

Pelatihan Desain Grafis Bagi Warga Binaan PKBM Aldyka Putra Bandung

Roni Surahman^{1✉}, Cahyadi Agustin², Norlia Handayani³, Panji Pratama Lufianto⁴,
Nandia Nugroho⁵, Salman Alfarisi⁶

Produksi Media Diploma IV, Politeknik Piksi Ganesha, Indonesia, Jl. Gatot Subroto No. 301
Bandung, 40274

E-mail : onimisc@gmail.com ✉

Info Artikel:

Diterima : 25 Mei 2024

Diperbaiki : 28 Mei 2024

Disetujui : 30 Mei 2024

Keywords: Design training,
Community empowerment,
Technical skills, Creativity

Kata Kunci : Desain grafis,
Pemberdayaan masyarakat,
Keterampilan teknis,
kreativitas

Abstract: *The graphic design training at PKBM Aldyka Putra Bandung aims to enhance the skills of its participants in graphic design, expanding their job opportunities and economic empowerment. The training focused on mastering graphic design software such as Adobe Photoshop and Illustrator, as well as introducing basic design principles including typography, color, and visual composition. The results showed a significant improvement in participants' technical skills, creativity, and understanding of design concepts. Furthermore, the training successfully boosted the participants' confidence, opening up opportunities for them to pursue careers or start their own businesses in graphic design. Despite challenges related to limited facilities, the training provided positive outcomes and is expected to be followed by more advanced courses and better support facilities. This graphic design training demonstrates significant potential in community empowerment through the development of technology-based skills and creativity, which can enhance competitiveness in the job market.*

Abstrak: *Pelatihan desain grafis di PKBM Aldyka Putra Bandung bertujuan untuk meningkatkan keterampilan warga binaan dalam bidang desain grafis, guna memperluas peluang kerja dan pemberdayaan ekonomi. Pelatihan ini difokuskan pada penguasaan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop dan Illustrator, serta pengenalan prinsip dasar desain grafis, termasuk tipografi, warna, dan komposisi visual. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mengalami*



peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis, kreativitas, dan pemahaman terhadap konsep-konsep desain. Selain itu, pelatihan ini juga berhasil membangun kepercayaan diri peserta, yang membuka peluang bagi mereka untuk berkarir atau memulai usaha mandiri di bidang desain grafis. Meskipun terdapat tantangan terkait keterbatasan fasilitas, pelatihan ini memberikan dampak positif dan diharapkan dapat dilanjutkan dengan materi lanjutan serta dukungan fasilitas yang lebih baik. Pelatihan desain grafis ini menunjukkan potensi besar dalam pemberdayaan masyarakat melalui pengembangan keterampilan berbasis teknologi dan kreativitas, yang dapat meningkatkan daya saing di dunia kerja.

Pendahuluan

Dalam era globalisasi yang semakin pesat ini, keterampilan menjadi salah satu faktor kunci dalam menentukan kesuksesan individu, baik dalam dunia pendidikan maupun pekerjaan. Peningkatan keterampilan di masyarakat, terutama bagi kelompok yang memiliki keterbatasan dalam mengakses pendidikan formal, sangat penting untuk memperkuat daya saing dan membuka peluang ekonomi. Salah satu kelompok masyarakat yang membutuhkan perhatian khusus adalah warga binaan pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM).

PKBM merupakan lembaga pendidikan nonformal yang memiliki peran strategis dalam memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat yang tidak bisa mengakses pendidikan formal. Warga binaan PKBM sering kali menghadapi berbagai tantangan, baik dalam hal ekonomi, pendidikan, maupun sosial. Mereka sering kali berasal dari kelompok marginal yang kesulitan mendapatkan pekerjaan yang layak atau berkompetisi di dunia kerja formal. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menjadi langkah penting dalam memberdayakan mereka agar dapat meningkatkan kualitas hidup dan mengurangi ketergantungan terhadap pekerjaan yang bersifat serabutan atau tidak tetap.

Pelatihan keterampilan yang berbasis pada kebutuhan pasar, seperti pelatihan desain grafis, menjadi salah satu solusi yang relevan dan efektif. Desain grafis merupakan bidang yang memiliki prospek cerah di era digital ini, mengingat meningkatnya permintaan akan materi visual untuk keperluan bisnis, pemasaran, hingga media sosial. Melalui pelatihan keterampilan desain grafis, warga binaan PKBM tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis, tetapi juga membuka peluang untuk berkarir atau bahkan membuka usaha mandiri di bidang kreatif.



Pelatihan keterampilan seperti ini juga memberikan dampak positif terhadap pembangunan sosial, mengurangi tingkat pengangguran, serta membantu mengembangkan potensi individu untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan industri. Dengan keterampilan yang diperoleh, warga binaan PKBM diharapkan dapat lebih percaya diri, mandiri, dan berdaya saing dalam menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks. Oleh karena itu, pelatihan keterampilan bagi warga binaan PKBM bukan hanya soal transfer pengetahuan, tetapi juga soal pemberdayaan dan peningkatan kualitas hidup jangka Panjang.

Warga binaan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Aldyka Putra Bandung, yang mayoritas berasal dari kalangan ekonomi menengah ke bawah, menghadapi berbagai tantangan dalam upaya meningkatkan keterampilan mereka. Sebagai lembaga pendidikan nonformal, PKBM Aldyka Putra memiliki misi untuk memberdayakan masyarakat melalui pendidikan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar. Namun, tantangan yang dihadapi oleh warga binaan dalam proses tersebut cukup kompleks dan multifaset, mencakup faktor ekonomi, sosial, dan akses terhadap teknologi yang memadai.

Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap sumber daya yang mendukung proses belajar mengajar. Banyak warga binaan yang berasal dari keluarga kurang mampu, sehingga seringkali mereka kesulitan dalam memenuhi kebutuhan dasar seperti alat atau perangkat yang diperlukan untuk pelatihan keterampilan. Misalnya, keterbatasan akses komputer dan perangkat lunak desain grafis menjadi hambatan besar bagi warga yang ingin mendalami keterampilan di bidang digital, meskipun minat mereka cukup besar.

Selain itu, faktor sosial juga turut mempengaruhi semangat dan motivasi warga binaan dalam mengikuti pelatihan. Beberapa di antaranya memiliki latar belakang pendidikan yang rendah atau bahkan putus sekolah, sehingga mereka mungkin merasa terintimidasi atau tidak percaya diri untuk mengikuti pelatihan yang membutuhkan tingkat pemahaman atau keterampilan teknis tertentu. Hal ini diperburuk dengan adanya pola pikir yang terjebak dalam stereotip bahwa mereka yang berasal dari kalangan tidak mampu atau kurang berpendidikan tidak memiliki kesempatan untuk sukses di dunia kerja.

Tantangan lain yang tidak kalah penting adalah kurangnya pemahaman tentang pentingnya keterampilan digital dalam membuka peluang pekerjaan di era modern ini. Meskipun banyak pekerjaan baru yang dapat diakses melalui keterampilan di bidang desain grafis, banyak warga binaan yang belum sepenuhnya menyadari potensi ini. Mereka cenderung lebih terfokus pada pekerjaan yang bersifat tradisional dan kurang memanfaatkan kemajuan teknologi.



Oleh karena itu, untuk menjawab tantangan-tantangan tersebut, perlu ada intervensi dalam bentuk pelatihan yang tidak hanya mengajarkan keterampilan praktis, tetapi juga memberi pemahaman tentang pentingnya perkembangan teknologi dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman. Selain itu, perlu adanya dukungan dari berbagai pihak, baik pemerintah, lembaga swasta, maupun masyarakat untuk menyediakan fasilitas yang memadai dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung bagi warga binaan PKBM Aldyka Putra Bandung. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan keterampilan yang berguna untuk kehidupan pribadi dan profesional mereka di masa depan

Desain grafis sebagai bidang pelatihan yang relevan bagi warga binaan PKBM Aldyka Putra Bandung dipilih dengan mempertimbangkan sejumlah faktor penting yang berkaitan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pasar kerja. Di era digital saat ini, keterampilan desain grafis tidak hanya menjadi kebutuhan bagi perusahaan besar atau agensi kreatif, tetapi juga semakin banyak dibutuhkan oleh individu, usaha kecil, dan komunitas. Desain grafis berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan modern, mulai dari branding produk, pemasaran digital, hingga penyebaran informasi melalui media sosial.

Alasan utama pemilihan desain grafis sebagai bidang pelatihan adalah karena tingginya permintaan pasar terhadap profesional di bidang ini. Seiring dengan berkembangnya industri kreatif, terutama dalam konteks pemasaran digital dan media sosial, kebutuhan akan desain visual yang menarik dan komunikatif semakin meningkat. Bisnis dan organisasi dari berbagai sektor, baik yang besar maupun kecil, memerlukan desain grafis untuk memperkenalkan produk, jasa, atau ide mereka. Hal ini menciptakan peluang besar bagi individu yang menguasai keterampilan desain grafis untuk berkarir atau memulai usaha mandiri.

Selain itu, desain grafis adalah salah satu keterampilan yang sangat fleksibel dan dapat diterapkan di berbagai platform, seperti media cetak, web, dan aplikasi digital. Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat, warga binaan PKBM Aldyka Putra Bandung dapat memanfaatkan keterampilan desain grafis untuk mengakses pasar digital yang lebih luas, baik itu untuk bekerja secara remote atau menjalankan usaha online. Keunggulan lainnya adalah keterampilan ini tidak memerlukan pendidikan formal yang tinggi, melainkan dapat dipelajari secara praktis dengan mengikuti pelatihan yang sesuai.

Pelatihan desain grafis juga berpotensi meningkatkan daya saing warga binaan di pasar kerja yang semakin mengandalkan keterampilan digital. Di banyak sektor, keterampilan ini menjadi salah satu syarat penting untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik dan memiliki potensi penghasilan yang lebih tinggi. Dengan demikian, desain grafis menjadi pilihan yang relevan karena memberikan peluang



bagi warga binaan untuk mengembangkan kemampuan mereka dan berkompetisi di dunia kerja yang semakin digital dan berbasis teknologi.

Oleh karena itu, melalui pelatihan desain grafis, warga binaan PKBM Aldyka Putra Bandung dapat memperoleh keterampilan yang tidak hanya praktis dan aplikatif, tetapi juga memiliki prospek yang cerah di masa depan, baik dalam hal pengembangan karir maupun penciptaan lapangan pekerjaan mandiri. Dengan keterampilan ini, mereka tidak hanya akan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, tetapi juga mengatasi berbagai tantangan ekonomi dan sosial yang mereka hadapi.

Metode

Metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk pelatihan desain grafis di PKBM Aldyka Putra Bandung dirancang agar dapat memberikan dampak maksimal bagi warga binaan. Pendekatan yang digunakan menggabungkan teori dan praktik secara partisipatif, di mana peserta aktif terlibat dalam setiap tahap pelatihan. Sesi teori akan memperkenalkan konsep dasar desain grafis, seperti prinsip desain, tipografi, dan pemilihan warna. Sesi praktik fokus pada penggunaan perangkat lunak desain grafis, seperti Adobe Photoshop dan Illustrator, untuk membantu peserta mempraktekkan keterampilan yang mereka pelajari.

Pelatihan ini disusun sesuai dengan kebutuhan dan latar belakang peserta, sehingga dapat diakses oleh semua warga binaan, baik yang berpengalaman maupun yang baru mengenal desain grafis. Fasilitas yang diperlukan, seperti komputer dan perangkat lunak, akan disediakan, serta pendampingan oleh instruktur yang berkompeten. Evaluasi berkala akan dilakukan untuk mengukur perkembangan keterampilan peserta dan memastikan tercapainya tujuan pelatihan. Metode ini bertujuan untuk memberdayakan peserta dengan keterampilan praktis yang dapat meningkatkan peluang kerja dan kemandirian ekonomi mereka.

Menurut ahli pendidikan, pelatihan berbasis keterampilan praktis dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi peserta, serta memperbaiki daya saing mereka di pasar kerja. Seperti yang diungkapkan oleh Fachruddin (2015), keterampilan praktis seperti desain grafis dapat membuka peluang usaha mandiri dan meningkatkan kualitas hidup peserta. Selain itu, pendekatan partisipatif dalam pembelajaran juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan, seperti yang diungkapkan oleh Astuti dan Nirmala (2017), yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar.

Dengan metode pelatihan yang sistematis dan berbasis kebutuhan, diharapkan program PKM ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pemberdayaan warga



binaan PKBM Aldyka Putra Bandung, serta membantu mereka memanfaatkan keterampilan desain grafis dalam meraih kesuksesan di dunia kerja.

Survey awal dilakukan untuk menilai kondisi, kebutuhan, dan harapan warga binaan PKBM Aldyka Putra Bandung sebelum pelatihan desain grafis. Tujuan utama survey ini adalah untuk memahami tingkat pengetahuan peserta mengenai desain grafis, perangkat yang dimiliki, serta hambatan yang mereka hadapi survey tersebut tentang (1). Pengetahuan Dasar: Sebagian besar peserta memiliki pengetahuan terbatas tentang desain grafis.(2) Perangkat yang Dimiliki: Mayoritas peserta tidak memiliki perangkat komputer yang memadai dan belum familiar dengan perangkat lunak desain. (3). Motivasi: Peserta ingin mengembangkan keterampilan desain grafis untuk peluang pekerjaan atau usaha mandiri. (4). Kendala: Keterbatasan akses perangkat keras dan perangkat lunak, serta pemahaman dasar desain. (5). Kebutuhan: Banyak peserta tertarik pada desain untuk media sosial dan pemasaran.

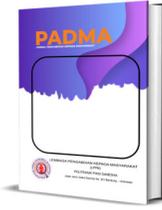
Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 16 dan 17 Februari 2024 yang dikiti oleh 25 peserta, 4 orang dosen dan 2 oarang mahasiswa produksi media Politeknik Piksi Ganesha

Hasil dan Pembahasan

A. Materi Pembahasan

Desain grafis adalah suatu bidang yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan komunikasi visual di berbagai sektor. Beberapa ahli desain grafis di Indonesia memberikan pandangan yang berbeda namun saling melengkapi terkait dengan pengertian desain grafis.

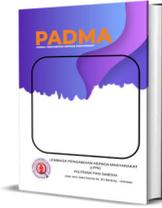
1. M. J. As'ad (2015) dalam bukunya *Desain Grafis: Teori dan Praktik* menyatakan bahwa desain grafis adalah "proses merancang elemen-elemen visual untuk tujuan komunikasi, yang menggabungkan seni dan fungsi." Menurut As'ad, desain grafis tidak hanya berkaitan dengan keindahan visual, tetapi juga penting dalam menyampaikan pesan secara jelas dan efektif. Desain grafis di Indonesia harus memperhatikan konteks budaya dan estetika lokal agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.
2. Bambang Pramudya (2017) dalam *Desain Grafis dan Pengaruhnya pada Komunikasi Visual* menyebutkan bahwa desain grafis adalah "seni komunikasi visual yang menggunakan simbol, gambar, dan tulisan untuk menyampaikan informasi dan ide kepada publik." Bambang menekankan bahwa desain grafis harus berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat mempengaruhi persepsi audiens terhadap suatu produk atau pesan.



3. Eddy Soepono (2013) dalam *Ilmu Desain Grafis* mengartikan desain grafis sebagai "sebuah proses kreatif yang melibatkan perencanaan dan pengaturan elemen-elemen visual seperti teks, gambar, dan warna untuk menciptakan media komunikasi yang efektif." Soepono menjelaskan bahwa desain grafis di Indonesia tidak hanya berfungsi untuk kepentingan komersial, tetapi juga dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya lokal, mempromosikan produk, dan menyampaikan pesan sosial.
4. Dedi Satria (2019) dalam *Penerapan Desain Grafis pada Media Komunikasi* berpendapat bahwa desain grafis adalah "bidang yang menggabungkan seni, komunikasi, dan teknologi untuk menciptakan karya visual yang komunikatif dan dapat diterima dengan baik oleh audiens." Dedi menyoroti bahwa dengan kemajuan teknologi digital, desain grafis kini memiliki potensi yang besar dalam dunia pemasaran dan media sosial di Indonesia.

Desain grafis memiliki peran penting dalam dunia profesional, terutama di era digital yang semakin berkembang. Penerapan desain grafis dalam berbagai sektor industri tidak hanya terbatas pada pembuatan materi promosi, tetapi juga mencakup banyak bidang seperti branding, komunikasi visual, periklanan, hingga media sosial. Di Indonesia, desain grafis semakin diakui sebagai keterampilan penting yang membuka peluang karir yang luas bagi para profesional muda.

1. Bambang Pramudya (2017) dalam bukunya *Desain Grafis dan Pengaruhnya pada Komunikasi Visual* menjelaskan bahwa penerapan desain grafis di dunia profesional mencakup berbagai bidang, seperti periklanan, pemasaran, dan pengembangan merek. Desain grafis digunakan untuk menciptakan identitas visual yang kuat bagi perusahaan atau produk, yang berfungsi untuk menarik perhatian audiens dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan konsumen. Menurut Pramudya, peluang karir di bidang desain grafis sangat terbuka lebar, mulai dari posisi desainer grafis, art director, hingga brand designer yang bekerja di agensi periklanan, studio desain, dan perusahaan besar yang membutuhkan identitas visual yang konsisten.
2. M. J. As'ad (2015) dalam *Desain Grafis: Teori dan Praktik* menyatakan bahwa desain grafis tidak hanya berperan penting dalam aspek visual, tetapi juga dalam menciptakan pengalaman pengguna yang baik. Di dunia profesional, desainer grafis berperan dalam pembuatan antarmuka aplikasi dan website yang user-friendly, yang semakin banyak dicari oleh perusahaan-perusahaan teknologi. As'ad menekankan bahwa peluang karir dalam desain grafis kini juga terbuka di bidang desain web dan pengembangan antarmuka pengguna



- (UI/UX), yang memiliki permintaan tinggi seiring dengan pesatnya pertumbuhan industri digital dan teknologi di Indonesia.
3. Eddy Soepono (2013) dalam *Ilmu Desain Grafis* menyebutkan bahwa penerapan desain grafis yang efektif dapat meningkatkan daya saing perusahaan di pasar. Desainer grafis yang ahli dapat membantu perusahaan dalam menciptakan visual yang menarik dan komunikatif, yang pada gilirannya akan meningkatkan citra dan penjualan produk. Soepono menjelaskan bahwa peluang karir bagi desainer grafis semakin berkembang, tidak hanya di agensi desain, tetapi juga di perusahaan-perusahaan besar, media, dan bahkan sektor pendidikan sebagai pengajar desain grafis.
 4. Dedi Satria (2019) dalam *Penerapan Desain Grafis pada Media Komunikasi* menjelaskan bahwa penerapan desain grafis di dunia profesional sangat berhubungan dengan dunia media massa dan digital marketing. Desainer grafis memiliki peran penting dalam pembuatan materi visual untuk media sosial, iklan digital, dan kampanye pemasaran online. Satria menambahkan bahwa peluang karir bagi desainer grafis kini sangat menjanjikan, terutama dengan berkembangnya platform media sosial dan pemasaran berbasis konten visual yang semakin dicari oleh banyak perusahaan untuk memperkuat brand awareness.

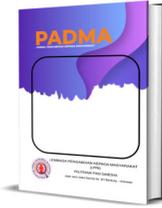
B. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1 : Penyampaian Metari



Gambar 2 : Kegiatan Pelatihan



Gambar 3 : Peserta Pelatihan

C. Hasil Pelatihan

Pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di PKBM Aldyka Putra Bandung bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis kepada warga binaan dalam bidang desain grafis, yang nantinya dapat meningkatkan peluang kerja dan pemberdayaan ekonomi mereka. Berdasarkan evaluasi dan observasi yang dilakukan selama dan setelah pelatihan, berikut adalah hasil yang diperoleh dari pelatihan tersebut:

1. Peningkatan Keterampilan Dasar Desain Grafis

Sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dasar desain grafis, termasuk elemen-elemen dasar seperti tipografi, warna, komposisi, dan pengaturan layout. Peserta yang awalnya tidak memiliki pengetahuan dasar tentang desain grafis, kini mampu mengerti dan menerapkan konsep-konsep dasar ini dalam pembuatan desain yang sederhana. Mereka belajar bagaimana mengatur elemen-elemen desain secara harmonis untuk menciptakan visual yang menarik dan komunikatif.

2. Kemampuan Menggunakan Perangkat Lunak Desain

Salah satu tujuan utama pelatihan adalah mengajarkan peserta untuk menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop dan Illustrator. Meskipun sebagian peserta awalnya tidak familiar dengan perangkat lunak tersebut, mereka menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam menggunakan alat-alat ini untuk mengedit gambar, membuat logo, dan desain poster. Mereka berhasil membuat desain dengan berbagai teknik dasar, seperti cropping, masking, dan pengaturan warna, yang dapat diterapkan di dunia profesional.

3. Peningkatan Kemampuan Kreativitas dan Inovasi

Selama pelatihan, peserta diberikan kebebasan untuk mengekspresikan ide-ide mereka melalui proyek desain yang diberikan. Hasilnya, peserta menunjukkan



peningkatan kreativitas dan kemampuan untuk berpikir secara inovatif dalam menyelesaikan tugas desain. Beberapa peserta bahkan berhasil menciptakan desain yang unik dan profesional, yang dapat digunakan dalam promosi atau branding produk mereka sendiri.

4. Peningkatan Percaya Diri dan Motivasi

Salah satu dampak positif terbesar dari pelatihan ini adalah peningkatan percaya diri peserta. Banyak dari mereka yang merasa lebih mampu dan yakin dalam mengembangkan karya desain mereka. Pelatihan ini juga memberi mereka rasa pencapaian yang dapat meningkatkan motivasi untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan desain grafis lebih lanjut.

5. Potensi Karir dan Kewirausahaan

Beberapa peserta menunjukkan minat untuk mengembangkan keterampilan desain grafis sebagai peluang karir atau usaha mandiri. Mereka tertarik untuk memulai usaha desain grafis kecil-kecilan, seperti membuat desain untuk media sosial, desain logo, atau materi pemasaran untuk usaha mikro. Pelatihan ini memberikan mereka keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam mencari pekerjaan atau membuka usaha sendiri di bidang desain.

6. Evaluasi dan Umpan Balik dari Peserta

Secara keseluruhan, peserta memberikan umpan balik positif mengenai pelatihan ini. Mereka merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan membuka wawasan baru mengenai dunia desain grafis. Banyak peserta berharap pelatihan serupa dapat dilanjutkan atau dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup topik desain grafis yang lebih lanjut, seperti desain web dan multimedia. Peserta juga berharap adanya akses berkelanjutan terhadap alat desain yang lebih canggih serta dukungan dari para profesional di bidang ini.

7. Tantangan yang Dihadapi

Meskipun pelatihan berjalan lancar, beberapa tantangan tetap ada, terutama terkait dengan keterbatasan fasilitas, seperti akses terbatas ke komputer dan perangkat lunak yang lebih lengkap. Namun, peserta dapat mengatasi tantangan ini dengan bantuan instruktur dan dengan menggunakan fasilitas yang ada seoptimal mungkin.

Pelatihan desain grafis ini memberikan dampak positif yang besar bagi warga binaan PKBM Aldyka Putra Bandung. Selain meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam desain grafis, pelatihan ini juga memberi mereka keyakinan untuk mengejar peluang karir di bidang kreatif. Ke depannya, disarankan untuk memperluas pelatihan ini dengan memperkenalkan teknologi dan perangkat lebih lanjut, serta memberikan akses lebih besar terhadap perangkat lunak desain yang



lebih canggih, agar peserta dapat mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut dan memanfaatkannya dalam dunia profesional.

Kesimpulan

Pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di PKBM Aldyka Putra Bandung telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta, baik dalam peningkatan keterampilan teknis maupun peningkatan motivasi dan percaya diri. Para peserta berhasil menguasai konsep dasar desain grafis, memahami penggunaan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop dan Illustrator, serta meningkatkan kemampuan kreativitas mereka dalam menghasilkan desain visual yang komunikatif. Selain itu, pelatihan ini membuka peluang bagi peserta untuk mengejar karir di bidang desain grafis atau bahkan memulai usaha mandiri dalam pembuatan desain untuk media sosial, branding, dan pemasaran produk.

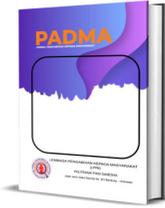
Meskipun demikian, beberapa tantangan tetap ada, seperti keterbatasan fasilitas komputer dan perangkat lunak desain yang lebih canggih. Namun, peserta dapat mengatasi tantangan ini dengan dukungan penuh dari pengajar dan fasilitas yang tersedia.

Saran

(1). Peningkatan Fasilitas, Diperlukan penambahan perangkat komputer dan perangkat lunak desain yang lebih canggih untuk mendukung proses belajar peserta secara maksimal. (2). Pengembangan Materi Lanjutan, Menyediakan pelatihan lanjutan seperti desain web, animasi, dan multimedia untuk memperluas keterampilan peserta. (3). Pendampingan dari Profesional, Mengajak desainer grafis profesional untuk memberikan bimbingan dan pengalaman langsung bagi peserta. (4). Pelatihan Berkelanjutan, Menyelenggarakan pelatihan secara berkala agar peserta tetap mengikuti perkembangan tren dan teknologi dalam desain grafis.

Referensi

- Astuti, S., & Nirmala, S. (2017). *Pendidikan Partisipatif dalam Pengembangan Keterampilan Masyarakat*. Jurnal Pendidikan Masyarakat, 12(3), 45-58.
- As'ad, M. J. (2015). *Desain Grafis: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Andi.
- Bambang Pramudya. (2017). *Desain Grafis dan Pengaruhnya pada Komunikasi Visual*. Jakarta: Penerbit Media Kreasi.
- Fachruddin, M. (2015). *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Keterampilan Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Penerbit Akademika.



JURNAL PADMA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Politeknik Piksi Ganesha
Vol. 04 No. 01 (2024)

<https://journal.piksi.ac.id/index.php/Padma>

p-ISSN : 2797-6394 e-ISSN : 2797-3905



Soepono, E. (2013). *Ilmu Desain Grafis*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Satria, D. (2019). *Penerapan Desain Grafis pada Media Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.