

Pelatihan Desain Grafis untuk Peningkatan Keterampilan SDM Bagi Perangkat Desa Tambah Dadi Purbolinggo Lampung Timur

Bambang Hermanto^{(1)*}, Favorisen R. Lumbanraja⁽¹⁾, Tristiyanto⁽¹⁾, dan Febi Eka Febriansyah⁽¹⁾

⁽¹⁾Jurusan Ilmu Komputer, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 35145, Indonesia

Email : ^(*)bambang.hermanto@fmipa.unila.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat perlu diimbangi dengan peningkatan keterampilan sumber daya manusia, sehingga dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam berbagai kepentingan termasuk bagi warga atau aparatur desa Tambah Dadi Lampung Timur dalam melakukan tugas pelayanan kepada masyarakat. Diantara keterampilan yang penting dimiliki adalah teknik praktis desain grafis. Saat ini belum banyak warga/aparatur desa Tambah Dadi Lampung Timur yang memiliki keterampilan komputer, khususnya bidang desain grafis, sehingga proses pelatihan terkadang mengalami hambatan, namun hal ini tidak membuat patah semangat untuk terus belajar dengan menyimak penyampaian materi oleh narasumber. Setelah mengikuti pelatihan berdasarkan hasil post test pada 15 orang peserta uji yang dipilih secara acak, diperoleh peningkatan hasil kemampuan sebesar 20%. Dengan bertambahnya keterampilan, warga juga memiliki peluang berwirausaha dibidang jasa desain grafis.

Kata kunci: Desain Grafis, Pelatihan, Teknologi.

ABSTRACT

The rapid development of technology needs to be balanced with an increase in the skills of human resources, so that it can take full advantage of technology in various interests, including for residents or village officials, added Dadi, East Lampung in carrying out services to the community. Among the important skills to have are practical graphic design techniques. Currently, not many villagers / village officials, added Dadi, East Lampung, have computer skills, especially in the field of graphic design, so the training process sometimes experiences obstacles, but this does not discourage us from continuing to learn by listening to the material delivered by the resource person. After participating in the training based on the results of the post test on 15 randomly selected test participants, an increase in ability results was obtained by 20%. With increasing skills, residents also have entrepreneurial opportunities in graphic design services

Keywords: *Graphic Desain, Technology, Training.*

Submit:
12.08.2020

Revised:
26.10.2020

Accepted:
12.11.2020

Available online:
13.11.2020

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat perlu diimbangi dengan peningkatan keterampilan sumber daya manusia, sehingga dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam berbagai kepentingan termasuk bagi warga atau aparatur desa Tambah Dadi Lampung Timur dalam melakukan tugas pelayanan kepada masyarakat. Desa Tambah Dadi merupakan pekon yang berada di Kecamatan Purbolinggo, Lampung Timur. Wilayah ini memiliki luas 5,05 km², 4 dusun dan memiliki jumlah penduduk sebanyak 3.406 jiwa. Sebagian besar mata pencaharian penduduk desa ini adalah sebagai petani dan PNS. Tabel 1 menunjukkan profil data jumlah penduduk berdasarkan pekerjaan di Desa Tambah Dadi. (Desa Tambah Dadi, 2018)

Tabel 1. Data Jumlah Penduduk Berdasarkan Pekerjaan Di Desa Tambah Dadi

No	Pekerjaan	Jumlah (jiwa)
1	Petani	1.821
2	PNS	241
3	Wiraswasta	75
4	Buruh	165
5	Lainnya	203

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa pekerjaan PNS menempati posisi kedua di Desa Tambah Dadi. Seperti yang diketahui bahwa aparatur desa berada pada kelompok pekerjaan PNS. Aparatur desa merupakan unsur staf yang membantu Kepala Desa dalam penyusunan kebijakan dan koordinasi yang diwadahi dalam Sekretariat Desa, dan unsur pendukung tugas Kepala Desa dalam pelaksanaan kebijakan yang diwadahi dalam bentuk pelaksana teknis dan unsur kewilayahan (Kemendagri, 2015)

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya peningkatan keterampilan bagi para aparatur desa untuk menunjang pekerjaan yang dilakukan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan para Aparatur Desa adalah dengan mengadakan kegiatan pelatihan. Pelatihan sering dianggap sebagai aktivitas yang paling umum dan para pimpinan mendukung adanya pelatihan karena melalui pelatihan, para pekerja akan menjadi lebih trampil dan karenanya akan lebih produktif. Menurut Rivai (2011) pelatihan merupakan bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam relative singkat dengan metode yang mengutamakan praktik daripada teori. Hal ini juga diungkapkan oleh Buckley & Caple (2009) yang menyatakan bahwa pelatihan merupakan upaya yang sistematis dan terencana untuk mengubah atau mengembangkan pengetahuan/ keterampilan/ sikap melalui pengalaman belajar dalam rangka meningkatkan efektivitas kinerja kegiatan atau berbagai kegiatan.

Pelatihan untuk membuat desain grafis menjadi hal yang dirasa sangat perlu untuk meningkatkan kreatifitas dari perangkat desa maupun warga masyarakat yang ikut terlibat dalam kegiatan secara bersama-sama

B. Permasalahan

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang dihadapi oleh para aparatur desa di Tambah Dadi adalah kurangnya pengetahuan para aparatur desa terhadap kurangnya keterampilan dan kreatifitas dari warga perangkat desa membuat media informasi dan promosi kegiatan desa dalam bentuk lebih menarik dan mudah dipahami.

C. Tujuan Pelaksanaan Kegiatan

Adapun tujuan kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Memberikan pelatihan pada perangkat desa supaya mengetahui dan mampu mengoperasikan software Corel Draw sebagai alat bantu untuk mengedit dan memanipulasi gambar dalam membuat media informasi.
2. Sebagai salah satu wujud pengabdian kepada masyarakat oleh Institusi Universitas Lampung Jurusan Ilmu Komputer dalam rangka membantu meningkatkan keterampilan SDM bidang teknologi computer

D. Kajian Pustaka

Hasibuan (2019) mengatakan bahwa pelatihan adalah suatu usaha meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral pegawai sesuai kebutuhan pekerjaan atau jabatan melalui pelatihan. Mangkunegara (2011) menyatakan pelatihan merupakan suatu proses pendidikan jangka pendek yang mempergunakan prosedur sistematis dan terorganisir dimana pegawai non manajerial mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis dalam tujuan terbatas.

Menurut Widiyanto (2006) definisi dari Corel draw adalah editor grafik vector yang dibuat oleh corel, Corel sendiri adalah sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. Corel draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada Sistem Operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Corel Draw sendiri adalah sebuah program komputer untuk melakukan editing pada garis vector. Karena kegunaan Corel Draw adalah sebagai alat untuk pengolahan gambar, maka program ini sering digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan di bidang publikasi atau percetakan maupun bidang yang lain yang butuh proses visualisasi.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berikut ringkasan dari permasalahan dan solusi yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Permasalahan, Solusi dan Metode Pemecahan Masalah

No	Permasalahan Mitra	Solusi	Metode
1	Warga kesulitan dalam mendapatkan informasi seputar program-program dari pemerintah, dan kegiatan warga yang telah dilakukan.	Pelatihan menggambar dan mendesain objek informasi dengan Corel Draw	Presentasi, Praktek Langsung, Diskusi
2	Informasi yang disajikan kurang menarik dan tidak semua orang bisa memahami maksud dari informasi yang ada	Pelatihan membuat desain menggunakan Corel Draw kalimat yang lebih sederhana dan menyajikannya dengan lebih menarik	Presentasi, Praktek Langsung, Diskusi
3	Program-program kerja dari pemerintah tidak mendapatkan respon yang cukup dari warga	Pembuatan desain yang lebih atraktif dengan menambahkan beberapa objek gambar yang sesuai dengan topik informasi.	Presentasi, Praktek Langsung, Diskusi

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada bulan Agustus 2020 dan berlokasi di Desa Tambah Dadi, Kecamatan Purbolinggo, Lampung Timur. Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang diikuti oleh warga desa Tambah Dadi Purbolinggo Lampung Timur, meliputi pelatihan melalui Penyampaian materi oleh beberapa nara sumber dilanjutkan pendampingan praktek latihan studi kasus. Kegiatan dimulai dari persiapan, pelaksanaan yang diawali dengan pre-test dan diakhiri dengan post-test dan evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat.

Tim pelaksana memantau kehadiran dan keaktifan setiap peserta melalui pengecekan presensi kehadiran. Kriteria pengukuran keberhasilan adalah : (1) 100% peserta hadir mengikuti pelatihan, (2) 90% peserta yang hadir aktif mengikuti kegiatan.

Indikator Keberhasilan dalam pelatihan ini adalah adanya peningkatan pengetahuan dan informasi peserta mengenai teknologi informasi, serta meningkatnya kompetensi dari para peserta dalam hal pembuatan media informasi menggunakan aplikasi desain grafis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- Hasil Kegiatan

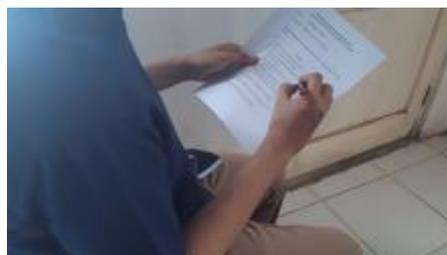
Pada kegiatan ini khalayak sasaran dibatasi untuk para aparatur desa di lingkungan Desa Tambah Dadi, Kecamatan Purbolinggo, Lampung Timur.

Ketercapaian program pendampingan SDM aparatur dan warga Desa Tambah Dadi, Kecamatan Purbolinggo, Lampung Timur dapat dilihat dari antusias peserta baik pengurus maupun warga desa. Kehadiran pengurus dan warga desa yang selalu hadir dalam tiap sesi acara. Kegiatan pendampingan dalam pelatihan ini tentu saja untuk memudahkan peserta untuk memahami dan membuat desain media informasi agar dalam setiap kegiatan informasi dapat tersampaikan dengan baik dan dapat terdokumentasi dengan baik

Adapun beberapa hasil yang dicapai pada kegiatan ini adalah Peningkatan pemahaman dan ketrampilan SDM desa ditunjukkan dengan kreatifitas para peserta dalam membuat desain media. Berikut contoh desain yang dihasilkan:



Gambar 1. latihan dasar desain dengan Software Corel Draw yaitu membuat banner



Gambar 2. Peserta pada sesi pre-test

Hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Pencapaian Pretest

No	Peserta	Pertanyaan										Jumlah Benar	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Peserta 1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	50
2	Peserta 2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70
3	Peserta 3	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50
4	Peserta 4	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	6	60
5	Peserta 5	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6	60
6	Peserta 6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70
7	Peserta 7	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4	40
8	Peserta 8	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	6	60
9	Peserta 9	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	70
10	Peserta 10	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	50
11	Peserta 11	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	5	50
12	Peserta 12	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	6	60
13	Peserta 13	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4	40
14	Peserta 14	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	5	50
15	Peserta 15	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	50

Tabel 3. Hasil Pencapaian Post test

No	Peserta	Pertanyaan										Jumlah Benar	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Peserta 1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	70
2	Peserta 2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70
3	Peserta 3	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	70
4	Peserta 4	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	6	60
5	Peserta 5	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7	70
6	Peserta 6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70
7	Peserta 7	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	5	50
8	Peserta 8	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	70
9	Peserta 9	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	70
10	Peserta 10	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	50
11	Peserta 11	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7	70
12	Peserta 12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
13	Peserta 13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
14	Peserta 14	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	7	70
15	Peserta 15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80

- Analisis Evaluasi Hasil Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para peserta mengenai teknologi informasi, serta meningkatnya kompetensi dari para peserta dalam hal pembuatan media informasi.. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini dapat dilihat besarnya animo peserta yang baik, seperti yang ditunjukkan oleh hasil pencapaian pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Perbandingan hasil pencapaian pada pre test dan post test

No	Peserta	Pre test	Pos test	Peningkatan
1	Peserta 1	5	7	2
2	Peserta 2	7	7	0
3	Peserta 3	5	7	2
4	Peserta 4	6	6	0
5	Peserta 5	6	7	1
6	Peserta 6	7	7	0
7	Peserta 7	4	5	1
8	Peserta 8	6	7	1
9	Peserta 9	7	7	0
10	Peserta 10	5	5	0
11	Peserta 11	5	7	2
12	Peserta 12	6	8	2
13	Peserta 13	4	8	4
14	Peserta 14	5	7	2
15	Peserta 15	5	8	3
			Total	20

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pada setiap peserta setelah kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan persentase sebesar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan peserta tentang desain grafis telah meningkat secara signifikan. Adanya peningkatan pengetahuan ini dapat menumbuhkan kesadaran para peserta bahwa keterampilan desain grafis sangat penting untuk dikembangkan. Pengembangan metode tersebut harus ditunjang dengan latihan yang rutin pada berbagai kasus.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini, pengetahuan para aparatur desa di Desa Tambah Dadi tentang pelatihan desain grafis telah meningkat dengan persentase sebesar 20%. Para aparatur desa sudah mengetahui cara mengoperasikan software Corel Draw sebagai alat bantu untuk mengedit dan memanipulasi gambar dalam membuat media informasi.

Adapun rencana pengembangan lanjutan yang dapat dilakukan adalah melakukan pendampingan secara berkala dengan tujuan untuk mengevaluasi tujuan kegiatan agar dapat tercapai dengan maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Ucapan Terimakasih

Kegiatan pengabdian ini diintegrasikan dalam kegiatan Kemah Wisata Ilmiah (KWI) Mahasiswa FMIPA Universitas Lampung tahun 2020. Terima kasih kami ucapkan kepada Dekan FMIPA yang telah mengizinkan tim pelaksana menyelenggarakan kegiatan ini dalam event tersebut. Disamping itu, tim pelaksana menyampaikan ucapan terima kasih kepada kepala dan perangkat desa Tambah Dadi yang telah mengizinkan dan menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

- Buckley, R. & Caple, J. (2009). *The Theory and Practice of Training*, 6th edition. London: Kogan Page.
- Desa Tambah Dadi. (2018). *Profil Desa*. Retrieved August 1, 2020, from Website Resmi Desa Tambah Dadi: <http://tambahdadi-lampungtimur.desa.id>
- Hasibuan, M.S. P. (2019). *Manajemen Sumber Daya Manusia*, edisi revisi. Jakarta: P.T. Bumi Aksara.
- Kemendagri. (2015). *Permendagri No. 83 tahun 2015*. Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia.
- Mangkunegara, A.A.A.P. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Rivai, V. (2011). *Corporate Performance Management dari Teori Ke Praktek*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Widiyanto, R. (2006). *Teknik Profesional CorelDraw X3*. Jakarta: P.T. Elex Media Komputindo.

