

---

---

## Pemberdayaan Kelompok Remaja melalui Pelatihan Desain Grafis di Desa Prajegan, Sukorejo, Kabupaten Ponorogo

Fajar Sidik Musari<sup>1</sup>, Moh. Hazim Ahrori<sup>2</sup>, Dewi Yunita Sari<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri, Ponorogo, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri, Ponorogo, Indonesia

<sup>3</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri, Ponorogo, Indonesia

---

### Abstract

Village teenagers are an association where they are the object and play a role in carrying out events in Prajegan village. Graphic design is a communication process using visual elements, such as typography, photography and illustrations which are intended to create a perception of a message conveyed on social media. In general, graphic designers make extensive use of images, photos, symbols and various forms of language and visual elements. In this service activity we will help village teenagers develop their potential to get job opportunities in the design field to strengthen the economy and also their productivity. Graphic design training can provide basic graphic design skills to village teenagers to be able to create media publications in Prajegan village. The aim of this program is to provide knowledge about graphic design to village teenagers and village youth organizations, provide knowledge about coloring in making a design, change consumer behavior in teenagers regarding smartphone use, and build better relationships between teenagers. The method used for community mapping is the ABCD method. method by utilizing assets owned by local communities which are seen to support community empowerment activities, here we use the pixellab application for the training we hold.

---

### Keywords

Training; Graphic Design; Pixellab Application

---

### Corresponding Author

Fajar sidik musari

Institut Agama Islam Sunan Giri, Ponorogo, Indonesia; sidik3819@gmail.com

---

## 1. PENDAHULUAN

Kumpulan para remaja desa adalah suatu perkumpulan dimana mereka yang menjadi objek dalam melakukan acara-acara di desa tempat mereka tinggal. Kita harus mencari solusi yang simpel yaitu dengan adanya potensi yang remaja desa punya. Pada kegiatan pengabdian ini kami membantu remaja desa dalam mengembangkan potensi yang mereka punya untuk mendapatkan peluang pekerjaan dalam bidang desain untuk memperkuat perekonomian dan juga produktivitas mereka. Pelatihan



desain grafis dapat memberikan keterampilan desain grafis dasar kepada remaja desa untuk dapat membuat media publikasi (Aisa et al. 2022) .

Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Pada umumnya, desainer grafis banyak memanfaatkan gambar, foto, simbol dan berbagai bentuk bahasa serta elemen visual. Bentuk komunikasi visual tersebut sering dilengkapi dengan adanya huruf (Yahya et al. 2020). Dalam pengabdian yang telah terlaksana diharapkan remaja desa bisa menggunakan ilmu yang telah diberikan sehingga bisa bermanfaat untuk kedepannya. Pelatihan pembuatan desain grafis/editing foto di kalangan remaja diharapkan dapat mengisi waktu luang para remaja. Karena dipandang remaja yang sedang mencari jati diri ini merasa bosan dengan tiadanya kegiatan rutin atau penyaluran hobi mereka dan membuat para remaja di desa prajegan ini menjadi kreatif dalam berkreasi di bidang desain.

Perubahan teknologi komunikasi yang sangat cepat dan pesat dari tahun ke tahun dapat mempengaruhi cara berpikir seorang remaja dan mempengaruhi interaksi sosial mereka (Nasrulloh et al. 2023). Berdasarkan kebutuhan remaja yang telah diketahui melalui wawancara, kekurangan dan kebutuhannya adalah cara mengoperasikan teknologi dibidang desain dan pengoprasian aplikasinya.

Kegiatan pelatihan sangat penting karena bermanfaat guna menambah pengetahuan atau keterampilan terutama bagi yang mempersiapkan diri memasuki lapangan pekerjaan (Anggun dalam Sony, 2019). Beberapa manfaat yang diperoleh dari program pelatihan diantaranya adalah (Simamora dalam Sony, 2019): 1) Meningkatkan kualitas dan kuantitas produktivitas. 2) Mengurangi waktu belajar yang diperlukan untuk mencapai standar kinerja yang dapat diterima. 3) Membentuk sikap, loyalitas, dan kerjasama yang lebih menguntungkan. 4) Memenuhi kebutuhan perencanaan sumber daya manusia. 5) Mengurangi frekuensi dan biaya kecelakaan kerja. 6) Membantu dalam peningkatan dan pengembangan pribadi mereka. Hal tersebut juga diperkuat Rini dan Dodit (2018) yang menjelaskan bahwa pelatihan untuk membuat desain grafis menjadi hal yang dirasa sangat perlu untuk meningkatkan kreatifitas warga masyarakat yang ikut terlibat dalam kegiatan secara bersama-sama

Dan dari situ kami pengabdian masyarakat mempunyai gagasan unruk membuat pelatihan desain grafis. Namun melihat dari target atau mitra yang kemungkinan jarang atau bahkan tidak mempunyai sama sekali laptop atau komputer, diambillah keputusan untuk menggunakan perantara atau alat yang kemungkinan banyak orang punya yaitu smartphone sehingga para remaja tidak kesulitan saat mencari media untuk mendesain sesuatu (Harianti, n.d.). Atas dasar pengamatan ini, perlu didesain pelatihan desain grafis melalui program pengabdian kepada masyarakat yang sesuai untuk kebutuhan remaja desa Prajegan. Pelatihan adalah suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktek dibandingkan teori (Priatna et al., 2021).

Sebelum kita melakukan pelatihan di desa prajegan ini kita bersosialisasi mengenalkan aplikasi yang akan kita pakai di pelatihan yang akan di adakan yaitu dengan menggunakan aplikasi pixellab. Kami mengambil aplikasi ini karena lebih mudah di gunakan daripada menggunakan laptop maupun computer yang di tidak semua memilikinya, dan aplikasi ini bisa di gunakan secara gratis di mana saja dan kapan saja.

Aplikasi dalam sistem android secara umum adalah sebuah bagian perancangan mengenai operasi yang berhubungan dengan perangkat mobile berbasislinuxyang mana dalam aplikasi android mencakup sistem operasi, aplikasi, danmiddleware. Ketiga unsur ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan dalam smartphone. Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. (Nassarudin 2024)

Sementara Pixellab merupakan aplikasi berbasis android untuk mengedit teks dengan mudah yang dikembangkan oleh App Holdings. Fitur pendukung berupa membuat teks, teks 3D, efek teks, ratusan font, membuat stiker, emoji dengan berbagai macam bentuk yang diinginkan. Aplikasi ini juga dapat menyimpan proyek dan mengeksportnya kedalam beragam format, seperti pdf, jpeg dan png. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu terintegrasi dengan aplikasi design berbasis android lainnya. Sehingga dalam penggunaannya, aplikasi ini mudah digunakan, simple, cepat dan efisien (Thepssaini 2020)

Pixellab memiliki banyak manfaat. Manfaat tersebut antara lain memiliki keunggulan dalam fungsi pengeditan gambar dan foto, serta kita bisa bereksperimen dengan menambahkan efek pada gambar. Pixellab juga dapat digunakan untuk membuat stiker serta thumbnail youtube (Syahputri and Hasanudin 2023).

Aplikasi PixelLab dapat cukup diunduh melalui Play Store. PixelLab menawarkan kemudahan dalam mendesain dengan antarmuka yang sederhana, serta menyediakan teks 3D dan stiker, semuanya dapat diedit secara gratis. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan foto dengan teks secara ringkas hanya menggunakan ponsel pintar. Menurut informasi yang ditemukan Dailysocial, PixelLab hanya dapat diakses melalui platform Android. Imagin Studio sebagai pengembangnya belum memiliki situs web perusahaan, artinya bahwa perusahaan ini masih dalam tahap pengembangan (Hasibuan, A. Z., & Asih, M. S., 2022).

Salah satu konsep model pelatihan sangatlah bergantung pada kondisi (peserta didik, sasaran kegiatan dan pelatih). Hal tersebut sangat berbanding lurus dengan kebutuhan dan tujuan pelatihan (Rossett & W. Arwady, 1987). Sejalan dengan itu (Mustofa, 2012) menjelaskan Pelatihan dapat tercapai apabila antara peserta belajar, pelatih saling memahami, menghargai, pengertian dan saling membelajarkan satu dengan lainnya.

Dilihat dari masalah di atas kami pengabdian masyarakat yang ada di desa ini mengadakan pelatihan desain guna membantu remaja dan karang taruna setempat supaya memiliki inovasi dan kreatifitas yang bertambah.

## **2. METODE**

Metode pengabdian masyarakat menggunakan metode pendekatan ABCD (Asset Based Community Development) yakni metode dengan memanfaatkan asset yang dimiliki masyarakat setempat yang dilihat dapat mendukung kegiatan pemberdayaan masyarakat. Metode pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi metode ceramah, diskusi, dan pelatihan (Nasrulloh et al., 2021).

Pelatihan desain grafis ini dilaksanakan di Desa prajegan, Kecamatan sukorejo, Kabupaten ponorogo. Mitra dalam kegiatan ini adalah kelompok masyarakat umum, yaitu remaja dan karang taruna yang ada pada desa prajegan dari. Setelah dilaksanakannya pelatihan desain grafis, diharapkan pengetahuan yang peserta peroleh akan dapat disebarakan kepada warga desa dan menjadi bekal mereka menjadi desain yang yang baik.

Saat ini desa prajegan sudah memiliki media yang di kelola oleh remaja dan karang taruna yang bernama media kreatif desa namun untuk postingan yang di posting dalam akun tersebut masih memiliki kekurangan yang dan belum menarik, maka dari itu pelatian ini sangat penting di adakan jdi desa ini. Harapannya adalah bahwa pelatihan ini akan mendorong inovasi lokal dan memungkinkan masyarakat untuk mengembangkan potensi yang sudah ada di desa prajegan ini

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Prajegan adalah sebuah desa di wilayah Kecamatan sukorejo, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur. Desa Prajegan terdiri dari 6 dusun yaitu Dusun pacar, dudun mening, dusun karang, dusun asem kendang, dusun jatisari.

Banyak sekali kriteria, indikator, dan tolak ukur untuk menyatakan keberhasilan suatu kegiatan, namun yang digunakan untuk menyatakan kegiatan pelatihan desain grafis dengan aplikasi pixellab ini berhasil atau tidak adalah dengan angket kepuasan.

Hal tersebut dilakukan agar bisa mendapatkan suatu data yang valid tentang kepuasan peserta selama pelatihan dilaksanakan. Pembagian angket dilakukan setelah acara pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi pixellab. Kegiatan ini terdiri beberapa tahapan yang sudah dilakukan sebagai berikut

### **1. Koordinasi dengan Kepala Desa di Desa Sidomulyo**

Awal program kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan melakukan koordinasi awal melalui izin pelaksanaan pengabdian yang dilakukan dengan Kepala Desa Sidomulyo bapak

Sunyoto. Hasil koordinasi dengan pihak mitra mengizinkan melakukan kegiatan pengabdian sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Setelah perizinan selesai, selanjutnya dilakukan koordinasi dan diskusi lanjutan dengan remaja di Desa Sidomulyo, tentang pelatihan desain grafis dengan aplikasi pixellab.

## 2. Penyusunan Materi Penyusunan

Untuk pemateri yang kami ambil dari teman kita sendiri yang di pandang mampu melakukan dan melakukan pelatihan ini dan di bantu darii kelompok 8 yang ikut serta dalam pencarian materi pixellab ini. Materi yang kami ambil dari beberapa referensi salah satunya adalah pembuatan poster 17 Agustus yang akan datang dan materi ini di gunakan pada saat pelatihan desain yang akan kita laksanakan.

## 3. Pesiapan arana dan prasarana

Kegiatan pelatihan yang akan kita adakan ini bertempat di baladesa prajegan dan beruntung untuk kegiatan yang kita adakan ini sudah sebagian di fasilitasi oleh desa dan di dukung penuh oleh pemerintah desa prajega seperti tempat, lcd proyektor, sound sytem, kursi, meja. Kita sangat terbantu untuk persiapan yang akan di gunakan untuk pelatihan tersebut.

## 4. Pelaksanaan pelatihan desain grafis

Selama pelaksanaan pelatihan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain keterlambatan kedatangan pemateri dan penundaan waktu pelaksanaan acara. Namun, penting untuk dicatat bahwa semua masalah ini berhasil diatasi dengan cepat dan efektif, sehingga acara berjalan sesuai dengan rencana. Pengalaman mengatasi kendala ini kemudian dijadikan sebagai sumber pembelajaran yang berharga bagi tim pelaksana pengabdian.



Gbr. 1 Foto pelaksanaan kegiatan



Gbr. 2 Foto pelaksanaan kegiatan



Gbr. 3 Foto pelaksanaan kegiatan



Gbr. 4 Foto pelaksanaan kegiatan



Gbr. 5 Foto persiapan sarana prasarana

Hasil dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi para remaja dan karang taruan di Desa prajegan sukorejo ponorogo. Hal ini bertujuan agar aplikasi Pixellab dapat digunakan oleh para remaja di masa depan dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang teknologi. peserta dalam pelatian ini sangat antusias dalam melakukan Praktik yang di pimpin oleh pemateri dan di bantuk kelompok kpm di desa prajegan ini .

Dan dengan di adakannya pelatihan ini remaja desa prajegan dapat membantu apa yang ada di desa khususnya dalam bidang dessain dana tekno;ogi untuk kelangsungan pemerintahan yang aada di desa prajegan tersebut.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan desain poster menggunakan aplikasi Pixellab memberikan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan yang berarti bagi remaja dan Karang Taruna di Desa Prajegan. Program ini berhasil melampaui sekadar pemberian informasi, mampu meningkatkan keterampilan remaja dalam memanfaatkan teknologi yang ada di smartphone, khususnya penggunaan aplikasi Pixellab.

Dengan pengetahuan dan ilmu ini remaja dan Karang Taruna yang berperan di desa dapat dengan mudah menciptakan desain menarik sebagai bagian dari konten yang di posting untuk desa. Penggunaan Pixellab sebagai alat utama memberikan fleksibilitas kepada peserta dalam mengedit yang beragam, memungkinkan mereka untuk menciptakan desain poster yang sesuai dengan preferensi dan kreativitas individu yang tidak kalah dengan di komputer.

#### REFERENSI

- Aisa, Aufia, Moh Sholeh Afyuddin, Siti Sulaikho, Wanda Putri Noviati, and Nur Trengginas. 2022. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Pixellab di Desa Sidomulyo."
- Harianti, Erna. n.d. "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kursus Desain Grafis Di Balai Latihan Kerja Kabupaten Bulukumba."
- Nasrulloh, Muhammad Farid, Muhammad Ridhoi Asyari, Rizky Dwi Saputra, Muhyiddin Zainul Arifin, Septian Ragil Anandita, and Muhammad Ansori Aris. 2023. "Pelatihan Desain Grafis Berbasis Android Guna Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Betek Mojoagung."
- Nassarudin, Muhammad. 2024. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI PIXELLAB DALAM MENULIS CERITA FANTASI KELAS VII" 14 (1).
- Syahputri, Khoirul Rahma, and Cahyo Hasanudin. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Pixellab untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa dalam Membuat Iklan."
- Thepssaini. 2020. *Pixellab - The Editing King: By Thepssaini*. Thepssaini.
- Yahya, Fahmi, Hermansyah Hermansyah, Syafruddin Syafruddin, Syarif Fitriyanto, and Musahrain Musahrain. 2020. "PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK KELOMPOK PEMUDA KREATIF DESA GONTAR KECAMATAN ALAS BARAT KABUPATEN SUMBAWA." *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 3 (2). <https://doi.org/10.29303/jppm.v3i2.1858>.
- Sari, Indah Purnama, and Susanti Sundari. "Digitalisasi Siswa Sekolah Dasar melalui Pelatihan Pembuatan Poster dengan Pixellab." *Jurnal Suara Pengabdian* 45 3.1 (2024): 74-84.
- Hidayat, Rohmat, et al. "Peningkatan Keterampilan Remaja Desa Gongseng Jombang Melalui Pelatihan Desain Grafis." *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4.1 (2023): 13-16.

Pritandhari, Meyta, and Fajri Arif Wibawa. "Pelatihan desain grafis meningkatkan kreativitas karang taruna pemuda mandiri kelurahan rejomulyo." *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat* 5.1 (2021): 33-41.

Badharudin, Abid Yanuar. "Pelatihan desain grafis untuk pemberdayaan pemuda kampung rahayu kecamatan purwokerto selatan kabupaten banyumas." *Jurnal Pengabdian Teknik dan Sains (JPTS)* 1.2 (2021).