

## **EVALUASI PEMANFAATAN MEDIA PHOTOSHOP SEBAGAI *SOFTSKILL* PENGEMBANGAN DIRI UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER BAGI REMAJA DESA**

**Saifulloh<sup>1)</sup>, Ridho Pamungkas<sup>2)</sup>, Dimas Setiawan<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun

email: [saifulloh@unipma.ac.id](mailto:saifulloh@unipma.ac.id)

<sup>2</sup> Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun

email: [ridho.pamungkas@unipma.ac.id](mailto:ridho.pamungkas@unipma.ac.id)

<sup>3</sup> Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun

email: [dimas.setiawan@unipma.ac.id](mailto:dimas.setiawan@unipma.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi di era digital saat ini berpengaruh terhadap perubahan model bisnis dan perilaku konsumen. Hal ini ditandai dengan banyaknya bermunculan inovasi kreativitas dibidang bisnis printing dan advertising yang dikelola remaja. Bisnis ini berpotensi terus berkembang 10 tahun kedepan, sektor pembaharuan terdapat pada peralatan printing dan advertising hingga seni desain yang mengalami perubahan trend seiring banyaknya permintaan pemesan sebagai pihak penikmat jasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tahapan atau proses pemberdayaan masyarakat (khusus remaja desa) untuk membentuk karakter dengan berkarya dalam bentuk wirausaha mandiri. Sehingga dalam monitoring pemberdayaan ini dilakukan pendampingan dan pelatihan bertujuan untuk mengarahkan, membina dan memberi akses bagi remaja untuk mengeluarkan potensinya atau softskill mengenai pemahaman entrepreneurship di era digital sebagai bekal menghadapi beberapa kemungkinan di kemudian hari.

**Kata Kunci:** remaja desa, softskill, karakter, UMKM, advertising

### **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi merupakan suatu proses untuk memajukan pola pikir manusia kearah peradapan yang lebih baik(Sadah, Kamilah, Fuada, Thobib, & Arumsari, 2015). Perkembangan Teknologi berdampak besar bagi perekonomian dimana berdampak negatif bagi masyarakat jika pada realitanya masyarakat acuh tak acuh terhadap perkembangan era globalisasi digital ini(Solihatini & Wijanarko, 2017). Dampak paling instan adalah sulitnya memperoleh pekerjaan dikarenakan rendahnya pendidikan masyarakat sehingga tidak mampu bersaing dengan masyarakat yang lebih terampil dan memiliki keahlian. Berdasarkan analisis kondisi masyarakat muncul ide untuk pengembangan softskill dengan tujuan penelitian ini adalah membentuk karakter remaja agar mampu berwirausaha karena generasi muda merupakan suatu lapisan masyarakat yang paling produktif sehingga perlu pengarahan dan motivasi untuk mengoptimalkan potensi maupun kemampuannya.

Masyarakat di era revolusi industri ini harus memiliki gagasan-gagasan ide kreatif terkait perkembangan teknologi berbasis digital, salah 1 keahlian berpotensi adalah design grafis. Istilah desain dapatdiartikan sebagai hasil karya manusia yang harus dapatberfungsi untuk memecahkan suatu masalah sertamemudahkan kerja masyarakat penggunanya. Menurut(D, W, Waluyohadi, & Dwitasari, 2016) menjelaskan bahwa desaingrafis adalah proses merancang gambar atau bentukbentuk visual dwimatra (dua dimensi) untuk kepentinganproses komunikasi yang fungsional dan efektif. Terdapatbeberapa elemen dasar dalam desain grafis, yaknitipografi, ilustrasi, fotografi dan simbol.

Dalam Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia tahun 2025 yang dirumuskan oleh Departemen Perdagangan RI dijelaskan adanya evolusi ekonomi kreatif(Sulthoni, Kustiawan, Sihkabuden, & Wedi, 2017). Berdasarkan dokumen rencana ini dapat diketahui bahwa adanya pergeseran dari era pertanian ke era industrialisasi lalu ke era informasi yang disertai dengan banyaknya penemuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi serta globalisasi ekonomi. Perkembangan

industrialisasi menciptakan pola kerja, pola produksi dan pola distribusi yang lebih murah dan efisien. Pembangunan desa didasarkan pada potensi yang dimiliki oleh setiap desa, dimana setiap desa akan memiliki potensi berbeda dan harus dikembangkan dengan cara yang berbeda pula.

#### METODE PELAKSANAAN

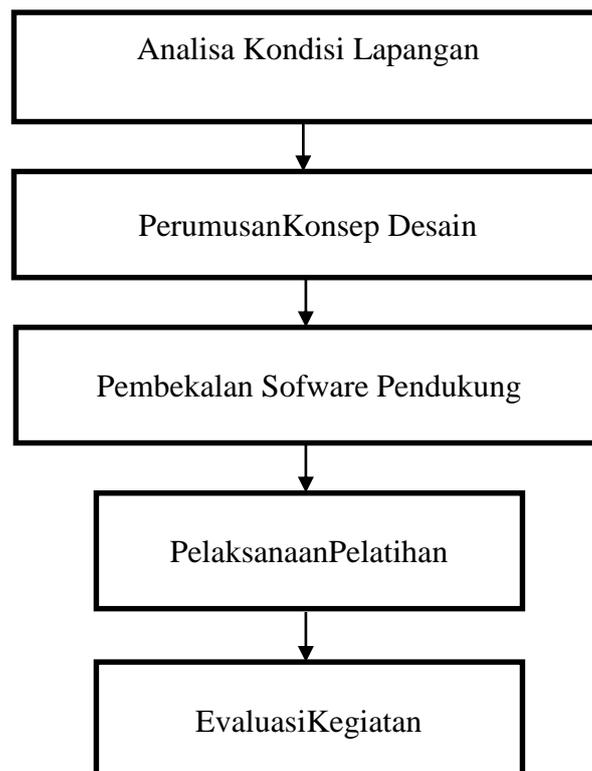
Kegiatan yang nantinya diselenggarakan yakni berupa pendampingan dan pelatihan diharapkan mampu mengoptimalkan peran generasi muda agar lebih produktif dan memiliki kemampuan (*softskill*) untuk mendukung pengembangan UMKM kreatif sebagai penunjang ekonomi daerah. (Astuti & Hartiyah, 2016) Beberapa persiapan yang akan direalisasikan sebagai berikut :

1. Tahap awal pelaksanaan yakni sosialisasi keilmuan dan pemaparan perkembangan trend teknologi sektor pendapatan ekonomi daerah (UMKM)
2. Studi kasus nantinya dilakukan di area Kab. Magetan khususnya Balai Desa Sawojajar, Takeran.
3. Memberikan pelatihan dan pendampingan berupa keahlian digital salah satunya desain menggunakan media Photoshop
4. Menyediakan fasilitas dan peralatan (*softeare pendukung*) untuk sosialisasi

Selanjutnya, tahapan persiapan kegiatan program abdimas ini telah selesai dilaksanakan sesuai evaluasi permasalahan diharapkan :

1. Mampu menghasilkan jiwa berwirausaha pada generasi muda desa melalui program-program penunjang ekonomi daerah salah satu diantaranya adalah UMKM kreatif dimana nantinya selain sebagai sumber pemasukan daerah juga dapat menjadi kawasan desa industri mandiri
2. Meningkatkan potensi atau kemampuan dibidang digital yakni desain grafis

Berikut adalah skema pelaksanaan tahapan alur kegiatan yang dilakukan pada balai desa Sawojajar, Takeran dengan topik optimalisasi kemampuan (*softskill*) untuk membentuk karakter remaja berwirausaha mandiri.



**Gambar 1.** Alur Kegiatan



**Tabel 1. Jadwal kegiatan Pengabdian Masyarakat**

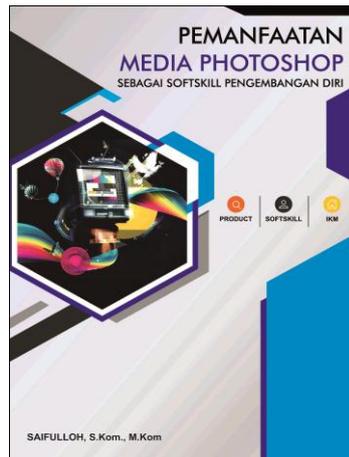
No.	Kegiatan	Lokasi	minggu ke-				
			1	2	3	4	5
1.	Persiapan pelaksanaan dan pelatihan, ijin dan bahan	Balai Desa Sawojajar, Takeran Kab. Magetan	v				
2	Pelaksanaan kegiatan pelatihan.	Balai Desa Sawojajar, Takeran Kab. Magetan		v	v	v	
3	Pelaksanaan kegiatan pelatihan lanjutan.	Balai Desa Sawojajar, Takeran Kab. Magetan				v	
4	Penyusunan laporan dan pengumpulan laporan	Balai Desa Sawojajar, Takeran Kab. Magetan					v

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan jumlah 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu sekali pertemuan adalah 120 menit, dimana untuk pertemuan ke-1 pengenalan project abdimas, Ke-2 pengenalan software pendukung kegiatan beserta cara penggunaannya dan ke-3 eksekusi desain pada media cetak. Adapun rincian hasil evaluasi setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Evaluasi Kegiatan**

No	Kegiatan	Evaluasi	Solusi dan Hasil
1	Pelatihan hari ke-1	Peserta pelatihan terdiri dari remaja desa Sawojajar. Sebagian besar tergabung dalam organisasi pemuda Karang Taruna Pelatihan dan pendampingan ke desa sawojajar untuk memberi pembekalan keterampilan desain grafis	Hasil: Beberapa peserta antusias terhadap program kegiatan yang tim komunikasikan Solusi: Untuk mengetahui seberapa paham peserta tim pendamping melakukan sedikit test wawasan dan hasilnya sangat memuaskan
2	Pelatihan hari ke-2	Sosialisasi software desain grafis yakni CorelDraw X4	Hasil : Peserta pelatihan terkendala perlengkapan yakni komputer yang kurang support terhadap software desain Solusi : Pihak pelatihan menyediakan beberapa unit laptop untuk mengikuti dan mempraktikan cara instalasi aplikasi hingga tahapan awal hingga selesai dalam hal membuat desain grafis
3	Pelatihan hari ke-3	Implementasi desain grafis pada media	Hasil: Sedikit kurang rapi dalam mengkombinasikan sampel desain terhadap media cetak.. Solusi : Kedepannya akan dilakukan pendampingan yang intens jika masyarakat desa Sawojajar berniat untuk berUMKM desain grafis sebagai Bisnis Daerah untuk menuju Industri Kreatif

Berikut hasil dokumentasi pelaksanaan kegiatan dan modul panduannya:



Gambar 3. Modul Panduan



Gambar 4. Sosialisasi Masyarakat

#### Analisis Kebermanfaatan dan Keberhasilan Pelatihan

Desa Sawojajar merupakan sebuah desa dilingkup kabupaten Magetan tepatnya pada Kec. Takeran. Ada banyak program pemberdayaan masyarakat untuk membentuk IKM desa khususnya bagi remaja desa baik program dari pemerintah maupun lembaga-lembaga tertentu yang sifatnya bermanfaat dan positif untuk pengadaan program desa. Remaja Desa merupakan aset yang perlu dikembangkan dan diarahkan menjadi remaja desa yang kreatif dan berjiwa wirausaha melalui program-program desa, namun kendala utama dalam pelaksanaan pendampingan dan pelatihan softskill kemampuan diri adalah sarana dan prasarana penunjang yang minim dan akses internet yang tergolong sulit.

Berdasarkan analisis kegiatan, proses pemberdayaan masyarakat (remaja desa) melalui pelatihan keterampilan desain grafis menggunakan media Adobe Photoshop CS untuk membuat suatu produk desain yang nantinya dapat dijual dan dijadikan wirausaha desa. Di samping melatih softskill, pendampingan dan pelatihan ini juga mengarahkan, membina dan memberikan akses untuk berkarya serta menumbuhkan minat berwirausaha mandiri dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih sekarang. Selama pelatihan dan pendampingan para remaja sangat antusias mengikuti pelatihan dan harapan menambah keterampilan dasar yang dimiliki individu untuk memiliki dasar berwirausaha didalam diri mereka.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

##### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Memberikan keterampilan tentang desain grafis sebagai modal kemampuan dasar untuk menciptakan UMKM desa untuk menuju industri kreatif
2. Dengan pelatihan dan pendampingan ini diharapkan, masyarakat khususnya desa Sawojajar menumbuhkan minat berwirausaha mandiri dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih sekarang salah satu contohnya dengan mengembangkan bisnis UMKM Desain sebagai hasil produknya.

##### Saran

Kegiatan ini masih dirasakan kurang optimal dalam pelaksanaannya, sehingga Kedepannya akan dilakukan pendampingan yang intens jika masyarakat desa Sawojajar berniat untuk berUMKM desain grafis sebagai Bisnis Daerah untuk menuju Industri Kreatif

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, E. D., & Hartiyah, S. (2016). *Pelatihan Desain Grafis dan Cetak Digital di Lingkungan Pondok Pesantren*.
- D, N. O., W, O. D., Waluyohadi, & Dwitasari, P. (2016). Pemberdayaan Bagi Masyarakat terdampak penutupan Lokalisasi Dolly dengan Pelatihan Desain dan Sablon Tas Belanja. *Conference on Innovation and Industrial Application* , 244-248.
- Sadah, K., Kamilah, N., Fuada, S., Thobib, M., & Arumsari, D. N. (2015). ELECTRONIC T-SHIRT : Produksi Kaos Edukasi Unik Dunia Elektronika. *Prosiding SENTIA 2015*.
- Solihatin, E., & Wijanarko, A. (2017). Peningkatan Kemampuan Mantan Tenaga Kerja Indonesia melalui Pelatihan Sablon agar dapat Berwirausaha. *jurnal Sarwhita*.
- Sulthoni, Kustiawan, U., Sihkabuden, & Wedi, A. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Grafis dan Media Papan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru. *ABDIMAS PEDAGOGI*, 82-86.