

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL BAGI TENAGA KERJA DI KOTA JAYAPURA

¹⁾ Rizkial Achmad, ¹⁾ Fatmawati, ^{2)*} Rosalin Theophilia Tayane

¹Program Studi Teknik Informatika

²Program Studi Sistem Informasi

Universitas Sains dan Teknologi Jayapura, Papua, Indonesia

e-mail: rosalintayane@gmail.com

Abstract

Memiliki keahlian dalam bidang desain grafis pada era digital adalah bentuk kesadaran akan perkembangan sektor ekonomi yang semakin di dominan oleh industri kreatif. Berkedudukan sebagai lembaga yang dimandatkan dalam mengurangi angka pengangguran dan meningkatkan kualitas pekerja di kota jayapura, maka dinas tenaga kerja kota jayapura berupaya menciptakan program yang dapat meningkatkan kemampuan digital para pencari kerja dalam hal ini adalah mereka yang berpendidikan terakhir sekolah menengah atas, belum bekerja dan orang asli papua (OAP). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan berfokus pada pelatihan desain konten gambar, editing video, dan jaringan komputer dasar. Untuk metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri atas tiga tahapan. Tahapan pertama adalah persiapan, kedua pelaksanaan dan ketiga evaluasi. Dalam kegiatan ini peserta dilengkapi dengan modul pembelajaran, perangkat komputer, aplikasi untuk kegiatan praktis dan jaringan internet. Hasil dari kegiatan ini terjadi peningkatan kemampuan peserta pelatihan dalam penggunaan aplikasi desain grafis, dimana survei yang dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan adalah sebanyak 42% peserta mahir menggunakan aplikasi canva, 0% menggunakan aplikasi wondershare filmora, dan 0% menggunakan cisco packet tracer. Setelah pelaksanaan pelatihan diperoleh persentase sebanyak 82% peserta mahir menggunakan canva, 67% mahir menggunakan wondershare filmora dan 13% mahir menggunakan cisco packet tracer.

Kata Kunci : *Teknologi Digital, Desain Grafis, Canva, Wondershare Filmora, Cisco Packet Tracer*

1. PENDAHULUAN

Pengaruh inovasi teknologi informasi menciptakan karakteristik baru bagi dunia kerja, dimana penguasaan perangkat teknologi digital menjadi salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh setiap sumber daya manusia dalam bekerja. Pemanfaatan teknologi digital dalam bekerja dipandang sebagai bentuk fleksibilitas atas perubahan zaman yang banyak memberikan kemudahan dalam pengotomatisasian pekerjaan fisik dan peluang dalam meningkatkan dan menerapkan kreativitas sebagai upaya menciptakan nilai tambah bagi individu pekerja. Era digital yang merujuk pada periode waktu dimana teknologi digital dalam hal ini internet memainkan peran penting dalam mengubah cara kita berinteraksi, melakukan transformasi bisnis, pembelajaran dan kehidupan bersosial [1]. Era digital juga telah banyak memberikan keuntungan dan kemudahan bagi individu atau kelompok dalam melakukan aktivitas yang bersifat hiburan atau aktivitas yang memiliki tujuan pendidikan, agama, politik, dan lainnya [2].

Menjadi bagian dari peradaban modern yang diwarnai [3] dengan munculnya beragam keahlian teknologi digital mengubah *landscape* pekerjaan menyebabkan menurunnya kesempatan kerja bagi sumber daya manusia, karena pekerjaan diselesaikan dengan memberdayakan teknologi. Perubahan dalam lapangan pekerjaan memicu terjadinya peningkatan proses pembelajaran teknologi digital, terutam dalam bidang desain grafis. Desain grafis sendiri merupakan bagian dari subsektor industri kreatif, industri yang saat ini menjadi sorotan karena menyumbang cukup signifikan terhadap perekonomian indonesia. Desain grafis adalah seni dan proses menciptakan komunikasi visual dengan menggunakan simbol huruf, gambar dan video guna mengirimkan pesan atau informasi kepada khalayak tertentu [4]. Desain grafis dipandang sebagai sebuah solusi dalam menyelesaikan masalah-masalah komunikasi, sehingga makna akan sesuatu hal dapat

tersampaikan dengan baik [5]. Artinya, memiliki kemampuan dalam desain grafis adalah salah satu keahlian yang harus dimiliki oleh para pencari kerja di era digital.

Menyikapi perubahan kebutuhan SDM dalam dunia kerja yang lebih mengutamakan kemampuan teknologi digital, maka Dinas Tenaga Kerja kota Jayapura yang memiliki tugas dan fungsi mengurangi angka pengangguran, melalui program peningkatan kompetensi bekerja sama dengan Universitas Sains dan Teknologi Jayapura melalui Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen melaksanakan pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kemampuan teknologi digital para pencari kerja khususnya tenaga kerja orang asli papua (OAP). Pelatihan sendiri menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 ayat (2) menyatakan bahwa pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional, serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional.

Pelatihan merupakan sebuah langkah atau inisiatif yang diambil dalam rangka mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat atau untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri [6]. Dengan memberikan pelatihan, berbagai pihak menunjukkan kepedulian mereka terhadap pengembangan sumber daya manusia di dalam masyarakat. Motivasi di balik pelatihan ini seringkali dipicu oleh isu-isu sosial dan ekonomi yang melanda, yang dapat menyebabkan berbagai ketidakseimbangan dalam masyarakat, seperti kemiskinan, kelaparan, tingginya tingkat pengangguran, serta sulitnya akses terhadap peluang-peluang yang dapat meningkatkan kualitas hidup. Oleh karenanya, kebutuhan akan pelatihan sangatlah krusial untuk dapat mengatasi berbagai masalah dan memanfaatkan potensi yang ada [6]. Pelatihan desain grafis yang dilaksanakan meliputi [7] materi desain konten gambar dengan menggunakan aplikasi canva, materi editing video dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora, dan materi jaringan komputer dasar dengan menggunakan aplikasi cisco packet tracer.

2. METODE PENGABDIAN

Pelatihan desain grafis diselenggarakan di Laboratorium Aplikasi Dasar Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen (FIKOM) Universitas Sains dan Teknologi Jayapura (USTJ) pada tanggal 28 Oktober sampai 5 November 2024, yang dimulai pukul 08.00 – 15.00 WIT selama 7 (tujuh) hari dan diikuti oleh 18 (delapan belas) peserta tenaga kerja Orang Asli Papua (OAP) di wilayah Kota Jayapura. Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, program studi Teknik Informatika telah melakukan koordinasi dan membentuk hubungan kerja sama dengan pihak Dinas Tenaga Kerja Kota Jayapura. Untuk kegiatan pelatihan sendiri diselenggarakan oleh sub kegiatan proses pelaksanaan pendidikan dan pelatihan keterampilan bagi pencari kerja. Untuk rangkaian pelaksanaan kegiatan pelatihan sendiri terdiri atas 3 (tiga) tahapan.

1. Tahapan pertama adalah persiapan, dimana pada tahapan ini tim pengabdian melakukan penyusunan materi pelatihan desain grafis. Adapun materi desain grafis yang disusun dalam bentuk modul pelatihan terdiri atas materi desain konten gambar, video editing, dan jaringan komputer dasar. Modul yang sudah disusun selanjutnya dicetak sesuai jumlah peserta pelatihan. Selain mempersiapkan modul pelatihan, tim pengabdian juga menyiapkan materi presentasi yang akan disampaikan diawal pelaksanaan pelatihan. Tahapan selanjutnya adalah pengecekan perangkat komputer yang akan digunakan selama proses pelatihan. Tim pengabdian melakukan penginstalan aplikasi yang akan digunakan selama pelatihan. Sebelum kegiatan pelatihan dimulai, tim pengabdian meletakkan modul pelatihan desain grafis di setiap perangkat komputer yang akan digunakan. Untuk modul pelatihan sendiri akan menjadi milik pribadi peserta pelatihan.
2. Tahapan kedua adalah pelaksanaan, dimana pada tahapan ini materi desain grafis disampaikan dan tim pengabdian melakukan pendampingan kepada peserta pelatihan dalam menggunakan perangkat atau aplikasi desain grafis. Materi desain yang diberikan oleh tim pengabdian diambil berdasarkan lingkungan sekitar, sehingga para peserta lebih semangat menyalurkan ide kreatif mereka untuk menghasilkan desain yang menarik.
3. Tahapan ketiga adalah evaluasi, tahapan yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta mengerti dan memahami materi pelatihan yang disampaikan. Evaluasi juga dilakukan agar tim pengabdian dapat mengukur ketercapaian pelaksanaan pelatihan dengan tujuan yang diharapkan. Untuk proses evaluasi sendiri ada 2 (dua) cara yang digunakan oleh tim pengabdian, yaitu penyebaran kuesioner dan

memberikan penugasan kepada peserta pelatihan. Adapun penugasan yang diberikan langsung dikerjakan dan dikumpulkan kepada tim pengabdian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelatihan Desain Grafis

Langkah awal yang dilakukan oleh tim pengabdian sebelum kegiatan pelatihan dimulai adalah menyebarkan kuesioner dengan tujuan memperoleh informasi terkait sejauh mana pemahaman peserta tentang perangkat atau aplikasi desain grafis yang akan digunakan. Tabel 1 adalah hasil kuesioner peserta pelatihan. Untuk kegiatan pelatihan sendiri terdiri atas 3 (tiga) agenda. Agenda pertama adalah materi desain konten gambar dengan menggunakan aplikasi canva. Peserta dikenalkan dengan seluruh fitur yang ada di canva, mulai dari mengenalkan *interface* canva, bagaimana cara memulai desain canva tanpa templete, memilih templete, menamakan project desain, menyimpan dan mengubah project desain, mengunduh project desain, mempresentasikan project desain, hingga bagaimana cara membagikan project desain melalui *email* sehingga bisa berkolaborasi dengan orang lain. Peserta juga diminta untuk membuat desain sendiri sesuai dengan ide kreatif mereka. Lihat Gambar 1 untuk dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan desain konten gambar. Agenda kedua adalah materi video editing dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora. Peserta dikenalkan dengan seluruh fitur yang ada di wondershare filmora, mulai dari mengenalkan *interface* wondershare filmora, bagaimana cara memulai project editing, mengupload video ke lembar kerja filmora, menambahkan *timeline* pada project video, menambahkan efek dan *title*, mengimport audio kedalam *timeline* video, memotong video, mengunduh project, hingga membuat *thumbnail* yang berfungsi sebagai representasi isi video. Peserta pun diminta membuat project sendiri, sesuai dengan video yang sudah mereka miliki. Gambar 2 adalah kegiatan pelatihan materi editing video. Agenda ketiga adalah materi jaringan komputer dasar, dimana peserta diperkenalkan pada konsep dasar jaringan komputer, perangkat atau media jaringan komputer, bagaimana mengatur *internet protocol addres* jaringan kumputer, hingga bagaimana menggunakan aplikasi cisco packet tracer untuk melakukan simulasi jaringan komputer (Gambar 3).



Gambar 1. Pelatihan Materi Desain Konten Gambar



Corresponding Author: rosalintayane@gmail.com

Received on: Desember 2024 , Accepted on : Januari 2025

Gambar 2. Pelatihan Materi Editing Video



Gambar 3. Pelatihan Materi Jaringan Kompter Dasar

3.2 Evaluasi

Proses evaluasi pelatihan dilakukan dengan tujuan agar tim pengabdian memperoleh ukuran sejauh mana peserta pelatihan memahami materi yang disampaikan, dan bagaimana bentuk hasil akhir dari kegiatan pelatihan. Tim pengabdian melakukan evaluasi dengan dua cara, yaitu pemberian penugasan setiap materi pelatihan selesai diberikan, dan penyebaran kuesioner. Gambar 4 adalah hasil penugasan yang diberikan oleh tim pengabdian kepada peserta. Dan Tabel 1 adalah hasil survei menggunakan kuesioner.



Corresponding Author: rosalintayane@gmail.com

Received on: Desember 2024 , Accepted on : Januari 2025

Gambar 4. Hasil Penugasan Peserta Pelatihan

Tabel 1. Hasil Survei Kuesioner Peserta Pelatihan Desain Grafis

No	Pertanyaan Survei	Sebelum Pelatihan			Sesudah Pelatihan		
		B(%)	C(%)	K(%)	B(%)	C(%)	K(%)
Materi Aplikasi Canva							
1	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam membuat desain tanpa menggunakan templete yang disediakan canva	50	30	20	80	20	0
2	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam membuat desain dengan menggunakan templete yang disediakan canva	50	30	20	80	20	0
3	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam menggunakan fitur yang ada pada aplikasi canva	50	30	20	80	20	0
4	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam menambah dan mengatur bentuk, ukuran, grafis dan stiker pada project desain	50	30	20	80	20	0
5	Bagimana kemampuan saudara/i dalam menambahkan elemen, gambar atau video ke dalam project desain	50	30	20	80	20	0
6	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam membagikan project desain dengan orang lain untuk tujuan kolaborasi	0	30	70	90	10	0
Rata-rata (%)		42	30	28	82	18	0
Materi Aplikasi Wondershare Filmora							
1	Bagaimana kemampuan sudara/i dalam membuat editing video menggunakan wondershare filmora	0	10	90	70	30	0
2	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam menggunakan fitur yang ada di wondershare filmora	0	10	90	70	30	0
3	Bagaimana kemampuana saudara/i dalam menambahkan <i>timeline</i> ke project editing video	0	10	90	70	30	0
4	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam menambahkan <i>effect</i> dan <i>title</i> ke project editing video	0	10	90	70	30	0
5	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam mengimport audio ke <i>timeline</i> project editing video	0	10	90	70	30	0
6	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam membuat <i>thumbnail</i> sebagai bentuk representasi dari project video editing	0	0	100	50	50	0
Rata-rata (%)		0	8	92	67	33	0
Materi Cisco Packet Tracer							
1	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam menggunakan aplikasi cisco packet tracer	0	4	96	13	87	0
2	Bagimana kemampuan saudara/i dalam menggunakan fitur yang ada di cisco packet tracer	0	4	96	13	87	0
3	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam membuat jaringan sederhana dengan menggunakan cisco packet tracer	0	4	96	13	87	0
4	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam membuat konfigurasi <i>device</i> dengan menggunakan mode GUI (config mode)	0	4	96	13	87	0
5	Bagaimana kemampuan saudara/i dalam membuat konfigurasi <i>device</i> dengan menggunakan mode CLI (command line interface)	0	4	96	13	87	0
Rata-rata (%)		0	4	96	13	87	0

Keterangan Tabel :

B = Baik, mahir dalam menggunakan aplikasi

C = Cukup, pernah menggunakan atau mempelajari aplikasi namun tidak mahir
K = Kurang, belum pernah menggunakan atau mempelajari aplikasi

4. SIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain grafis yang diselenggarakan atas kerja sama antara Dinas Tenaga Kerja Kota Jayapura dengan Universitas Sains dan Teknologi Jayapura melalui Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen dapat dilaksanakan dengan baik selama tujuh hari, yaitu dari tanggal 28 Oktober – 5 November 2024 yang diikuti oleh 18 peserta orang asli papua wilayah kota jayapura. Dalam pelaksanaan pelatihan, peserta dilengkapi dengan modul pembelajaran, perangkat komputer dan jaringan internet. Untuk materi pelatihan terdiri atas materi desain konten gambar dengan menggunakan aplikasi canva, materi editing video dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora, dan materi jaringan komputer dasar dengan menggunakan aplikasi cisco packet tracer. Dalam pelatihan ini tim pengabdian menggunakan pendekatan praktik langsung dan memberikan kebebasan kepada peserta pelatihan untuk mengeksplor aplikasi yang dipelajari sehingga mereka mampu membuat desain sesuai dengan imajinasi kreatif mereka. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan, diperoleh hasil yang cukup signifikan. Untuk penggunaan aplikasi canva, persentase kemampuan peserta sebelum mengikuti pelatihan adalah 42% baik, 30% cukup dan 28% kurang. Kemampuan setelah mengikuti pelatihan adalah 82% baik, 18% cukup dan 0% kurang. Untuk penggunaan aplikasi wondershare filmora, persentase kemampuan peserta sebelum mengikuti pelatihan adalah 0% baik, 8% cukup dan 92% kurang. Kemampuan setelah mengikuti pelatihan adalah 67% baik, 33% cukup dan 0% kurang. Dan untuk penggunaan aplikasi cisco packet tracer, persentase kemampuan peserta sebelum mengikuti pelatihan adalah 0% baik, 4% cukup dan 96% kurang. Kemampuan setelah mengikuti pelatihan adalah 13% baik, 87% cukup dan 0% kurang.

5. SARAN

Pelatihan desain grafis berhasil dilaksanakan dengan hasil evaluasi yang cukup signifikan. Dalam proses pelatihan peserta menunjukkan minat yang cukup tinggi dalam desain grafis yang dibuktikan dengan hasil penugasan yang dibuat dengan sangat baik. Dengan melihat peluang dan kebutuhan dunia kerja akan sumber daya manusia yang mahir teknologi digital dalam hal ini adalah desain grafis, maka pelatihan desain grafis perlu dilakukan secara berkala untuk setiap tenaga kerja, sehingga mereka memperoleh modal kemampuan digital yang baik, mampu berfikir kreatif dan inovatif.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Dinas Tenaga Kerja Kota Jayapura yang telah bekerja sama melaksanakan kegiatan pelatihan desain grafis dan mendanai kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen Universitas Sains dan Teknologi Jayapura yang telah menyiapkan tempat dan memfasilitasi kegiatan pelatihan dengan perangkat komputer, aplikasi dan jaringan internet.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Nur'aini, L. n Nazla, R. S. Agustina, S. Nurul Hanapia, and L. Marlina, "Transformasi Era Digital: Peluang Menggali Pekerjaan Dan Tantangan Terhadap Meningkatnya Pengangguran," vol. 1, no. 2, pp. 63–73, Dec. 2023, doi: <https://doi.org/10.61994/econis.v1i2>.
- [2] J. Fakhrurozi, Q. Jafar Adrian, and samanik samanik, "Pelatihan Penulisan Berita dan Pembuatan Media Online di SMK Widya Yahya Gadingrejo Pringsewu," *J. Eng. Inf. Technol. Community Serv. JEIT-CS*, vol. 2, no. 2, pp. 145–151, Oct. 2023, doi: <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v2i2.298>.
- [3] Y. Palumpun, widodo widodo, and R. T. Tayane, "Pelatihan Dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Canva Bagi Guru-Guru Sd Inpres 1 Dobonsolo Distrik Sentani Kabupaten Jayapura," *Abdimas Din.*, vol. 4, no. 1, pp. 34–38, Jan. 2024, doi: <https://doi.org/10.58839/jad.v5i1.1343>.
- [4] E. Redy Susanto, J. Jupriyadi, and D. Pratiwi, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Guru Menggunakan Canva," *J. Eng. Inf. Technol. Community Serv. JEIT-CS*, vol. 2, no. 2, pp. 168–173, Feb. 2010, doi: <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v2i2>.

- [5] F. Hamzah Lubis, F. Pahlevi Hidayat, and S. Hardiyanto, “Peningkatan Kemampuan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Dakwah pada PC IPM Medan Area,” *PengabdianMu J. Ilm. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 7, no. 1, pp. 107–111, Jan. 2022, doi: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7i1.2308>.
- [6] D. Faustine Wilona, D. Darmawan, and M. Ganiadi, “Manajemen Pelatihan Sablon Digital di PKBMMaju Bersama Pandeglang,” *J. Ilm. Profesi Pendidik*, vol. 9, no. 2, pp. 679–684, Apr. 2024, doi: DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2140>.
- [7] S. Marianingsih *et al.*, “Digital-based human resources training for DPD KNPI Papua Province in the Tanah Tabi customary region,” *COMMUNITY Empower.*, vol. 8, no. 7, pp. 979–983, doi: <https://doi.org/10.31603/ce.9351>.