PENGENALAN DAN PEMANFAATAN *DIGITAL DESIGN* SEBAGAI PENINGKATAN *SOFT SKILL* WARGA DESA DANGDANG

Abdul Hafizh Ala'uddin[1], Agi Nurpalin[2], Ikhwan Naufal Yupi[3], Muhamad Fahmi[4], Muhamad Rino Setiawan[5], Muhammad Raihan[6], Muhammad Rizky Safrihza[7], Teguh Firmansyah[8], Galuh Saputri[9]

[123456789]Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Provinsi Banten, Indonesia

e-mail: [1]abdullhaffizh@gmail.com, [2]aginurff12@gmail.com, [3]ikhwannoufal@gmail.com, [4]muhamadfahmi245@gmail.com, [5]muhammadrino737@gmail.com, [6]mraihanm761@gmail.com, [7]rizkysafrihza123@gmail.com, [8]firmaninz@gmail.com, [9]dosen02693@unpam.ac.id

Abstract

Per the title of this community service program, the method of applying science and technology that is carried out is in the form of training and introduction to Graphic Design using Canva for the community in Dangdang Village, Cisauk District, Tangerang Regency, Banten. Skills training activities are supported by questions and answers and hands-on practice, which will be provided to the community as a tool for participating in activities using each participant's smartphone. The purpose of implementing this community service program is to improve Graphic Design skills by using the Canva application for the community. From the evaluation results and the findings we obtained during the implementation of this community service activity, this community service program has provided significant and targeted benefits for the training audience that is the target of this activity. This form of training is a very effective form of providing refreshment, additional insight, and new knowledge in graphic design in the digital entrepreneurship process.

Abstrak

Sesuai dengan judul program pengabdian masyarakat ini, metode penerapan iptek yang dilakukan adalah berbentuk pelatihan dan pengenalan Desain Grafis menggunakan canva untuk masyarakat di Desa Dangdang, Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten. Kegiatan pelatihan keterampilan ditunjang dengan tanya jawab dan praktik secara langsung yang akan diberikan kepada masyarakat sebagai alat bantu dalam mengikuti kegiatan yaitu menggunakan ponsel masing-masing peserta. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan Desain Grafis dengan menggunakan aplikasi Canva bagi masyarakat. Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, dapat kami simpulkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat signifikan dan tepat sasaran bagi khalayak masyarakat pelatihan yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang desain grafis di dalam proses berwirausaha secara digital.

Keywords: Canva, Desa Dangdang, *Digital Design*, Desain Grafis

1. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 yang terjadi sejak tahun 2020 telah memberikan dampak yang cukup besar bagi Sebagian besar masyarakat di dunia, terutama bagi warga desa yang masih memiliki akses terhadap teknologi yang terbatas [1]. Pandemi ini juga telah mengubah cara hidup masyarakat, terutama dalam hal interaksi sosial dan penggunaan teknologi [2].

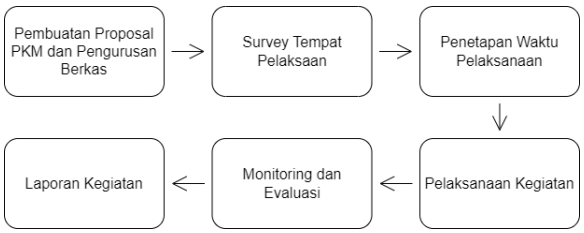
Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan *soft skill* warga desa adalah dengan memperkenalkan dan memanfaatkan *digital design* sebagai sarana pembelajaran [3]. *Digital design* merupakan salah satu disiplin yang mengombinasikan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang desain grafis, multimedia, dan teknologi informasi [4]. Dengan mempelajari *digital design*, warga desa akan dapat

meningkatkan kemampuan komunikasi visual, kreativitas, dan kemampuan menggunakan teknologi yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pekerjaan [5]

Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan dan memanfaatkan *digital design* kepada warga desa sebagai sarana peningkatan *soft skill* pasca pandemic COVID-19. Kajian ini akan mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan kemampuan warga desa terkait *digital design* sebelum dan sesudah pembelajaran, serta mengevaluasi dampak pemanfaatan *digital design* terhadap peningkatan *soft skill* warga desa [6]. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi masyarakat dalam meningkatkan *soft skill* warga desa melalui pemanfaatan *digital design* [7].

2. METODE

Sosialiasi pengenalan dan pelatihan *Digital Design* ini dilaksanakan di Desa Dangdang, Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten pada hari Minggu, 13 November 2022. Berlokasi di kediaman salah satu warga yang diikuti sekitar 40 orang dari kalangan ibu rumah tangga. Metode pelaksaan yang digunakan berupa penyuluhan dan pelatihan mengenai pengenalan *platform* Canva serta fungsinya dalam membuat sebuah logo yang nantinya bisa digunakan untuk suatu keperluan, contohnya sebagai identitas *online shop*. Para peserta juga dibantu dalam proses praktik oleh mahasiswa yang diawasi juga oleh dosen pembimbing dengan harapan agar para peserta mengerti dan dapat menerapkannya yang mana bisa bermanfaat dalam membantu kegiatan sehari-hari, terkhusus yang berkaitan dengan *digital platform* [8].



Gambar 1 Grafik Alur Pelaksaan PKM

Tahapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang terlaksana secara sistematis dan terencana sebagai berikut [9]:

a. Tahap Pembuatan Proposal dan Pengurusan Berkas Pendukung → Proposal rampung dalam waktu kurang lebih 1 bulan sebagai berkas utama dan syarat untuk pelaksanaan kegiatan PKM yang terdiri dari 4 bab berisikan latar belakang dari tempat pelaksanaan, masalah yang dihadapi serta solusi penyelesaian atas masalah tersebut. Berkas pendukung seperti surat izin, survey lapangan, dan penetapan waktu pelaksanaan juga diselesaikan pada tahap ini secara bersamaan.
b. Tahap Pra-Kegiatan → Tahap ini bisa dibilang sebagai tahap persiapan yang berlangsung sekitar 2 minggu sebelum dilaksanakannya kegiatan yang meliputi penyusunan materi yang akan disampaikan dan juga kebutuhan pendukung lainnya.
c. Tahap Pelaksanaan Kegiatan → Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan tempat dan waktu yang telah disepakati oleh kedua belah pihak dan setelah semua persiapan selesai selama kurang lebih 2 jam pelaksanaan.
d. Tahap Monitoring dan Evaluasi → Tahapan ini merupakan tahapan yang dilaksanakan setelah pelaksanaan dengan memaparkan hasil kegiatan kepada pihak kampus dan memberikan masukan guna pelaksanaan kegiatan serupa yang lebih baik.
e. Tahap Pelaporan Kegiatan → Tahapan ini meliputi pembuatan jurnal ilmiah, artikel berita, dan laporan akhir.

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut [10]:

a. Observasi dan Survei: lengkah awal yang dilakukan guna mendapatkan informasi mengenai masalah yang dihadapi oleh masyarakat desa Dangdang serta faktor yang menyebabkan masalah tersebut sehingga penyelenggara kegiatan dapat mengusulkan solusi terhadap masalah tersebut.
b. Wawancara: metode yang digunakan dengan cara mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui warga setempat dan petinggi desa tersebut.

3. HASIL

Hasil kegiatan pembelajaran *digital design* menggunakan Canva yang dilakukan kepada kurang lebih 40 warga desa yang terdiri dari

golongan remaja, dewasa, dan orang tua selama 1 hari tersebut menunjukkan bahwa Sebagian besar warga desa telah menunjukkan peningkatan pengetahuan dan kemampuan dalam bidang *digital design*. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan kepada 20 warga desa dari golongan remaja dan dewasa menggunakan kuesioner [11]. Berikut adalah table yang menunjukkan perkembangan kemampuan warga sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran:

Tabel 1 Progres Perkembangan Peserta

Pertanyaan	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan	Perkembangan
Apakah Anda tahu apa itu Canva?	50%	100%	+50%
Apakah Anda pernah menggunakan Canva sebelumnya?	20%	80%	+60%
Apakah Anda dapat menggunakan Canva dengan baik saat ini?	20%	70%	+50%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa Sebagian besar warga desa yang terlibat dalam kegiatan tersebut terdapat peningkatan yang lebih baik dibandingkan sebelum kegiatan pelatihan [11].

Selain itu, hasil evaluasi tersebut juga menunjukkan bahwa pemanfaatan *digital design* melalui kegiatan tersebut telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan *soft skill* warga desa. Sebagian besar warga desa yang terlibat dalam kegiatan menunjukkan peningkatan dalam kemampuan komunikasi visual, kreativitas, dan kemampuan menggunakan teknologi. Hal ini dapat dilihat dari jawaban-jawaban warga desa yang menunjukkan bahwa Sebagian besar dari mereka telah dapat lebih baik dalam menyampaikan ide atau gagasan melalui media visual, serta lebih cepat dan tepat dalam menggunakan teknologi yang tersedia.

Secara keseluruhan kegiatan pelatihan *digital design* menggunakan Canva ini dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan warga desa dalam bidang *digital design*, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan *soft skill* warga desa. Kegiatan tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih luas lagi bagi warga desa di masa mendatang, terutama dalam meningkatkan kemampuan warga desa dalm mengikuti perkembangan teknologi dan mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia kerja yang semakin terbuka lebar.

Selain itu, hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa *digital design* merupakan suatu disiplin yang dapat memberikan manfaat yang luas bagi warga desa tidak hanya dalam hal peningkatan *soft skill*, tetapi juga dapat memberikan peluang kerja bagi warga desa yang memiliki kemampuan dalam bidang tersebut. Oleh karena itu, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi ajang untuk memperkenalkan *digital design* kepada warga desa sebagai salah satu pilihan pembelajaran yang dapat memberikan manfaat yang luas bagi warga desa di masa mendatang.

4. PEMBAHASAN

Pengenalan dan pemanfaatan *digital design* kepada warga desa merupakan suatu kegiatan yang penting dilakukan dalam meningkatkan *soft skill* warga desa [12]. *Digital design* merupakan suatu disiplin yang mencakup berbagai macam kemampuan seperti komunikasi visual, kreativitas, dan kemampuan menggunakan teknologi [13]. Kemampuan tersebut merupakan *soft skill* yang sangat diperlukan dalam era globalisasi saat ini, terutama dalam mengikuti perkembangan teknologi dan mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia kerja yang semakin terbuka lebar [14].

Kegiatan pengenalan dan pemanfaatan *digital design* kepada warga desa dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran seperti Canva [15]. Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk berbagai macam desain visual, seperti poster, brosur, atau sampul buku [16]. Kegiatan pembelajaran *digital design* menggunakan Canva dapat memberikan manfaat yang luas bagi warga desa, diantaranya adalah:

a. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan warga desa dalam bidang digital design [17]. Kegiatan pembelajaran digital design menggunakan Canva dapat membantu warga desa untuk memperoleh pengetahuan dan kemampuan dasar dalam menggunakan aplikasi tersebut, sehingga

dapat menjadi modal dasar bagi warga desa yang ingin terjun ke dunia kerja dalam bidang tersebut.

b. Meningkatkan soft skill warga desa. Kegiatan pembelajaran digital design menggunakan Canva dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan soft skill warga desa, seperti kemampuan komunikasi visual, kreativitas, dan kemampuan menggunakan teknologi. Kemampuan tersebut merupakan soft skill yang sangat dalam era globalisasi saat ini, sehingga kegiatan tersebut dapat membantu warga desa untuk lebih siap menghadapi tantangan di masa mendatang.
c. Memberikan peluang kerja bagi warga desa. Kemampuan dasar dalam bidang digital design yang dimiliki oleh warga desa dapat menjadi modal dasar bagi warga desa yang ingin terjun ke dunia kerja dalam bidang tersebut (Sari, 2018). Selain itu, warga desa yang memiliki kemampuan dasar dalam bidang digital design juga dapat menjadi peluang bagi warga desa untuk membuka jasa desain atau membantu kebutuhan desain dari perusahaan- perusahaan lokal [15].

Kesimpulannya, pengenalan dan pemanfaatan digital design kepada warga desa merupakan suatu kegiatan yang penting untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan warga desa dalam bidang tersebut, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan soft skill warga desa. Kegiatan tersebut juga dapat memberikan peluang kerja bagi warga desa yang memiliki kemampuan dasar dalam bidang digital design. Oleh karena itu, pengenalan dan pemanfaatan digital design kepada warga desa harus terus diperluas dan ditingkatkan di masa mendatang.

5. KESIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang adalah sebagai berikut:

a. Peserta dapat memahami pentingnya kemampuan dalam bidang desain grafis
b. Peserta pengabdian sangat merasa senang dan puas dengan kegiatan ini mengingat pelatihan ini sangan membantu kelompok masyarakat desa Dangdang dalam kebutuhan desain grafis.
c. Peserta dapat melakukan pembuatan desain logo untuk penjualan di *e-commerce* dengan lebih mudah
d. Para peserta merasa memperoleh wawasan baru tentang penggunaan aplikasi Canva yang mudah untuk membuat design logo dalam memenuhi kebutuhan *e-commerce*.

Kegiatan penyuluhan dan pendampingan tersebut telah dilaksanakan dengan baik dan disambut dengan penuh antusias mengingat aplikasi Canva memberikan kemudahan dan manfaat yang besar bagi peserta dalam membuat desain logo untuk *e-commerce.* Diharapkan para peserta yang telah berpartisipasi mengikuti kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat merasakan manfaatnya dalam melakukan usaha melalui toko *online*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama kegiatan berlangsung. Terima kasih juga kepada rekan mahasiswa yang telah bekerja sama dengan baik dalam menjalankan kegiatan ini. Tak lupa, terima kasih kepada warga desa yang telah bersedia mengikuti kegiatan ini dan memberikan masukan yang sangat bermanfaat. Terima kasih juga kepada pihak lain yang telah membantu dalam kegiatan ini. Kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa dukungan dan bantuan dari semua pihak yang telah terlibat. Kami harap kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang luas bagiwarga desa di masa mendatang.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Dokumentasi yang dilakukan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang bertemakan “Pengenalan dan Pemanfaatan *Digital Design* Sebagai Peningkatan *Soft Skill* Warga Desa Dangdang” yang diambil oleh beberapa rekan mahasiswa yang bertugas.

Gambar 2 Pembukaan Acara dengan Doa

Gambar 3 Pembukaan Acara oleh MC

Acara dimulai setelah MC membuka kegiatan yang dilanjutkan dengan pembacaan doa. MC menyapa para peserta yang telah hadir dan membacakan susunan acara mulai dari awal hingga akhir.

Gambar 4 Kondisi Warga Saat Berjalannya Acara

Pada saat mengikuti kegiatan, warga sangat tertib dan terlihat antusias dan sangat memperhatikan akan pentingnya kegiatan tersebut.

Gambar 5 Pemaparan Materi

Pemaparan materi oleh rekan mahasiswa mengenai aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang akan digunakan pada kegiatan tersebut sekaligus tata cara penggunaan serta referensi yang dapat digunakan untuk pembuatan logo pada sesi selanjutnya.

Gambar 6 Sesi Praktik

Setelah mendengarkan penjelasan dari mahasiswa, warga desa diminta untuk mempraktikkannya langsung menggunakan *smartphone* masing-masing warga yang dipandu oleh rekan mahasiswa. Pada sesi praktik kali ini, warga diminta untuk membuat suatu logo yang nantinya bisa digunakan untuk identitas toko *online* mereka.

Gambar 7 Foto Bersama

Setelah berakhirnya acara, dilakukan sesi foto bersama warga desa Dangdang sekaligus penyerahan sertifikat sebagai tanda telah mengikuti kegiatan pelatihan sampai akhir.

DAFTAR PUSTAKA

[1] World Health Organization. (2020). COVID-19. Diakses pada 24 Desember 2022, dari https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019.
[2] Pantelidis, V., Karampourniotis, P., & Zopiatis, A. (2021). The impact of the COVID-19 pandemic on education and the role of technology. Sustainability, 13(4), 1697.
[3] Miskun, N., Kurniasari, D., & Setiawan, A. (2018). The influence of digital design learning on the creativity and problem-solving skills of vocational high school students. Journal of Physics: Conference Series, 974(1), 012084.
[4] Kim, Y., Lee, J., & Kim, Y. (2020). The effects of digital design education on creativity and problem-solving skills. Educational Technology & Society, 23(2), 107-117.
[5] Suharno, B., Prasetyo, A., & Kurnia, A. (2019). The role of digital design in improving the communication skills of vocational high school students. International Journal of Advanced Science and Technology, 28(4s), 735- 744.
[6] Rahman, A., Kurnia, A., & Kurniasari, D. (2020). The influence of digital design learning on the communication skills of vocational high school students. Journal of Physics: Conference Series, 1490(1), 012070.
[7] Maulana, R., Hasanah, U., & Faisal, F. (2021). The effect of digital design learning on the soft skills of vocational high school students. Journal of Physics: Conference Series, 1759(1), 012143.
[8] Dewi, S. (2019). Pengenalan Digital Design dan Pemanfaatannya dalam Bidang Kerja. Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, 2(2), pp. 48-54.
[9] Harianto, D. (2020). Pentingnya Peningkatan Soft Skill dalam Era Globalisasi. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 10(1), pp. 65-70.
[10] Nurhasanah, S. (2019). Canva: Aplikasi Pembuat Desain Grafis yang Mudah Digunakan. Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, 2(3), pp. 89-94.
[11] Putri, N. (2020). Pemanfaatan Digital Design dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatif dan Konsentrasi. Jurnal Ilmu Pendidikan, 20(2), pp. 123-128.
[12] Rini, A. (2018). Digital Design: Suatu Disiplin yang Memberikan Manfaat yang Luas bagi Masyarakat. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 8(3), pp. 100-105.
[13] Sari, R. (2018), Manfaat Digital Design bagi Warga Desa. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 8(1), pp. 75-80.
[14] Sudirman, D. (2020). Pemanfaatan Digital Design dalam Peningkatan Kemampuan Komunikasi Visual. Jurnal Ilmu Pendidikan, 20(1), pp. 94-99.
[15] Sutopo, B. (2018). Digital Design: Suatu Disiplin yang Menuntut Kemampuan Kreatif dan Inovatif. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 8(2), pp. 88-93.
[16] Susanto, D. (2019). Peningkatan Soft Skill Melalui Pembelajaran Digital Design. Jurnal Ilmu Pendidikan, 19(3), pp. 145-150.
[17] Wijaya, A. (2017). Digital Design: Suatu Disiplin yang Menuntut Kemampuan Berpikir Kreatif. Jurnal Ilmu Sosia dan Humaniora, 7(3), pp. 105-110.