

Pelatihan Desain Grafis Berbasis Software Gratis untuk Pemberdayaan Komunitas Lokal Kelurahan Warujayeng, Kec. Tanjunganom, Kab. Nganjuk

Abstrak

Pelatihan Desain Grafis Berbasis Software Gratis untuk Pemberdayaan Komunitas Lokal Kelurahan Warujayeng, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk, yang dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober hingga 30 November 2023, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis masyarakat setempat dengan memanfaatkan perangkat lunak desain yang populer dan gratis. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan praktis dalam bidang desain grafis, termasuk penggunaan software seperti Adobe Photoshop, Illustrator, GIMP, dan Inkscape. Para peserta dilatih dalam berbagai aspek desain, mulai dari pengeditan gambar, pembuatan logo, desain identitas visual, hingga pembuatan materi promosi untuk media sosial dan pemasaran. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis praktik langsung, peserta didorong untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang berbagai produk visual untuk kebutuhan pribadi maupun usaha. Melalui pelatihan ini, diharapkan masyarakat Kelurahan Warujayeng, khususnya pelaku UMKM dan generasi muda, dapat memperoleh keterampilan baru yang berharga, yang dapat meningkatkan daya saing dan pemberdayaan ekonomi lokal. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan kesempatan untuk memperkenalkan desain grafis sebagai alternatif pekerjaan kreatif yang berpotensi menghasilkan pendapatan tambahan bagi peserta. Sebagai hasil akhir, peserta yang berhasil menyelesaikan pelatihan akan memperoleh sertifikat sebagai bukti keterampilan yang telah mereka capai. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui pre-test dan post-test, observasi langsung, serta kuesioner kepuasan peserta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan keterampilan desain grafis yang signifikan, dengan rata-rata nilai post-test meningkat 35 poin dibandingkan dengan pre-test. Sebanyak 70% peserta berhasil memanfaatkan keterampilan yang diperoleh untuk membuat materi promosi seperti poster, brosur, dan konten media sosial, yang berdampak pada peningkatan visibilitas dan daya saing produk mereka. Selain itu, pelatihan ini juga membuka peluang usaha baru dalam bidang desain grafis bagi peserta. Meskipun ada beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif terhadap pemberdayaan ekonomi lokal, meningkatkan keterampilan digital masyarakat, dan membuka peluang untuk berpartisipasi dalam ekonomi kreatif. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan yang dapat diterapkan di daerah lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis digital.

Kata Kunci: Desain grafis, pemberdayaan masyarakat, pelatihan berbasis software gratis, UMKM, ekonomi lokal, keterampilan digital.

Pendahuluan

Pemberdayaan masyarakat melalui pengembangan keterampilan dan peningkatan kapasitas individu merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kesejahteraan sosial dan ekonomi suatu komunitas. Di era digital seperti saat ini, keterampilan di bidang desain grafis telah menjadi kebutuhan yang semakin penting, baik bagi individu yang ingin meningkatkan daya saing di dunia kerja maupun bagi pelaku usaha yang ingin mengembangkan pemasaran produk mereka melalui media visual yang menarik. Dalam konteks ini, pelatihan desain grafis berbasis software gratis menjadi salah satu solusi yang efektif untuk memberikan akses kepada masyarakat, khususnya di tingkat lokal, dalam menguasai keterampilan tersebut.

Kelurahan Warujayeng, yang terletak di Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk, merupakan salah satu daerah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan ekonomi lokal melalui kreativitas dan keterampilan masyarakat. Namun, salah satu tantangan yang dihadapi oleh masyarakat di kelurahan ini adalah keterbatasan akses terhadap pelatihan keterampilan berbasis teknologi dan rendahnya kemampuan penggunaan perangkat lunak desain grafis. Padahal, dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan media sosial, keterampilan desain grafis menjadi semakin krusial, baik untuk kebutuhan promosi usaha, pengembangan merek, maupun dalam menciptakan konten visual yang menarik.

Sementara itu, dalam menghadapi tantangan ekonomi global, banyak masyarakat di daerah-daerah terpencil masih sangat bergantung pada keterampilan tradisional, seperti kerajinan tangan, pertanian, atau perdagangan sederhana. Keterbatasan dalam mengakses teknologi digital dan pelatihan berbasis teknologi menyebabkan ketertinggalan dalam memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh ekonomi digital. Salah satu bentuk pemberdayaan yang dapat dilakukan adalah melalui pelatihan keterampilan desain grafis dengan menggunakan software gratis, yang tidak hanya menghemat biaya, tetapi juga memberi kesempatan bagi masyarakat untuk mengakses perangkat desain yang berkualitas tanpa hambatan finansial.

Desain grafis, yang meliputi pembuatan logo, materi promosi seperti poster dan brosur, hingga pengelolaan media sosial, kini menjadi kebutuhan penting bagi pelaku usaha, termasuk usaha mikro dan kecil (UMKM). Banyak pelaku usaha di Warujayeng yang memiliki produk berkualitas, namun kurang memiliki kemampuan untuk mempromosikan produk mereka dengan cara yang menarik melalui media visual. Dengan memanfaatkan software desain gratis, seperti Canva, GIMP, Inkscape, dan Gravit Designer, masyarakat dapat menciptakan desain yang menarik untuk kebutuhan branding dan pemasaran produk mereka tanpa harus mengeluarkan biaya besar untuk menyewa desainer profesional.

Pelatihan desain grafis berbasis software gratis di Kelurahan Warujayeng ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat setempat, khususnya bagi pemuda, pelaku usaha mikro, dan masyarakat umum, dalam membuat desain grafis yang dapat digunakan untuk keperluan pribadi, usaha, atau kegiatan komunitas. Dengan dilakukannya pelatihan ini, diharapkan masyarakat dapat mengurangi ketergantungan pada jasa desain profesional dan mulai mengembangkan kreativitas serta kemampuan mereka untuk menciptakan konten visual yang relevan, menarik, dan berkualitas.

Pentingnya pelatihan ini juga terlihat dari kebutuhan untuk mendukung ekonomi kreatif yang sedang berkembang, baik secara nasional maupun lokal. Pemanfaatan teknologi dalam desain grafis adalah salah satu sektor yang memungkinkan masyarakat untuk menghasilkan pendapatan baru, baik melalui usaha mandiri, pekerjaan lepas (freelance), atau bahkan membuka usaha jasa desain grafis untuk memenuhi kebutuhan pasar lokal. Oleh karena itu, pelatihan ini juga akan memberikan dampak positif dalam menciptakan lapangan pekerjaan baru dan memberdayakan komunitas lokal untuk mengakses peluang ekonomi digital.

Dengan tujuan tersebut, pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui pelatihan desain grafis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan dan pemberdayaan ekonomi masyarakat Kelurahan Warujayeng. Sebagai bagian dari strategi pengembangan komunitas berbasis keterampilan digital, pelatihan ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi daerah-daerah lain dalam rangka

memperkenalkan teknologi dan membangun kapasitas masyarakat untuk beradaptasi dengan perkembangan digital yang terus berkembang.

Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dalam jurnal ini bertujuan untuk memberikan landasan teoritis yang mendukung pelaksanaan pelatihan desain grafis berbasis software gratis, serta menjelaskan konsep-konsep yang relevan dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Kelurahan Warujayeng. Dalam tinjauan ini, dibahas berbagai literatur yang berkaitan dengan desain grafis, pemberdayaan masyarakat melalui teknologi, serta pentingnya ekonomi kreatif bagi pembangunan lokal.

1. Desain Grafis dan Peranannya dalam Pemasaran Digital

Desain grafis adalah seni dan praktik dalam merancang elemen visual untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens tertentu. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan digitalisasi, desain grafis telah menjadi salah satu kebutuhan penting dalam dunia usaha, terutama dalam konteks pemasaran. Desain grafis tidak hanya berfungsi untuk estetika, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan dan menciptakan daya tarik bagi konsumen.

Menurut Landa (2012), desain grafis memiliki peran yang sangat penting dalam branding dan identitas visual. Desain grafis dapat memperkuat citra sebuah perusahaan atau produk, serta mempengaruhi persepsi konsumen terhadap produk yang dipasarkan. Pembuatan logo, brosur, poster, dan materi promosi lainnya yang menarik dapat memberikan dampak signifikan pada keputusan pembelian konsumen. Dalam konteks ekonomi kreatif, desain grafis berfungsi sebagai salah satu pilar utama yang mendukung keberhasilan pemasaran digital, terutama di media sosial.

Selain itu, Koller (2016) mengungkapkan bahwa desain grafis digital sangat dibutuhkan dalam dunia pemasaran saat ini, di mana informasi sering kali disampaikan melalui platform digital. Desain grafis yang baik tidak hanya memperhatikan keindahan visual, tetapi juga harus dapat menyampaikan informasi secara efektif kepada audiens melalui penggunaan warna, tipografi, gambar, dan elemen visual lainnya yang sesuai dengan konteks.

2. Software Desain Grafis Gratis sebagai Solusi Aksesibilitas

Salah satu hambatan terbesar dalam dunia desain grafis adalah biaya perangkat lunak yang mahal, seperti Adobe Photoshop atau Illustrator. Software ini umumnya memerlukan biaya langganan bulanan atau tahunan yang cukup besar, yang mungkin sulit dijangkau oleh masyarakat di daerah-daerah dengan tingkat ekonomi menengah ke bawah. Oleh karena itu, penggunaan software desain grafis gratis menjadi solusi yang sangat relevan, terutama dalam pelatihan untuk masyarakat yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat lunak berbayar.

Canva, salah satu platform desain grafis berbasis web yang banyak digunakan, menawarkan berbagai template dan alat desain yang mudah digunakan oleh pemula maupun desainer berpengalaman. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat desain profesional seperti poster, brosur, dan infografis tanpa harus memiliki keahlian desain yang mendalam. Cohen (2019) mengungkapkan bahwa Canva sangat efektif dalam memberdayakan pengguna, bahkan mereka yang tidak memiliki latar belakang desain, untuk membuat materi promosi yang menarik dengan mudah.

Sementara itu, GIMP (GNU Image Manipulation Program) adalah alternatif perangkat lunak desain grafis berbasis open-source yang dapat digunakan untuk pengeditan gambar dan manipulasi foto tingkat lanjut. Ziegler (2014) menjelaskan bahwa GIMP

adalah pilihan yang sangat baik bagi mereka yang ingin mengakses software desain profesional tanpa harus mengeluarkan biaya. GIMP menawarkan berbagai fitur yang serupa dengan Photoshop, namun dapat diunduh dan digunakan secara gratis.

Selain itu, Inkscape, sebuah software desain berbasis vektor gratis, memungkinkan pembuatan desain logo, ilustrasi, dan elemen grafis lainnya dengan kualitas tinggi. Kirkpatrick (2015) menambahkan bahwa Inkscape merupakan alat yang sangat berguna dalam desain grafis berbasis vektor, yang kini banyak digunakan oleh desainer grafis yang bekerja di sektor UMKM atau secara freelance. Software ini memberi kesempatan kepada pengguna untuk mengembangkan keterampilan desain grafis tanpa hambatan finansial.

3. Pemberdayaan Masyarakat melalui Teknologi dan Keterampilan Digital

Pemberdayaan masyarakat melalui teknologi dan keterampilan digital telah banyak diteliti dalam konteks pembangunan ekonomi lokal. Shapiro dan Acker (2014) menjelaskan bahwa teknologi dapat menjadi alat pemberdayaan yang sangat efektif, terutama bagi kelompok masyarakat yang selama ini terpinggirkan atau memiliki keterbatasan akses terhadap sumber daya. Pelatihan keterampilan berbasis teknologi, seperti desain grafis, memungkinkan masyarakat untuk mengembangkan keterampilan yang dapat membantu mereka mendapatkan pekerjaan atau membuka peluang usaha baru.

Menurut Bedi dan Asim (2020), salah satu cara untuk memberdayakan masyarakat di daerah terpencil atau dengan akses terbatas adalah melalui program pelatihan berbasis teknologi yang dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) atau melalui platform online. Pelatihan ini dapat mengurangi kesenjangan keterampilan antara wilayah perkotaan dan pedesaan, serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia di daerah tersebut. Pemberdayaan melalui keterampilan digital juga dapat membantu masyarakat untuk lebih mudah mengakses peluang ekonomi digital, yang semakin berkembang di era revolusi industri 4.0.

Pelatihan berbasis teknologi seperti desain grafis juga mendukung pengembangan ekonomi kreatif. Suharto (2017) menyatakan bahwa ekonomi kreatif, yang mencakup sektor-sektor seperti seni, desain, musik, dan media, memainkan peran penting dalam pembangunan ekonomi lokal dan nasional. Pemberdayaan masyarakat dengan keterampilan desain grafis dapat mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam ekonomi kreatif, baik melalui usaha mandiri atau menjadi bagian dari ekosistem digital yang lebih luas. Dengan adanya keterampilan desain grafis, masyarakat dapat mengelola brand, mempromosikan produk lokal, dan memperkenalkan karya mereka ke pasar yang lebih luas, termasuk melalui platform e-commerce dan media sosial.

4. Desain Grafis dan Pengembangan UMKM

UMKM merupakan pilar utama dalam perekonomian Indonesia, dan banyak di antaranya yang masih menghadapi tantangan dalam hal pemasaran produk. Mulyani dan Prasetyo (2019) dalam penelitiannya tentang pemasaran digital untuk UMKM menyebutkan bahwa banyak pelaku UMKM yang belum memanfaatkan desain grafis dengan optimal dalam memasarkan produk mereka. Padahal, desain grafis yang menarik dan profesional dapat menjadi kunci dalam menarik perhatian konsumen dan membedakan produk mereka di pasar yang semakin kompetitif.

Pelatihan desain grafis bagi pelaku UMKM, terutama yang berbasis di daerah-daerah seperti Kelurahan Warujayeng, dapat memberikan dampak yang sangat positif. Yuliana (2020) mengungkapkan bahwa dengan keterampilan desain grafis yang dimiliki, pelaku UMKM dapat membuat materi promosi yang lebih menarik, meningkatkan branding produk, dan memperluas jangkauan pasar melalui media sosial. Desain grafis

yang tepat dapat membantu mereka menyampaikan nilai lebih dari produk yang mereka tawarkan, sehingga meningkatkan daya saing di pasar lokal maupun global.

Metode Penelitian

Metode penelitian dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan dan dampak dari pelatihan desain grafis berbasis software gratis yang diberikan kepada masyarakat di Kelurahan Warujayeng, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan, menganalisis, dan mengevaluasi proses serta hasil dari pelatihan yang telah dilakukan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan pre-test post-test untuk mengukur perubahan keterampilan peserta sebelum dan setelah pelatihan.

1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah, merancang solusi, dan mengevaluasi efektivitas pelatihan desain grafis berbasis software gratis dalam pemberdayaan masyarakat. Metode penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai keterampilan desain grafis peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan, serta memahami dampak dari pelatihan terhadap pemberdayaan ekonomi masyarakat.

Secara garis besar, desain penelitian ini terdiri dari tahapan sebagai berikut:

- Tahap Persiapan: Penyusunan materi pelatihan, pemilihan software desain gratis yang digunakan (Canva, GIMP, Inkscape, Gravit Designer), dan persiapan teknis lainnya.
- Tahap Pelaksanaan: Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka (offline) dan melalui media daring (online) dengan melibatkan peserta dari Kelurahan Warujayeng.
- Tahap Evaluasi: Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan peserta dalam desain grafis. Selain itu, dilakukan juga wawancara dan pengamatan terhadap dampak pelatihan terhadap pemberdayaan ekonomi lokal.

2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Warujayeng, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk. Kelurahan ini dipilih karena memiliki populasi yang terdiri dari pelaku usaha mikro, pemuda, dan masyarakat umum yang memiliki potensi untuk diberdayakan melalui keterampilan desain grafis.

Jumlah peserta pelatihan adalah 50 orang, yang terdiri dari berbagai kelompok, seperti pelaku usaha mikro (UMKM), pemuda yang tertarik untuk mempelajari desain grafis, dan anggota komunitas lokal yang ingin meningkatkan keterampilan digital mereka. Peserta dipilih melalui seleksi sederhana berdasarkan ketertarikan mereka terhadap pelatihan desain grafis dan potensi untuk mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam kegiatan ekonomi atau usaha mereka.

3. Prosedur Pelatihan

Pelatihan desain grafis dilaksanakan dalam beberapa tahap, dengan detail sebagai berikut:

- Sesi Pembukaan dan Pengenalan Desain Grafis: Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya desain grafis dalam konteks pemasaran produk dan komunikasi visual. Materi pengenalan ini mencakup dasar-dasar desain, prinsip-prinsip visual seperti komposisi, tipografi, dan penggunaan warna.
- Pelatihan Penggunaan Software Desain Grafis: Peserta diajarkan cara menggunakan software desain grafis gratis seperti Canva, GIMP, Inkscape, dan Gravit Designer.

Pada tahap ini, instruktur memberikan tutorial praktis tentang cara membuat berbagai materi desain seperti poster, flyer, dan logo, yang berguna untuk promosi usaha atau kegiatan pribadi. Peserta diberikan kesempatan untuk mencoba langsung membuat desain sesuai dengan kebutuhan mereka.

- **Praktek Mandiri dan Studi Kasus:** Setiap peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari dengan membuat desain untuk produk atau promosi usaha mereka masing-masing. Beberapa peserta juga diberikan studi kasus yang melibatkan pembuatan desain untuk usaha lokal.
- **Evaluasi dan Umpan Balik:** Di akhir pelatihan, peserta diminta untuk mengisi kuisisioner yang berisi evaluasi terhadap materi pelatihan, kualitas instruktur, serta manfaat yang dirasakan oleh peserta. Selain itu, peserta juga diminta untuk menyerahkan hasil karya desain mereka, yang kemudian dinilai oleh tim instruktur untuk mengukur sejauh mana keterampilan mereka berkembang.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi:

- **Pre-test dan Post-test:** Pre-test dilakukan pada awal pelatihan untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan awal peserta dalam desain grafis, sedangkan post-test dilakukan setelah pelatihan untuk mengukur sejauh mana keterampilan peserta berkembang.
 - **Pre-test:** Kuisisioner dan tes praktis yang mencakup soal-soal dasar tentang desain grafis, serta tugas praktis membuat desain sederhana.
 - **Post-test:** Kuisisioner dan tes praktis untuk mengevaluasi kemajuan keterampilan peserta, termasuk pembuatan desain lebih kompleks dan evaluasi terhadap karya desain peserta.
- **Wawancara dan Observasi:** Wawancara dilakukan dengan beberapa peserta untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman mereka selama pelatihan, dampak yang dirasakan, serta perubahan yang terjadi dalam usaha atau aktivitas sehari-hari mereka. Observasi dilakukan untuk melihat langsung bagaimana peserta menerapkan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dalam praktek.
- **Kuesioner Kepuasan Peserta:** Kuesioner ini diberikan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan yang diberikan, termasuk materi, metode pengajaran, dan kualitas software yang digunakan.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test, wawancara, serta observasi, akan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan dan memahami perubahan keterampilan peserta, serta dampak pelatihan terhadap pemberdayaan masyarakat. Beberapa langkah analisis yang dilakukan adalah:

- **Analisis Pre-test dan Post-test:** Data hasil pre-test dan post-test dianalisis untuk mengetahui adanya perubahan yang signifikan dalam keterampilan desain grafis peserta. Perbandingan antara nilai pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan.
- **Analisis Kualitatif:** Data wawancara dan observasi akan dianalisis untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai pengalaman peserta selama pelatihan dan dampak yang dirasakan terhadap usaha mereka atau kegiatan ekonomi lainnya. Analisis ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari tanggapan peserta.

- Analisis Kepuasan Peserta: Hasil dari kuesioner kepuasan peserta akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana peserta merasa terbantu dan puas dengan pelatihan yang diberikan.

6. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

- Waktu Pelatihan: Pelatihan ini berlangsung dalam jangka waktu yang terbatas, sehingga pengembangan keterampilan peserta mungkin belum maksimal dalam waktu yang singkat.
- Keterbatasan Fasilitas: Beberapa peserta mungkin menghadapi kendala dalam mengakses perangkat keras yang memadai atau koneksi internet yang stabil, yang dapat mempengaruhi hasil pelatihan.

7. Etika Penelitian

Penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip etika penelitian yang berlaku, termasuk:

- Persetujuan Informasi (Informed Consent): Semua peserta diberikan informasi yang jelas tentang tujuan dan prosedur pelatihan serta penelitian. Mereka diminta untuk memberikan persetujuan sebelum berpartisipasi.
- Kerahasiaan Data: Semua data yang dikumpulkan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian ini.
- Kepentingan Peserta: Peneliti berkomitmen untuk memastikan bahwa kegiatan ini memberi manfaat langsung bagi peserta dan tidak merugikan mereka.

Dengan metode yang digunakan, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dampak pelatihan desain grafis berbasis software gratis terhadap peningkatan keterampilan masyarakat dan pemberdayaan ekonomi lokal di Kelurahan Warujayeng.

Hasil Penelitian

Pada bagian ini, akan disajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis Berbasis Software Gratis di Kelurahan Warujayeng, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk. Hasil penelitian ini mencakup analisis terhadap peningkatan keterampilan peserta, dampak pelatihan terhadap pemberdayaan ekonomi lokal, serta tanggapan peserta terhadap pelatihan yang diberikan. Data yang disajikan berasal dari hasil pre-test dan post-test, wawancara, observasi langsung, dan kuesioner kepuasan peserta.

1. Peningkatan Keterampilan Peserta

a. Hasil Pre-test dan Post-test Pelatihan desain grafis ini diikuti oleh 50 peserta, yang terdiri dari pelaku usaha mikro, pemuda, dan anggota komunitas. Untuk mengukur peningkatan keterampilan peserta dalam desain grafis, dilakukan pre-test di awal pelatihan dan post-test di akhir pelatihan.

- Pre-test: Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta (80%) menunjukkan pemahaman yang sangat terbatas terkait desain grafis. Mereka hanya familiar dengan konsep dasar desain, dan hanya sedikit yang memiliki keterampilan praktis dalam menggunakan software desain grafis. Sebagian besar peserta merasa tidak memiliki keterampilan teknis yang cukup untuk membuat desain promosi, logo, atau materi grafis lainnya.
- Post-test: Setelah mengikuti pelatihan, mayoritas peserta (95%) menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis mereka. Mereka kini

mampu menggunakan software desain grafis gratis, seperti Canva, GIMP, dan Inkscape, untuk membuat desain sederhana hingga menengah, termasuk poster, brosur, dan desain logo. Selain itu, peserta mampu memahami prinsip-prinsip dasar desain seperti pemilihan warna, tipografi, dan komposisi visual yang sesuai dengan tujuan desain.

b. Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test Dari analisis nilai pre-test dan post-test, didapatkan hasil sebagai berikut:

- Rata-rata nilai pre-test: 45 (skala 100)
- Rata-rata nilai post-test: 80 (skala 100)

Peningkatan rata-rata nilai sebesar 35 poin menunjukkan adanya peningkatan keterampilan desain grafis yang signifikan setelah mengikuti pelatihan.

2. Dampak terhadap Pemberdayaan Ekonomi Lokal

a. Penerapan Keterampilan dalam Usaha Sebagian besar peserta pelatihan merupakan pelaku usaha mikro, terutama dalam sektor kuliner, kerajinan tangan, dan perdagangan produk lokal. Setelah mengikuti pelatihan, sekitar 70% dari peserta yang memiliki usaha mikro mulai menerapkan keterampilan desain grafis yang mereka peroleh untuk mempromosikan produk mereka. Beberapa hasil yang teramati adalah sebagai berikut:

- Peningkatan Materi Promosi: Peserta mulai membuat materi promosi visual seperti poster dan brosur untuk usaha mereka, yang sebelumnya bergantung pada media promosi tradisional. Beberapa peserta bahkan mulai memanfaatkan desain grafis untuk membuat konten media sosial yang menarik, seperti postingan Instagram dan Facebook, guna memperkenalkan produk mereka kepada khalayak yang lebih luas.
- Branding dan Desain Logo: Sebanyak 40% peserta yang memiliki usaha kecil dan menengah (UMKM) berhasil merancang desain logo dan elemen branding lainnya, yang memberikan identitas visual yang lebih profesional pada produk mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperkuat citra merek dan menarik lebih banyak konsumen, baik lokal maupun dari luar daerah.
- Pengembangan Media Sosial: Sekitar 60% peserta memanfaatkan keterampilan desain grafis untuk meningkatkan kualitas tampilan media sosial mereka. Penggunaan desain grafis untuk meningkatkan daya tarik halaman bisnis mereka di Facebook, Instagram, dan platform e-commerce lokal menunjukkan hasil yang positif, dengan beberapa peserta melaporkan adanya peningkatan interaksi dan penjualan produk.

b. Peningkatan Pendapatan Meskipun pelatihan ini berlangsung dalam waktu yang relatif singkat (4 hari), beberapa peserta melaporkan adanya peningkatan penjualan produk setelah mereka mulai memanfaatkan desain grafis untuk promosi. Misalnya, salah satu peserta yang menjalankan usaha kuliner melaporkan bahwa setelah membuat desain poster dan flyer yang lebih menarik, ia berhasil menarik lebih banyak pelanggan yang sebelumnya tidak familiar dengan produk yang ditawarkan.

c. Peluang Baru dalam Usaha Desain Grafis Beberapa peserta yang memiliki ketertarikan lebih dalam bidang desain grafis mulai membuka usaha jasa desain grafis untuk membantu pelaku usaha kecil lainnya di daerah tersebut. Salah satu peserta, yang sebelumnya bekerja di sektor pertanian, mulai menawarkan jasa pembuatan desain untuk usaha kecil lainnya di sekitar Kelurahan Warujayeng, yang belum memiliki kemampuan desain grafis.

3. Tanggapan Peserta terhadap Pelatihan

a. Kepuasan terhadap Materi dan Pengajaran Secara umum, peserta memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan desain grafis ini. Berdasarkan kuesioner kepuasan peserta, 90% peserta merasa puas dengan materi yang diajarkan, terutama terkait dengan penggunaan

software desain grafis gratis seperti Canva dan GIMP yang mudah diakses dan digunakan. Peserta mengapresiasi materi yang disajikan secara praktis dan langsung dapat diterapkan dalam konteks bisnis mereka.

- Kualitas Instruksi: 85% peserta memberikan penilaian positif terhadap kualitas pengajaran, dengan instruktur yang jelas dan mudah dipahami dalam menyampaikan materi. Peserta merasa bahwa instruktur mampu menjelaskan konsep desain grafis dengan cara yang sederhana, meskipun sebagian peserta tidak memiliki latar belakang desain.

b. Tantangan yang Dihadapi Peserta Meskipun demikian, beberapa peserta mengungkapkan bahwa mereka mengalami kendala teknis, terutama terkait dengan keterbatasan perangkat keras dan koneksi internet. Beberapa peserta melaporkan kesulitan saat mengakses software desain pada perangkat yang kurang memadai, meskipun mereka dapat mengatasi masalah ini dengan bantuan instruktur dan dukungan teknis selama pelatihan.

c. Rekomendasi Peserta Beberapa peserta memberikan saran untuk memperpanjang durasi pelatihan agar peserta dapat lebih mendalami teknik desain grafis yang lebih lanjut, serta menawarkan sesi pelatihan lanjutan mengenai pemasaran digital dan pengelolaan media sosial. Mereka berharap agar pelatihan serupa dapat diadakan secara berkala untuk mengakomodasi lebih banyak peserta di masa depan.

4. Evaluasi dari Tim Pengajar

Dari perspektif pengajar, pelatihan ini berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang menggembirakan. Sebagian besar peserta menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan desain grafis mereka, terutama dalam penggunaan software desain yang mudah diakses dan digunakan. Tim pengajar mengamati bahwa peserta sangat antusias dan cepat memahami materi yang diberikan, meskipun beberapa peserta membutuhkan waktu lebih lama untuk menguasai penggunaan software tertentu.

Namun, tim pengajar juga mencatat beberapa tantangan, terutama terkait dengan keterbatasan fasilitas teknologi yang digunakan oleh peserta. Untuk pelatihan mendatang, disarankan untuk menyediakan lebih banyak perangkat yang memadai atau memberikan dukungan akses kepada peserta untuk menggunakan perangkat keras yang lebih baik.

5. Kesimpulan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis software gratis berhasil memberikan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis peserta. Pelatihan ini juga berdampak positif pada pemberdayaan ekonomi lokal, dengan banyak peserta mulai menerapkan keterampilan desain grafis untuk mempromosikan usaha mereka, meningkatkan branding, dan bahkan membuka peluang usaha baru di bidang desain grafis.

Pelatihan ini memberikan bukti bahwa pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan keterampilan digital, seperti desain grafis, dapat meningkatkan daya saing pelaku UMKM dan membuka peluang baru dalam ekonomi kreatif. Namun, untuk mencapai hasil yang lebih maksimal, diperlukan penyediaan fasilitas yang lebih baik dan program pelatihan lanjutan yang dapat mendalami lebih jauh aspek pemasaran digital dan pengelolaan media sosial.

Rekomendasi untuk pelatihan mendatang adalah untuk memperpanjang durasi pelatihan, meningkatkan ketersediaan perangkat yang memadai, serta memperkenalkan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam mengenai pemasaran digital dan e-commerce.

Pembahasan

Pada bagian ini, hasil penelitian yang telah disajikan akan dibahas lebih lanjut untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak dari pelatihan desain grafis berbasis software gratis terhadap pemberdayaan masyarakat di Kelurahan Warujayeng. Pembahasan ini mencakup interpretasi atas peningkatan keterampilan desain grafis peserta, pengaruhnya terhadap pemberdayaan ekonomi lokal, serta tantangan yang dihadapi selama pelatihan.

1. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Peserta

Salah satu tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis masyarakat di Kelurahan Warujayeng, terutama bagi pelaku usaha mikro dan anggota komunitas yang tertarik dengan dunia desain. Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan peserta, yang tercermin dari nilai rata-rata yang meningkat sebanyak 35 poin.

Peningkatan keterampilan ini sangat relevan mengingat keterbatasan akses masyarakat terhadap pelatihan desain grafis sebelumnya. Sebagian besar peserta yang mengikuti pelatihan ini belum memiliki pengalaman atau keterampilan dasar dalam menggunakan software desain grafis. Oleh karena itu, keberhasilan pelatihan ini dapat dianggap sebagai pencapaian yang signifikan, karena para peserta tidak hanya memperoleh pemahaman dasar mengenai desain grafis, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun usaha mereka.

Pelatihan ini menunjukkan bahwa software desain grafis gratis seperti Canva, GIMP, dan Inkscape dapat digunakan oleh pemula sekalipun untuk membuat desain yang menarik dan profesional. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan desain grafis tidak hanya terbatas pada individu yang memiliki latar belakang pendidikan formal di bidang desain, tetapi juga dapat dipelajari dan diterapkan oleh siapa saja dengan motivasi dan pelatihan yang tepat.

2. Dampak Terhadap Pemberdayaan Ekonomi Lokal

Salah satu aspek yang paling signifikan dari pelatihan ini adalah dampaknya terhadap pemberdayaan ekonomi lokal, terutama dalam meningkatkan daya saing pelaku UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah). Sebagian besar peserta adalah pelaku usaha mikro yang berusaha untuk memasarkan produk mereka dengan cara yang lebih profesional. Sebelum mengikuti pelatihan, banyak dari mereka yang mengandalkan metode promosi tradisional seperti spanduk atau leaflet yang kurang menarik dan kurang efektif dalam menjangkau audiens yang lebih luas.

Setelah mengikuti pelatihan, hampir 70% peserta mulai memanfaatkan keterampilan desain grafis untuk membuat materi promosi yang lebih menarik, seperti poster, brosur, dan konten media sosial. Penggunaan desain grafis yang lebih profesional ini memberi mereka keuntungan dalam memperkenalkan produk mereka ke pasar yang lebih luas dan meningkatkan visibilitas usaha mereka di media sosial. Sebagai contoh, beberapa peserta mulai membuat postingan yang lebih menarik di Instagram dan Facebook, yang membantu mereka mendapatkan lebih banyak perhatian dari calon pelanggan.

Selain itu, ada juga yang mulai merancang logo dan identitas visual untuk produk mereka, yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan. Desain yang menarik tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai identitas yang membedakan produk mereka dari pesaing. Sebagai contoh, salah satu peserta yang menjalankan usaha kerajinan tangan mulai membuat desain logo yang mencerminkan ciri khas produk mereka, yang sebelumnya hanya bergantung pada penampilan fisik produk tanpa branding yang jelas.

Pemberdayaan ekonomi melalui keterampilan desain grafis ini juga membuka peluang baru, baik dalam bentuk jasa desain grafis maupun peningkatan usaha berbasis produk lokal. Beberapa peserta, terutama yang memiliki ketertarikan lebih dalam bidang desain

grafis, mulai menawarkan jasa desain untuk pelaku usaha lainnya di daerah tersebut. Ini menunjukkan bahwa keterampilan yang diperoleh tidak hanya bermanfaat untuk usaha mereka sendiri, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi orang lain di komunitas tersebut.

3. Tantangan yang Dihadapi Peserta dan Solusinya

Meskipun pelatihan ini memberikan dampak positif, ada beberapa tantangan yang dihadapi oleh peserta selama pelatihan yang perlu dibahas. Tantangan utama adalah keterbatasan fasilitas teknologi. Banyak peserta yang memiliki perangkat keras yang tidak memadai, seperti laptop atau smartphone dengan spesifikasi rendah yang tidak mendukung penggunaan software desain grafis tertentu dengan optimal. Beberapa peserta juga melaporkan koneksi internet yang tidak stabil, yang menjadi kendala saat mengakses software berbasis web seperti Canva.

Masalah ini menunjukkan pentingnya penyediaan fasilitas yang lebih baik dalam pelatihan semacam ini. Pada pelatihan mendatang, disarankan untuk menyediakan perangkat yang memadai bagi peserta yang tidak memiliki laptop atau komputer pribadi. Selain itu, pelatihan bisa dilaksanakan di tempat yang memiliki akses internet yang lebih stabil, atau dengan menyediakan materi pelatihan yang dapat diakses secara offline. Dalam beberapa kasus, instruktur juga harus lebih siap dengan bantuan teknis untuk mengatasi masalah perangkat keras yang dihadapi peserta.

Selain masalah teknologi, tantangan lainnya adalah perbedaan tingkat kemampuan peserta. Meskipun sebagian besar peserta menunjukkan kemajuan yang baik, ada beberapa yang mengalami kesulitan dalam menguasai teknik-teknik desain tertentu, terutama dalam menggunakan software yang lebih kompleks seperti GIMP atau Inkscape. Oleh karena itu, dalam pelatihan selanjutnya, perlu dipertimbangkan untuk memberikan materi pelatihan yang lebih terstruktur, dengan pembagian waktu yang cukup untuk memfokuskan pada latihan praktis dan penguasaan teknik desain secara bertahap.

4. Kepuasan Peserta dan Saran untuk Perbaikan

Berdasarkan hasil kuisioner kepuasan peserta, 90% peserta merasa puas dengan materi yang diajarkan dan kualitas pengajaran yang diberikan. Sebagian besar peserta menganggap bahwa materi pelatihan sangat bermanfaat dan langsung dapat diterapkan dalam konteks usaha mereka. Namun, ada beberapa peserta yang berharap agar durasi pelatihan diperpanjang, sehingga mereka dapat lebih mendalami materi tentang pemasaran digital dan pengelolaan media sosial, yang juga sangat relevan dengan dunia usaha saat ini. Saran dari peserta untuk pelatihan selanjutnya adalah agar pelatihan lebih terstruktur dan praktis, dengan lebih banyak waktu untuk percakapan langsung dan konsultasi dengan instruktur. Beberapa peserta juga berharap agar pelatihan lanjutan dapat mencakup topik desain grafis tingkat lanjut, seperti pembuatan ilustrasi vektor atau desain untuk media cetak yang lebih rumit.

5. Implikasi untuk Pemberdayaan Komunitas dan Ekonomi Kreatif

Pelatihan ini memiliki implikasi besar terhadap pemberdayaan komunitas lokal dan pengembangan ekonomi kreatif. Seiring dengan meningkatnya keterampilan desain grafis di kalangan masyarakat, potensi untuk berpartisipasi dalam ekonomi kreatif menjadi lebih terbuka lebar. Desain grafis menjadi bagian dari ekonomi digital yang semakin berkembang, di mana produk lokal dapat dijangkau oleh pasar yang lebih luas melalui promosi digital yang efektif.

Program pelatihan seperti ini juga dapat membuka jalan bagi kolaborasi antara pelaku UMKM, desainer grafis, dan komunitas digital untuk menciptakan produk-produk kreatif yang memiliki nilai tambah dan daya saing di pasar global. Oleh karena itu, penting bagi program pemberdayaan ini untuk berkelanjutan dan dilanjutkan dengan pelatihan-pelatihan

lanjutan yang dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan digital masyarakat di daerah tersebut.

Pelatihan desain grafis berbasis software gratis yang dilakukan di Kelurahan Warujayeng terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan desain grafis peserta serta pemberdayaan ekonomi lokal. Meskipun ada tantangan yang dihadapi, terutama terkait dengan fasilitas teknologi dan keterbatasan waktu, pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam membuat desain yang menarik dan bermanfaat untuk promosi usaha mereka.

Dengan adanya peningkatan keterampilan desain grafis, peserta juga dapat memperkuat brand dan identitas visual produk mereka, yang berdampak langsung pada daya saing usaha mereka di pasar. Pelatihan ini juga membuka peluang baru dalam jasa desain grafis yang dapat memberikan manfaat ekonomi lebih luas bagi masyarakat di Kelurahan Warujayeng. Oleh karena itu, pelatihan serupa dapat terus diperluas dan dioptimalkan untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif di wilayah tersebut.

Kesimpulan

Pelatihan desain grafis berbasis software gratis yang dilaksanakan di Kelurahan Warujayeng, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk, berhasil mencapai tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan desain grafis masyarakat, terutama pelaku usaha mikro dan anggota komunitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis peserta, yang tercermin dari nilai pre-test dan post-test yang meningkat secara substansial. Dengan menggunakan software desain grafis gratis seperti Canva, GIMP, dan Inkscape, peserta mampu membuat berbagai jenis desain, seperti poster, brosur, dan logo, yang sebelumnya tidak mereka kuasai.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pemberdayaan ekonomi lokal. Sebagian besar peserta, terutama pelaku usaha mikro, mulai memanfaatkan keterampilan desain grafis untuk mempromosikan produk mereka melalui media sosial, memperkuat branding, dan meningkatkan daya tarik produk mereka. Beberapa peserta bahkan membuka peluang usaha baru dengan menawarkan jasa desain grafis kepada pelaku usaha lainnya di daerah tersebut.

Namun, pelatihan ini juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan perangkat keras dan koneksi internet yang kurang stabil di kalangan peserta. Oleh karena itu, disarankan untuk menyediakan fasilitas yang lebih memadai pada pelatihan mendatang, seperti perangkat komputer yang lebih baik dan akses internet yang lebih stabil, agar peserta dapat lebih maksimal dalam mengikuti pelatihan.

Secara keseluruhan, pelatihan desain grafis berbasis software gratis ini terbukti berhasil dalam memberdayakan masyarakat Kelurahan Warujayeng melalui peningkatan keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang ekonomi kreatif dan pemasaran produk. Keberhasilan pelatihan ini memberikan gambaran bahwa pengembangan keterampilan digital di kalangan masyarakat lokal dapat membuka peluang besar dalam pengembangan ekonomi dan bisnis di tingkat lokal.

Rekomendasi untuk pelatihan selanjutnya adalah untuk memperpanjang durasi pelatihan, menyediakan lebih banyak fasilitas yang mendukung, serta memperkenalkan pelatihan lanjutan yang mencakup topik-topik lebih mendalam tentang pemasaran digital dan pengelolaan media sosial, agar peserta dapat lebih lanjut mengoptimalkan potensi yang ada untuk usaha mereka.

Daftar Pustaka

1. Amin, M., & Asyhar, R. (2021). *Pengembangan Keterampilan Desain Grafis pada Masyarakat Melalui Pelatihan Digital*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 12(2), 45-59.
2. Gultom, H., & Sihombing, S. (2020). *Pemanfaatan Software Gratis untuk Pemberdayaan UMKM di Era Digital*. *Jurnal Teknologi dan Manajemen*, 5(1), 123-135.
3. Canva. (2023). *Panduan Desain Grafis untuk Pemula*. Diakses dari
4. Hardiman, M., & Yuliana, F. (2019). *Pelatihan Desain Grafis Berbasis Software Open Source untuk Pemberdayaan Masyarakat Desa*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(1), 75-82.
5. Hidayat, N., & Rizki, F. (2022). *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Desain Grafis untuk Penguatan Ekonomi Kreatif*. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 9(2), 102-116.
6. GIMP Documentation Team. (2021). *GIMP: Buku Panduan Pengguna untuk Desain Grafis*.
7. Inkscape. (2021). *Tutorial Dasar Penggunaan Inkscape untuk Desain Grafis*.
8. Sari, D., & Widiastuti, S. (2020). *Digital Literacy dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Desain Grafis di Masyarakat Pedesaan*. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi*, 4(3), 67-78.
9. Dewi, T., & Sumardjo, S. (2021). *Pemanfaatan Media Sosial untuk Pemasaran Usaha Mikro Melalui Desain Grafis*. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 8(2), 89-101.
10. Parker, J., & Williams, M. (2018). *The Role of Graphic Design in Small Business Marketing: A Case Study*. *International Journal of Business Marketing*, 10(4), 112-124.
11. Yusuf, M. (2019). *Pemberdayaan UMKM melalui Penggunaan Desain Grafis dalam Pemasaran Produk*. *Jurnal Pemberdayaan Ekonomi*, 6(1), 21-30.
12. Badan Pusat Statistik (BPS). (2023). *Profil Ekonomi Kabupaten Nganjuk 2023*.
13. Winarno, W., & Arief, S. (2020). *Pengaruh Pelatihan Desain Grafis terhadap Peningkatan Keterampilan UMKM di Daerah Pedesaan*. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 45-57.

DOKUMENTASI KEGIATAN





PELATIHAN DESAIN GRAFIS

**BERBASIS SOFTWARE GRATIS UNTUK
PEMBERDAYAAN KOMUNITAS LOKAL
KELURAHAN WARUJAYENG, KEC.
TANJUNGANOM, KAB. NGANJUK**

PELAKSANAAN

- 03 Oktober –
30 Nopember 2023
- 09.0-13.00
- Warujayeng

INFORMASI

0852 3596 1289
MUKHLISIN

