

---

**PKM DIGITALPRENEUR DESAIN GRAFIS DI CV. INTI GRAFIKA**

**Nuraisana<sup>1\*</sup>, Petti Indrayati Sijabat<sup>2</sup>, Jonson Sianipar<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, STMIK Pelita Nusantara

STMIK Pelita Nusantara , Jl. Iskandar Muda No.1 Medan, Indonesia

\*Korespondensi: nuraisana@gmail.com

**Riwayat Artikel:**

Dikirim : 10-02-2023  
Direvisi : 13-02-2023  
Diterima : 16-02-2023

**Abstrak:** Pengembangan usaha digital saat ini adalah suatu keharusan. Hal ini sesuai dengan tujuan dalam mengembangkan semangat kewirausahaan seharusnya dapat menjadi garda terdepan dalam pembangunan usaha digital. Kemandirian usaha digital saat ini masih belum tercipta. Metode pelaksanaan dalam program kemitraan masyarakat stimulus yang akan dilaksanakan adalah transfer IPTEKS konsep digitalpreneur desain grafis dan mengembangkan unit usaha desain grafis. Anggota CV. Inti Grafika akan diberi pelatihan bagaimana menciptakan produk desain grafis. Pelatihan dimulai dengan bagaimana cara membuat produk desain dengan software Adobe Photoshop berupa produk desain undangan cetak, kartu ucapan, dan undangan digital. Selanjutnya, akan diberi pelatihan bagaimana memasarkan produk digital, baik dengan cara offline, maupun dengan cara online. Untuk pemasaran online, CV. Inti Grafika akan diberi pengetahuan tentang bagaimana mengelola akun bisnis, baik facebook atau Instagram, serta cara memaksimalkan akun tersebut melalui fitur iklannya. Harapan dan target luaran dari Program Kemitraan Masyarakat Stimulus ini, selain memiliki kompetensi dalam hal desain grafis, CV. Inti Grafika juga memiliki unit usaha digital yang berbadan hukum, dan dapat dikembangkan melalui model pemasaran kekinian. Sehingga CV. Inti Grafika akan mandiri secara ekonomi. Luaran lainnya yang diharapkan adalah publikasi ilmiah pada Seminar Nasional dan juga publikasi kegiatan pada publikasi jurnal. Luaran tambahan yang diharapkan adalah terciptanya buku konsep digitalpreneur desain grafis.

**Kata Kunci:**

*Pelatihan, Digitalpreneur, Desain Grafis*

**Pendahuluan**

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PKM) merupakan salah satu dari tiga darma di dalam tridarma perguruan tinggi. PKM akan berorientasi pada pelaksanaan dan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (ipteks) kepada masyarakat. Kegiatan ini merupakan program kerja yang telah dimiliki oleh STMIK Pelita Nusantara dalam pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi.

Kegiatan PKM Digitalpreneur Desain Grafis di CV. Inti Grafika adalah organisasi digital usaha kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk

masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peran PKM Digitalpreneur Desain Grafis di CV. Inti Grafika dalam usaha ekonomi produktif masih banyak di temukan masalah sehingga peran tersebut kurang maximal, dan kurang adanya minat pemuda dalam meningkatkan usaha ekonomi produktif. Hal ini juga terjadi pada termasuk dalam kategori tumbuh, yaitu merupakan Desain grafis pada umumnya, yang secara formal telah tumbuh dan telah ada susunan kepengurusannya, namun kegiatannya masih sangat sederhana, bersifat rekreatif, dan belum terprogram secara terarah. Usaha Digitalpreneur Desain grafis saat ini adalah suatu keharusan. Sesuai dengan tujuan dibentuknya usaha digital, seharusnya Inti Grafika dapat menjadi garda terdepan. Dengan kemandirian ekonomi, CV. Inti Grafika dapat melaksanakan berbagai kegiatan, bahkan dapat menjadi sumber pemasukan bagi anggotanya. Banyaknya kegiatan CV. Inti Grafika juga akan menjauhkan pemuda dari hal-hal yang negatif dan menyimpang. Dari hasil wawancara dengan pemilik CV. Inti Grafika diperoleh fakta bahwa CV. Inti Grafika masih kesulitan dalam melaksanakan kegiatan, karena mereka tidak memiliki dana yang cukup. Hal ini sangat memberatkan Inti Grafika, namun saat ini belum ada yang bisa dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Berdasarkan hal tersebut, CV. Inti Grafika mandiri saat ini masih belum mandiri ekonomi.

### Metode

Adapun mekanisme pelaksanaan kegiatan yang dilakukan agar solusi yang ditawarkan dapat disalurkan dengan baik kepada mitra sesuai yang diharapkan dilakukan melalui tahapan-tahapan. Dalam melaksanakan kegiatan PKM Digitalpreneur Desain Grafis di CV. Inti Grafika mengikut beberapa prosedur mulai dari proses analisis situasi sampai dengan penutupan pelaksanaan, untuk memperjelas diuraikan pada proses berikut ini:



Gambar 1 : Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan gambar 1, tahapan pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan sebagai berikut: Pihak-pihak yang terlibat adalah 3 orang dosen yang telah memiliki jabatan fungsional serta melibatkan 2 orang mahasiswa. Pengabdian dilaksanakan Tim PkMP berdasarkan Surat tugas LPPM STMIK

Pelita Nusantara, dengan metode pelaksanaan :

- a. Waktu dan Tempat Pelaksanaan  
Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua bulan
- b. Alat dan Bahan  
Alat dan bahan yang digunakan :
  - a) Perangkat komputer Windows 7 atau Windows 10.
  - b) Tool Jupiter Notebook Anaconda atau Google Colab.
  - c) Koneksi Internet
- c. Materi Pelatihan
  - a) Pengenalan Desain Grafis di CV. Inti Grafika
  - b) Belajar Digitalpreneur Desain Grafis
  - c) Sesuai kebutuhan
- d. Metode Pembelajaran  
Metodologi pembelajaran merupakan cara cara dalam melakukan aktivitas antara pendidik dan peserta didik ketika berinteraksi dalam proses belajar. Pendidik perlu mengetahui dan mempelajari metode pengajaran agar dapat menyampaikan materi dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik. Metode pembelajaran menerapkan:
  1. Metode demonstrasi dan eksperimen merupakan metode mengajar yang sangat efektif, sebab para siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta yang benar. Demonstrasi yang dimaksud ialah suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu.
  2. Metode Latihan  
Metode ini merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan melatih keterampilan kepada siswa dengan merangsang, memanfaatkan atau membuat sesuatu.
- e. Metode Pengajaran  
Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Dosen atau tutorlah yang menciptakannya guna membelajarkan siswa atau peserta didik. Tutor yang mengajar dan peserta didik yang belajar. Metode Pengajaran yang dilaksanakan:
  - a) Pengajaran langsung dengan belajar tatap muka di ruangan kelas.
- f. Evaluasi kegiatan  
Evaluasi kegiatan dilaksanakan melalui pelaksanaan ujian akhir pada peserta dan pengisian kuisioner pada peserta pelatihan bertujuan mengetahui kekurangan dan manfaat kegiatan yang telah dilaksanakan.

### **Hasil Dan Pembahasan**

Metode yang dilakukan agar solusi yang ditawarkan dapat disalurkan dengan baik kepada mitra sesuai yang diharapkan dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut:

Pelatihan Digitalpreneur Desain Grafis

Kegiatan pelatihan digitalpreneur desain grafis yang akan dilakukan berbasis project.

Project ini dimaksudkan agar penguasaan materi desain grafis lebih bagus. Terdapat empat project yang akan diberikan, yaitu:

- a. Project pengenalan tools dan menu pada adobe photoshop berikut cara penggunaan tools yang sering digunakan pada proses desain. Tools yang sering digunakan seperti move tool, selection tools, pen tool, paint bucket tool, shape tools, type tool, erase tool, dan lain-lain.
- b. Project selection, layout dan editing.  
Dalam banyak desain undangan atau kartu ucapan, perlu ditampilkan foto sebagai identitas. Foto digunakan untuk mempercantik undangan. Sehingga, perlu dibekali

kemampuan menseleksi foto dan menggabungkannya dalam gambar, sehingga desain tampak natural. Pada project ini, peserta juga dilatih bagaimana membuat sebuah layout desain yang menarik dan kekinian. Bagaimana letak foto yang eyecatching, memilih font yang sesuai, serta pemilihan warna yang menarik.

c. Project pembuatan undangan.

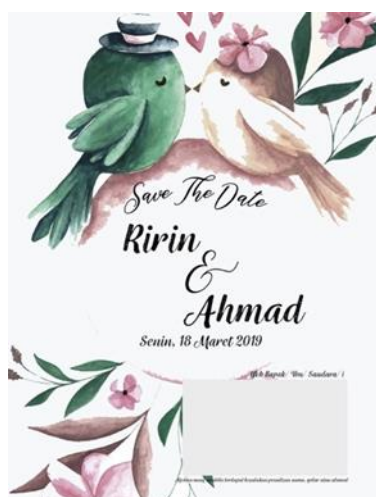
Project ini dimulai dengan menemukan ide, akan diajarkan bagaimana proses dan alur penemuan ide. Mulai dari observasi undangan kekinian dari internet, memilih tema yang up to date, mendownload atau membuat aset digital, lalu membuat kanvas di adobe photoshop, serta mengeksport desain undangan yang telah selesai kedalam format jpeg dengan resolusi yang bagus.

Pada project ini juga akan diajarkan cara membuat shape-shape yang bisa mempercantik tampilan, mempelajari layout undangan, serta pemilihan font dan warna yang sesuai dengan tema pernikahan.

d. Project kartu ucapan

Project ini diberikan mengingat kartu ucapan sering digunakan dan disebar di setiap momen penting di media sosial. Kartu ucapan memiliki struktur yang sederhana, biasanya melibatkan background, foto, dan tulisan saja. Dengan materi pada project sebelumnya, pada project ini hanya diperlukan pemantapan, agar desain yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Respons peserta Kegiatan pelatihan digitalpreneur ini dilakukan 2 kali pertemuan pada setiap projectnya dan dilakukan pada setiap minggu. Hal ini dilakukan agar memberikan waktu yang lebih bagi peserta untuk berlatih dengan pendamping.



Gambar 2. Hasil Produk Desain

### **Kegiatan Pelatihan**

Selama pelaksanaan program pelatihan ini, mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaannya, dapat disampaikan pola kegiatan selama pembahasan dalam penyampaian materi adalah sebagai berikut :

a. Kata pembukaan

- b. Pembukaan yang di bawakan oleh ketua kegiatan
- c. Penyampaian materi yang telah dipersiapkan anggota
- d. CV. Inti Grafika dan mengikuti apa yang di sampaikan kepada pemateri
- e. CV. Inti Grafika langsung mengerjakan apa yang di berikan oleh pemateri.
- f. Salam penutup.

## **Kesimpulan**

Hasil Evaluasi dan temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa kegiatan ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar kepada pihak CV. Inti Grafika facebook dan instagram telah banyak mengembangkan fitur yang berguna bagi pelaku usaha. Salah satunya adalah fitur ads/ iklan. Layaknya iklan pada media lain, iklan di facebook dan Instagram dapat menasar pada target konsumen yang kita harapkan. Facebook dan Instagram telah memiliki database yang lengkap, karena penggunaanya sangat banyak. Namun, saat ini masih banyak yang belum mengetahui bagaimana cara memanfaatkan fitur tersebut. Bahkan dikenakan biaya bagi orang yang mau mengikuti pelatihan tentang optimalisasi fitur ini. Setelah diajarkan bagaimana membuat akun bisnis, CV. Inti Grafika akan diajarkan bagaimana menentukan target pasar yang berpotensi sebagai konsumen, serta membaca statistik yang berguna bagi perkembangan usaha

## **PENGAKUAN**

Ucapan terimakasih yang setinggi-tingginya disampaikan kepada Yayasan Pendidikan Demokrat Cemerlang sebagai pengelola STMIK Pelita Nusantara yang telah memberikan dukungan dana untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- M. Dicky Syahputra Lubis et al., "Membangun Router Pada Jaringan Komputer Menggunakan Ubuntu Os," J. Tek. Inform. Kaputama, vol. 4, no. 2, 2020.
- Jasmadi, Seri Desain Web: Koleksi Template Web dan Teknik Pembuatannya, 2021, Yogyakarta: Andi.
- SmitDev Community, 2017, Membangun Website dalam Sehari, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Agustin, W., Rio, U., Muzawi, R., Nasution, T., & Haryono, D. (2021). Penguatan Pengelolaan Website Desa Untuk Meningkatkan Layanan Administrasi Kependudukan di Desa Pasir Airlangga, P., Harianto, H., & Hammami, A. (2020). Pembuatan dan Pelatihan Pengoperasian Website Desa Agrowisata Gondangmanis. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9–12.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:S8eK6XN2Y4gJ:https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-peran-teknologi-informasi-dan-komunikasi.pdf+&cd=11&hl=id&ct=clnk&gl=id>.
- Fattah, F. (2020). Pemanfaatan Website Sebagai Media Penyebaran Informasi Pada Desa Tonasa Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar. *Ilmu Komputer Untuk Masyarakat*, 1(1), 16–21.
- Ii, K., & Ilir, K. O. (2020). Pelatihan Pengelolaan Website Pemerintah Desa. 1(2), 69–78.
- Masse, M. R. (2017). INTERNET DAN PENGGUNAANNYA (Survei di kalangan masyarakat Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan). *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 21(1), 13. <https://doi.org/10.31445/jskm.2017.210102>

- Nasir, M., Salahuddin, S., Rusli, R., & Fauziah, A. (2019). Pelatihan Pengelolaan Website Jurusan Bagi Staf Pengajar Dan Staf Administrasi. *Jurnal Vokasi*, 3(2), 78. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v3i2.1398>.
- Sutrisno, T., & Trisnawarman, D. (2018). Pembuatan Dan Implementasi Website. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 1(2), 211–220.
- Wibowo, S., Dewanto, F. M., Herlambang, B. A., Harjanta, A. T. J., & Nada, N. Q. (2018). Program Kemitraan Masyarakat Pengelolaan dan Pengembangan Website bagi Perangkat Desa Karanganyar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v2i2.196>.