

Pelatihan Membuat Desain Grafis Yang Menarik Untuk Promosi Produk Dan Event Masyarakat Desa Pasirsari

Feri Prasetyo¹, Asriani Natong², Muhamad Tabrani³, Suhardi⁴
^{1,2,3,4}Universitas Bina Sarana Informatika
Jalan Banten Nomor 1 Karang pawitankarawang
e-mail: ¹feri.fpo@bsi.ac.id ²asriani.aog@bsi.ac.id,
³Muhamad.mtb@bsi.ac.id, ⁴suhardi.sdw@bsi.ac.id

Info Artikel

Diterima: 12-04-2022	Direvisi: 02-05-2022	Diterima:15-05-2022
----------------------	----------------------	---------------------

Abstrak -Kegiatan Pengabdian masyarakat ini dimaksudkan untuk meningkatkan wawasan serta pemanfaatan teknologi berbasis digital yang sekarang sedang berkembang terutama pada masa pppm dimana segala bentuk interaksi manusia dibatasi dengan harapan hagar kasus covid 19 dapat di atasi namun tidak serta merta kita hanya berpangku tangan, dan tidak melakukan katifitas apapun, sebagai solusi maka yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah sosialisasi kepada warga desa agar dapat memanfaatkan internet untuk membuat konten desain grafis agar bisa mempromosikan event event kegiatan desa untuk meningkatkan promosi dan kegiatan event para warga maupun pemuda anggota karang taruna Desa pasir sari, Desa Pasir sari merumakan salah satu desa yang beradara di kecamatan Cikarang selatan dengan mayoritas penduduknay sebagai petani dan buruh pabrik. Karena yang lokasinya dekat dengan kawasan industry di cikarang. Kegiatan even Desa akan berjalan jika branding dan promosinya berjalan dengan baik dan di ketahui orang halayak ramai sehinga event yang kita buat akan dapat mendatangkan banyak peserta pada event tersebut baik event yang di selenggarakan segcara online maupun secara offline, Oleh sebab tersebt dengan Melatih Masyarakat desa dalam hal ini para pemuda dan pemudi di harapkan dapat memberikan nilai lebih kepada masyakarat dalam hal ini peserta yang mengikuti pelatihan tersebut yang kenal nantinya dapat di implementasikan untuk perkembangan desa. Dengan Memanfaat Aplikasi dari canva.com masyarakat desa Pasir sari dapat membuat desain grafis yang minimalis namun memiliki nilai informasi yang baik terutakan untuk mempromosikan kegiatan kegiatan desa. Kegiatan ini berupa workshop menggunakan Handphone peserta, di mana setiap peserta di berikan tutorial bagai mana membuat desain yang menarik di perangkat androidnya yang terhubung internet. Sedangkan metode pelatihan dengan cara Tatap muka lansung dengan menggunakan aplikasi website canva.com dan memberikan langkah langkah secara tutorial membuat desain flyer event dan promosi digital.

Kata Kunci : Desain grafis, canva, Internet

Abstracts - This community service activity is intended to increase insight and use of digital-based technology which is currently developing, especially during the PPKM period where all forms of human interaction are limited in the hope that the Covid-19 case can be overcome, but it does not mean that we just sit idly by, and do not do any activities. , as a solution, what this activity wants to achieve is socialization to village residents so that they can use the internet to create graphic design content so that they can promote village activity events to increase promotions and event activities for residents and youth members of the youth organization Pasir Sari Village, Pasirsari Village is a village located in the southern Cikarang sub-district with the majority of the population as farmers and factory workers. Because the location is close to the industrial area in Cikarang. Village event activities will run if the branding and promotion goes well and is known to the public, so that the event that we create will be able to bring in many participants at the event, both events held online and offline. In this case, it is hoped that young people and women can provide more value to the community, in this case the participants who take part in the training who know that it can later be implemented for village development. By using the application from canva.com, the village community of Pasir Sari can create a graphic design that is minimalist but has good information value, especially to promote village activities. This activity is in the form of a workshop using the participant's cellphone, where each participant is given a tutorial on how to make an attractive design on their android device that is connected to the internet. Meanwhile, the training method is face-to-face using the canva.com website application and provides tutorial steps for creating event flyer designs and digital promotions.

Keywords : Graphic design, Canva, internet

I. PENDAHULUAN

Saat ini semua orang bisa melihat bagaimana perubahan-perubahan cepat sekali berubah dan berkembang terutama di bidang teknologi, ekonomi, politik hingga pendidikan situasi ini di tengarain oleh krisis akibat Covid-19. Perubahan itu mengharuskan kita untuk bersiap diri, merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru. Tidak hanya berpangku tangan dengan keadaan saat ini namun dengan pandemic ini kita bias belajar dengan pemanfaatan teknologi informasi kita dapat membuat pekerjaan menjadi lebih mudah bahkan tidak terbatas oleh jarak dan waktu.

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat menitik beratkan kepada pengamalan salah satu bentuk pelaksanaan berbagi ilmu pengetahuan, Teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi yang bersifat ilmiah sebagai penyebaran dan pengamalan kepada Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur meningkatkan serta mengembangkan kemampuan masyarakat,

Desa Pasirsari adalah desa yang sebagian penduduknya bertani, Berdagang serta sebagian bekerja sebagai karyawan di lingkungan industry baik di bekasi maupun dicilengsi dan sebagian besar penduduknya dikatakan masih sangat produktif ddi tambah lagi lokasi demografis wilayahnya berada di kawasan industry terbesar di Indonesia diatas baik Selain itu jangkauan wilayah sudah tercakupi signal komunikasi 4G dengan berbagai provider yang selalu baik tanpa adanya susah signal dan hal ini menjadi nilai lebih untuk masyarakat desa Pasirsari untuk memnfaat kan akses tersebut, namun belum di manfaatnya secara maksimal oleh masyarakat desa untuk membuat event desa baik secara offline maupun online, namun masih kurangnya pengetahuan dentang desain grafis untuk membuat sebuah flyer atau brosur dalam mempromosikan kegiatan tersebut.

Dengan memanfaatkan teknologi ini di harapkan kempuan masyarakat desapasir sari semakin meningkat kedepannya dari besarnya potensi tersebut maka perlu diberikan edukasi dan pemahaman tetang pemanfaat ekonomi digital bagi pemuda pemudi didesa khususnya karang taruna agar mereka bisa jadi pelopor Pengembangan ekonomi maupun promosi event kegiatan desa bagi kesejahteraan keluarga maupun desa agar event yang terselenggara baik online maupun online dapat terlaksana dengan baik dengan peserta yang masimal, oleh sebab tersebut di atas kami memberika pelatihan desain grafis dengan menggunakan kan akses internet dengan aplikasi canva yang bias di akses di android masing masing peserta.

II. METODE PENELITIAN

Metode di gunakan untuk menggambarkan alur kegiatan pada kegiatan ini dengan penerapak antara lain :

a. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat Desa Pasirsari dengan harapan dapat memberikan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan:

- Pembentukan panitia kecil yang terdiri dari 4 orang dosen dan 2 orang mahasiswa dengan pembagian kegiatan sesuai dengan penugasanya.
- melakukan observasi ke desa pasir sari dan berinteransi kepada msyarakat desa dalam hal ini para pemudi pemudanya.
- Melakukan perizinan dengan perangkat desa pasirsari
- Pembuatan materi pelatihan dan bahan presentasi
- Pembuatan moduk workshop pelatihan
- Menyiapakan media kuesioner untuk mengetahui respon dari peserta.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada kegiatan ini menitik beratkan pada kegiatan yang mendatangkan peserta untuk mengikuti pelatihan yang di hadiri oleh masyarakat desa Desa Pasirsari. Dengan Teknis penyampaian materi, pengenalan intrnret dan aplikasi canva. Dan tanya jawab serta diskusi.

c. Tahap monitoring dan evaluasi

Dokumen pendukung kelengkapan berupa hasil kuesioner dengan responden sebangak 16 orang yang berpartisipasi mengisi kuesioner pelatihan yang hasilnya di tampilkan dalam bentuk table dan grafik dengan menganalisis table secara deskriptif serta menyampaikan hasil simpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Dan Pembahasan

A. Prakegiatan

Kegiatan ini di lakukan pada bulan Februari 2022 kurang lebih 1 bulan sebelum kegiatan dengan :

1. pembentukan Panitia

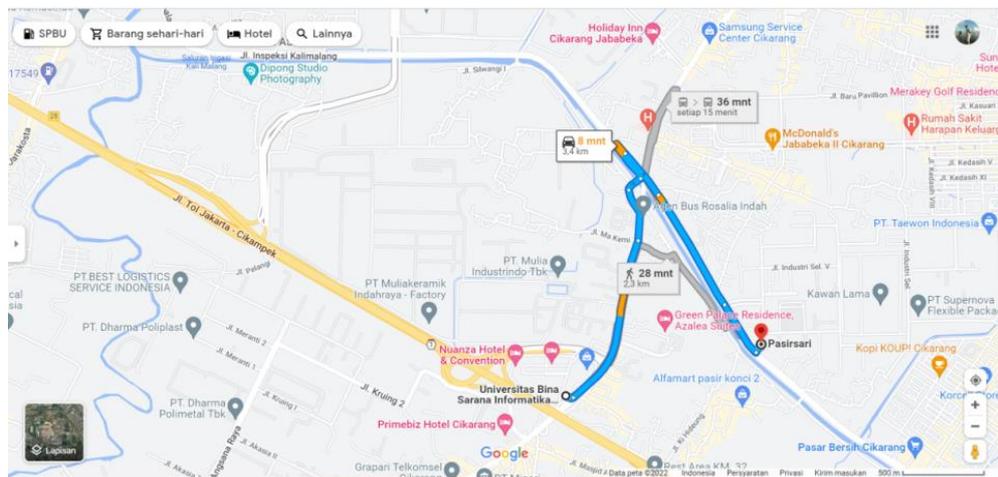
kegiatan ini diharapkn dapat mengatur tugas dan tanggungjawab dari setiap masing masing panitia, dan Kegiatan untuk menentukan siapasaja yang terlibat dalam kegiatan ini dengan menentukan 1 orang dosen

sebagai ketua 1 orang sebagai Tutor dan 2 orang sebagai anggota, serta 2 orang mahasiswa yang akan terlibat dalam kegiatan ini. Dengan susunan panitia sebagai berikut:

Tabel Panitia		
Nomor	Nama	Tugas
1	Feri Prasetyo H M.Kom (201003981)	Ketua Panitia Dan Koordinator pelatihan
2	Asriani natong SE, M.Ak (201909124)	Koordinator Tutor Pelatihan Dan Koordinator Penulisan Laporan
3	Muhamad Tabrani M.Kom (201003023)	Koordinator Operasional Pelatihan
4	Suhardi S.Sos, MM (201305289)	Koordinator luaran pelatihan
5	Bianca Julidianti (11190947)	Administrasi Kegiatan
6	Ayu Novianti Puji (11190841)	Dokumentasi Kegiatan

2. Observasi

Kegiatan ini menitik beratkan pada survei kelokasi, guna mendapatkan data yang relevan tentang permasalahan yang ada di sana serta mencari keunggulan dari tempat tersebut dengan melakukan wawan cara terhadap calon mitra.



Gambar 1. Lokasi mitra berdasarkan peta digital google map.

3. Penyusunan Proposal

Kegiatan ini di harapkan dapat Disetujui oleh LPPM Universitas BSI dengan membuat tema Pelatihan Membuat Desain Gafis Yang Menarik Untuk Promosi Produk Dan Event Masyarakat Desa Pasirsari Kabupaten Bekasi

B. Kegiatan

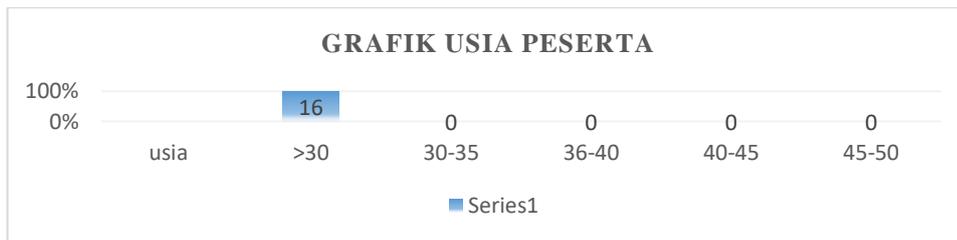
Pelaksanaan pelatihan di mulai pada tanggal 23 April 2022 selama satu hari dengan menggunakan alat workshop berupa media Handphone yang terkoneksi internet dan website canva.com yang berlokasi di Ruang serba guna Desa pasirsari.dengan peserta sebanyak 16 orang pelaksanaan dilakukan dengan tatap muka dengan menggunakan media proyektor dan di sajikan dalam power point, sehingga para peserta bisa langsung mengimplentasikan hasil desainya.

Kegiatan ini juga dipandu oleh tutor yang mumpuni dalam mendesain beberapa keperluan publikasi marketing atau keperluan lainnya. Sehingga peserta dapat bertanya secara detil mengenai fungsi-fungsi yang terdapat di aplikasi canva website ataupun android.

Hasil desain dari peserta langsung dinilai dan mendapatkan saran dari tutor. Peserta dapat konsultasi mengenai pemilihan warna dan pilihan font yang akan digunakan di dalam desain mereka. Tutor dan asisten tutor memantau peserta menggunakan aplikasi canva dengan harapan mereka langsung dapat mengaplikasikan dan mengekspresikan ide mereka melalui desain yang mereka inginkan.

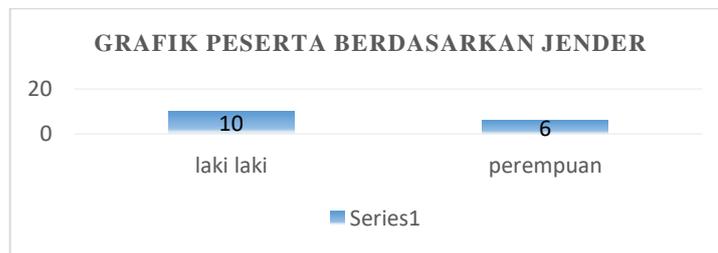


Gambar 2. Peserta mengikuti kegiatan workshop pelatihan canva android dengan seksama.



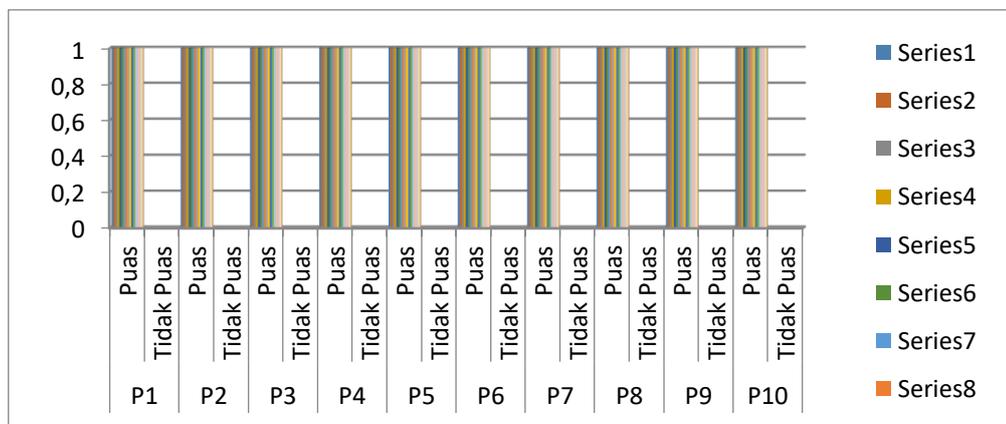
Gambar 3. Tampilan Grafik usia peserta Workshop pelatihan canva universitas BSI Karawang

Dari grafik di atas Berdasarkan usia peserta di usia di bawah 30 tahun dan hal ini menandakan bahwa peserta masih berada di usia produktif. Peserta diupayakan dapat beradaptasi dengan aplikasi canva. Dengan rentang usia dibawah 30 tahun peserta dapat mudah memahami fitur canva dan arahan dari turor workshop.



Gambar 3. Grafik Peserta workshop canva Berdasarkan Jender

Peserta yang paling banyak dan antusias mendominasi adalah perempuan dengan metode tatap muka langsung dengan peserta .



Gambar 4. Grafik tingkat kepuasan peserta.

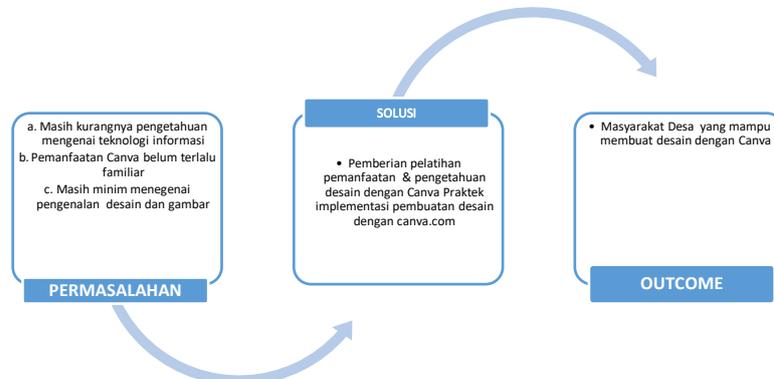
Dari grafik di atas tingkat sebanyak 16 responden merasa puas terhadap pelatihan ini dan berharap pelatihan ini dapat berlangsung kembali

C. Pasca kegiatan pelatihan.

1. Tahap monitoring dan evaluasi.

Pada tahap ini dilakukan dengan memberikan kuesioner yang harus diisi oleh mitra untuk bagaimana respon dari peserta pelatihan terhadap materi yang disampaikan.

Untuk mewujudkan hasil dari pengabdian masyarakat tersebut, sebagai berikut:



Gambar 5. Proses alur workshop design canva.

IV. KESIMPULAN

Syukur alhamdulillah, dari kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Pasir sari diatas dapat diambil beberapa kesimpulan dimana Peserta pengabdian masyarakat dapat belajar dan memperoleh wawasan baru mengenai Pemanfaatan teknologi di masa pandemi yaitu membuat desain grafis dengan mudah di internet. Selain itu peserta dapat Peserta dapat memahami apa itu event online dan memdesain flyer promosi even dengan mudah di handphone.

V. REFERENSI

- Crismawan, A. B. (2020, Juli 28). Retrieved from Genial: <http://genial.id/read-news/pengaruh-covid19-terhadap-umkm-di-indonesia>
- Muhammad Sholeh, Rr. Yuliana Rachmawati, Erma Susanti 2020 Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan Vol 4 No.1 Issn 2514-526x
- Hapsoro, B. B., Palupiningdyah, & Slamet, A. (2019). Peran Digital Marketing sebagai Upaya Peningkatan Omset Penjualan Bagi Kluster UMKM di Kota Semarang. ABDIMAS, 117-120.
- Nisa, R. K. (2020, Agustus 31). Digitalisasi UMKM Produktif di Masa Pandemi. Retrieved November 16, 2020, from merdeka.com: <https://www.merdeka.com/peristiwa/digitalisasi-umkm-produktif-di-masa-pandemi.html>
- Reswari, D. M. (2020, April 21). Bagaimana Cara UKM Menjaga Produktivitas di Tengah Imbauan PSBB? Retrieved november 16, 2020, from jurnal entrepreneur: <https://www.jurnal.id/id/blog/cara-ukm-menjaga-produktivitas-di-tengah-imbauan-psbb/>
- Rizal, J. G. (2020, Agustus 11). KOMPAS. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2020/08/11/102500165/pandemi-covid-19-apa-saja-dampak-pada-sektor-ketenagakerjaan-indonesia-?page=all>
- Suhardi, S., Prasetyo, F., & Ardiansyah, D. (2022). Sosialisasi Bahaya NARKOBA dengan Memanfaatkan Teknologi Sistem Informasi pada Karang Taruna Harapan Bangsa Cikande Karawang. PRAWARA Jurnal ABDIMAS, 1(1), 8-15.
- Suhardi, S., Walim, W., Priyandaru, H., Prabowo, W., & Priatmojo, H. (2021). IMPLEMENTASI INFORMATION RETRIEVAL SYSTEM UNTUK KLASIFIKASI BERITA OFFLINE DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE EXTENDED BOOLEAN. CERMIN: Jurnal Penelitian, 5(1), 124-137.
- Sony Panca Budiarto 2019 Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat) Vol. 4 No. 1 2019 ISSN : 25411977 E- ISSN : 25411977
- Susanto, A., Sari, C. A., Moses, D. R., & dkk. (2020, Januari). Implementasi Facebook Marketplace untuk Produk UMKM sebagai Upaya Peningkatan Pemasaran dan Penjualan Online. Abdimasku, 3,42-51.