

PELATIHAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN SOFT SKILL DAN KEMANDIRIAN DALAM ERA DIGITAL 4.0

Kezia Noviani Anou¹, Zakaria Victor Kareth², Ego Srivajawaty Sinaga³
dan Hubertus Ngaderman⁴

Jurusan Fisika FMIPA Universitas Cenderawasih, Jayapura

ABSTRACT

Alamat korespondensi:

Jurusan Fisika FMIPA, Kampus
UNCEN-Waena, Jl. Kamp.
Wolker Waena, Jayapura
Papua. 99358.

E-mail:

1. keziaanou@gmail.com
2. zvkareth@gmail.com
3. srivajawati1986@gmail.com
4. ngadermanh@gmail.com

Nies World's learning house is a place where several youths gather to hone their skills. Some of the classes that were opened were music, language, photography and so on. As for some youths who are experiencing financial constraints, they are given capital for entrepreneurship such as selling squeezed oranges and raising pigs. Graphic design class is one of the activities that have been carried out at the Nies World Learning House with the aim of improving soft skills for young people. This activity began with a discussion with the youth regarding the interest and interest in design. The activity was continued by designing T-shirts and digital invitations through their respective cellphones. The content in the design consists of writing combined with lines, images and text. The results of each youth's design are printed on the selected T-shirts. It can be seen that the soft skill potential of the youth is very good if it continues to be developed and sharpened again so that it can improve the quality of designs that have economic value.

Manuskrip:

Diterima: 1 Desember 2022

Disetujui: 2 Maret 2023

Keywords: *design; digital; enterpreunership; skill; t-shirt*

PENDAHULUAN

Peningkatan kompetensi bagi kalangan pemuda menjadi sebuah kewajiban dalam era digital 4.0. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Harvard University Amerika Serikat ternyata kesuksesan seseorang tidak hanya semata-mata ditentukan oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skills*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% oleh hard skill dan sisanya 80% oleh soft skills (Wati, 2010).

Revolusi Industri 4.0 bukan sesuatu yang masih diprediksi, namun telah dan sedang terjadi saat ini di seluruh dunia. Arus globalisasi mengakibatkan perubahan signifikan yang mempengaruhi beragam aktivitas seperti proses manufaktur, industri jasa, pengembangan energi, prosedur medis, dan beragam produksi lainnya. Perubahan tersebut dapat mengakibatkan "disrupsi" pada bidang-bidang seperti ekonomi dan pasar tenaga kerja, mengakibatkan hal positif bagi sebagian orang, dan hal yang negatif bagi yang lain (Kennedy, 2019). Di era ini, kebutuhan akan tenaga kerja yang terampil sangat dibutuhkan. Kemampuan desain menjadi

salah bagian di dalam aspek penting kompetensi individu di dunia kerja. Desain grafis memiliki peran cukup penting dalam berbagai aspek kehidupan menuju kesuksesan. Secara umum, pengertian dari desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi (Widya dkk., 2016). Desain grafis sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam berbagai bidang kehidupan, terutama dalam bidang industri. Jika informasi atau komunikasi persuasif disampaikan dalam bentuk yang biasa saja, maka tentu saja tidak akan terlalu banyak menarik perhatian. Oleh karena itu, desain grafis mutlak diperlukan. Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan fungsi yang dapat berdiri sendiri, salah satu fungsi utama pengembangan SDM adalah Pelatihan (Harahap dkk., 2016).

Menurut Kaswan (2011), pelatihan adalah proses meningkatkan pengetahuan dan keterampilan karyawan. Dengan melihat beberapa faktor ini, maka kegiatan pelatihan desain grafis menjadi penting untuk dilakukan.

Komunitas pemuda yang menjadi sasaran kegiatan ini adalah sekelompok anak muda yang kesehariannya beraktivitas sebagai siswa, mahasiswa dan pelaku usaha kecil yang tergabung dalam komunitas muda Rumah Belajar Nies World. Sesuai dengan pernyataan Yahya dkk. (2020), bahwa manfaat desain grafis terasa begitu nyata dalam kehidupan sehari-hari, misalnya digunakan untuk presentasi tugas atau materi dalam perkuliahan yang dapat didesain sesuai dengan apa yang diinginkan sehingga orang yang melihatnya tidak menjadi bosan. Pada dunia bisnis, desain grafis sangat membantu seperti dalam pembuatan logo, brosur, kartu nama, spanduk, kaus dan lain-lain. Hal yang sama juga dituliskan dalam sebuah artikel *Binus University* (2017), bahwa belajar desain grafis dapat mendatangkan banyak manfaat yakni mempercepat proses pekerjaan dengan cara menyajikan suatu pekerjaan dalam bentuk grafis dan dapat untuk menciptakan branding di dunia bisnis.

Ada banyak *software* komputer untuk desain grafis. Salah satu yang terbaik adalah Canva. Canva menawarkan pengalaman desain yang luar biasa untuk grafik, tata letak, ilustrasi, penelusuran, pengeditan foto, gambar web, proyek cetak, seni, tipografi, dan lainnya. Canva menyediakan semua yang dibutuhkan para desainer untuk merancang grafis dengan sempurna dan mendapatkan hasil yang menakjubkan serta berkualitas tinggi. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut.

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas individu dalam mendesain sebuah produk karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung dkk., 2019).

Melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan apa yang menjadi tujuan pelaksanaan dapat tercapai. Komunitas muda mendapatkan tambahan pengetahuan melalui kegiatan pelatihan peningkatan soft skill yang mampu menambah wawasan dalam peningkatan kapasitas diri serta mampu berinovasi dalam mengembangkan diri dalam proses perkuliahan,

dalam berkarir sebagai karyawan maupun dalam berwirausaha sebagai pelaku UMKM di era digital saat ini.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di Rumah Belajar Nies World dilakukan 2 hari. Hari pertama dengan tahapan sebagai berikut:

Tahap Persiapan:

- Pembuatan e-flyer yang berisikan deskripsi kegiatan;
- Pembuatan grup WhatApps yang digunakan untuk memberikan informasi terkait waktu dan tempat pelaksanaan dan membagikan materi tentang desain grafis.

Tahap Pelaksanaan:

- Memastikan semua peserta telah menginstal aplikasi Canva dan memiliki Handphone dalam kondisi baik;
- Penyampaian materi cara menggunakan Canva beserta tutorial membuat desain menarik dan gratis.

Kegiatan hari pertama dimana kelompok muda yang hadir saat itu didampingi secara langsung. Sebelumnya, peserta diperlihatkan hasil desain yang telah dibuat oleh tim pengabdian. Dengan harapan bahwa peserta dapat termotivasi membuat desainnya masing-masing. Peserta diberi waktu untuk melihat berbagai macam template seperti template poster, flyer, sertifikat, kartu nama, logo, undangan, undangan animasi, brosur, sampul buku, desain kaus atau yang lainnya. Pada kesempatan tersebut, peserta diarahkan untuk mendesain kaus yang hasil desainnya akan dicetak dan akan diberikan kembali kepada peserta pada hari kedua. Peserta bebas bertanya ketika menemukan kendala saat mendesain kaus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Pelatihan Desain Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Soft Skill dan Kemandirian Dalam Era Digital 4.0" telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini dilakukan dalam dua hari. Hari yang pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 Juli 2022 dan hari yang kedua dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2022. Antusiasme kelompok

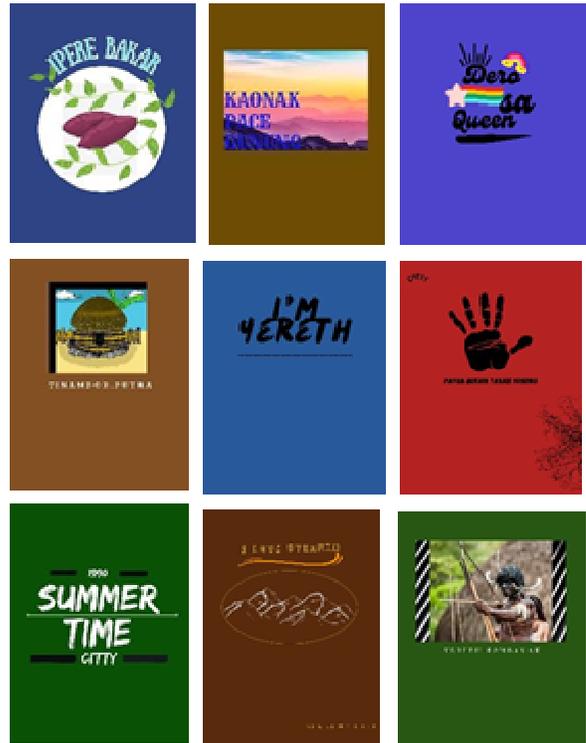
muda terlihat ketika flyer disebarakan dimana 10 pemuda telah bergabung ke dalam grup WhatsApp. Dalam kegiatan, ini para pemuda tidak akan menggunakan laptop karena untuk mendesain sebuah produk di Canva sudah cukup hanya dengan menggunakan gawai saja, sehingga akan memudahkan para pemuda untuk langsung dapat mengakses aplikasi Canva dan dapat dengan cepat membuat desain masing-masing. Pada hari pertama ini memuat beberapa tahapan kegiatan seperti pembukaan yang diisi dengan doa dan perkenalan, dilanjutkan dengan pengantar latar belakang dan tujuan serta manfaat dari kegiatan pengabdian ini, kemudian tahapan kegiatan berikutnya yaitu pemberian materi.



Gambar 1. Suasana kegiatan pengabdian

Adapun materi yang diberikan antara lain apa itu Canva, perbedaan jenis Canva free dan pro, manfaat Canva, fitur-fitur gratis Canva dan cara menggunakan Canva. Tahapan selanjutnya para pemuda di komunitas Rumah Belajar Nies World mulai mendesain kaus. Seperti halnya yang dituliskan oleh Pelangi (2020), bahwa salah satu kelebihan Canva yakni aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan. Peserta sangat antusias dalam memilih template yang tersedia di aplikasi Canva. Peserta melakukan desain sesuai dengan kreativitas masing-masing. Ada yang mengambil tema alam, tumbuhan, hasil alam, budaya yang dikombinasikan dengan garis dan tulisan. Proses mendesain sendiri berlangsung dengan diselingi

beberapa pertanyaan teknis seperti cara menghapus elemen, memperpanjang garis dan memperbesar gambar. Dalam mendesain kaus, konten yang banyak digunakan adalah gambar, garis dan tulisan. Hal ini terlihat dari desain kaus yang dihasilkan seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Hasil desain kaus

Berdasarkan desain yang dihasilkan terlihat peserta menggunakan beberapa jenis tulisan, jenis garis dan elemen gambar yang digunakan. Elemen-elemen yang digunakan sudah mampu menggambarkan konsep atau ide desain yang ingin disampaikan oleh peserta lewat desainnya. Kendala yang dialami oleh peserta saat melakukan desain adalah Canva membutuhkan dukungan internet. Hal ini juga telah dikemukakan oleh Kala'lembang dkk. (2021) bahwa Canva membutuhkan dukungan internet atau paket data. Namun aplikasi Canva memberikan pilihan untuk digunakan secara gratis ataupun berbayar dimana saat perancangan desain secara berbayar, tentu saja fitur dan elemen yang ditawarkan akan jauh lebih banyak dan menarik daripada penggunaan gratis. Namun, terlepas dari keterbatasan ini, beberapa desain dalam penggunaan gratispun

lebih dari cukup untuk membuat berbagai macam desain. Semuanya tergantung pada bagaimana kreativitas pengguna dalam memanfaatkan fitur yang tersedia. Kendala yang berikutnya adalah jari peserta yang kurang mahir dalam menempatkan setiap garis, tulisan dan ikon gambar sehingga posisi dari elemen yang diletakkan terkadang tidak seimbang dan tidak presisi pada area desain sehingga harus dengan beberapa kali pengulangan maka masalah ini dapat diselesaikan dan desain berhasil dibuat. Desain yang telah dibuat ini akan dicetak pada kaus yang telah dipilih oleh masing-masing peserta.

Kegiatan pengabdian dilanjutkan pada hari kedua di tanggal 18 Agustus 2022 yang mana hanya difokuskan pada penyerahan kembali kaus hasil desain peserta yang telah dicetak.



Gambar 3. Penyerahan cetakan desain pada kaus.

Kepuasan peserta terlihat sangat besar saat menerima kaus hasil desainnya. Peserta pengabdian mengatakan bahwa sangat beruntung karena dapat belajar lebih kreatifitas sehingga mampu menghasilkan produk yang dapat meningkatkan ekonomi.

KESIMPULAN

Hasil akhir mendesain kaus yang ditampilkan dari masing-masing peserta menunjukkan tingkat kreativitas peserta dalam mendesain kaus. Dengan melihat hasil desain peserta, dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta sangat baik sehingga dapat membuat desain kaus yang baik pula. Salah satu kendala yang dialami peserta adalah jaringan data yang

kurang stabil dan peserta kurang mahir dalam meletakkan elemen-elemen pada area desain, namun dengan terus mencoba desain yang dibuat dapat diselesaikan. Kepuasan peserta dan indikator suksesnya kegiatan pengabdian ini adalah tercipta karya desain baru dan saat penyerahan hasil cetakan desain pada kaus. Melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan para pemuda di Rumah Belajar Nies World terus mengasah kemampuan mendesain agar dapat membuka lapangan pekerjaan baru secara mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Adik Nies Tabuni selaku pengelola Sekolah Alternatif Nies Worlds yang telah dengan terbuka memberikan tempat bagi pelaksanaan kegiatan ini dan terima kasih juga kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Cenderawasih atas dana hibah pengabdian sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Binus University. 2017. Manfaat Belajar Desain Grafis Di Kehidupan Sehari-hari dan Dunia Bisnis, (Online), <http://scdc.binus.ac.id/bic/2017/04/548/>, diakses 12 April 2023.
- Harahap, R. A. M., dan A. Silvianita. 2016. "Pengaruh Pelatihan Terhadap Kinerja Karyawan PT Pos Indonesia (Persero) Regional V Bandung". E-Proceeding of Management. Vol. 3, No.2, hal. 1956-1973 <https://doi.org/10.30596/maneggio.v3i1.4866>.
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., dan Sapoetra, Y. A. 2021. Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 91-102. DOI: 10.32815/jpm.v2i2.813.
- Kaswan. 2011. Pelatihan dan Pengembangan: Untuk Meningkatkan Kinerja SDM, Bandung: Alfabeta.

- Kennedy, K. J. 2019. Another Industrial Revolution: What schools need to know.25 February.<https://www.dailymaverick.co.za/opinionista/2019-02-25-another-industrial-revolution-what-schools-need-to-know/>, diakses 13 April 2023.
- Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. 8(2): 79-96. DOI: 10.32493/sasindo.v8i2.79-96.
- Tanjung, R.E., dan D. Faiza. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. 7(2): 79-85. DOI: 10.24036/voteteknika.v7i2.104261.
- Wati, W. 2010. Strategi Pembelajaran Softskill Dan Multiple Intelegence. (Online), (<http://widya57physicsedu.filewordpress.com>)
- Widya, L.A.D., dan A.J. Darmawan. 2016. Pengantar Desain Grafis. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan. Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI.
- Yahya, F., H. Hermansyah, S. Syafruddin, S. Fitriyanto, dan M. Musahrain. 2020. Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*. 3(2): 114-118. DOI: 10.29303/jppm.v3i2.1858.