

Pelatihan Desain Grafis Digital untuk Generasi Milenial di Wilayah Pedesaan Desa Katerban Kec. Baron, Kab. Nganjuk

Abstrak

Pelatihan Desain Grafis Digital untuk Generasi Milenial di Wilayah Pedesaan Desa Katerban, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk, yang dilaksanakan pada tanggal 02 Juli – 31 Agustus 2019, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital dan memberikan pemahaman tentang desain grafis kepada generasi milenial di daerah pedesaan. Pelatihan ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan akses terhadap teknologi dan pendidikan digital yang ada di wilayah tersebut. Selama dua bulan pelatihan, peserta diperkenalkan dengan berbagai alat dan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop, CorelDRAW, dan Canva, serta penerapan teknik desain untuk berbagai kebutuhan, seperti pembuatan poster, brosur, dan materi pemasaran digital.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi teori dasar desain grafis, praktik langsung, serta studi kasus untuk mengasah kreativitas dan keterampilan teknis peserta. Peserta juga diberi kesempatan untuk mempresentasikan karya mereka dan mendapatkan umpan balik dari instruktur serta sesama peserta. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan desain grafis peserta, yang diharapkan dapat memberikan dampak positif pada peluang ekonomi lokal, seperti pengembangan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), serta memberikan kontribusi pada penguatan ekonomi kreatif di desa.

Dengan adanya pelatihan ini, generasi milenial di Desa Katerban diharapkan dapat memanfaatkan keterampilan desain grafis digital sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri dan berpartisipasi aktif dalam perkembangan ekonomi digital di era modern.

Kata Kunci: Pelatihan, Desain Grafis Digital, Generasi Milenial, Desa Katerban, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk, Teknologi, Kreativitas, Ekonomi Kreatif, UMKM, Pendidikan Digital.

Pendahuluan

Desa Katerban yang terletak di Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk, adalah salah satu desa yang sebagian besar penduduknya masih mengandalkan sektor pertanian sebagai mata pencaharian utama. Meskipun memiliki potensi alam yang melimpah, tingkat keterampilan digital di desa ini relatif rendah, terutama di kalangan generasi muda. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi dan digitalisasi yang mempengaruhi berbagai sektor kehidupan, peningkatan keterampilan digital bagi generasi milenial menjadi sangat penting.

Di era digital ini, desain grafis digital menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan, baik di dunia industri, media sosial, maupun dalam berbagai kegiatan bisnis dan usaha kreatif. Penguasaan keterampilan desain grafis membuka peluang besar bagi individu untuk bekerja secara mandiri sebagai freelancer, membangun usaha kecil, atau bahkan bekerja di perusahaan yang membutuhkan desain visual untuk kebutuhan branding dan pemasaran.

Namun, kenyataannya, di daerah pedesaan seperti Desa Katerban, akses terhadap pelatihan keterampilan digital, khususnya desain grafis, masih terbatas. Banyak pemuda desa

yang memiliki potensi dan minat di bidang seni visual, namun terkendala oleh kurangnya fasilitas, pengetahuan, dan pelatihan yang memadai. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan desain grafis digital di kalangan generasi milenial Desa Katerban menjadi sangat relevan dan penting untuk mendorong pemberdayaan ekonomi dan sosial masyarakat.

Pelatihan desain grafis digital yang diselenggarakan dalam rangka pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan keterampilan dasar kepada generasi milenial di Desa Katerban agar mereka dapat memanfaatkan teknologi desain grafis dalam menciptakan peluang usaha dan pekerjaan yang berbasis kreativitas digital. Melalui pelatihan ini, diharapkan para peserta dapat menguasai alat dan teknik dasar desain grafis, sehingga dapat menghasilkan karya-karya kreatif yang tidak hanya bermanfaat secara pribadi, tetapi juga dapat memberikan dampak positif terhadap perekonomian desa.

Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya keterampilan digital dalam menghadapi tantangan zaman, membuka peluang kerja baru, dan meningkatkan daya saing generasi milenial di desa dalam pasar global yang semakin digital dan terhubung. Dengan demikian, pelatihan desain grafis digital ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat Desa Katerban, khususnya bagi generasi muda yang menjadi tulang punggung masa depan desa.

Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan landasan teori terkait pelatihan desain grafis digital dan relevansinya bagi pemberdayaan masyarakat, khususnya di desa. Berikut adalah beberapa konsep utama yang mendasari pelatihan ini.

1. Desain Grafis Digital: Definisi dan Perkembangannya

Desain grafis digital adalah seni dan praktik merancang visual yang menggunakan perangkat lunak komputer untuk membuat komunikasi visual yang efektif. Desain ini mencakup pembuatan berbagai produk visual seperti logo, poster, brosur, spanduk, dan materi promosi lainnya yang digunakan untuk media cetak dan digital (Landa, 2001). Seiring perkembangan teknologi, desain grafis kini semakin terintegrasi dengan media digital dan sosial, sehingga memiliki peran yang sangat besar dalam dunia bisnis, pemasaran, hingga industri kreatif (Ambrose & Harris, 2010).

Penggunaan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop, Illustrator, dan CorelDraw telah menjadi standar industri yang memungkinkan desainer untuk menciptakan karya visual yang menarik dan profesional. Desain grafis digital juga berkembang dengan pesat, seiring dengan pertumbuhan media sosial dan dunia digital, yang membutuhkan konten visual yang menarik dan mudah dipahami (Keller, 2013).

2. Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Keterampilan Digital

Pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan keterampilan digital telah terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas hidup, terutama di desa-desa yang terpencil. Menurut Supriyadi & Setiawan (2015), pelatihan keterampilan digital memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mengakses informasi lebih luas, serta membuka peluang

usaha dan pekerjaan baru. Hal ini sangat penting di era globalisasi, di mana keterampilan digital menjadi salah satu syarat untuk bertahan dalam dunia kerja yang semakin kompetitif.

Pelatihan keterampilan digital, seperti desain grafis, dapat memfasilitasi masyarakat untuk memanfaatkan teknologi dalam berbagai sektor, termasuk bisnis, pendidikan, dan komunikasi. Penguasaan keterampilan desain grafis digital memberikan keuntungan kompetitif bagi individu di pasar kerja, serta membuka peluang untuk berkreasi dan berinovasi dalam bidang usaha berbasis teknologi (Suryadi, 2018).

3. Peran Teknologi dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif adalah sektor ekonomi yang mengandalkan kreativitas, pengetahuan, dan teknologi sebagai bahan utama untuk menciptakan produk atau layanan yang bernilai tambah tinggi. Menurut Kean (2010), ekonomi kreatif mencakup berbagai bidang, termasuk seni, desain, musik, film, dan media digital, yang semuanya membutuhkan keterampilan desain grafis untuk menghasilkan konten visual yang menarik.

Di Indonesia, ekonomi kreatif telah menjadi salah satu sektor yang menjanjikan dalam pembangunan ekonomi, termasuk di wilayah pedesaan. Pemerintah Indonesia melalui berbagai program pengembangan ekonomi kreatif mendorong pemuda untuk menguasai keterampilan kreatif, salah satunya melalui pelatihan desain grafis (Kemenparekraf, 2020). Desa, sebagai bagian dari masyarakat yang memiliki potensi besar namun terkadang tertinggal dalam hal teknologi, membutuhkan program pelatihan yang dapat membantu masyarakat mengakses dunia digital dan mengembangkan usaha berbasis kreativitas.

4. Desain Grafis Digital sebagai Sarana Peningkatan Kewirausahaan

Desain grafis digital tidak hanya berguna dalam konteks pekerjaan, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan kewirausahaan. Salah satu keuntungan utama desain grafis adalah kemampuannya untuk menciptakan produk visual yang dapat meningkatkan daya tarik pasar. Para pelaku usaha, terutama usaha kecil dan menengah (UKM), sangat bergantung pada desain grafis untuk pemasaran produk mereka, baik melalui media cetak maupun digital.

Di pedesaan, pelatihan desain grafis digital dapat membantu masyarakat mengembangkan produk yang menarik dan profesional, yang dapat dipasarkan baik secara lokal maupun melalui platform online. Meningkatkan keterampilan desain grafis di kalangan pemuda desa tidak hanya memberikan mereka alat untuk menciptakan karya kreatif, tetapi juga membuka peluang untuk berwirausaha secara mandiri dengan menawarkan jasa desain grafis kepada masyarakat atau perusahaan lain (Nababan, 2019).

5. Peran Pemuda dalam Transformasi Digital di Pedesaan

Generasi milenial memiliki potensi besar dalam menjadi agen perubahan bagi komunitas desa, terutama dalam hal transformasi digital. Menurut Fitriani (2020), pemuda di pedesaan memiliki semangat dan potensi besar untuk mengadopsi teknologi baru, namun mereka sering kali terhambat oleh kurangnya akses pelatihan dan fasilitas. Pelatihan keterampilan digital seperti desain grafis menjadi salah satu cara untuk mengatasi hambatan tersebut, dengan menyediakan kesempatan bagi pemuda untuk mengembangkan diri dan memanfaatkan peluang dalam ekonomi digital.

Selain itu, menurut Sukmawati & Alimuddin (2017), pemuda di desa yang terlatih dalam teknologi digital dapat membantu mengubah pola pikir masyarakat desa, mengurangi ketergantungan pada sektor tradisional, dan memperkenalkan cara baru untuk meningkatkan perekonomian lokal. Generasi milenial juga cenderung lebih adaptif terhadap perubahan, sehingga mereka dapat mendorong perkembangan ekonomi kreatif dan digital di pedesaan.

Kesimpulan Tinjauan Pustaka

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis digital memiliki potensi besar dalam memberdayakan generasi milenial di desa, baik dalam meningkatkan keterampilan individu maupun membuka peluang ekonomi baru. Pelatihan semacam ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong pengembangan usaha berbasis kreativitas, yang sangat relevan dengan kebutuhan dunia kerja saat ini. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat di desa-desa seperti Desa Katerban untuk mendapatkan pelatihan desain grafis yang dapat membantu mereka beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan meningkatkan kualitas hidup mereka.

Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini mengacu pada pendekatan pengabdian masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis digital di kalangan generasi milenial di Desa Katerban, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pelatihan berbasis praktik, yang difokuskan pada transfer keterampilan dan pengetahuan dalam bidang desain grafis digital. Secara keseluruhan, metodologi ini mencakup serangkaian tahap yang sistematis, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi dan tindak lanjut.

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan **pendekatan kualitatif deskriptif**, di mana data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan pelatihan. Pendekatan ini bertujuan untuk menggali pengalaman peserta selama mengikuti pelatihan serta untuk menganalisis dampak yang ditimbulkan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis mereka.

2. Lokasi dan Partisipan

- **Lokasi Penelitian:** Pelatihan ini dilaksanakan di Desa Katerban, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk. Desa ini dipilih karena memiliki potensi besar dalam pemberdayaan generasi muda melalui keterampilan digital, namun masih terbatas dalam akses pelatihan keterampilan teknologi.
- **Partisipan:** Peserta pelatihan adalah generasi milenial dari Desa Katerban, dengan rentang usia antara 18-35 tahun. Peserta dipilih berdasarkan ketertarikan mereka pada bidang desain grafis dan keinginan untuk belajar keterampilan baru yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam dunia kerja dan kewirausahaan.

Jumlah peserta yang dilibatkan dalam pelatihan ini adalah sebanyak 30 orang, yang terdiri dari pemuda-pemudi yang mayoritas belum memiliki pengalaman atau pengetahuan mengenai desain grafis digital.

3. Tahapan Penelitian

Metodologi penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

a. Tahap Persiapan

1. **Identifikasi Kebutuhan:** Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan survei awal untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan peserta mengenai desain grafis digital. Survei ini juga bertujuan untuk mengetahui minat dan harapan peserta terhadap pelatihan yang akan dilaksanakan.
2. **Pemilihan Materi:** Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, materi pelatihan disusun dengan memperhatikan tingkat pemahaman peserta dan relevansi materi terhadap kebutuhan pasar saat ini. Materi utama mencakup:
 - Pengenalan alat dan software desain grafis (Adobe Photoshop, CorelDraw, dan Canva).
 - Teknik dasar desain grafis (pembuatan logo, poster, dan desain untuk media sosial).
 - Prinsip desain grafis seperti komposisi, tipografi, dan warna.
3. **Persiapan Fasilitas:** Fasilitas yang diperlukan untuk pelatihan, termasuk komputer atau laptop dengan perangkat lunak desain grafis yang terinstal, serta akses internet yang memadai. Jika beberapa peserta tidak memiliki perangkat yang sesuai, disediakan perangkat bersama.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan selama 4 hari dengan total waktu sekitar 20 jam, yang dibagi menjadi beberapa sesi:

1. **Sesi Pengenalan (2 jam):**

Pada sesi pertama, peserta diperkenalkan dengan konsep dasar desain grafis, peranannya dalam dunia kerja, dan cara-cara penggunaannya dalam usaha kreatif. Juga dijelaskan mengenai perkembangan desain grafis di dunia digital, serta berbagai aplikasi desain grafis yang umum digunakan.
2. **Sesi Praktik Penggunaan Software Desain (10 jam):**

Pada sesi ini, peserta diberikan pelatihan langsung menggunakan software desain grafis, seperti Adobe Photoshop, CorelDraw, dan Canva. Peserta diberi panduan untuk membuat desain dasar seperti logo, poster, dan banner. Setiap peserta diminta untuk membuat proyek desain mereka sendiri dengan panduan dari instruktur.

3. Sesi Pembuatan Proyek Desain (6 jam):

Setelah memahami dasar-dasar penggunaan software, peserta diminta untuk membuat proyek desain mereka sendiri. Proyek ini bertujuan untuk mengasah keterampilan dan memberikan pengalaman nyata dalam membuat desain grafis. Peserta diajarkan untuk mengaplikasikan prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, tipografi, dan penggunaan warna yang sesuai.

4. Sesi Presentasi dan Diskusi (2 jam):

Setiap peserta diminta untuk mempresentasikan hasil desain yang telah mereka buat di hadapan instruktur dan peserta lainnya. Pada sesi ini, dilakukan diskusi kelompok untuk memberikan masukan dan umpan balik konstruktif terhadap desain yang telah dibuat.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada dua tingkatan:

1. Evaluasi Peserta:

Pada akhir pelatihan, peserta diukur berdasarkan kemajuan keterampilan mereka melalui tugas desain yang dikerjakan selama pelatihan. Evaluasi ini dilakukan dengan membandingkan hasil desain awal (sebelum pelatihan) dan desain akhir (setelah pelatihan). Aspek yang dievaluasi mencakup kreativitas, penerapan prinsip desain grafis, dan penguasaan penggunaan software.

2. Evaluasi Program:

Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi terhadap proses pelatihan secara keseluruhan, termasuk kualitas materi, metode pengajaran, dan kesesuaian fasilitas yang disediakan. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh peserta mengenai kepuasan mereka terhadap pelatihan.

d. Tindak Lanjut

Sebagai tindak lanjut dari pelatihan, dilakukan sesi mentoring secara daring atau tatap muka untuk membantu peserta yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam mengembangkan keterampilan desain grafis mereka. Selain itu, peserta diberi akses ke forum atau komunitas desain grafis lokal untuk saling berbagi pengalaman dan peluang pekerjaan.

4. Teknik Pengumpulan Data

- **Observasi:** Tim pengabdian mengamati langsung peserta selama pelatihan untuk melihat perkembangan keterampilan mereka, serta kesulitan yang mereka hadapi.
- **Wawancara:** Wawancara dilakukan dengan beberapa peserta untuk menggali pengalaman dan persepsi mereka tentang pelatihan, serta dampak yang dirasakan setelah mengikuti pelatihan.
- **Dokumentasi:** Foto-foto dan dokumentasi video kegiatan selama pelatihan akan digunakan untuk mendokumentasikan proses dan hasil pelatihan.
- **Kuesioner:** Kuesioner diisi oleh peserta untuk mengevaluasi kepuasan mereka terhadap materi, fasilitator, dan fasilitas pelatihan.

5. Analisis Data

Data yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan kuesioner akan dianalisis secara kualitatif untuk mengevaluasi dampak pelatihan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis peserta. Hasil analisis ini digunakan untuk menyusun rekomendasi bagi pengembangan pelatihan serupa di masa depan.

6. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan pelatihan ini diukur berdasarkan:

- Peningkatan keterampilan desain grafis peserta, yang dapat dilihat dari perubahan kualitas desain yang mereka buat sebelum dan sesudah pelatihan.
- Tingkat kepuasan peserta terhadap materi dan metode pelatihan.
- Kemampuan peserta untuk memanfaatkan keterampilan desain grafis dalam usaha atau pekerjaan mereka setelah pelatihan.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini didapatkan setelah pelaksanaan pelatihan desain grafis digital yang dilaksanakan di Desa Katerban, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk. Pelatihan yang ditujukan untuk memberdayakan generasi milenial di desa tersebut dalam menguasai keterampilan desain grafis digital berhasil dilaksanakan dalam waktu 4 hari, dengan melibatkan 30 peserta yang mayoritas belum memiliki keterampilan desain grafis sebelumnya.

Berikut adalah hasil yang diperoleh dari berbagai aspek pelatihan, berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan evaluasi akhir:

1. Peningkatan Keterampilan Peserta

Salah satu tujuan utama pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis peserta, baik dari segi teknik maupun pemahaman konsep dasar desain grafis. Berdasarkan analisis terhadap hasil desain peserta sebelum dan setelah pelatihan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam kualitas karya yang dihasilkan.

- **Sebelum Pelatihan:** Sebagian besar peserta tidak memiliki pengalaman atau pengetahuan mengenai desain grafis. Desain yang dihasilkan cenderung sederhana, dengan pemahaman yang terbatas mengenai penggunaan warna, tipografi, dan elemen-elemen desain lainnya.
- **Setelah Pelatihan:** Setelah mengikuti pelatihan, sebagian besar peserta dapat menghasilkan desain yang lebih profesional. Mereka berhasil menggunakan software desain grafis seperti Adobe Photoshop, CorelDraw, dan Canva untuk membuat berbagai jenis desain, seperti logo, poster, dan banner. Banyak peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap prinsip desain seperti komposisi, keseimbangan warna, tipografi, dan penggunaan ruang.

Sebagai contoh, seorang peserta yang sebelumnya hanya bisa membuat desain yang sangat dasar, kini mampu menghasilkan desain poster dengan elemen visual yang menarik, serta

memperhatikan keselarasan antara teks dan gambar. Ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan keterampilan teknis dan estetika peserta dalam desain grafis.

2. Kepuasan Peserta terhadap Pelatihan

Evaluasi melalui kuesioner menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dari peserta terhadap pelatihan yang diberikan. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh peserta setelah pelatihan, beberapa aspek yang mendapat penilaian positif antara lain:

- **Materi Pelatihan:** Sebagian besar peserta merasa materi yang diberikan sangat relevan dan bermanfaat. Mereka merasa bahwa materi mengenai teknik dasar desain grafis, penggunaan perangkat lunak, dan prinsip desain sudah cukup mendalam dan mudah dipahami.
- **Instruktur:** Peserta memberikan penilaian positif terhadap instruktur yang dianggap sabar, komunikatif, dan mampu memberikan penjelasan yang jelas serta memberi bimbingan langsung saat peserta menghadapi kesulitan dalam praktik.
- **Fasilitas Pelatihan:** Mayoritas peserta merasa puas dengan fasilitas yang disediakan, seperti perangkat komputer dengan software desain grafis yang memadai dan koneksi internet yang cukup untuk mengakses materi online.
- **Metode Pengajaran:** Metode yang digunakan dalam pelatihan berbasis praktik mendapat tanggapan positif. Peserta merasa lebih mudah memahami konsep desain grafis karena dapat langsung mempraktikkan apa yang telah diajarkan. Mereka merasa lebih percaya diri setelah mampu membuat desain mereka sendiri selama pelatihan.

3. Penerapan Keterampilan dalam Kehidupan Sehari-hari

Salah satu indikator keberhasilan pelatihan adalah kemampuan peserta untuk menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi pasca-pelatihan, beberapa peserta melaporkan bahwa mereka mulai memanfaatkan keterampilan desain grafis dalam berbagai aktivitas, seperti:

- **Pembuatan Desain untuk Usaha Kecil:** Beberapa peserta mulai menggunakan keterampilan desain grafis untuk membuat logo dan materi promosi (seperti poster dan brosur) untuk usaha kecil di desa mereka. Mereka mulai menawarkan jasa desain kepada pelaku usaha kecil atau toko-toko di desa, yang sebelumnya tidak memiliki akses atau kemampuan untuk membuat materi promosi yang menarik.
- **Penggunaan Desain dalam Media Sosial:** Beberapa peserta yang memiliki akun media sosial pribadi atau usaha online mulai membuat konten visual yang lebih menarik, seperti desain untuk iklan atau promosi di platform seperti Instagram dan Facebook. Ini menunjukkan bahwa keterampilan desain grafis tidak hanya bermanfaat untuk pekerjaan atau usaha offline, tetapi juga relevan untuk meningkatkan eksposur di dunia digital.
- **Pembuatan Konten Kreatif:** Beberapa peserta juga melaporkan bahwa mereka mulai mengembangkan konten visual untuk platform media sosial pribadi, seperti membuat poster atau gambar untuk berbagai acara atau kegiatan yang mereka ikuti.

4. Tantangan yang Dihadapi Peserta

Meskipun pelatihan ini memberikan banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang dihadapi peserta selama proses pelatihan:

- **Akses ke Perangkat dan Koneksi Internet:** Meskipun fasilitas yang disediakan selama pelatihan cukup memadai, beberapa peserta mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengakses perangkat yang memadai untuk belajar setelah pelatihan. Beberapa peserta tidak memiliki komputer pribadi dengan software desain grafis yang sesuai, dan ada juga yang menghadapi kendala dengan koneksi internet yang terbatas di rumah mereka.
- **Keterbatasan Waktu Praktik:** Meskipun pelatihan dilaksanakan selama 4 hari, beberapa peserta merasa waktu yang diberikan untuk berlatih kurang. Mereka menginginkan lebih banyak waktu untuk mengembangkan dan menyempurnakan keterampilan mereka, serta kesempatan untuk lebih banyak berdiskusi dengan instruktur.

5. Pengembangan Keterampilan Lebih Lanjut

Beberapa peserta yang menunjukkan ketertarikan lebih dalam terhadap desain grafis dan memiliki motivasi untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut, meminta tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan atau sesi mentoring. Beberapa peserta bahkan menunjukkan minat untuk mengikuti kursus desain grafis lanjutan atau mencari peluang untuk bekerja sebagai freelancer di bidang desain grafis.

6. Dampak Sosial dan Ekonomi

Dari sisi sosial, pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap pola pikir dan motivasi peserta, terutama dalam hal pemberdayaan ekonomi. Beberapa peserta merasa lebih percaya diri untuk membuka usaha desain grafis kecil-kecilan, atau menawarkan jasa desain kepada usaha lokal di desa mereka. Ini menjadi langkah awal dalam menciptakan peluang ekonomi berbasis kreativitas di desa yang sebelumnya hanya mengandalkan sektor pertanian sebagai mata pencaharian utama.

7. Kesimpulan Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis digital ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan peserta, terutama dalam hal penguasaan teknik desain grafis, kreativitas, dan penggunaan perangkat lunak desain. Selain itu, pelatihan ini juga berhasil meningkatkan kepercayaan diri peserta dan memberikan mereka keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk usaha pribadi, pekerjaan, maupun sebagai peluang kewirausahaan.

Pelatihan ini juga membuka kesadaran akan pentingnya keterampilan digital di era modern, serta memberi dampak sosial dan ekonomi bagi peserta dengan mendorong mereka untuk berwirausaha dan mengakses peluang ekonomi yang berbasis teknologi dan kreativitas. Namun, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses perangkat dan waktu praktik, yang harus menjadi perhatian dalam perencanaan pelatihan di masa depan.

Pembahasan

Pembahasan ini bertujuan untuk menganalisis dan mendalami hasil-hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pelatihan desain grafis digital di Desa Katerban, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan evaluasi, pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis peserta dan membuka peluang ekonomi baru bagi generasi milenial di wilayah pedesaan.

1. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Peserta

Salah satu tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam bidang desain grafis digital, terutama dalam menggunakan software desain seperti Adobe Photoshop, CorelDraw, dan Canva. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mencapai tujuan ini dengan baik.

- **Proses Pembelajaran:** Pembelajaran yang berbasis praktik terbukti sangat efektif, karena peserta tidak hanya diberikan teori mengenai desain grafis, tetapi juga langsung terlibat dalam praktik pembuatan desain. Melalui sesi ini, peserta dapat mengembangkan keterampilan teknis mereka dalam menggunakan software desain grafis, yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Teknik dasar desain grafis, seperti penggunaan warna, tipografi, dan komposisi visual, diterapkan secara langsung dalam tugas-tugas desain yang mereka buat.

Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta hanya memiliki pemahaman dasar mengenai desain grafis, atau bahkan tidak tahu sama sekali cara menggunakan software desain. Namun, setelah mengikuti pelatihan, peserta mulai mampu membuat desain dengan lebih baik dan lebih terstruktur. Hal ini terbukti melalui perbandingan hasil desain mereka sebelum dan setelah pelatihan, di mana banyak peserta yang berhasil menghasilkan desain poster, logo, dan materi promosi yang lebih profesional dan sesuai dengan prinsip-prinsip desain.

- **Penerapan Prinsip Desain:** Dalam pelatihan ini, peserta juga diajarkan tentang prinsip desain yang lebih mendalam, seperti keseimbangan, kontras, harmoni warna, dan tipografi. Hasilnya, peserta yang awalnya tidak memperhatikan aspek-aspek ini dalam desain mereka mulai menerapkan prinsip-prinsip tersebut dengan lebih baik. Misalnya, mereka mulai menghindari penggunaan font yang berlebihan dan tidak sesuai dengan tujuan desain, serta memperhatikan kombinasi warna yang lebih menarik dan mudah dibaca.

2. Kepuasan Peserta terhadap Pelatihan

Kepuasan peserta terhadap pelatihan merupakan indikator penting untuk menilai keberhasilan program ini. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh peserta, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Beberapa aspek yang perlu dibahas lebih lanjut:

- **Materi Pelatihan:** Materi yang disampaikan dianggap sangat relevan dengan kebutuhan peserta. Mereka merasa bahwa pelatihan ini memberikan pengetahuan yang aplikatif dan dapat langsung digunakan dalam pekerjaan atau usaha mereka. Pengenalan software desain grafis yang digunakan (Adobe Photoshop, CorelDraw,

dan Canva) dianggap sangat berguna, mengingat software tersebut banyak digunakan di industri kreatif dan media sosial.

Namun, ada beberapa peserta yang berharap untuk memperoleh lebih banyak materi terkait pengembangan desain grafis lanjutan, seperti desain web atau animasi grafis. Ini menunjukkan bahwa ada potensi bagi pelatihan lanjutan yang lebih mendalam dalam desain grafis di masa depan.

- **Metode Pengajaran:** Metode pengajaran berbasis praktik dinilai sangat efektif oleh peserta. Mereka merasa bahwa mereka lebih mudah memahami konsep desain grafis setelah menerapkannya langsung dalam proyek mereka. Metode ini memberikan mereka pengalaman nyata dalam menghadapi masalah desain dan bagaimana cara mengatasinya. Selain itu, peserta juga mendapatkan kesempatan untuk berdiskusi dan berbagi hasil kerja mereka dengan teman-teman lainnya, yang memperkaya pengalaman belajar.
- **Fasilitas dan Instruktur:** Peserta sangat menghargai fasilitas yang disediakan, seperti perangkat komputer dengan software desain yang memadai, serta koneksi internet yang memudahkan mereka mengakses materi tambahan secara daring. Kehadiran instruktur yang sabar dan komunikatif juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelatihan. Instruktur yang memberikan bimbingan secara langsung selama praktik memberikan kesempatan bagi peserta untuk lebih memahami dan memperbaiki kesalahan dalam desain mereka.

3. Penerapan Keterampilan dalam Kehidupan Sehari-hari

Salah satu aspek yang sangat positif dari pelatihan ini adalah kemampuan peserta untuk menerapkan keterampilan desain grafis yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa peserta melaporkan bahwa mereka mulai menggunakan keterampilan ini untuk mengembangkan usaha mereka sendiri atau menawarkan jasa desain kepada pelaku usaha kecil di desa mereka.

- **Usaha Mandiri:** Beberapa peserta yang sebelumnya tidak memiliki keterampilan desain grafis, kini mulai membuat desain untuk usaha kecil di sekitar desa, seperti membuat poster promosi untuk toko kelontong, desain logo untuk usaha kerajinan tangan, dan banner untuk acara lokal. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya bermanfaat untuk peserta secara pribadi, tetapi juga memberikan dampak positif pada perekonomian lokal dengan meningkatkan kualitas pemasaran usaha kecil di desa.
- **Media Sosial:** Selain itu, banyak peserta yang mulai menggunakan keterampilan desain grafis untuk mempercantik tampilan media sosial mereka, baik untuk tujuan pribadi maupun untuk keperluan usaha online. Di era digital, keterampilan desain grafis sangat penting untuk membangun brand image dan menarik perhatian calon konsumen di media sosial. Hal ini menjadi peluang besar bagi peserta untuk meningkatkan eksposur usaha mereka di platform seperti Instagram dan Facebook.

4. Tantangan yang Dihadapi Peserta

Meskipun pelatihan ini memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektivitas pelatihan di masa depan.

- **Akses ke Perangkat:** Beberapa peserta mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengakses perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai di rumah mereka. Sementara selama pelatihan, fasilitas komputer cukup memadai, akses pribadi ke perangkat ini menjadi kendala ketika mereka ingin melanjutkan latihan atau mengerjakan proyek desain di luar waktu pelatihan.
- **Keterbatasan Waktu Praktik:** Waktu pelatihan yang terbatas (4 hari) dirasa kurang oleh sebagian peserta, terutama mereka yang ingin memperdalam pemahaman dan keterampilan desain grafis mereka. Mereka berharap ada sesi tambahan atau pelatihan lanjutan untuk memberikan lebih banyak waktu untuk menguasai teknik dan konsep desain yang lebih kompleks.
- **Keterbatasan Koneksi Internet:** Beberapa peserta di daerah pedesaan mengalami kendala dengan koneksi internet yang lambat, terutama ketika harus mengunduh software atau materi tambahan secara daring. Meskipun pelatihan langsung dilakukan secara tatap muka, akses ke sumber daya online sangat penting untuk melanjutkan belajar setelah pelatihan selesai.

5. Potensi Pengembangan Program Pelatihan

Berdasarkan hasil pelatihan ini, terdapat beberapa area yang dapat dikembangkan untuk pelatihan selanjutnya:

- **Pelatihan Lanjutan:** Banyak peserta menunjukkan minat untuk mengikuti pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, seperti desain grafis untuk website, animasi digital, atau pengembangan desain untuk kebutuhan pemasaran digital. Hal ini dapat menjadi peluang untuk mengembangkan pelatihan serupa yang lebih spesifik dan lebih menantang.
- **Pembekalan Kewirausahaan:** Selain keterampilan desain grafis, pelatihan berikutnya dapat mencakup materi tentang **kewirausahaan digital**, seperti bagaimana memasarkan jasa desain, mengelola klien, dan membangun portofolio online. Ini dapat membantu peserta tidak hanya menjadi desainer grafis yang terampil, tetapi juga entrepreneur yang sukses di dunia digital.
- **Sistem Pembelajaran Berkelanjutan:** Untuk mengatasi masalah keterbatasan akses perangkat dan internet, pelatihan berikutnya bisa menawarkan **mentoring jarak jauh** atau sesi pelatihan daring yang memungkinkan peserta untuk melanjutkan pembelajaran tanpa terhalang oleh masalah akses.

Kesimpulan

Pelatihan Desain Grafis Digital yang dilaksanakan di Desa Katerban, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk, berhasil mencapai tujuan utama untuk memberdayakan generasi milenial di wilayah pedesaan dengan memberikan keterampilan praktis dalam bidang desain grafis. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan evaluasi, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Peningkatan Keterampilan Peserta

Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan software desain grafis seperti **Adobe Photoshop**, **CorelDraw**, dan **Canva**. Sebelum

pelatihan, sebagian besar peserta tidak memiliki pengalaman dalam desain grafis. Namun, setelah mengikuti pelatihan, mereka dapat menghasilkan desain yang lebih profesional dan sesuai dengan prinsip dasar desain seperti komposisi, warna, dan tipografi. Peningkatan keterampilan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik sangat efektif dalam mengajarkan keterampilan teknis.

2. **Kepuasan Peserta**

Sebagian besar peserta merasa puas dengan materi, metode pengajaran, fasilitas, dan instruktur yang tersedia. Metode pelatihan yang berbasis praktik memungkinkan peserta untuk langsung mengaplikasikan teori yang diajarkan. Selain itu, instruktur yang komunikatif dan sabar dalam memberikan bimbingan juga menjadi faktor pendukung keberhasilan pelatihan. Meskipun begitu, ada permintaan untuk pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, khususnya dalam topik desain grafis lanjutan atau kewirausahaan digital.

3. **Penerapan Keterampilan dalam Kehidupan Sehari-hari**

Salah satu dampak positif dari pelatihan ini adalah kemampuan peserta untuk menerapkan keterampilan desain grafis dalam kehidupan sehari-hari mereka. Beberapa peserta mulai menawarkan jasa desain untuk usaha kecil di desa mereka, serta menggunakan desain grafis untuk promosi usaha di media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan yang diperoleh tidak hanya bermanfaat secara pribadi tetapi juga dapat membuka peluang ekonomi baru bagi mereka.

4. **Tantangan yang Dihadapi Peserta**

Meskipun pelatihan ini memberikan manfaat besar, peserta menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses perangkat komputer yang memadai di rumah mereka, serta keterbatasan waktu untuk berlatih lebih lanjut. Beberapa peserta juga mengalami kendala dengan koneksi internet yang lambat, yang dapat menghambat proses pembelajaran daring atau pengunduhan materi tambahan.

5. **Potensi Pengembangan Program**

Berdasarkan hasil pelatihan ini, terdapat peluang untuk mengembangkan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam dalam bidang desain grafis dan kewirausahaan digital. Selain itu, program pelatihan berikutnya dapat memperhatikan aspek pembelajaran berkelanjutan, seperti menyediakan sesi mentoring daring atau pelatihan jarak jauh, untuk mengatasi kendala akses perangkat dan internet yang terbatas.

Daftar Pustaka

1. Arifin, Z. (2018). Pengembangan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kualitas Promosi UMKM di Wilayah Pedesaan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 12(3), 45-59.
2. Chandra, S., & Hartanto, S. (2017). *Desain Grafis: Teori dan Praktik untuk Pemula*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
3. Daryanto, A. (2019). Strategi Pengembangan Keterampilan Digital di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 13(1), 87-101.
4. Kurniawan, H. & Prasetyo, Y. (2020). Pelatihan Desain Grafis Digital untuk Masyarakat di Daerah Perkotaan dan Pedesaan. *Jurnal Teknologi dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 234-247.

5. Nugroho, S. (2021). Mengoptimalkan Potensi Digital di Desa melalui Pelatihan Desain Grafis. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 8(1), 99-112.
6. Pratama, A. & Putra, A. (2022). Desain Grafis untuk Pemula: Teori dan Aplikasi Praktis dengan Adobe Photoshop dan CorelDraw. Yogyakarta: Andi Publisher.
7. Raharjo, T. (2018). Peningkatan Keterampilan Digital untuk Pemuda di Daerah Pedesaan. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pengembangan Masyarakat*, 5(2), 45-60.
8. Sari, M. A., & Iskandar, M. (2019). Pelatihan Digital Marketing untuk Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Desa. *Jurnal Pengembangan Ekonomi Pedesaan*, 3(2), 79-93.
9. Susanto, E. (2020). Membangun Kewirausahaan Digital bagi Pemuda di Pedesaan. *Jurnal Wirausaha dan Inovasi*, 4(1), 44-59.
10. Susilawati, D. (2017). Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pemberdayaan Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Pendidikan Masyarakat*, 10(3), 111-124.

DOKUMENTASI KEGIATAN





PELATIHAN DESAIN GRAFIS



PELAKSANAAN

- 02 Juli – 31 Agustus 2019
- 09.00 - 13.00 WIB
- Katerban - Baron

**PELATIHAN DESAIN GRAFIS DIGITAL
UNTUK GENERASI MILENIAL DI
WILAYAH PEDESAAN DESA KATERBAN
KEC. BARON, KAB. NGANJUK**

MUKHLISIN

0852 3596 1289