

Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kapasitas Pelaku UMKM dan BUMDes

Muhammad Rifai Katili^a, Arif Dwinanto^b, Lailany Yahya^c, Bait Syaiful Rijal^d

^a Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo
mrifaikatili@ung.ac.id^a

^{b, d} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo
arifdwinanto@ung.ac.id^b, bait@ung.ac.id^d

^c Program Studi Matematika, Universitas Negeri Gorontalo
lailany.yahya@ung.ac.id^c

Abstract

The lack of knowledge and skills in utilizing digital technology products is a problem MSME managers and BUMDes face in increasing their productivity. The purpose of this service activity is to facilitate MSME and BUMDes business actors increase their capacity to use digital technology products effectively. The method in this activity is to provide an understanding of the use of the Canva application, which is used for logo creation, product label design, and activity lenses for MSMEs, BUMDes, and village governments, including youth organization organizations. The specific targets of this training are: (1) increasing the knowledge of MSMEs and BUMDes in utilizing digital technology products and (2) optimizing the use of digital technology in graphic design to improve business and product marketing. The result of this activity is the ease of making logos, product label designs, and activity lenses for MSMEs and BUMDes to promote products, including village offices and local youth organizations. This activity also benefits Universitas Negeri Gorontalo lecturers as implementers of activities and implements the knowledge possessed by lecturers in the broader community.

Keywords: BUMDes, capacity building, graphic design, human resource, UMKM

Abstrak

Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan produk teknologi digital merupakan permasalahan yang dihadapi pengelola UMKM dan BUMDes dalam meningkatkan produktivitasnya. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk memfasilitasi pelaku usaha UMKM dan BUMDes dalam rangka meningkatkan kapasitasnya menggunakan produk teknologi digital secara efektif. Metode dalam kegiatan ini adalah memberikan pemahaman tentang penggunaan aplikasi Canva yang digunakan untuk pembuatan logo, desain label produk, dan lensa kegiatan pada UMKM, BUMDes, dan pemerintah desa, termasuk organisasi aktivitas organisasi kepemudaan. Target khusus pelaksanaan pelatihan ini adalah: (1) peningkatan pengetahuan pelaku UMKM dan BUMDes dalam memanfaatkan produk teknologi digital, (2) mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam hal desain grafis untuk meningkatkan usaha dan pemasaran produk. Hasil dari kegiatan ini adalah kemudahan dalam pembuatan logo, desain label produk, dan lensa kegiatan pada UMKM dan BUMDes untuk mempromosikan produk, termasuk untuk keperluan kantor desa, dan organisasi kepemudaan setempat. Kegiatan ini juga memberikan manfaat kepada dosen-dosen Universitas Negeri Gorontalo sebagai pelaksana kegiatan dan untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang dimiliki dosen kepada masyarakat luas.

Kata kunci: BUMDes, desain grafis, peningkatan kapasitas, sumber daya manusia, UMKM

1. Pendahuluan

Era globalisasi bersinergi dengan era digital yang terus berkembang, peran teknologi informasi telah menjadi pendorong utama transformasi bisnis diberbagai sektor. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) serta Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) sebagai elemen vital dalam perekonomian lokal juga perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut. Migrasi ke *platform* digital, penggunaan alat analitik data, dan integrasi kecerdasan buatan menjadi faktor kritis dalam meningkatkan produktivitas dan daya saing bagi sebuah UMKM (Santoso, 2021). Pengelolaan sumber daya manusia (SDM) menjadi kunci utama dalam menjawab kebutuhan pengembangan UMKM dan BUMDes pada era digital (Rusiyati, 2023).

SDM merupakan elemen utama organisasi dibandingkan dengan elemen sumber daya yang lain seperti modal, teknologi, karena manusia itu sendiri yang mengendalikan faktor yang lain. SDM adalah individu produktif yang bekerja sebagai penggerak suatu organisasi, baik itu di dalam institusi maupun perusahaan yang memiliki fungsi sebagai aset sehingga harus dilatih dan dikembangkan kemampuannya (Susan, 2019). Pelatihan dan pengembangan SDM adalah proses peningkatan keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan individu dalam suatu organisasi. Pelatihan dan pengembangan SDM diperlukan di era digital untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi organisasi (Guerra dkk, 2023). Pelatihan adalah proses terstruktur yang membantu individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan dengan lebih baik (Ridfan, 2023).

Pemberdayaan pengelolaan SDM pada UMKM dan BUMDes membutuhkan peran serta keterlibatan perguruan tinggi sebagai tulang punggung yang menjembatani program percepatan pembangunan desa melalui kegiatan kuliah kerja nyata (KKN). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian tugas Tri Dharma yang harus dilaksanakan oleh setiap dosen di perguruan tinggi (PT). Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di luar kampus dengan melibatkan pihak lain, baik pihak di dalam kampus maupun di luar kampus. Program pemberdayaan masyarakat di perguruan tinggi ini diarahkan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada di masyarakat berdasarkan analisis situasi terhadap pembangunan desa (Rambe dkk, 2020).

Pelatihan pengelolaan SDM di era digital dapat diwujudkan salah satunya dengan bentuk pelatihan desain grafis untuk membuat sebuah infografis. Sebuah infografis dapat menciptakan informasi yang mudah diterima oleh pembaca jika disajikan secara menarik, kreatif, dan informatif (Ridiani, dkk, 2021). Perpaduan berbagai elemen grafis (garis, warna, dll) dalam suatu bentuk seni yang disebut desain grafis diperlukan untuk menyampaikan sebuah informasi yang diinginkan (Hadana, dkk, 2023). Kebutuhan infografis penyebaran informasi oleh BUMDes dan pembuatan branding untuk UMKM dapat dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang sederhana dan mudah digunakan (Septiarini, 2022) sehingga aplikasi ini sangat populer bagi orang yang baru belajar tentang desain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada mitra yaitu UMKM dan BUMDes di Desa Tunas Jaya, Kecamatan Bone Pantai, Kabupaten Bone Bolango didapati kondisi SDM belum optimal dalam penggunaan teknologi informasi terutama dalam sarana penyebaran informasi yang perlu dikelola oleh organisasi. Selain itu, problem lain terkait perijinan dan surat izin edar produk pada UMKM yang menghambat proses distribusi produk. Dalam rangka peningkatan kapasitas SDM Desa Tunas Jaya, maka diperlukan pelatihan yang sesuai terkait pengelolaan SDM yaitu mengenai pelatihan desain grafis

dan wawasan mengenai perijinan edar produk. Pelatihan diselenggarakan dalam bentuk penyajian materi dengan metode praktik langsung dan ceramah.

2. **Metode Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan Desain Grafis dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2023 yang berlokasi di Desa Tunas Jaya, Kabupaten Bone Bolango. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi dua tahapan, yaitu: Persiapan, dan Pelaksanaan.

Tahap Persiapan, dilakukan observasi untuk mengumpulkan kebutuhan awal kendala-kendala yang dihadapi oleh UMKM dan BUMDes di Desa Tunas Jaya khususnya yang berkaitan dengan pengelolaan dan peningkatan produk. Tahap ini dilakukan dengan mitra untuk bersama menganalisis permasalahan yang ada dan dilanjutkan dengan sosialisasi awal tentang pelaksanaan pelatihan.

Tahap Pelaksanaan, pelatihan pengelolaan SDM. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan cara:

Kegiatan 1:

Penyajian materi terkait aplikasi Canva kepada pelaku UMKM dan BUMDes di Desa Tunas Jaya, Kabupaten Bone Bolango.

Kegiatan 2:

Bimbingan teknis dalam pembuatan logo, infografis dan iklan produk menggunakan aplikasi Canva.

3. **Hasil dan Pembahasan**

- a. **Penyajian Materi Menggunakan Aplikasi Canva**
Pelatihan Desain Grafis menghadirkan narasumber dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo, Baits Syaiful Rijal, M.Pd. Narasumber memberikan pemahaman mengenai definisi, prinsip, serta komponen desain grafis yang menjadi basis visual sekaligus memberikan peran komunikasi visual (Gambar 1).



Gambar 1. Pelatihan Desain Grafis menggunakan Canva

b. Bimbingan Teknis dalam Penggunaan Aplikasi Canva

Dalam pelatihan tersebut para peserta dibimbing untuk dapat membuat sebuah karya menggunakan aplikasi Canva yang ramah atau mudah dimengerti seperti pada UMKM adalah pembuatan logo, desain label produk dan lensa kegiatan serta pada Pemerintah Desa, BUMDes dan Organisasi Kepemudaan adalah struktur organisasi dan lain sebagainya (Gambar 2).



Gambar 2. Pendampingan Praktik pada Peserta Pelatihan Desain Grafis

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil realisasi program yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian merupakan sarana untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang juga merupakan wujud nyata pengalaman yang bermakna bagi tim pengabdian dalam kehidupan masyarakat secara langsung. Pengelolaan SDM pada UMKM dan BUMDes

dalam bentuk pelatihan desain grafis menggunakan Canva bertujuan untuk meningkatkan kapasitas SDM di Desa Tunas Jaya. Melalui pelaksanaan pengabdian ini telah menghasilkan SDM terlatih khususnya pengolahan data grafis yang diharapkan mampu berkontribusi dalam upaya mewujudkan dan mendorong kemajuan potensi ekonomi UMKM dan BUMDes. Kegiatan pengabdian dapat terlaksana dengan baik dan lancar dengan adanya dukungan penuh, bantuan dan partisipasi dari pihak pemerintah desa serta respon yang positif dari peserta pelatihan yakni aparat desa dan masyarakat Desa Tunas Jaya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Rektor UNG dan Kepala LP2M UNG yang telah memberikan fasilitas pendanaan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kepada Pemerintah Desa Tunas Jaya melalui Kepala Desa dan jajarannya yang telah mengambil peran dalam penyelenggaraan kegiatan pengabdian masyarakat. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada mahasiswa Peserta KKN Tematik Membangun Desa atas kerjasama dan partisipasinya dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kepada masyarakat desa yang telah turut serta mendukung dan menyukseskan semua program.

Daftar Pustaka

- Guerra, J. M. M., del Valle, I. D., & Suarez, M.M. (2023). The impact of digital transformation on talent management. *Technological Forecasting and Social Change*, 188, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.122291>
- Hadana, Asep.P.Y.U, Nurus. S, & Titis. A. (2023). Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X Sma Negeri 11 Semarang: *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(1), 126-142
- Rambe, J. Y., Badaruddin., dan Kadir, A. 2020. Konsep Pendampingan dalam Struktur Pemerintahan Indonesia: Mengapa Pendamping Lokal Desa Harus Ada? *Perspektif*, 9 (2), pp. 263-269.
- Ridfan, C. (2023). Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Diera Digital. <https://www.researchgate.net/publication/370029931>
- Ridfan, C. (2023). Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Diera Digital. <https://www.researchgate.net/publication/370029931>
- Ridiani, N. M., Ahmad, F. K. B., Della, N, Fara D.S.W, Kelvin. W, Siti K.Y.P, & M. Muhyiddin A.W, (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Media Canva Guna Melatih Kreativitas Masyarakat Desa Banyuurip Kecamatan Senori Kabupaten Tuban: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23-32.
- Rusiyati, S. (2023). Pelatihan Pengelolaan SDM di Era Digital Pada Koperasi Serba Usaha Komunitas Warga Bojong Gede (Ksu Kowage). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusa Mandiri*. 5(1), 8-14
- Santoso, B. (2021). Inovasi dan Kewirausahaan di Era Digital: Tantangan dan Peluang untuk UMKM. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 23(1), 78-88.
- Septiarini, A., Novianti, P., Yanuar, S. G., Satria, B. E. C., Gempar. P. D., Daffa. P. M., & Risky, K. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa SMAN 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 123-128. <http://dx.doi.org/10.35315/intimas.v2i2.9033>.
- Susan, E. (2019). Manajemen Sumber Daya Manusia. *ADARA Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 952-962.

