

## PERAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN DIGITAL REMAJA

Rian Agusta<sup>\*1</sup>, Muhammad Haikal Zaqi<sup>2</sup>, Rina Yuniarti<sup>3</sup>, Sri Handayani<sup>4</sup>  
Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

<sup>1,2</sup>Prodi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

<sup>3</sup>Prodi Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

<sup>4</sup>Prodi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[rianagusta2002@gmail.com](mailto:rianagusta2002@gmail.com), <sup>2</sup>[Haikalzaqi47@gmail.com](mailto:Haikalzaqi47@gmail.com), <sup>3</sup>[rinayuniarti@umb.ac.id](mailto:rinayuniarti@umb.ac.id), <sup>4</sup>[yani@umb.ac.id](mailto:yani@umb.ac.id)

### ABSTRAK

Kegiatan pelatihan desain grafis di Kelurahan Bajak merupakan salah satu bentuk pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital remaja. Permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah masih rendahnya pemahaman dan keterampilan remaja dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif, sehingga mereka cenderung menggunakan perangkat digital hanya untuk hiburan dan komunikasi. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode sosialisasi, pelatihan teori, praktik, pendampingan, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Peserta pelatihan berjumlah 25 orang remaja dari berbagai RT di Kelurahan Bajak. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman desain grafis, kemampuan menggunakan aplikasi, kreativitas, serta kepercayaan diri peserta dalam menghasilkan karya visual. Peningkatan rata-rata mencapai lebih dari 45% berdasarkan hasil perbandingan pre-test dan post-test. Selain peningkatan keterampilan, kegiatan ini juga menumbuhkan motivasi peserta untuk memanfaatkan teknologi digital secara produktif dan menjadikannya peluang wirausaha, khususnya dalam mendukung promosi produk lokal. Dengan demikian, kegiatan pelatihan desain grafis terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas dan keterampilan digital remaja di Kelurahan Bajak.

**Kata Kunci:** Desain grafis, kreativitas, keterampilan digital, pelatihan, remaja.

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah memberikan pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan kreativitas masyarakat. Generasi muda, khususnya remaja, memiliki posisi penting sebagai agen perubahan yang dapat memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kreativitas, inovasi, serta keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Menurut (Pratama, 2021) literasi digital menjadi faktor utama dalam membentuk pola pikir kreatif remaja dan mendukung peningkatan daya saing mereka di masa depan.

Namun, kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua remaja memiliki keterampilan digital yang

memadai. Hasil observasi di Kelurahan Bajak memperlihatkan sebagian besar remaja hanya memanfaatkan perangkat digital sebatas untuk hiburan dan komunikasi, bukan untuk pengembangan potensi kreatif maupun peningkatan keterampilan. Menurut (Setiawan, 2022) keterbatasan pemahaman teknologi digital pada kalangan remaja menyebabkan rendahnya daya saing dan minimnya peluang wirausaha berbasis digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi dengan kemampuan yang dimiliki masyarakat.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan pelatihan yang bersifat aplikatif dan langsung menyentuh kebutuhan masyarakat, salah satunya pelatihan desain grafis. Menurut

(Putri & Kurniawan, 2023) pelatihan desain grafis terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya visual yang bermanfaat, baik untuk kepentingan akademik maupun ekonomi. Pemerintah pun mendorong generasi muda agar meningkatkan keterampilan digital sebagai bekal menghadapi era transformasi teknologi. Menurut (Kementerian Kominfo et al., 2024), penguasaan keterampilan digital menjadi faktor kunci dalam mempersiapkan remaja menghadapi masa depan.

Oleh karena itu, kegiatan pelatihan desain grafis di Kelurahan Bajak dirancang sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital remaja. Sejalan dengan penelitian (Nasution et al., 2025), metode pelatihan berbasis praktik langsung terbukti mampu memberikan peningkatan kompetensi peserta secara signifikan. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan remaja di Kelurahan Bajak mampu memanfaatkan teknologi digital tidak hanya sebagai pengguna pasif, tetapi juga sebagai pencipta karya kreatif yang memiliki nilai sosial maupun ekonomis.

## II. METODE KEGIATAN

Kegiatan pelatihan desain grafis ini dilaksanakan di kelurahan Bajak, Kecamatan Teluk Segara, kota Bengkulu. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 1 bulan, terhitung mulai dari bulan agustus hingga september 2025, dengan total durasi kegiatan sebanyak 4 kali pertemuan.

Metode yang digunakan dalam pemecahan permasalahan adalah sosialisasi dan pendampingan. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Tahap sosialisasi dilaksanakan dengan tujuan memberikan pemahaman menyeluruh kepada pihak kelurahan

dan remaja setempat mengenai tujuan, manfaat, serta jadwal pelatihan, sekaligus menumbuhkan motivasi agar mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan.

2. Pada tahap pelatihan teori, peserta dibekali pengetahuan dasar desain grafis yang mencakup prinsip desain, elemen grafis, serta pengenalan penggunaan aplikasi seperti Canva dan Photopea untuk mendukung pemahaman awal mereka.
3. Pada tahap pelatihan praktik, peserta diarahkan untuk secara langsung menghasilkan karya desain berupa poster, flyer, dan konten media sosial, sekaligus mengasah kreativitas dengan mengimplementasikan teori yang telah dipelajari.
4. Pada tahap pendampingan teknis, fasilitator memberikan bimbingan intensif untuk membantu peserta mengatasi kendala yang muncul sekaligus memastikan keterampilan yang dipelajari dapat diterapkan secara mandiri.
5. Pada tahap evaluasi hasil kegiatan, peserta diminta menghasilkan proyek desain secara individu maupun kelompok sebagai tolok ukur keterampilan yang telah diperoleh, sekaligus untuk menilai peningkatan kreativitas dan kemampuan digital mereka setelah mengikuti pelatihan.

Metode ini dipilih karena terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dibandingkan pembelajaran teori semata, serta mendorong peserta untuk menghasilkan karya nyata yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari maupun peluang ekonomi.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain grafis di Kelurahan Bajak berjalan dengan lancar dan mendapat dukungan penuh dari pihak kelurahan. Sebelum kegiatan dimulai, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan perangkat Kelurahan Bajak untuk menjelaskan tujuan serta manfaat kegiatan. Koordinasi ini penting agar program dapat berjalan sesuai kebutuhan masyarakat dan mendapat dukungan penuh dari pihak setempat.



**Gambar 1.** Foto Bersama Perangkat kelurahan Bajak.

Setelah koordinasi, pelatihan dilaksanakan dengan melibatkan 6 orang remaja dari umur 15-17 tahun dan dari berbagai RT di Kelurahan Bajak. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti materi dan praktik. Pada tahap awal, fasilitator memberikan penjelasan mengenai pengertian desain grafis, prinsip-prinsip dasar, serta pengenalan aplikasi Canva dan Photopea.



**Gambar 2.** Penyampaian Materi Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Dan Photopea.



**Gambar 3.** Foto Bersama Peserta Setelah Pelatihan Desain Grafis.

Selanjutnya, peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan materi melalui pembuatan poster edukasi, flyer,

dan konten promosi produk lokal. Suasana pelatihan berlangsung interaktif, di mana fasilitator mendampingi peserta yang mengalami kendala, sehingga mereka dapat menghasilkan karya sesuai kreativitas masing-masing.

Di akhir kegiatan, dilakukan dokumentasi bersama seluruh peserta sebagai bentuk penutup kegiatan.

Untuk menilai efektivitas kegiatan, dilakukan pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah pelatihan. Pre-test bertujuan mengetahui kemampuan awal peserta, sementara post-test digunakan untuk menilai peningkatan keterampilan setelah mendapatkan materi dan praktik.



**Tabel 1.** Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta.

Aspek Yang dinilai	Pre-Test	Post-Test
Pengetahuan dasar desain grafis	40% memahami	88% memahami
Kemampuan menggunakan aplikasi	28% mampu	84% mampu
Kreativitas dalam pembuatan karya	32% kreatif	80% kreatif
Kepercayaan diri dalam berkarya	36% percaya diri	85% percaya diri

Hasil tabel 1. Menunjukkan adanya peningkatan rata-rata lebih dari 45% di seluruh aspek penilaian. Dengan demikian, pelatihan desain grafis terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital remaja Kelurahan Bajak, sekaligus mendorong mereka untuk lebih produktif dalam memanfaatkan teknologi.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan dilaksanakan di Kelurahan Bajak telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi peserta. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta kepercayaan diri remaja dalam bidang desain grafis. Peserta yang sebelumnya hanya menggunakan perangkat digital untuk hiburan, kini mampu memanfaatkannya untuk menghasilkan karya visual yang bermanfaat dan bernilai guna.

Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan semangat produktivitas dan kesadaran peserta untuk mengembangkan potensi diri di bidang teknologi digital. Beberapa peserta bahkan menyatakan

minat untuk menjadikan keterampilan desain grafis sebagai peluang wirausaha, khususnya dalam membantu promosi produk lokal. Oleh karena itu, kegiatan serupa sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dengan variasi materi yang lebih luas, seperti desain konten media sosial, editing video, maupun branding digital. Pihak kelurahan dan lembaga pendidikan setempat juga diharapkan dapat mendukung keberlanjutan kegiatan ini serta memberikan pendampingan pasca-pelatihan, sehingga keterampilan yang diperoleh peserta dapat terus berkembang dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari maupun peluang usaha.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat dalam rangkaian kegiatan ini, khususnya Kepala Kelurahan Bajak yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga program pelatihan desain grafis dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif, serta Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memfasilitasi program pengabdian kepada masyarakat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Antara News. (2024). *Government calls on youth to boost digital skills for future*. Retrieved from. <https://en.antaranews.com/news/344193/government-calls-on-youth-to-boost-digital-skills-for-future>
- Nasution, F., Rahmawati, D., & Syahputra, M. (2025). Pelatihan desain grafis bagi perangkat desa di Pademawu Timur. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 55–64.
- Pratama, A. (2021). Pengaruh literasi digital terhadap kreativitas remaja di

era modern. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 45–52.

Putri, R., & Kurniawan, A. (2023). Peningkatan kreativitas siswa melalui pelatihan desain grafis di SMAK 7 Penabur Jakarta. *Jurnal Abdi*, 9(2), 101–110.

Setiawan, D. (2022). Pelatihan desain grafis untuk peningkatan kreativitas siswa SMAN 1 Pangkah. *AJECOM: Asian Journal of Education and Community*, 3(1), 15–23.