. Moleong, 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya), h. 89