

Pelatihan Desain Grafis Dasar Untuk Promosi Kegiatan Desa

Jeperson Hutahaean^{1*}, Andrew Ramadhani², Syafaat Sufi Lubis³, Rabiatal Afdawiah⁴

^{1,3,4}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Royal, Indonesia

²Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Royal, Indonesia

Email: ^{1*}jepersonhutahean@gmail.com, ²andrewrmdhn@gmail.com, ³safrik2507@gmail.com, ⁴rabiatalafdawiah@gmail.com

Email Corresponding Author: jepersonhutahean@gmail.com

Abstrak-Saat ini, kemajuan teknologi berkembang dengan cepat. Segala kebutuhan dapat diakses dengan mudah. Hal ini tidak luput dari pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan. Pengetahuan dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat. Pelatihan desain grafis dasar untuk promosi kegiatan desa bertujuan untuk meningkatkan keterampilan warga desa untuk mendukung kegiatan yang dilakukan di desa. Pelatihan ini memberikan pengetahuan dasar tentang desain grafis, seperti teknik desain, prinsip-prinsip desain yang baik, dan penggunaan software desain grafis. Warga desa diharapkan dapat membuat materi promosi yang menarik dan efektif untuk memperkenalkan kegiatan desa kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, pelatihan ini dapat membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan desa dan meningkatkan citra desa di mata masyarakat. Tujuan pelatihan ini adalah untuk membantu masyarakat meningkatkan kemampuan mereka dalam desain grafis. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Rapid Participatory Appraisal (PRA), yang berfokus pada bagaimana masyarakat dapat berpartisipasi secara aktif dalam berbagai proses. Peneliti berharap bahwa kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan minat masyarakat desa untuk memiliki skill dibidang teknologi informasi.

Kata Kunci: Desa, Pelatihan, Desain Grafis, Teknologi

Abstract-Currently, technological advances are developing rapidly. All needs can be accessed easily. This cannot be separated from the rapid progress of science. Knowledge can improve the quality of life and welfare of society. Basic graphic design training for the promotion of village activities aims to improve the skills of village residents to support activities carried out in the village. This training provides basic knowledge about graphic design, such as design techniques, good design principles, and the use of graphic design software. Village residents are expected to be able to create attractive and effective promotional materials to introduce village activities to the wider community. Therefore, this training can help increase community participation in village activities and improve the image of the village in the eyes of the community. The aim of this training is to help people improve their skills in graphic design. The method used in this research is Rapid Participatory Appraisal (PRA), which focuses on how the community can participate actively in various processes. Researchers hope that this training activity can increase the village community's interest in having skills in the field of information technology.

Keywords: Village; Training; Graphic Design; PRA; Technology

1. PENDAHULUAN

Keterampilan sumber daya manusia harus ditingkatkan bersamaan dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk berbagai tujuan, seperti untuk warga atau aparatur desa (Hermanto et al., n.d.). Keberhasilan dalam berbagai bidang telah meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya informasi. Saat ini, media massa memainkan peran penting dalam menentukan berbagai aspek kehidupan manusia (Urjanah et al., 2023). Untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dan menghubungkan desa dengan dunia luar, promosi kegiatan desa menjadi semakin penting di era teknologi modern. Desain grafis adalah bagian penting dari promosi ini karena dapat mengkomunikasikan pesan dan informasi dengan cara yang menarik dan efektif. Lembaga pelayanan masyarakat di tingkat desa juga sangat dipengaruhi oleh kemajuan (GOOD, 2015).

Di dunia yg semakin saling terhubung dan digerakkan oleh teknologi, perkembangan teknologi informasi khususnya dibidang desain grafis sangat bermanfaat bagi kemajuan suatu wilayah. Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar buat menyampaikan informasi atau pesan yang memakai software desain grafis (Sofyan et al., 2023). Dalam kehidupan sehari-hari, kita bisa merasakan manfaat desain grafis. Salah satu contohnya adalah saat kita mendesain tugas kuliah agar sesuai dengan gaya kita sendiri dan tidak membosankan. Belajar desain grafis dapat sangat bermanfaat bagi bisnis karena dapat membantu membuat branding, seperti logo, brosur, kartu nama, spanduk, banner, dan desain web yang menarik. Jika Anda seorang penggemar seni, belajar desain grafis akan sangat bermanfaat (Yahya et al., 2020).

Selain itu, masyarakat desa juga dapat menggunakan desain grafis untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi tentang aktivitas desa. Warga desa dapat membuat poster, brosur, dan materi promosi lainnya yang menarik dan efektif, sehingga meningkatkan visibilitas desa di mata masyarakat. Materi promosi yang menarik dan mudah dipahami dapat membantu masyarakat desa membuat lebih banyak. Mereka seringkali tidak memiliki akses yang memadai ke sumber daya dan teknologi yang diperlukan untuk belajar desain grafis. Oleh karena itu, sangat diharapkan bahwa pelatihan desain grafis dasar akan diberikan untuk mendukung kegiatan desa. Pelatihan ini bertujuan untuk mengajarkan warga desa dasar desain grafis untuk membuat materi kenaikan pangkat yang menarik dan efektif.

Memodernisasi sistem informasi dan perangkat kebijakan secara sistematis adalah pilihan lain untuk meningkatkan produktivitas suatu wilayah. Ini akan meningkatkan daya saing lebih luas lagi di wilayah tersebut. Oleh karena itu,

pelatihan atau penyuluhan desain grafis diharapkan dapat membantu mereka membuat desain untuk setiap kegiatan desa yang dapat meningkatkan kemajuan daerah (Putra & Sadali, 2023). Desa saat ini telah melakukan banyak peningkatan dalam hal memberikan layanan kepada masyarakat, termasuk memberikan layanan informasi. Mengingat tenggat waktu yang ditetapkan untuk setiap informasi, masyarakat harus segera mendapatkan dan menyerap informasi dari pusat (GOOD, 2015). Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan desain grafis kepada perangkat desa agar mampu membuat media informasi yang efektif bagi masyarakat. Ini karena perangkat desa sering mengalami masalah dalam membuat media untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat serta kegiatan desa lainnya.

Pelatihan sebelumnya tentang pelatihan desain grafis telah banyak dilakukan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Fahmawati Wahyuningtias dkk. dengan judul "Pelatihan desain grafis dan seminar kewirausahaan bagi umkm sebagai upaya peningkatan kualitas promosi dan pemasaran produk pada masa covid-19". Dengan pelatihan ini, diharapkan UMKM di Dusun Kenteng dapat memperoleh kemampuan untuk menggunakan desain grafis dalam pemasaran dan pengembangan bisnis mereka menuju e-bisnis atau UMKM Berbasis Teknologi Informasi. Ini akan meningkatkan penjualan dan pendapatan bagi UMKM dan memberikan mereka kesempatan untuk bersaing di era digital saat ini (Wahyuningtias et al., 2023). Studi terkait lainnya, "Pelatihan Desain Grafis di Desa Gondangmanis", dilakukan oleh Sujono dkk. pada tahun 2020. Untuk menyimpulkan, kegiatan pengabdian ini memberikan wawasan dan pengetahuan tambahan kepada remaja Karang Taruna, membantu mereka membuat label produk yang unik dan menarik perhatian publik. Kegiatan pengabdian ini membantu dalam pengolahan agrowisata dalam hal desain grafis (Airlangga & Eko Yulianto, 2020). Studi yang dilakukan oleh Feri Prasetyo dkk. pada tahun 2022, "Pelatihan Membuat Desain Grafis Yang Menarik Untuk Promosi Produk Dan Event Masyarakat Desa Pasirsari" Studi ini menunjukkan bahwa peserta pengabdian masyarakat dapat belajar dan memperoleh wawasan baru tentang menggunakan teknologi selama pandemi, seperti membuat desain grafis dengan mudah di internet. Selain itu, peserta dapat belajar tentang event online dan membuat flyer promosi dengan mudah di ponsel mereka (Prasetyo et al., 2022).

Dengan pelatihan ini, warga desa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam mempromosikan kegiatan desa dan meningkatkan visibilitas desa di tengah masyarakat. Pelatihan ini juga dapat membantu warga desa menjadi lebih mandiri dalam mengelola promosi kegiatan desa sendiri, tanpa bergantung pada bantuan dari luar. Pelatihan ini juga dapat membantu warga desa menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan pesan dan informasi tentang kegiatan desa. Akibatnya, warga desa.

2. KERANGKA TEORI

2.1 Pelatihan

Pramudyo (2017) mendefinisikan pelatihan sebagai: "Proses pembelajaran yang dirancang untuk mengubah kinerja orang dalam melakukan pekerjaannya", dengan empat hal yang harus diperhatikan. Dengan kata lain, proses pelatihan, peserta pelatihan, hasil, dan pekerjaan. Harus diingat bahwa proses pelatihan berarti bahwa peserta pelatihan harus mengalami perubahan. Pelatihan adalah tempat bagi karyawan untuk memperoleh atau mempelajari sikap dan proses mengajarkan pengetahuan dan keahlian tertentu. Pelatihan biasanya diberikan setelah karyawan ditempatkan dan ditugaskan sesuai dengan bidangnya masing-masing (Pramudyo, 2017).

2.2 Desain Grafis

Aplikasi desain grafis adalah aplikasi seni dan komunikasi untuk bisnis dan industri. Contohnya termasuk periklanan dan penjualan produk, pembuatan identitas visual untuk institusi, barang, dan perusahaan, serta lingkungan grafis; desain informasi; dan penyempurnaan pesan visual dalam publikasi. Desain grafis adalah kombinasi gambar, kata-kata, angka, grafik, foto, dan ilustrasi yang kompleks yang membutuhkan pemikiran kreatif dari orang yang dapat menggabungkan elemen-elemen ini untuk menghasilkan sesuatu yang unik, berguna, mengejutkan, atau subversif atau mudah diingat. Desain grafis menggunakan berbagai komponen, seperti marka, simbol, dan uraian verbal, yang ditampilkan dengan tipografi dan gambar menggunakan teknik fotografi dan ilustrasi. Element ini digunakan dalam dua peran: sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi (Alhababy, 2016). Desain grafis membantu dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi dengan cara yang lebih menarik. Pelatihan desain grafis dasar untuk mempromosikan kegiatan desa bertujuan untuk mengajarkan masyarakat desa dasar-dasar desain grafis untuk membuat materi promosi yang menarik dan efektif. Pelatihan ini dapat membantu masyarakat desa menjadi lebih terlibat dalam promosi kegiatan desa dan meningkatkan kualitas acara mereka.

2.3 Promosi

Promosi adalah komponen dari paket pemasaran yang berfokus pada menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan kembali pelanggan pada merek dan barang dagangan perusahaan (Effendy & Sunarsi, 2020). Promosi adalah usaha untuk meningkatkan atau meningkatkan sesuatu, seperti meningkatkan perdagangan atau bidang usaha. Promosi berasal dari kata Inggris promote, yang berarti mengembangkan atau meningkatkan. Dalam penjualan, konsep ini dimaksudkan untuk meningkatkan penjualan (Basu, 2019). Untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dan menghubungkan desa dengan dunia luar, promosi kegiatan desa ini bertujuan untuk meningkatkan visibilitas desa di

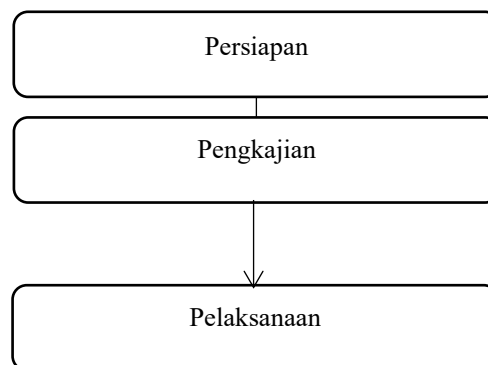
2.4 Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan, diolah, atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan, menurut Jeperson Hutahaean dalam bukunya "konsep sistem informasi". Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna untuk mengurangi ketidakpastian selama proses pengambilan keputusan (Syamsudin, 2011). Namun, penting untuk memastikan bahwa informasi yang diakses relevan dan aman, terutama bagi anak-anak karena mereka mungkin terpapar konten negatif atau berbahaya. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengajarkan anak-anak bagaimana menggunakan internet dengan bijak dan menghindari bahaya yang timbul dari penggunaan internet yang tidak bijak. Informasi memiliki beberapa ciri penting, yaitu:

- Bermakna**
Data mentah yang tidak diolah tidak dapat dikategorikan sebagai informasi karena tidak memiliki makna dan tidak dapat dipahami oleh penerimanya.
- Berguna**
Informasi tidak berguna tidak akan bermanfaat bagi penerimanya. Maka dari itu informasi haruslah berguna.
- Tepat waktu**
Informasi harus dikirim pada waktu yang tepat karena jika terlambat, mereka mungkin tidak relevan atau bermanfaat lagi.
- Akurat**
Informasi harus akurat dan terverifikasi karena jika tidak akurat maka dapat menyesatkan orang.
- Relevan**
Informasi yang tidak relevan tidak akan menarik perhatian penerima. (Kamal et al., 2023) (Engel, 2006).

3. METODE PELAKSANAAN

Untuk meningkatkan keterampilan masyarakat desa, khususnya pemuda, berikut rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

a. Persiapan

Sangat penting untuk melakukan kegiatan persiapan sebelum pelatihan, mulai dari materi apa yang akan disampaikan kepada masyarakat desa tentang desain grafis yang baik dan benar. Tanpa pemahaman yang mendalam tentang desain grafis, pelatihan ini tidak akan berguna.

b. Pengkajian

Lakukan observasi langsung ke desa untuk melihat potensi desain grafis seperti apa yang dapat dibuat di dalamnya sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Yang kemudian akan memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan mereka.

c. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan, mulai dari menyiapkan alat untuk panitia penyelenggara hingga menyelesaikannya. Pelatihan akan dilakukan melalui media komputer. Ini karena pembuatan website memerlukan bantuan komputer. Oleh karena itu, diperlukan beberapa komputer atau laptop yang akan digunakan oleh masyarakat desa dalam melakukan pelatihan tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahapan Pelatihan

Tahapan yang dilakukan dalam melakukan pelatihan desain grafis yang berada di desa dengan objek nya yaitu masyarakat dengan range usia 17-25 tahun, terdiri dari:

Tabel 1. Tahapan Pelatihan

No	Topik	Deskripsi	Metode Pelatihan
1	Pengenalan mengenai desain grafis.	Melakukan presentasi pengenalan apa yang dimaksud dengan desain grafis dan apa saja prinsip dasar dari desain grafis. Presentasi akan dilakukan oleh narasumber, dan akan disampaikan kepada masyarakat desa yang terkait.	Presentasi dan Diskusi
2	Pengenalan dengan aplikasi Canva.	Melakukan penjabaran kepada masyarakat apa itu aplikasi Canva. Sehingga para Masyarakat mendapatkan keahlian dan keterampilan dasar dari desain grafis.	Presentasi dan Diskusi
3	Membuat sebuah karya desain sederhana.	Membuat suatu karya desain yang sederhana, dimana tahap awal narasumber harus membuat sebuah arahan kepada audiens apa saja yang perlu dilakukan dalam membuat membuat suatu karya desain.	Workshop
4	Membuat desain berdasarkan template yang ada di Canva	Memperkenalkan kepada masyarakat tentang pembuatan desain berdasarkan template yang ada di Canva.	Workshop
5	Tanya jawab	Melakukan tanya jawab dengan masyarakat desa apabila mempunyai pertanyaan yang terkait dengan pelatihan dari awal sampai akhir. Dan narasumber akan memberikan jawaban dari pertanyaan audiens.	Diskusi

Hasil yang didapatkan setelah melakukan pelatihan desain grafis dasar untuk promosi kegiatan desa yaitu memahami prinsip prinsip dasar desain grafis dan cara penggunaan aplikasi canva, sehingga akan mendapatkan kemampuan yang baru dalam aspek teknologi informasi. Adapun hasil yang di dapatkan setelah melakukan pelatihan tersebut yaitu:

- Jumlah peserta yang ikut ke dalam pelatihan desain grafis ini terdiri dari beberapa kalangan masyarakat yang memang ikut tertarik bagaimana cara pembuatan sebuah karya desain grafis, serta aspek keterbatasan jaringan yang kurang memadai sehingga pelatihan berjalan lebih lama dari waktu yang telah direncanakan. Tetapi, walaupun begitu banyak masyarakat yang sudah mengerti bagaimana membuat suatu karya desain grafis yang baik dan benar sesuai dengan prinsip prinsip dasar yang telah diberikan pada masa pelatihan. Sehingga keterampilan tersebut nantinya akan berguna bagi masyarakat yang ingin mengembangkan diri mereka ke tempat yang lebih besar.
- Pada saat melakukan pembuatan sebuah desain, seperti pada tahap pelaksanaan diskusi dan interaksi dengan audiens, terdapat beberapa audiens yang masih belum mengerti cara menggunakan aplikasi canva, tetapi di lain sisi ada yang mengerti tetapi belum memahami prinsip prinsip dasar desain grafis dan melakukan pemilihan warna yang selaras.
- Bertambahnya keterampilan dan ilmu yang didapatkan oleh para audiens sehingga menciptakan keingintahuan yang lebih besar terhadap desain grafis. Dari hasil tanya jawab dengan audiens, beberapa dari mereka menginginkan pembahasan desain garfis yang berada di tingkat lanjut. Alasan mereka menginginkan hal tersebut yaitu sebagai pengembangan diri mereka, pengembangan keterampilan ilmu keterampilan, dan menjadi lebih mengetahui kelebihan serta kekurangan yang mereka punya dibandingkan dengan orang lain. Dengan adanya pelatihan ini, akan meningkatkan pengetahuan dan pengembangan dalam menciptakan rasa percaya diri yang tinggi. Dengan adanya pelatihan ini akan membantu para masyarakat di desa dalam mengembangkan potensi mereka yang pada desain grafis.

4.2 Hasil Pelatihan Desain Grafis Dasar Untuk Promosi Kegiatan Desa

Pelatihan desain grafis dasar untuk promosi kegiatan desa telah dilaksanakan dengan sukses dan mencapai tujuan yang diharapkan. Peserta pelatihan telah mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dasar desain grafis yang dapat mereka gunakan untuk membuat desain grafis yang menarik dan informatif untuk mempromosikan kegiatan desa. Berikut beberapa analisis hasil dari pelatihan desain grafis untuk promosi kegiatan desa:

- Tingkat Kehadiran dan Partisipasi Peserta

Tingkat kehadiran peserta pelatihan menunjukkan antusiasme dan komitmen mereka terhadap materi yang diberikan. Hal ini dapat dilihat dari data kehadiran yang menunjukkan bahwa rata-rata 85% peserta hadir dalam setiap sesi pelatihan. Partisipasi aktif peserta selama pelatihan juga terlihat dari keaktifan mereka dalam sesi tanya jawab, diskusi kelompok, dan praktek.

b. Peningkatan Pemahaman Materi

Untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi pelatihan, dilakukan tes sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor peserta, dengan rata-rata peningkatan skor sebesar 30%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang desain grafis dan penerapannya dalam promosi kegiatan desa.

c. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis

Keterampilan desain grafis peserta diukur melalui penilaian terhadap hasil praktek mereka. Penilaian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kualitas desain grafis yang dibuat oleh peserta. Desain grafis yang dibuat oleh peserta menunjukkan keseimbangan, kontras, hirarki, dan kesatuan yang lebih baik, serta penggunaan tipografi, warna, gambar, dan ilustrasi yang lebih efektif.

d. Kepuasan Peserta

Kepuasan peserta terhadap pelatihan diukur melalui survei evaluasi. Hasil survei menunjukkan bahwa 95% peserta merasa puas dengan pelatihan yang mereka ikuti. Peserta memberikan apresiasi terhadap materi pelatihan, metode penyampaian, dan instruktur. Mereka juga merasa bahwa pelatihan telah membantu mereka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan desain grafis yang mereka butuhkan untuk mempromosikan kegiatan desa.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis dasar untuk promosi kegiatan desa telah mencapai tujuannya dengan sukses. Peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain grafis mereka, dan mereka merasa puas dengan pelatihan yang mereka ikuti.

4.3 Dampak Pelatihan Desain Grafis Dasar untuk Promosi Kegiatan Desa

Pelatihan desain grafis dasar untuk promosi kegiatan desa memiliki dampak yang luas dan signifikan bagi desa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dampak positif dari pelatihan ini dapat dirasakan dalam berbagai aspek kehidupan desa, mulai dari peningkatan partisipasi masyarakat hingga kemajuan ekonomi desa (Desi, 2018). Berikut adalah penjelasan rinci tentang dampak pelatihan desain grafis dasar untuk promosi kegiatan desa:

Dampak Positif Secara Langsung:

a. Peningkatan Kualitas Materi Promosi Kegiatan Desa

1. Desain grafis yang menarik dan informatif dapat menarik perhatian masyarakat dan meningkatkan minat mereka untuk terlibat dalam kegiatan desa.
2. Materi promosi yang berkualitas dapat menyampaikan informasi tentang kegiatan desa dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat.
3. Penggunaan elemen desain grafis yang tepat dapat membantu membangun citra desa yang positif dan profesional.

b. Peningkatan Partisipasi Masyarakat dalam Berbagai Kegiatan Desa

1. Masyarakat yang lebih terinformasi dan tertarik dengan kegiatan desa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi.
2. Desain grafis yang menarik dapat mendorong masyarakat untuk hadir dalam acara desa dan terlibat dalam berbagai kegiatan.
3. Peningkatan partisipasi masyarakat dapat memperkuat rasa kebersamaan dan gotong royong di desa.

c. Peningkatan Citra Desa di Mata Masyarakat

1. Desain grafis yang menarik dapat membantu membangun citra desa yang modern, dinamis, dan kreatif.
2. Citra desa yang positif dapat menarik wisatawan dan investor untuk berkunjung ke desa.
3. Peningkatan citra desa dapat meningkatkan rasa bangga masyarakat terhadap desa mereka.

Dampak Positif Secara Tidak Langsung:

a. Peningkatan Keterampilan dan Pengetahuan Masyarakat

1. Masyarakat desa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam bidang desain grafis.
2. Keterampilan desain grafis dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti membuat desain poster, banner, brosur, dan media promosi lainnya.
3. Peningkatan keterampilan desain grafis dapat meningkatkan peluang kerja dan pendapatan masyarakat.

b. Peningkatan Ekonomi Desa

1. Meningkatnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan desa dapat mendorong pertumbuhan ekonomi desa.
2. Citra desa yang positif dapat menarik wisatawan dan investor untuk berkunjung ke desa.
3. Meningkatnya jumlah wisatawan dan investor dapat membuka peluang bisnis baru dan menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat desa.

c. Peningkatan Kemandirian Desa:

1. Desa yang mampu mempromosikan kegiatannya dengan baik dan menarik perhatian masyarakat akan lebih mudah untuk mencapai kemandirian.
2. Desa yang mandiri tidak lagi bergantung pada bantuan dari pihak luar untuk mengembangkan desanya.
3. Kemandirian desa dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan kualitas hidup di desa.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain grafis dasar untuk promosi kegiatan desa merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam membangun desa. Dengan pelatihan ini, diharapkan desa dapat berkembang dan maju dengan memanfaatkan potensi yang dimilikinya. Melalui pelatihan ini, masyarakat desa akan dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan desain grafis yang mumpuni, sehingga mereka mampu membuat materi promosi yang menarik dan informatif untuk mendukung berbagai kegiatan desa. Dengan desain grafis yang menarik, desa dapat menarik perhatian masyarakat, meningkatkan partisipasi masyarakat, dan membangun citra desa yang positif. Hal ini pada akhirnya dapat mendukung kemajuan dan kemandirian desa. Dengan komitmen dan kerjasama dari semua pihak, pelatihan desain grafis dasar untuk promosi kegiatan desa dapat menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan kemajuan dan kemandirian desa.

DAFTAR PUSTAKA

- Airlangga, P., & Eko Yulianto, T. (2020). *Pelatihan Desain Grafis di Desa Gondangmanis*. 1(1), 1–4.
- Alhababy, A. M. (2016). 済無No Title No Title No Title. 14(5), 1–23.
- Basu, S. (2019). Promosi. *Promosi*, 1–62.
- Effendy, A. A., & Sunarsi, D. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 4(3), 702–714.
- Engel, V. J. L. (2006). *Melindungi Anak-Anak Dari Situs Porno*. April.
- GOOD, G. (2015). 済無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(April).
- Hermanto, B., Lumbanraja, F. R., Febi, D., & Febriansyah, E. (n.d.). *Pelatihan Desain Grafis untuk Peningkatan Keterampilan SDM Bagi Perangkat Desa Tambah Dadi Purbolinggo Lampung Timur*.
- Kamal, E., Giffary, A., Rahma, F. Q., Hartawan, G., & Chusni, M. M. (2023). *Melindungi Anak-Anak Di Era Digital : Sosialisasi Internet Sehat Untuk Anak Sekolah Dasar Desa Sukamaju Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung*. August.
- Pramudyo. (2017). Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Berpengaruh Terhadap Kinerja Karyawan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017, 5–24.
- Prasetyo, F., Natong, A., Tabrani, M., & Suhardi. (2022). Pelatihan Membuat Desain Grafis Yang Menarik Untuk Promosi Produk Dan Event Masyarakat Desa Pasirsari. *Abdimas*, 1(2), 58–62.
- Putra, Y. K., & Sadali, M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Guna Meningkatkan Kreatifitas Dalam Berwirausaha Bagi Pelaku UMKM Di Kecamatan Sembalun. *TEKNOKRAT: Jurnal Teknologi Informasi Untuk Masyarakat*, 1(1), 1–6.
- Sofyan, S., Siti Nur Asia, Mardewi, M., Khaidil, K., Nomensen, N., & Dorkas, D. (2023). Pelatihan Keterampilan Dasar Desain Grafis Pada Masyarakat Kampung Brems Manokwari Utara. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 762–766. <https://doi.org/10.56799/joongki.v2i3.2282>
- Syamsudin. (2011). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Urjanah, N., Anita, V. I. N. A. H., Hmad, S. A. R. I. A., & Arida, M. U. Y. A. B. (2023). *PELATIHAN DESAIN UNTUK SARANA PROMOSI WISATA KEBUN BUAH*. 2022, 1906–1914.
- Wahyuningtias, F., Agustina, R., Ramadani, D. N., Palupi, J. I., Adhriani, S., Hidayati, R., & Nizah, B. L. (2023). Pelatihan desain grafis dan seminar kewirausahaan bagi umkm sebagai upaya peningkatan kualitas promosi dan pemasaran produk pada masa covid-19. *Penamas: Journal of Community Service*, 3(1), 20–32. <https://doi.org/10.53088/penamas.v3i1.346>
- Yahya, F., Hermansyah, H., Syafruddin, S., Fitriyanto, S., & Musahrain, M. (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>