

PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN FOTONOVELA UNTUK WARGA DESA NGEMBAL KEC. WAJAK KAB. MALANG

Rini Agustina*¹, Dodit Suprianto²

¹ Universitas Kanjuruhan Malang,

² Politeknik Negeri Malang

e-mail: riniagustina@unikama.ac.id

ABSTRAK.

Perkembangan Teknologi yang terjadi juga sangat berpengaruh terhadap lembaga pelayanan masyarakat ditingkat desa. Desa saat ini telah melakukan banyak peningkatan dalam hal pelayanan kepada masyarakat, termasuk salah satunya adalah pelayanan dalam hal pemberian informasi. Informasi dari pusat harus segera bisa diserap oleh masyarakat secepatnya mengingat adanya tenggat waktu dan masa di setiap informasi yang disampaikan. Informasi yang diberikan akan sangat berguna bagi masyarakat untuk itu perlu adanya sosialisasi secara cepat dan tepat. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas dari warga desa dalam membuat media informasi dan fotonovela dengan desain grafis untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat serta kegiatan desa lainnya dalam usaha untuk mempromosikan suatu kegiatan. Pelatihan untuk membuat desain grafis dan fotonovela menjadi hal yang dirasa sangat perlu untuk meningkatkan kreatifitas dari perangkat desa maupun masyarakat yang mewakili. Solusi yang ditawarkan adalah memberikan Pendampingan pelatihan dalam desain grafis dan fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang

Kata Kunci : Kata Kunci: Pelatihan, Desain Grafis, Fotonovela, Corel Draw,

ABSTRACT.

Technological developments that occur also greatly affect community service institutions at the village level. The village currently has made a lot of improvements in terms of service to the community, including one of them is service in terms of providing information. Information from the center must be immediately absorbed by the community as soon as possible given the deadline and time in each information submitted. The information provided will be very useful for the community for the need for rapid and appropriate socialization. The purpose of this activity is to increase the creativity of villagers in creating information and photonovela media with graphic design to convey information to the community and other village activities in an effort to promote an activity. Training to make graphics and photonovela designs is something that is felt very necessary to increase the creativity of the village and representative communities. The solution offered is to provide training assistance in graphic and photocopying design for Ngembal Village residents in Wajak sub-district, Malang Regency.

Keywords: Keywords: Training, Graphic Design, Fotonovela, Corel Draw

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat dan hampir telah mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Dalam era teknologi informasi ini ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri telah memberikan wacana dan wawasan baru bagi dunia untuk memudahkan manusia di semua sektor kebutuhan hidupnya. Mulai dari para profesional, praktisi, akademisi hingga ibu rumah tangga saat ini telah menggunakan teknologi untuk menjangkau dan memenuhi semua kebutuhan mereka, mulai dari browsing, chatting, sosial media hingga berbelanja (*online shopping*).

Perkembangan yang terjadi juga sangat berpengaruh terhadap lembaga pelayanan masyarakat ditingkat desa. Desa saat ini telah melakukan banyak peningkatan dalam hal pelayanan kepada masyarakat, termasuk salah satunya adalah pelayanan dalam hal pemberian informasi. Informasi dari pusat harus segera bisa diserap oleh masyarakat secepatnya mengingat adanya tenggat waktu dan masa di setiap informasi yang disampaikan. Informasi yang diberikan akan sangat berguna bagi masyarakat untuk itu perlu adanya sosialisasi secara cepat dan tepat.

Sosialisasi di desa yang belum mengenal adanya internet sedikit mengalami kelambatan karena media penyebaran informasi yang masih bersifat kontekstual/tertulis. Adapun pembuatan media untuk menyampaikan informasi ini juga terkendala karena sumber daya manusia (SDM) yang kurang bisa membuatnya dengan cepat dan menarik, sehingga masyarakat tidak tertarik untuk membaca informasi yang telah dipasang atau ditempelkan pada papan pengumuman. Selain keterlambatan Informasi, hasil kegiatan desa juga tidak didokumentasi dengan baik sehingga perangkat desa dan warga sendiri tidak mengetahui hasil perkembangan dari usaha yang telah dilakukan. Warga yang telah mengikuti kegiatan seringkali menanyakan hasil dari perkembangan program yang telah mereka kerjakan, tetapi tidak mendapatkan jawaban yang tepat karena kurangnya dokumentasi kegiatan tersebut.

Menyiasati hal tersebut perangkat desa dan pimpinan mencoba melakukan kreatifitas dengan menambahkan beberapa hiasan untuk menarik minat masyarakat membaca akan informasi yang disampaikan, serta melakukan pendokumentasian kegiatan warga dengan lebih baik. Selain itu juga menggerakkan masyarakat untuk lebih kreatif dalam usaha mandiri dibidang desain. Desain yang diinginkan selain untuk menampilkan informasi juga digunakan untuk keperluan lain seperti pembuatan pamflet lomba, bazar, kegiatan posyandu, maupun kegiatan perayaan hari kemerdekaan.

Menjawab permasalahan tersebut SDM dari perangkat desa perlu meningkatkan diri dengan berbagai macam cara baik melalui seminar, lokakarya, maupun pelatihan. Menurut Gomes (1997 : 197), "Pelatihan adalah setiap usaha untuk memperbaiki prestasi kerja pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang menjadi tanggung jawabnya. Idealnya, pelatihan harus dirancang untuk mewujudkan tujuan – tujuan organisasi, yang pada waktu bersamaan juga mewujudkan tujuan – tujuan para pekerja secara perorangan.

Pelatihan sering dianggap sebagai aktivitas yang paling umum dan para pimpinan mendukung adanya pelatihan karena melalui pelatihan, para pekerja akan menjadi lebih trampil dan karenanya akan lebih produktif sekalipun manfaat – manfaat tersebut harus diperhitungkan dengan waktu yang tersita ketika pekerja sedang dilatih" .

Pelatihan menurut Gary Dessler (1997 : 263) adalah "Proses mengajarkan karyawan baru atau yang ada sekarang, ketrampilan dasar yang mereka butuhkan untuk menjalankan pekerjaan mereka". Sedangkan menurut John R. Schermerhorn, Jr (1999 : 323), pelatihan merupakan "Serangkaian aktivitas yang memberikan

kesempatan untuk mendapatkan dan meningkatkan ketrampilan yang berkaitan dengan pekerjaan”.

Pelatihan untuk membuat desain grafis menjadi hal yang dirasa sangat perlu untuk meningkatkan kreatifitas dari perangkat desa maupun masyarakat yang mewakili. Menurut Moekijat (1991:55) tujuan umum dari pada pelatihan adalah:

- a. Untuk mengembangkan keahlian sehingga pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan lebih efektif.
- b. Untuk mengembangkan pengetahuan sehingga pekerjaan dapat diselesaikan secara rasional.
- c. Untuk mengembangkan sikap, sehingga menimbulkan kerja sama dengan teman-teman pegawai dan pimpinan. Permasalahan di Desa Ngembal adalah kurangnya kreatifitas dari warga desa dalam membuat media untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, serta kegiatan desa lainnya dalam usaha untuk mempromosikan suatu kegiatan. Solusi yang ditawarkan adalah memberikan Pelatihan pembuatan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang.

METODE

Metode yang untuk menyelesaikan masalah mitra adalah pendampingan selama pelatihan pembuatan desain grafis dan fotonovela dengan menggunakan Corel Draw. Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.(Staff, 2004). Adapun langkah-langkah praktis yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

- a. Pendampingan kepada pengurus desa dan warga untuk melakukan kegiatan pelatihan yang sudah ditentukan. Pendampingan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas kegiatan Sumber Daya Manusia di Desa Ngembal.
- b. Workshop terkait pembuatan fotonovela kegiatan warga. Dengan dilaksanakan workshop ini diharapkan pengurus desa dan warga yang mengikuti pelatihan memahami tentang langkah-langkah pembuatan media informasi dan fotonovela kegiatan warga. Dalam workshop ini, diajarkan bagaimana menggunakan software sebagai alat untuk mendesain dan membuat media informasi fotonovela. Peserta diajarkan secara bertahap dimulai dengan pemahaman terhadap tools dan fungsi-fungsinya, kemudian diberikan contoh bagaimana medesain, dan membuat serta mengaplikasikan desain sederhana hingga ke desain yang lebih kompleks dan detail.
- c. Pelatihan ini dilakukan hingga menghasilkan karya individu dan bersama/ kelompok, yang nantinya hasil karya tersebut akan dicetak dan dibagikan kepada warga serta dijadikan laporan kegiatan desa secara berkala.

Adapun ringkasan dari permasalahan dan solusi yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Permasalahan, Solusi dan Metode Pemecahan Masalah

| No | Permasalahan Mitra | Solusi | Metode |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| 1 | Warga kesulitan dalam mendapatkan informasi seputar program-program dari pemerintah, dan kegiatan warga yang telah dilakukan. | Pelatihan mendesain objek informasi dengan menggunakan Corel Draw. | Presentasi, Praktek Langsung, Diskusi |
| 2 | Informasi yang disajikan kurang menarik dan tidak semua orang bisa memahami maksud dari informasi yang ada. | Pelatihan membuat desain dengan menggunakan kalimat yang lebih sederhana dan menyajikannya dengan lebih menarik. | Presentasi, Praktek Langsung, Diskusi |
| 3 | Warga kurang mendapatkan informasi tentang hasil kegiatan yang telah dilakukan | Pembuatan desain yang lebih atraktif dengan menambahkan beberapa objek gambar yang sesuai dengan topik informasi. | Presentasi, Praktek Langsung, Diskusi |

Aktivitas dan jadwal Kegiatan

Pelatihan yang dilaksanakan selama 4 hari di Desa Ngembal yang dihadiri oleh 30 orang peserta yang terbagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap pertama dimulai pagi pukul 08.00 – 12.00 dan tahap kedua dimulai pada siang hari pukul 13.00-16.00. Pelatihan ini dimulai dengan pengenalan software Corel Draw hingga membuat objek untuk penyampaian informasi.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Bulan Mei. Adapun tempat pelaksanaannya dilakukan di Kantor Desa Ngembal. Sedangkan materi yang akan disampaikan pada pelatihan ini adalah mendesain media informasi dan membuat fotonovela dengan menggunakan software Corel Draw. Adapun jadwal pelaksanaan dan rincian materi dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan dan Materi Pelatihan

| No | Materi | Pertemuan | | | |
|----------|-----------------------------------------------|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| A | Corel Draw | | | | |
| 1 | Pengertian dan Pengenalan Corel Draw | | | | |
| 2 | Pembuatan layout fotonovela | | | | |
| 3 | Menggambar sesuai tema dan informasi kegiatan | | | | |
| B | Presentasi Hasil | | | | |
| 1 | Peserta menampilkan hasil karyanya | | | | |

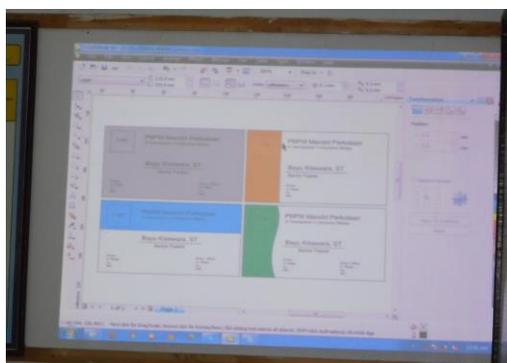
HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketercapaian program pendampingan SDM pengurus dan warga Desa Ngembal Kecamatan Wajak, Kabupten Malang dapat dilihat dari antusias peserta baik pengurus maupun warga desa. Kehadiran pengurus MGMP dalam kegiatan ini 85%, yaitu dari 10 pengurus desa dan 20 warga desa yang telah diseleksi oleh desa, yang rata2 selalu hadir dalam tiap sesi acara.

Kegiatan pendampingan dalam pelatihan ini tentu saja untuk memudahkan peserta untuk memahami dan membuat desain media informasi agar dalam setiap kegiatan informasi dapat tersampaikan dengan baik dan dapat terdokumentasi dengan baik.

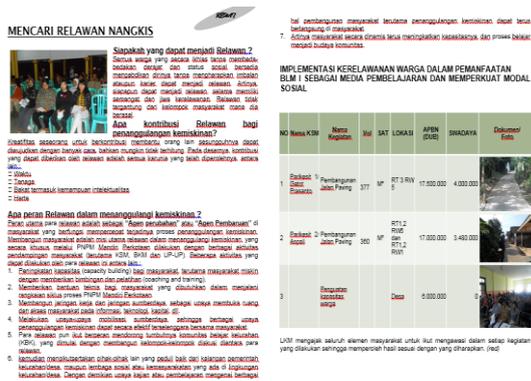
Adapun beberapa hasil yang dicapai pada kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Peningkatan pemahaman dan ketrampilan SDM desa ditunjukkan dengan kreatifitas para peserta dalam membuat desain media. Salah satu contoh desain yang dihasilkan:



Gambar 1. Desain kartu anggota

Gambar 1 merupakan contoh latihan dasar desain dengan Software Corel Draw yaitu membuat kartu anggota atau kartu nama.



Gambar 2. Desain Buletin Kegiatan

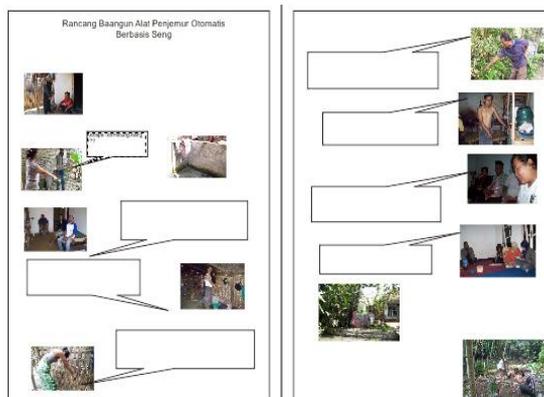
Gambar 2 merupakan contoh latihan desain dengan materi lebih kompleks berupa brosur dan pamflet.

- a. Workshop pembuatan fotonovela kegiatan desa telah menghasilkan beberapa desain yang cukup menarik, pada gambar 3 dan gambar 2 akan bisa dilihat contoh hasil desain dalam pelatihan



Gambar 3. Desain narasi Fotonovela

Gambar 3 merupakan contoh desain gambar dan cerita untuk membuat fotonovela.



Gambar 4. Desain Fotonovela Kegiatan warga

Gambar 4 merupakan contoh desain gambar dan cerita yang lebih kompleks untuk membuat fotonovela. Fotonovela ini dipergunakan untuk menceritakan kegiatan warga yang disampaikan dalam bentuk lebih menarik dengan foto dan narasi cerita.

Berikut ini beberapa foto aktifitas pada saat pelatihan.



Gambar 5. Sesi ke-1 Pengarahan Pelatihan



Gambar 6. Sesi ke 2 pelatihan Desain



Gambar 7. Lanjutan Pelatihan Desain



Gambar 8. Pelatihan Hari ke 2

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat pada pendampingan pengurus desa dan warga desa Ngembal, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang, telah sukses dilaksanakan dan mendapat respon yang positif dari para peserta. Program pendampingan pelatihan ini menghasilkan beberapa contoh desain karya warga dan buletin fotonovela kegiatan warga yang saat ini menjadi dokumentasi dan di simpan di Kantor Desa Ngembal.

DAFTAR PUSTAKA

- Denny Bagus, 2010, Definisi pelatihan, (online) <http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/04/pelatihan-kerja-definisi-tujuan-teknik.html>.
- Gary Dessler (1997:263), Pelatihan, (online) <http://id.wikipedia.org/wiki/Pelatihan>.
- Gomes (1997 : 197), [Manajemen Sumber Daya Manusia](#), (Online) <http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/04/pelatihan-kerja-definisi-tujuan-teknik.html>
- John R. Schermerhorn, Jr (1999:323), Definisi Pelatihan, (online) <http://percikcahaya.blogspot.com/2011/09/pelatihan.html>
- Moekijat (1991:55), Tujuan Pelatihan, (online) <http://percikcahaya.blogspot.com/2011/09/pelatihan.html>
- Staf, 2004, Pengertian Corel Draw, (online) <https://tugasdesaintgi.wordpress.com/2013/10/30/pengenalan-coreldraw/comment-page-1/>