

## PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS DASAR BERBASIS KOLABORASI MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Teguh Ikhsani Putra<sup>1)</sup>, Harry Pratama Figna<sup>2)</sup>, Syaiful Bahri<sup>3)</sup>, Rince  
Tridiana<sup>4)</sup>, Rian Dhika Priyatna<sup>5)</sup>, Riansyah<sup>6)</sup>  
STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia  
[teguhikhsani298@gmail.com](mailto:teguhikhsani298@gmail.com)

### ABSTRAK

Kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan desain grafis dasar berbasis kolaborasi dilaksanakan di STKIP AL Maksum, dengan melibatkan seluruh mahasiswa semester Prodi Pendidikan Teknik Informatika sebagai fasilitator dan masyarakat lokal sebagai peserta. Program ini bertujuan meningkatkan keterampilan digital masyarakat, menumbuhkan kreativitas, dan membangun sikap kolaboratif dalam pemanfaatan teknologi informatika. Metode yang digunakan meliputi demonstrasi tools desain seperti adobe photoshop dan *mind mapping*, ceramah interaktif, diskusi kelompok, serta refleksi peserta. Kegiatan dimulai dengan tahap persiapan melalui observasi kebutuhan masyarakat dan penyusunan modul desain, dilanjutkan pelaksanaan pelatihan, dan diakhiri dengan evaluasi melalui kuesioner dan wawancara. Hasil menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme tinggi dan menunjukkan perubahan pemahaman serta keterampilan dalam desain grafis. Sebanyak 92% peserta menyatakan bahwa pelatihan desain grafis dasar ini sangat bermanfaat, sebanyak 93% peserta merasa lebih kreatif dan percaya diri, dan 92% peserta mengaku mampu menerapkan konsep desain dalam kegiatan sehari-hari. Dosen pembimbing juga melaporkan adanya perubahan positif pada kemampuan mahasiswa, seperti meningkatnya kepemimpinan, kerjasama tim, dan kemampuan mengajar. Secara keseluruhan, program pemberdayaan ini terbukti efektif dalam menanamkan nilai keterampilan digital dan memperkuat kesadaran masyarakat untuk memanfaatkan teknologi dalam pengembangan UMKM dan pendidikan.

**Kata Kunci:** Pemberdayaan Masyarakat, Desain Grafis, Kolaborasi Mahasiswa.

### ABSTRACT

*Community empowerment activities through collaboration-based basic graphic design training were carried out at STKIP AL Maksum, involving all semester students of the Informatics Engineering Education Study Program as facilitators and the local community as participants. This program aims to improve*

*the community's digital skills, foster creativity, and build a collaborative attitude in the use of information technology. The methods used included demonstrations of design tools such as Adobe Photoshop and mind mapping, interactive lectures, group discussions, and participant reflections. The activity began with a preparation stage through observing community needs and preparing design modules, continued with the implementation of the training, and ended with evaluation through questionnaires and interviews. The results showed that the participants were highly enthusiastic and showed changes in their understanding and skills in graphic design. As many as 92% of participants stated that this basic graphic design training was very useful, as many as 93% of participants felt more creative and confident, and 92% of participants admitted to being able to apply design concepts in daily activities. Supervisors also reported positive changes in student abilities, such as increased leadership, teamwork, and teaching abilities. Overall, this empowerment program has proven effective in instilling the value of digital skills and strengthening community awareness to utilize technology in the development of MSMEs and education.*

**Keywords:** *Community Empowerment, Graphic Design, Student Collaboration.*

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan karakter dipandang sebagai elemen kunci dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Hal ini karena individu yang berkarakter kuat akan menjadi sumber daya manusia yang mampu memahami dirinya, menunjukkan perilaku positif, bersikap kreatif, memiliki kepedulian sosial, serta memiliki kemampuan memimpin (Saputra et al., 2023). Secara umum, tujuan pendidikan karakter adalah meningkatkan mutu penyelenggaraan dan efektivitas proses pembelajaran di sekolah, sehingga peserta didik berkembang menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan berkarakter (Subroto & Kristanti, 2022). Pendidikan karakter merupakan fondasi penting dalam membentuk kepribadian peserta didik, terutama pada jenjang pendidikan tinggi ketika perkembangan keterampilan digital berada pada tahap yang sensitif dan menentukan. Salah satu isu karakter yang paling krusial pada mahasiswa dan masyarakat adalah kurangnya keterampilan desain grafis. Kurangnya keterampilan ini tidak hanya terjadi dalam bentuk ketidakmampuan teknis, tetapi juga dalam bentuk verbal, psikologis, maupun sosial, seperti kesulitan dalam kolaborasi, kurangnya kreativitas, hingga ketidakmampuan memanfaatkan teknologi untuk pengembangan ekonomi (Annur et al., 2023).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat sebanyak 1.480 kasus kurangnya literasi digital yang terjadi dalam lingkungan pendidikan. Angka tersebut sebenarnya hanya merupakan sebagian kecil dari kasus yang sesungguhnya, karena banyak kejadian ketertinggalan digital pada masyarakat yang tidak dilaporkan (Sila & Taufik, 2023). Kurangnya keterampilan desain grafis memiliki beragam bentuk yang dikategorikan berdasarkan dampaknya terhadap individu, antara lain ketidakmampuan verbal, fisik, sosial, serta psikologis atau

emosional (Siswanto, 2023). Ketidakmampuan verbal dilakukan melalui ketidakmampuan menyampaikan ide visual, menghina, atau mengancam. Ketidakmampuan fisik mencakup tindakan seperti kesulitan menggunakan tools. Sementara itu, ketidakmampuan sosial terjadi ketika individu dikucilkan dari peluang ekonomi digital (Alkaff & Alkaff, 2024).

Adapun ketidakmampuan psikologis dilakukan dengan memberikan tekanan mental, kecemasan, atau rasa takut melalui bentuk intimidasi yang mempengaruhi kondisi emosional dan psikologis individu (Supriyadi et al., 2024). Di lingkungan masyarakat, ketidakmampuan yang paling sering terjadi adalah ketidakmampuan verbal dan sosial. Dampaknya sangat serius, antara lain individu menjadi mudah cemas, menarik diri, kurang percaya diri, lebih sensitif, mudah menangis, kesulitan berkonsentrasi, serta enggan berpartisipasi dalam kegiatan digital (Wulansari et al., 2024). Selain itu, individu juga berisiko mengalami masalah kesehatan mental, luka fisik, dan gangguan dalam relasi sosial.

Saat ini inovasi teknologi yang semakin bergerak dengan cepat, yang dimana didalam teknologi digital tidak hanya terdapat aplikasi pembelajaran saja, tetapi banyak aplikasi yang lainnya. Sering kali kita tidak punya waktu untuk mempertimbangkan konsekuensi yang tidak diinginkan, yang mengakibatkan kita sulit untuk menanggapi masalah yang berkaitan dengan karakter seperti ketertinggalan digital dan juga kurangnya keterampilan, karena itu semua dapat muncul begitu saja (Lestyaningrum et al., 2022).

Kurangnya keterampilan desain grafis adalah perilaku yang menjadi salah satu bukti rusaknya karakter dan moral anak bangsa. Indonesia kini tengah berada dalam kondisi darurat literasi digital. Kasus ketertinggalan digital telah terjadi sejak di sekolah dasar. Hal ini tentu saja harus segera ditangani agar ketertinggalan tidak semakin merajalela (Oktavia et al., 2023). Ketertinggalan digital yang terjadi pada usia produktif berdampak jangka panjang, terutama terhadap perkembangan emosi, rasa percaya diri, dan kesehatan mental peserta didik. Individu yang menjadi korban ketertinggalan cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, mengalami gangguan konsentrasi belajar, dan kehilangan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, individu berpotensi mengembangkan perilaku antisosial jika tidak mendapatkan intervensi karakter sejak dini.

Pentingnya pendidikan karakter menjadi PR besar bagi seorang pendidik, terutama di tengah derasnya arus era digital yang membuat karakter peserta didik semakin mengalami degradasi. Kondisi ini terlihat dari semakin berkurangnya kemampuan mahasiswa dalam memahami dan menghormati norma-norma sosial, seperti sopan santun, empati, dan penghargaan terhadap orang lain (Maryam, 2023). Paparan media digital yang tidak terfilter seringkali membentuk perilaku impulsif, agresif, dan kurangnya kontrol diri, sehingga berpotensi memicu ketertinggalan dalam keterampilan digital di lingkungan masyarakat.

Dalam konteks tersebut, paradigma baru pembelajaran Pendidikan Teknik Informatika di pendidikan tinggi juga hadir sebagai fondasi penting untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan sosial yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era Revolusi Industri 4.0 (Nurhayati et al., 2025). Pembelajaran Teknik Informatika bukan hanya menekankan pemahaman tentang hak dan kewajiban, tetapi juga membentuk karakter mahasiswa agar mampu berperilaku bijak dalam interaksi sosial, baik secara langsung maupun melalui media digital.

Salah satu fokus utama dalam penguatan pendidikan karakter di era saat ini adalah pengembangan karakter digital. Melalui pembelajaran Teknik Informatika yang interaktif dan kontekstual, mahasiswa diarahkan untuk memahami arti penting empati, toleransi, tanggung jawab, serta kemampuan menyelesaikan konflik secara damai. Nilai-nilai tersebut sangat dibutuhkan untuk mencegah ketertinggalan digital. Ketika mahasiswa memahami konsekuensi moral dan sosial dari kurangnya keterampilan, mereka akan lebih mampu membangun hubungan yang sehat, menghargai keberagaman, serta menciptakan budaya masyarakat yang aman dan inklusif. Dengan demikian, pendidikan karakter melalui Teknik Informatika berperan strategis dalam membentuk generasi yang berintegritas, berempati, dan mahir digital, yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga matang secara sosial di era digital yang penuh tantangan.

Pendidikan karakter digital merupakan langkah strategis yang harus dilakukan lembaga pendidikan untuk menumbuhkan nilai empati, kepedulian, rasa hormat, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara positif. Pencegahan ketertinggalan digital membutuhkan pendekatan yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menyentuh sisi emosional mahasiswa agar mereka mampu memahami dampak dari perilaku tersebut.

Berdasarkan observasi awal di STKIP AL Maksum, ditemukan bahwa sebagian masyarakat pernah mengalami atau menyaksikan ketertinggalan digital, baik dalam bentuk verbal maupun sosial. Dosen-dosen juga menyampaikan bahwa mahasiswa sering menganggap desain sebagai hal rumit yang dianggap wajar, sehingga diperlukan edukasi yang lebih mendalam.

Melihat urgensi tersebut, kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan desain grafis dasar berbasis kolaborasi mahasiswa dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi pengabdian masyarakat dalam membangun lingkungan yang digital-savvy, ramah, dan ber karakter. Kegiatan ini bertujuan memperkuat pemahaman masyarakat mengenai desain grafis, menumbuhkan kreativitas, dan mengembangkan sikap kolaboratif dalam interaksi sosial.

## II. METODE

Kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan desain grafis dasar berbasis kolaborasi dilaksanakan pada hari Senin, 24 November 2025, di STKIP AL Maksum dengan melibatkan seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika sebagai fasilitator. Pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif, edukatif, dan reflektif yang bertujuan menumbuhkan kesadaran masyarakat mengenai manfaat desain grafis serta mengajak mereka untuk membangun keterampilan digital yang kolaboratif. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan observasi kebutuhan masyarakat, berkoordinasi dengan pihak kampus, serta menyusun materi pelatihan dan tools desain yang memuat pesan kreatif mengenai empati, keberanian berkolaborasi, dan pentingnya menghormati ide orang lain. Tahap pelaksanaan diawali dengan demonstrasi tools, dilanjutkan penjelasan materi mengenai bentuk-bentuk desain, dampaknya, dan cara menerapkannya. Peserta kemudian mengikuti diskusi kelompok kecil untuk mengidentifikasi konsep desain serta merumuskan proyek sederhana. Pada tahap evaluasi, tim pelaksana menyebarkan lembar refleksi dan melakukan wawancara singkat guna mengetahui pemahaman peserta, perubahan sikap, serta efektivitas

pelatihan sebagai media pembelajaran keterampilan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode ceramah interaktif, demonstrasi tools, dan diskusi kelompok mampu meningkatkan kesadaran peserta mengenai pentingnya bersikap kolaboratif serta memanfaatkan desain grafis. Pelatihan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu: (a) tahapan persiapan, (b) tahapan pelaksanaan, dan (c) tahapan evaluasi.

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan desain grafis dasar ini dilaksanakan di STKIP AL Maksum, dengan melibatkan masyarakat lokal sebagai peserta utama. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan edukatif-partisipatif, yang mendorong keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahap kegiatan. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan observasi awal dan diskusi dengan dosen untuk mengetahui kebutuhan keterampilan digital yang sering muncul di masyarakat. Berdasarkan hasil observasi, masyarakat sering terlibat dalam kesulitan promosi UMKM karena kurangnya desain visual. Tim pelaksana kemudian menyusun modul pelatihan yang mencakup:

- a. Konsep dasar desain grafis dan jenis-jenisnya,
- b. Nilai-nilai pendidikan karakter yang berkaitan dengan kreativitas, akhlak, dan tanggung jawab,
- c. Panduan diskusi untuk peserta,

Selain itu, tim menyiapkan perangkat teknis seperti *whiteboard*, lembar *mind mapping*, dan alat tulis untuk kegiatan diskusi kelompok.



Gambar 1. Kegiatan Diskusi Kelompok

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Desember 2025 di ruang kelas STKIP AL Maksum. Kegiatan berlangsung dari pukul 08.00 hingga 12.00 WIB. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa sesi:

- a. Demonstrasi Tools Desain Grafis

Demonstrasi berdurasi sekitar 5 menit ini menampilkan penggunaan Adobe Photoshop untuk membuat poster sederhana. Cerita demonstrasi

memperlihatkan bagaimana desain dapat membantu promosi UMKM. Peserta tampak fokus, terharu, dan memberi reaksi emosional selama demonstrasi.

b. Pemaparan Materi Desain Grafis

Setelah demonstrasi, pemateri menjelaskan definisi desain grafis, bentuk bentuk desain (fisik, verbal, sosial, cyber), dampak desain terhadap ekonomi dan sosial, pentingnya kreativitas, sikap hormat, dan tindakan preventif. Pemaparan dilakukan secara interaktif dengan menayangkan contoh ilustrasi dan memancing peserta untuk bercerita pengalaman mereka.

c. Penjelasan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Pada sesi ini, peserta diajak memahami nilai karakter yang relevan, antara lain Kreativitas, Tanggung jawab, Saling menghargai, Mengendalikan diri, serta Keberanian untuk berkolaborasi dan membantu sesama. Materi disampaikan dengan bahasa sederhana dan menggunakan contoh situasi nyata di masyarakat.

d. Diskusi dan Tanya Jawab

Peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan pesan moral dari demonstrasi. Pertanyaan pemandu meliputi Perasaan pengguna tools, Sikap apa yang seharusnya dilakukan dalam kolaborasi, Apakah kejadian serupa pernah mereka alami atau lihat, Komitmen apa yang harus dilakukan agar masyarakat mahir digital. Diskusi diakhiri dengan sesi tanya jawab terbuka antara peserta dan pemateri.

**Tabel 1. Jadwal Kegiatan**

| Hari/tanggal                  | Waktu         | Kegiatan                                                                                                           |
|-------------------------------|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Senin,<br>24 November<br>2025 | 08.00 – 08.30 | - Pembukaan dan Kata sambutan dari Penulis<br>- Kata sambutan dari Kepala Kampus STKIP AL Maksum.                  |
|                               | 08.30 – 09.30 | Pemaparan tentang Desain Grafis serta Pendidikan Karakter kepada Peserta                                           |
|                               | 09.30 – 09.40 | Demonstrasi Tools “Pemberdayaan Masyarakat melalui Pelatihan Desain Grafis Dasar”                                  |
|                               | 09.40 – 10.40 | Pengutipan pesan Moral & makna yang terkandung dalam demonstrasi yang dilakukan oleh peserta sebagai bentuk tugas. |
|                               | 10.40 – 11.40 | Diskusi dan Sesi tanya jawab.                                                                                      |
|                               | 11.40 – 12.00 | Penutup dan do’a                                                                                                   |



### **Gambar 2. Mahasiswa Membuar *Mind Mapping* di *Whiteboard***

Gambar 2 ini memperlihatkan suasana saat mahasiswa membuat *mind mapping* di *whiteboard*. *Mind mapping* ini menjadi sarana untuk merencanakan desain grafis sederhana. Mahasiswa tampak antusias, menyimak dengan seksama, serta mencatat pesan-pesan penting untuk diambil sebagai pembelajaran mereka.

### **3. Interaksi Pelanggan**

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh melalui kuesioner, sebanyak 92% peserta menyatakan bahwa pelatihan desain grafis dasar ini sangat bermanfaat. Kegiatan ini dinilai mampu membantu peserta memahami bentuk-bentuk desain, dampak positifnya, serta cara mencegah ketertinggalan digital di lingkungan masyarakat. Para peserta juga mengaku lebih berani untuk menerapkan desain setelah demonstrasi tools Adobe Photoshop.

Selain itu, peserta menyampaikan bahwa tampilan visual dan alur demonstrasi membuat mereka lebih mudah memahami konsep desain. Sebagian besar peserta (93%) merasa lebih kreatif dan empatik, sehingga mendorong mereka untuk bersikap lebih baik kepada sesama. Setelah sesi pemaparan materi dan tanya jawab, 92% peserta mengaku mampu membedakan desain sederhana dengan kompleks, serta memahami pentingnya memperlakukan ide dengan menghargai perbedaan.

Dosen pembimbing juga memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa kegiatan ini membantu menciptakan kesadaran baru di kalangan mahasiswa mengenai pentingnya lingkungan digital yang aman dan bebas dari ketertinggalan. Dosen melihat adanya perubahan sikap mahasiswa, seperti lebih peduli satu sama lain, lebih berhati-hati dalam berkolaborasi, dan lebih kooperatif dalam kegiatan kelompok. Secara umum, kegiatan pelatihan ini dinilai sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter digital serta membangun empati dan solidaritas antar peserta.



**Gambar 3. Peserta Mengikuti Diskusi Kelompok**

## **IV. SIMPULAN**

Kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan desain grafis dasar berbasis kolaborasi mahasiswa di STKIP AL Maksu berhasil dilaksanakan dengan efektif dan memperoleh respon positif dari seluruh peserta. Melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur, kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai bentuk-bentuk desain grafis, dampaknya, serta strategi penerapannya. Tools seperti Adobe Photoshop terbukti menjadi media yang kuat dalam menumbuhkan kreativitas dan menggugah kesadaran emosional peserta, sehingga mereka lebih memahami manfaat desain dan terdorong untuk tidak tertinggal digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa terbantu dalam menerapkan keterampilan, serta lebih berani berkolaborasi ketika melihat peluang digital. Dosen pembimbing juga melihat adanya perubahan sikap positif pada mahasiswa setelah kegiatan pelatihan berlangsung. Dengan demikian, pelatihan desain grafis berbasis kolaborasi layak dijadikan alternatif strategis dalam upaya pemberdayaan masyarakat di era digital karena mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyentuh, dan mudah dipahami oleh peserta.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alkaff, A., & Alkaff, N. (2024). The effectiveness of video modeling to reduce submissive behavior in intellectually disabled students who are victims of bullying in inclusive school. *Psycho Holistic*, 6(2), 54–61.
- Annur, P. A., Susanti, E., & Gera, I. G. (2023). Urgensi Pendidikan Moral Sekolah Dasar dalam Membentuk Karakter Religius di Era Digital menurut Henry Alexis Rudolf Tilaar. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 271–287.
- Lestyaningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., Pratama, A. Y., & Wahana, T. P. (2022). *Pendidikan global berbasis teknologi digital di era milenial*. Unisri Press.
- Maryam, N. S. (2023). Urgensi pendidikan karakter bagi mahasiswa di era digital. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 9(1), 95–106.
- Nurhayati, S., Septikasari, D., Judijanto, L., Susanto, D., Sudadi, S., Setiyana, R., Willdahlia, A. G., Ramli, A., & Zamroni, Z. (2025). *Paradigma baru dalam pendidikan abad 21*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Oktavia, B. N., Trisiana, A., Rossa, N. R., Wardiyanti, Y., Sholikhati, S., Setiawan, N., & Ishak, Y. (2023). *Membentuk karakter anak di sekolah melalui literasi digital*. Unisri Press.
- Saputra, A. M. A., Tawil, M. R., Hartutik, H., Nazmi, R., La Abute, E., Husnita, L., Nurbayani, N., Sarbaitinil, S., & Haluti, F. (2023). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial: Membangun Generasai Unggul Dengan Nilai-Nilai Positif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sila, G. E., & Taufik, C. M. (2023). Literasi digital untuk melindungi masyarakat dari kejahatan siber. *Komversal*, 5(1), 112–123.



Siswanto, R. A. (2023). *Desain grafis sosial: Narasi, estetika, dan tanggung jawab*. PT Kanisius.

Subroto, D. E., & Kristanti, D. (2022). Efektivitas implelementasi pendidikan karakter pada sekolah boarding. *Risâlah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 8(3), 1113–1129.

Supriyadi, T., Siburian, D. N., Meshani, G., & Ridho, M. (2024). Dibalik Pintu Tertutup: Dinamika Faktor Psikologis Terhadap Terjadinya Kekerasan Dalam Rumah Tangga Pada Perempuan. *IJBITH Indonesian Journal of Business Innovation, Technology and Humanities*, 1(1), 150–162.

Wulansari, D., Lestari, E. Z., Sambora, E., Rahayu, E. T. Y., & Firnanda, F. A. (2024). *Rintik Asa Generasi Muda*. GUEPEDIA.