

SOSIALISASI KREATIVITAS DIGITAL DAN DESAIN GRAFIS SEDERHANA

**Azzahra Nur Oktavia¹, Fifi Amelia Putri², Hans Alamsyah³, Irfantowi⁴, Jaka Satria Junizar⁵,
Muhammad Ichsan Zulfikar⁶, Muhammad Iqbal⁷, Rikky Wahyu Saputra⁸, Ryan Sugiarto⁹, Yoga
Pratama¹⁰, Suryaningrat¹¹**

¹⁻¹¹ Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitpek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan.
Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹¹ Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: ¹helloalloreale@gmail.com, ²fifiamelial1108@gmail.com, ³hans.alamsyah@gmail.com,
⁴irfantowii@gmail.com, ⁵junizarjaka11@gmail.com, ⁶muhammadichsanlkr@gmail.com,
⁷iiqmuhammad.mi@gmail.com, ⁸rikkysaputra8@gmail.com, ⁹ryansugiarto293@gmail.com,
¹⁰yogap682@gmail.com, ¹¹d02362@unpam.ac.id

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang bertujuan memberikan pemahaman mendalam tentang industri kreatif digital serta meningkatkan soft skill dalam penggunaan perangkat lunak desain kepada anggota Karang Taruna RT 001 RW 07 Kelurahan Larangan Selatan. Melalui metode seminar, pembawaan materi, dan acara mini games, kegiatan ini fokus pada aplikasi desain seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Canva, serta pengenalan dampak teknologi dalam konteks sosial media. Evaluasi terhadap kegiatan ini menunjukkan perlunya pendekatan kombinasi edukasi formal dan praktik langsung menggunakan perangkat lunak desain. Secara keseluruhan, PKM ini berhasil meningkatkan pemahaman industri kreatif digital dan diharapkan dapat mendorong kontribusi aktif anggota Karang Taruna dalam dunia kreatif yang terus berkembang.

Kata kunci—Sosialisasi, Kreativitas Digital, Desain Grafis

I. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi era industri kreatif digital yang terus berkembang pesat, pemahaman mendalam terhadap dunia industri kreatif menjadi krusial. Terutama dalam konteks pembuatan desain grafis, yang tidak hanya bersifat estetis tetapi juga fungsional untuk berbagai media. Dalam mengakses potensi penuh dari industri kreatif digital, diperlukan pemahaman yang lebih luas mengenai perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menciptakan desain grafis yang berkualitas.

Komunikasi visual dalam desain grafis memiliki peran sentral dalam menyampaikan

pesan secara efektif. Oleh karena itu, kegiatan kreatif digital harus tidak hanya fokus pada keindahan visual tetapi juga pada nilai fungsional yang dapat memberikan dampak positif pada berbagai jenis media.

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) menjadi solusi nyata untuk mengaplikasikan pengetahuan ilmiah langsung kepada masyarakat. Pertumbuhan industri kreatif dapat menjadi jawaban terhadap masalah ketidakpahaman terhadap manfaat desain komunikasi. Terdapat kebutuhan yang nyata di kalangan remaja untuk mendapatkan pengetahuan tentang desain, yang dapat membawa organisasi mereka ke tingkat lebih tinggi di dunia kreatif.

Program “**Sosialisasi Kreativitas Digital dan Desain Grafis Sederhana**” diarahkan kepada

Karang Taruna RT 001 RW 07 Kelurahan Larangan Selatan dengan tujuan memberikan pemahaman mendalam tentang industri kreatif dan memberikan pendekatan edukatif yang cerdas untuk meningkatkan soft skill, terutama dalam penggunaan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Canva.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilaksanakan pada kegiatan ini adalah metode Seminar pembawaan materi. Kegiatan dimulai dengan pembawaan materi mengenai Aplikasi Desain (yang terdiri dari Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva), dan Sosial Media serta memaparkan dampak negatif dan positif adanya teknologi tersebut. Dilanjutkan dengan pembawaan materi cara penggunaan Aplikasi Desain logo sebagai contoh pembuatan Desain secara sederhana. Pengenalan tentang Aplikasi Desain serta fungsi tools yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan teknologi informatika kepada para peserta yang terdiri dari Karang Taruna Rw 001 Larangan Selatan. Pembawaan materi bertujuan untuk membantu peserta seminar dalam memahami bagaimana menggunakan setiap fitur Aplikasi Desain, internet dan sosial media dengan baik dan benar untuk mendukung pembelajaran mereka di kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya adalah acara mini games dimana pihak panitia meminta para peserta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan masih berkaitan dengan materi yang dibawakan. Dalam acara ini diharapkan para peserta cukup aktif menjawab pertanyaan yang diberikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, menghasilkan beberapa hal yang sangat bermanfaat bagi pemuda/i karang taruna yaitu berupa:

1. Desain Logo Karang Taruna

Desain: Suatu bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual yang akan memanfaatkan

suatu gambar sebagai media dalam penyampaian pesan. Informasi yang disampaikan di dalamnya akan dilakukan seefektif mungkin.

Logo: Merupakan suatu identitas visual terhadap suatu entitas yang mempunyai kriteria khusus tertentu, seperti bentuk, filosofi, dan warna.

Desain logo menjadi elemen penting dalam sebuah perusahaan. Perusahaan yang mengetahui pentingnya logo rela menghabiskan dana besar untuk pembuatan desain logo yang berkualitas.

2. Karang Taruna dapat membuat Desain Sendiri

Karang Taruna mampu menguasai software pada desain grafis yang diperkenalkan hingga menghasilkan logo dan dapat mengatur akun social media mereka sesuai dengan keperluannya serta mengikuti trend yang ada di dunia kreatif

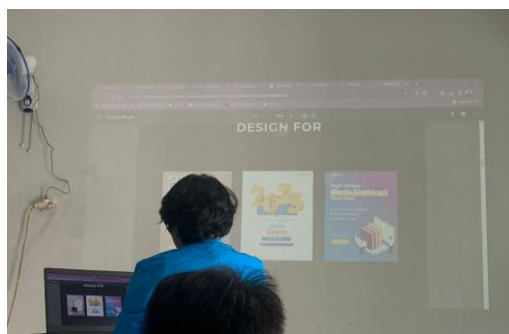


Gambar 1. Hasil Logo

Kegiatan PKM ini dapat menghasilkan manfaat untuk para anggota Karang Taruna Larangan Selatan agar kegiatan lebih lanjutnya mereka bisa membuat desain yang menarik.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan

**Gambar 3. Presentasi Materi****Gambar 4. Penyerahan Pelakat**

PKM yang kami laksanakan pada tanggal 12 November 2023 masih perlu banyak yang diperhatikan karena Karang Taruna hanya sedikit memahami mengenai dunia kreatif pada Desain Grafis seperti Komposisi Warna dan Pemilihan huruf. Karang Taruna Larangan Selatan merupakan organisasi yang bisa bermanfaat untuk warga sekitar maka dari itu kita berusaha membuat organisasi ini bisa dikenal oleh masyarakatnya melalui Media Sosial yang mereka gunakan.

IV. SIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) untuk Karang Taruna RT 001 RW 07 Kelurahan Larangan Selatan telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan anggota terkait industri kreatif, terutama desain grafis.

Dalam menghadapi dinamika industri kreatif digital, ditemukan bahwa strategi berkesinambungan diperlukan untuk menjaga keinformasian anggota Karang Taruna tentang perkembangan desain grafis sederhana. Fokus pada motivasi untuk belajar dan berinovasi

menjadi kunci penting dalam menjawab tantangan sektor kreatif yang terus berkembang.

Penggunaan metode evaluasi yang sesuai membantu memberikan gambaran terkait perkembangan kreativitas dan kemampuan desain grafis sederhana. Evaluasi tersebut menjadi dasar penting untuk pengembangan keterampilan dan penerapan desain grafis dalam kegiatan sehari-hari.

Pendekatan yang terbukti efektif adalah kombinasi edukasi formal dan praktik langsung menggunakan perangkat lunak desain seperti Canva, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Pendekatan ini memberikan landasan yang kuat dalam pemahaman prinsip dasar desain grafis sederhana kepada anggota Karang Taruna.

Secara keseluruhan, PKM ini berhasil mencapai tujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang industri kreatif digital dan meningkatkan soft skill. Harapannya, anggota Karang Taruna dapat terus berkontribusi aktif dalam dunia kreatif yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adsyah, R. (2021). *Pengertian Kreatifitas Digital*. Retrieved from Industri Kreatif: <https://blog.investree.id/bisnis/mengenal-industri-kreatif->
- Anonimus. (2021, Januari). *Apa itu Design Logo?* Retrieved from Juragan Kreatif: <https://juragankreatif.com/apa-itu-desain-logo/>
- Cintha. (2023, November). *Pengertian Logo : "Jenis, Fungsi dan Kriteria Logo yang Efektif"*. Retrieved from Accurate.id: <https://accurate.id/marketing-manajemen/pengertian-logo/>
- Rifda, A. (2021). *Design Grafis : "Pengertian , Jenis dan Tugasnya"*. Retrieved from Gramedia: <https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/>
- Unpam, A. (2021). *PKM Mahasiswa "DI tengah Pandemi Mahasiswa Universitas Pamulang Tetap Semangat Menjalakan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat"*. Retrieved from Hukum Unpam: <https://hukum.unpam.ac.id/?p=1822>