

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM BIDANG DESAIN GRAFIS  
UNTUK MENINGKATKAN EKONOMI MASYARAKAT KARANG TARUNA DI  
MASA PANDEMI MANDIRI – TEGAL ALUR**

**Mohamad Eko Saifudin<sup>1\*</sup>, Haitomy<sup>2</sup>, Nurbayu<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pamulang

\*E-mail: [mohekosafudin@gmail.com](mailto:mohekosafudin@gmail.com)

**ABSTRAK**

Desain grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media, dan proses komunikasinya tidak hanya berbasis teks, tetapi juga menggunakan lebih banyak elemen visual. Desain grafis berkembang dari waktu ke waktu. Ini adalah salah satu bidang penelitian yang paling cepat beradaptasi di zamannya. Jenis produk yang diproduksi juga semakin beragam. Kehadiran teknologi informasi desain grafis dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan perekonomian dan memulai bisnis. Apalagi di masa pandemi Covid-19 ini, dimana perekonomian sangat lemah. Namun penggunaan desain grafis oleh masyarakat umum masih sangat rendah, sehingga tujuan umum dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menyampaikan ilmu dan manfaat desain grafis khususnya kepada generasi muda Karang Taruna, serta meningkatkan perekonomian mereka sehari-hari di masa pandemi.

**Kata kunci :** Desain Grafis, Karang Taruna, Masyarakat, Teknologi Informasi

**ABSTRACT**

*Graphic design is a creative activity to create functional and aesthetic works for different types of media and the communication process is not only based on text but also uses multiple visual elements. Charts evolve over time. It was one of the most rapidly adapting fields of research of its time. The types of manufactured products are also becoming increasingly diversified. The presence of graphic information technology can be used to boost the economy and start a business. Especially during this Covid-19 pandemic where the economy is very weak. However, the use of graphic design by the general public is still very low, so the general purpose of this non-profit activity is to pass on the knowledge and benefits of graphic design, especially to the younger generation of Karang Taruna, as well as improve their daily economy during the pandemic.*

**Keywords:** *Graphic Design, Youth Organization, Society, Information Technology*

**PENDAHULUAN**

Komputer adalah pertama dan terutama sebagai alat komputasi elektronik. Teknologi computer telah berkembang pesat dari waktu ke waktu. Komputer telah berkembang menjadi alat yang dapat digunakan baik untuk memproses informasi maupun sebagai alat komunikasi. Memunculkan istilah teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini perkembangan teknologi komputer meluas ke semua disiplin ilmu, baik itu di Pendidikan, Manajemen, dan lain-lain. Berkembangnya teknologi komputer diikuti dengan berkembangnya jaringan Internet, yang mana Internet telah menjadi bagian penting saat ini dari berbagai aplikasi bisnis, termasuk sistem informasi. Pengetahuan akan teknologi komputer ini

tidak hanya bagi sekelompok tertentu saja, melainkan juga dibutuhkan oleh semua kalangan masyarakat, sehingga masyarakat dapat terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Contohnya saja di kalangan remaja pada suatu perumahan, khususnya remaja yang tergabung dalam suatu Karang Taruna.

Karang Taruna adalah organisasi social kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana berkembangnya anggota yang tumbuh dan berkembang di masyarakat, khususnya oleh generasi muda di daerah, oleh dan atas dasar kesadaran dan tanggung jawab social terhadap masyarakat. Organisasi kepemudaan ini bergerak di bidang kesejahteraan sosial. Dalam menjalani kegiatannya di karang taruna, muncul beberapa kebutuhan akan ilmu untuk bisa berwirausaha, mampu memanfaatkan teknologi informasi, agar nantinya dapat mengumpulkan dana untuk kegiatan Karang Taruna.

Melihat adanya kebutuhan ini, kami dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat akan memberikan pengarahan, sosialisasi, serta pelatihan terkait Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Desain Grafis. Diharapkan dengan adanya kegiatan PKM ini, remaja Karang Taruna RW 08 dapat mengaplikasikan ilmu yang telah disampaikan, tidak hanya di lingkungan rumah saja, tapi juga bisa digunakan sebagai bekal dasar saat bekerja nanti.

## **METODE**

Dari beberapa alternatif metode-metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat, berikut adalah metode yang dipilih :

1. Permasalahan : Pemuda Karang Taruna Tegal Alur masih membutuhkan ilmu teknologi informasi untuk meningkatkan ekonomi dalam kondisi *new normal*, serta cara berbisnis *online* dalam penjualan.
2. Metode pelaksanaan : pemaparan materi dengan tema “Meningkatkan Ekonomi dalam bidang Desain Grafis”, mengadakan pelatihan, dan diskusi / tanya-jawab.

Remaja Karang Taruna yang menjadi sasaran kegiatan PKM kami ini berasal dari Tegal Alur, Cengkareng, Jakarta Barat. Kegiatan ini diikuti oleh 15 orang anggota Karang Taruna Tegal Alur pada hari Minggu, 20 Juni 2021 dari pagi hingga sore hari. Tahapan-tahapan yang dilaksanakan adalah :

- a. Identifikasi masalah atau kebutuhan dari Remaja Karang Taruna Tegal Alur. Dilakukan dengan cara diskusi awal. Dari diskusi awal ini, kami mendapatkan permasalahan atau kebutuhan yang mereka ingin temui solusinya. Kemudian kami menawarkan materi yang akan kami paparkan dan berikan pelatihannya.
- b. Perumusan masalah yang dihadapi adalah adanya potensi SDM yang masih belum memahami dan memanfaatkan pengetahuan teknologi informasi yang bisa memberikan keuntungan secara

finansial, dikarenakan kurangnya motivasi, pengetahuan, dan keterampilan dari SDMnya, yaitu remaja karang taruna. Selain itu, unit usaha, modal usaha, dan kerjasama dengan pihak-pihak pendukung usaha pun masih minim.

- c. Dilaksanakannya pelatihan untuk melatih remaja karang taruna dalam menerapkan teknologi infomasi secara mandiri.
- d. Diskusi Kembali terkait waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan PKM dengan remaja karang taruna.
- e. Tahapan penerapan gagasan dan penyajian dari rencana kegiatan yang telah dibuat bersama oleh tim PKM dan remaja karang taruna. Dalam tahap ini, tim PKM yang terdiri dari 10 mahasiswa, beserta para remaja karang taruna bekerja sama membuat sistem perancangan penjualan dengan memanfaatkan teknologi informasi.

## **HASIL**

Kegiatan PKM ini memberikan edukasi dan pemahaman untuk menggunakan Teknologi Informasi dan Internet secara benar dan efektif serta bijak. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tampak antusias dari para peserta, yaitu remaja karang taruna yang sangat aktif dalam setiap rangkaian kegiatannya termasuk saat tanya jawab. Saat pemaparan materi tentang “Meningkatkan Ekonomi dalam bidang Desain Grafis” kami menekankan kepada perubahan pola pikir dari para remaja karang taruna untuk menjadi lebih kreatif lagi dalam meningkatkan kegiatan bisnis di rumah. Setelah dibekali ilmu yang kami paparkan, diharapkan ada peningkatan dalam kegiatan usaha atau bisnis sehari-hari mereka, selain digunakan sebagai dana untuk kegiatan sosial, dapat pula digunakan untuk menjalankan bisnis sendiri oleh masing-masing dari mereka.



**Gambar 1 Pemaparan materi oleh tim PKM kepada remaja Karang Taruna Tegal Alur**

## **PEMBAHASAN**

Setelah dilaksanakannya PKM kepada para remaja Karang Taruna Tegal Alur, Cengkareng, Jakarta Barat, kami mendapati bahwa dengan menambahkan minat dan ilmu pengetahuan akan teknologi informasi dan tentang desain grafis, dapat meningkatkan ekonomi dalam kondisi *new normal*, serta cara berbisnis *online* dalam penjualan di lingkungan Karang Taruna Tegal Alur. Ditambah dengan adanya bantuan dari kepala atau ketua RW 08 Tegal Alur untuk mengadakan kerja sama dengan kelompok-kelompok usaha lainnya yang ada di berbagai RT di RW 08 ini. Kehadiran usaha-usaha rumahan yang dilakukan secara kooperatif di masyarakat RW 08, dapat meringankan masalah ekonomi dan memberikan penghasilan tambahan.

## **SIMPULAN**

Hasil dari kegiatan PKM yang telah tim kami lakukan bersama dengan remaja Karang Taruna Tegal Alur RW 08, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya berbagi ilmu mengenai teknologi informasi untuk meningkatkan ekonomi dalam kondisi *new normal*, serta cara berbisnis *online* dalam penjualan dapat menumbuhkan jiwa UMKM di dalam diri mereka. Karena dengan memanfaatkan teknologi informasi yang mengikuti perkembangan zaman ini, dapat sangat mampu meningkatkan ekonomi saat ini di masa pandemi. Dukungan dari tetua seperti ketua RW dan para pengusaha-pengusaha kecil rumahan yang bisa saling kooperatif pun dapat membantu meningkatkan lagi kondisi ekonomi di RW 08 di masa pandemi ini.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini kami ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kaprodi Teknik Informatika Universitas Pamulang
2. Dosen Pembimbing, yaitu Bpk Muhamad Santoso, S.T., M. Kom
3. Ketua RW 08 dan Ketua RT 03 Tegal Alur
4. Anggota Remaja Karang Taruna RW 08 Tegal Alur
5. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu terlaksananya kegiatan PKM ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anonim. (2019). Ekonomi Kreatif: Pengertian, Ciri-Ciri, Jenis, dan Perkembangannya. Maxmanroe.com. <https://www.maxmanroe.com/vid/bisnis/ekonomi-kreatif.html>
- Azhari, W., Purwanto, P., Rifa'i, F., & Pudail, M. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Desain Grafis di Balai Latihan Kerja Komunitas Pesantren Pada Masa Pandemi COVID-19. LOGISTA - Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(2), 487–493. <https://doi.org/10.25077/logista.4.2.487-493.2020>
- Danuri. 2019. “Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital.”Online. <http://amikjtc.com/jurnal/index.php/jurnal/article/download/178/155>
- Kasali, Rhenald. 1995Manajemen Periklanan. Jakarta: PAU-Ekonomi- UI. Sihombing, Danton. 2001. Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta: Graffiti Press
- Mulyawati, I., & Pradita, S. M. (2018). Pelatihan Sablon bagi Karang Taruna dalam Menciptakan Peluang Bisnis. Jurnal SOLMA, 7(2), 299–308. <https://doi.org/https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1726>
- Surya, GG. Rochyat, IG. 2014. Pelatihan Aplikasi Komputer Desain (Adobe Photoshop Dan Autocad) Untuk Bisnis Industri Kreatif. Jurnal Abdimas Volume 1 Nomor 1, September 2014.
- Yahya, F., Fitriyanto, S., Hermansyah, Syarifuddin, & Musahrain. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. In Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat (Vol. 3, Issue 2). <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/1858>