

Peningkatan Kreativitas dan Inovasi Remaja Melalui Pelatihan Desain Grafis kepada Pengurus PIK Remaja Maju Desa Katialada

Bait Syaiful Rijal^a, Mohamad Rivanska Adam^b, Haikal Bahri^c, Arif Dwinanto^d, Huzaima Mas'ud^e, Ihsanulfu'ad Suwandi^f, Sri Ayu Ashari^g, Muthia^h, Eka Vickraean Dangkoaⁱ, Haeriani H^j

^{a,b,c,d,e,f,g,h,i,j} Universitas Negeri Gorontalo

^abait@ung.ac.id, ^darifdwinanto@ung.ac.id, ^ehuzaima@ung.ac.id, ^fihsansuwandi@ung.ac.id,
^gsriayu@ung.ac.id, ^hmutia@ung.ac.id, ⁱeka_dangkua@ung.ac.id, ^jhaerianih@ung.ac.id

Abstract

Graphic design training is an effort to enhance the creativity and innovation of youth, particularly the management of PIK Remaja Maju Desa Katialada. This activity aims to equip youth with graphic design skills to support educational activities on social media. The training method includes preparation, implementation, and evaluation stages using a participatory approach. The results show an increase in participants' understanding and skills in using design software and creating engaging and informative visual content. This training is expected to serve as an initial step for youth to contribute creatively in delivering positive messages on social media.

Keywords: *graphic design training, youth creativity, social media, PIK Remaja.*

Abstrak (Times New Roman, 10 bold)

Pelatihan desain grafis merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi remaja, khususnya pengurus PIK Remaja Maju Desa Katialada. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali remaja dengan keterampilan desain grafis guna menunjang aktivitas edukasi di media sosial. Metode pelatihan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan pendekatan partisipatif. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta dalam menggunakan perangkat lunak desain serta menghasilkan konten visual yang menarik dan informatif. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal bagi remaja untuk berkontribusi secara kreatif dalam menyampaikan pesan positif di media sosial.

Kata Kunci: pelatihan desain grafis, kreativitas remaja, media sosial, PIK Remaja.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah membawa dampak besar pada cara masyarakat, khususnya remaja, berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Media sosial kini menjadi salah satu platform utama untuk menyebarkan informasi, termasuk edukasi di kalangan remaja. Namun, banyak remaja yang masih kesulitan menyampaikan pesan melalui media sosial secara menarik dan efektif. Keterbatasan ini sering disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam desain grafis, yang sejatinya menjadi elemen penting dalam komunikasi visual di era digital (Cahyaningrum, 2020).

Sebagai organisasi kepemudaan yang berfokus pada edukasi, PIK Remaja Maju Desa Katialada menghadapi tantangan serupa. Mereka memiliki peran strategis dalam menyampaikan informasi dan edukasi kepada masyarakat, terutama tentang kesehatan

reproduksi dan isu-isu remaja lainnya. Sayangnya, pesan yang disampaikan sering kurang menarik perhatian karena minimnya kemampuan desain grafis yang dimiliki oleh pengurus (Suryani, 2019).

Suryani (2019) menekankan bahwa desain grafis dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pesan visual. Hal ini menjadikan desain grafis sebagai keterampilan penting yang perlu dikuasai oleh para remaja agar dapat bersaing di era digital. Dengan kemampuan desain yang baik, pesan yang ingin disampaikan tidak hanya terlihat lebih profesional tetapi juga lebih mudah diterima oleh audiens. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat (2021), yang menyatakan bahwa metode visualisasi yang baik dapat memperkuat daya serap informasi oleh penerima pesan.

Melalui pelatihan ini, pengurus PIK Remaja Maju diharapkan dapat mengatasi keterbatasan tersebut. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip desain grafis, sekaligus membekali peserta dengan kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain. Dengan begitu, mereka mampu menghasilkan konten yang kreatif, informatif, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan inovasi di kalangan remaja. Dengan memahami potensi desain grafis, para peserta diharapkan mampu mengembangkan ide-ide baru yang dapat diterapkan dalam berbagai kegiatan edukasi di media sosial. Ini tidak hanya akan meningkatkan efektivitas komunikasi, tetapi juga memperkuat citra positif organisasi di mata masyarakat (Cahyaningrum, 2020).

2. Metode Pelaksanaan

Pelatihan ini dilakukan dalam tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan
 - Identifikasi kebutuhan peserta melalui survei awal.
 - Penyusunan modul pelatihan berdasarkan kebutuhan.
 - Penyediaan fasilitas perangkat lunak desain grafis Canva.
2. Tahap Pelaksanaan
 - Pembukaan: Penjelasan tujuan pelatihan dan pengenalan perangkat lunak desain grafis.
 - Sesi Teori: Materi tentang prinsip desain grafis, seperti warna, tipografi, dan komposisi.
 - Sesi Praktik: Latihan membuat poster, infografis, dan konten media sosial.
 - Kegiatan Kolaboratif: Peserta bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek desain.
3. Tahap Evaluasi
 - Penilaian hasil desain peserta berdasarkan estetika dan kesesuaian dengan tema.
 - Survei akhir untuk mengukur peningkatan keterampilan dan kepuasan peserta.



Gambar 1. Sesi pemberian materi

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan ini diikuti oleh 10 pengurus PIK Remaja Maju Desa Katialada. Peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam memahami prinsip desain seperti pemilihan warna, tata letak, dan tipografi yang efektif. Observasi juga menunjukkan adanya kolaborasi yang lebih baik di antara peserta. Dalam sesi praktik kelompok, peserta saling berbagi ide dan membantu satu sama lain untuk menyelesaikan proyek. Ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga memperkuat kerja sama tim.



Gambar 2. Sesi praktik kolaborasi

Beberapa desain yang dihasilkan berhasil menarik perhatian dan diapresiasi oleh komunitas desa. Misalnya, sebuah poster bertema "Pancasila" mendapat banyak tanggapan positif dari aparat desa karena desainnya yang atraktif dan pesan yang kuat. Serta beberapa desain lain yang dibuat oleh peserta.



Gambar 3. Desain poster karya peserta pelatihan

Namun, terdapat beberapa tantangan selama pelatihan. Keterbatasan fasilitas seperti komputer yang jumlahnya terbatas membuat beberapa peserta harus berbagi perangkat. Selain itu, durasi pelatihan yang singkat menjadi kendala dalam mendalami semua aspek desain grafis. Sebagai solusi, disarankan adanya pelatihan lanjutan yang lebih mendalam.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif baik secara individual maupun kelompok. Peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis dan menyampaikan pesan melalui media sosial. Ini sesuai dengan temuan Sugiyono (2019), yang menyatakan bahwa pelatihan praktis dapat meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri peserta secara signifikan.

Selain itu, pelatihan ini membuka peluang baru bagi remaja untuk berkontribusi lebih aktif di masyarakat. Mereka kini memiliki kemampuan untuk membuat materi edukasi yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual, yang dapat mendukung berbagai program organisasi di masa depan.

4. Kesimpulan

Pelatihan desain grafis bagi pengurus PIK Remaja Maju Desa Katialada telah berhasil meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta dalam menghasilkan konten visual yang mendukung aktivitas edukasi di media sosial. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penguasaan desain grafis dapat menjadi alat yang efektif bagi remaja untuk menyampaikan pesan positif secara inovatif. Namun, keterbatasan waktu pelatihan menjadi tantangan dalam pendalaman materi. Oleh karena itu, diperlukan program lanjutan untuk memastikan keberlanjutan dan pengembangan keterampilan peserta.

Daftar Pustaka

- Cahyaningrum, F., & Prabowo, H. (2020). Pengaruh Keterampilan Desain Grafis terhadap Efektivitas Komunikasi Visual di Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Visual dan Desain Grafis*, 123-134.
- Hidayat, M., & Astuti, Y. (2021). Peran Media Visual dalam Penyampaian Pesan Sosial kepada Generasi Milenial. *Jurnal Komunikasi Sosial*, 225-239.
- Nugraha, R., & Permana, H. (2021). Peningkatan Kreativitas Remaja Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Kolaborasi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 45-56.

Setiawan, T., & Anggraeni, D. (2020). Implementasi Pelatihan Desain Grafis untuk Peningkatan Daya Saing di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 67-78.

Suryani, D. (2019). Optimalisasi Peran PIK Remaja dalam Edukasi Kesehatan Reproduksi melalui Media Digital. *Jurnal Kesehatan Remaja*, 98-110.