

Peningkatan Kreativitas Remaja Gen-Z dalam Bidang Desain Visual pada Era Industri 4.0

M. Ihsan Alfani Putera, Hairudin, Roby Kurniawan, Suci Noorjannah, Tazkya Humaira5, Rani Meliyana, Satria Shano, Aditya Putra Pratama, I Putu Deny Arthawan Sugih Prabowo

Institut Teknologi Kalimantan
 Jl. Soekarno Hatta No.KM 15, Karang Joang, Kec. Balikpapan Utara, Balikpapan, Indonesia, 76126 e
 Email: humas@itk.ac.id
 DOI: <https://doi.org/10.18196/ppm.51.1013>

Abstrak

Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang pada saat ini memiliki perkembangan yang sangat pesat. Teknologi informasi merupakan ilmu mengenai tata cara mengelola informasi sehingga informasi tersebut dapat dicari dengan mudah. Adapun salah satu teknologi informasi yang sedang sangat berkembang yaitu di bidang desain visual. Desain visual merupakan karya visual yang mempunyai maksud fungsional atau komunikatif. Saat ini, kemampuan desain visual sedang sangat dibutuhkan di berbagai industri. Menurut hasil observasi yang telah dilaksanakan, terdapat kurangnya kreativitas dari masyarakat termasuk remaja dalam membuat media untuk menyampaikan informasi, serta kegiatan kebutuhan lainnya dalam usaha untuk mempromosikan suatu kegiatan. Oleh sebab itu, diperlukan suatu kegiatan pengabdian masyarakat yang dapat meningkatkan kreativitas. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Pengmas) dibagi dalam beberapa tahapan kegiatan, yaitu analisis kondisi lingkungan, survei rencana lokasi pengabdian, merumuskan permasalahan, mencari dan mengkaji solusi dari permasalahan, implementasi, serta monitoring dan evaluasi. Program pelatihan desain Canva adalah hasil dari observasi dan wawancara karena Canva merupakan platform desain visual yang mudah digunakan terutama bagi masyarakat awam

Kata kunci: teknologi informasi, pelatihan, desain visual, Canva

Abstract

Information Technology is a technology that currently has a very rapid development. Information technology is the science of how to manage information so that information can be searched easily. As for one of the information technologies that is being highly developed, namely in the field of visual design. Visual design is a visual work that has a communicative purpose. Visual design skills are in high demand in various industries. According to the results of observations that have been carried out, there is a lack of creativity from the community, including teenagers, in making media to convey information, as well as other necessary activities to promote an activity. We need a community service activity that can increase creativity. The implementation of Community Service activities is divided into several stages of activity, namely Environmental Condition Analysis, Survey of Community Service Location Plans, Formulating Problems, Finding and Studying Solutions to Problems, Implementation, and Monitoring and Evaluation. Canva's Design Training Program is the result of observations and interviews because Canva is an easy-to-use visual design platform especially for ordinary people

Keyword: information technology, training, visual design, Canva

Pendahuluan

Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang pada saat ini memiliki perkembangan yang sangat pesat. Teknologi informasi merupakan ilmu mengenai tata cara mengelola informasi sehingga informasi tersebut dapat dicari dengan mudah. Dalam hal ini, komputer dijadikan sebagai alat untuk mengelola informasi tersebut dengan teknologi komunikasi digunakan sebagai alat penyampaiannya. Perkembangan teknologi informasi ini juga tidak lepas dari peran generasi ke generasi yang terus memiliki inovasi sehingga perkembangan teknologi informasi tidak berhenti sampai di situ saja (Cholik, 2017). Saat ini, teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam perkembangan revolusi industri 4.0. Menurut Herman, dkk (2015) yang dikutip oleh (Sawitri, 2019) mengatakan bahwa revolusi industri 4.0 merupakan era industri digital di mana seluruh bagian yang ada di dalamnya saling berkolaborasi dan berkomunikasi secara *real time* di mana saja dan kapan saja dengan pemanfaatan teknologi informasi berupa internet dan CPS, IoT, dan IoS guna menghasilkan inovasi baru atau optimasi lainnya yang lebih efektif dan efisien.

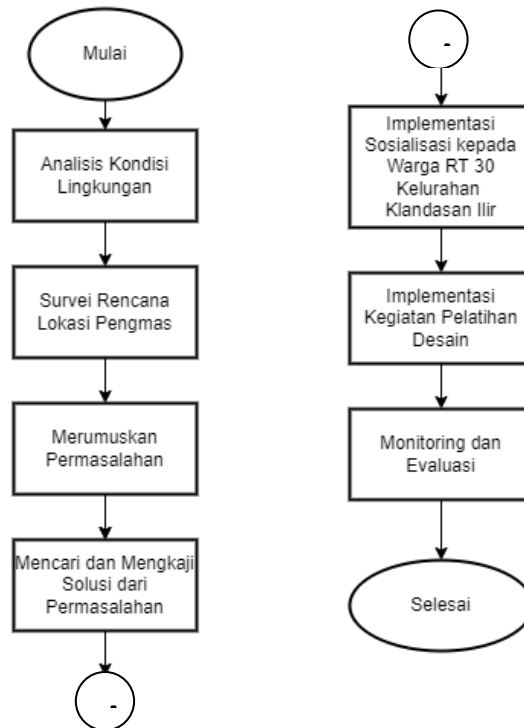
Adapun salah satu teknologi informasi yang sedang sangat berkembang yaitu di bidang desain visual. Desain visual merupakan karya visual yang mempunyai maksud fungsional atau

komunikatif. Saat ini, kemampuan desain visual sedang sangat dibutuhkan di berbagai industri. Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) menyatakan desain komunikasi visual merupakan salah satu subsektor yang paling pesat pertumbuhannya. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) mencapai angka 8,14% pada 2017. Namun, kontribusi desain komunikasi visual terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) masih minim dengan porsi hanya sebesar 0,07%. Peran generasi-z yang merupakan generasi yang akan segera menghadapi revolusi industri 4.0 akan sangat dibutuhkan dalam proses perkembangannya. Desain grafis ini dibedakan menjadi beberapa kategori sebagai berikut, yaitu (a) *printing* (percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, *booklet*, *leaflet*, *flyer*, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis, (b) *web design* (desain untuk halaman web) atau desain interaktif, (c) film, termasuk TV komersial, animasi, dan multimedia interaktif, (d) identifikasi (logo), EGD (*Environmental Graphic Design*) merupakan desain profesional yang mencakup desain industri (iklan, *branding*, *company profile*, dan lain-lain), (e) desain produk, pemaketan, kemasan, *merchandise*, dan sebagainya (Widya & Darmawan, 2016).

Program pelatihan ini adalah hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan pada wilayah RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, Kecamatan Balikpapan Kota, Kota Balikpapan, Provinsi Kalimantan Timur. Menurut hasil observasi yang telah dilaksanakan, penyelenggaraan pelatihan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas dari masyarakat termasuk remaja dalam membuat media untuk menyampaikan informasi, serta kegiatan kebutuhan lainnya dalam usaha untuk mempromosikan suatu kegiatan.

Metode Pelaksanaan

Metodologi pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (Pengmas) dapat dijelaskan menggunakan diagram alir berikut.



Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (Pengmas) pada diagram alir di atas dibagi dalam beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut.

1. Analisis Kondisi Lingkungan

Analisis dilakukan pada RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, Kota Balikpapan untuk melihat potensi yang ada dan menganalisis kesesuaian program yang akan dilaksanakan.

2. Survei Rencana Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahapan survei rencana lokasi dilakukan untuk mengamati lokasi dan melihat kesesuaian program dengan lokasi yang tersedia.

3. Merumuskan Permasalahan

Perumusan permasalahan dilakukan dengan cara mengumpulkan seluruh informasi yang telah didapatkan dan memunculkan permasalahan umum yang dapat dijadikan landasan perlu dilakukannya kegiatan ini.

4. Mencari dan Mengkaji Solusi dari Permasalahan

Pada tahap ini dirancang solusi terkait beberapa permasalahan yang ada. Tahap ini dilakukan agar dapat menyusun rancangan kegiatan secara lebih terstruktur, terarah, dan tidak melenceng dari permasalahan yang harus diselesaikan.

5. Implementasi

Pada tahap implementasi, peserta pengabdian masyarakat akan mengikuti dua program kegiatan.

a. Sosialisasi Kegiatan Pelatihan Desain

Kegiatan sosialisasi akan dilakukan sebelum kegiatan pelatihan desain untuk memberikan gambaran mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.

b. Implementasi Kegiatan Pelatihan Desain

Kegiatan pelatihan desain akan dilakukan dengan rangkaian penyampaian materi dan praktik langsung menggunakan metode komunikasi dua arah. Materi yang diberikan merupakan materi penggunaan aplikasi Canva dan praktik langsung untuk melihat sejauh apa pemahaman peserta terhadap materi yang telah dijelaskan.

6. *Monitoring* dan Evaluasi

- 1) *Monitoring* akan dilakukan kepada peserta pelatihan untuk mengetahui perkembangan yang mereka rasakan setelah adanya pelatihan tersebut. Selain itu, para peserta juga akan diberikan kesempatan untuk menyampaikan kritik dan saran dari kegiatan ini sebagai bahan evaluasi bagi kegiatan yang akan dilakukan ke depan yang bersifat jangka panjang.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan metode pelaksanaan pengabdian masyarakat yang telah ditentukan, maka dilakukanlah tahapan-tahapan pengabdian kepada masyarakat ini. Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dari analisis kondisi lingkungan. Pada tahapan ini, dilakukan analisis pada wilayah RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, Kecamatan Balikpapan Kota, Kota Balikpapan, Provinsi Kalimantan Timur. Analisis dilakukan dengan metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada sebagian warga pada RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, Kecamatan Balikpapan Kota, Kota Balikpapan dengan memberikan pertanyaan seputar bagaimana kondisi kreativitas remaja pada kampung tersebut. Dari hasil wawancara kepada beberapa warga kampung tersebut, maka dilakukan penampungan informasi yang telah didapatkan untuk diolah kembali nantinya.

Setelah didapatkan pokok permasalahan yang dapat dijadikan sebagai landasan pelaksanaan pengabdian masyarakat di wilayah RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, dilakukan tahap selanjutnya, yaitu survei mengenai rencana lokasi pengabdian masyarakat. Target pengabdian masyarakat ini yaitu remaja RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, Kecamatan Balikpapan Kota, Kota Balikpapan dengan kondisi lokasi tersebut cukup padat penduduk dan jarak antar rumah atau bangunan yang sangat berdempetan. Pengabdian masyarakat yang ingin dilakukan yaitu untuk menunjang tingkat kreativitas remaja dengan memanfaatkan teknologi digital, sehingga dibutuhkan beberapa peralatan untuk menunjang terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini, khususnya alat-alat teknologi seperti komputer, akses internet yang memadai, dan tempat yang kondusif. Berdasarkan beberapa daftar kebutuhan tersebut, maka wilayah RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir dinilai kurang cukup memadai untuk menjadi tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Sehingga, dibutuhkan adanya suatu tempat alternatif yang dapat menunjang kegiatan ini. Adapun tempat alternatif yang ditetapkan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu Kampus Institut Teknologi Kalimantan, tepatnya pada Ruang Laboratorium Komputer, Gedung Laboratorium Terpadu.

Tahapan selanjutnya yaitu merumuskan permasalahan. Adapun perumusan masalah ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kondisi lingkungan yang telah didapatkan sebelumnya. Berdasarkan analisis kondisi lingkungan didapatkan informasi bahwa pokok permasalahan yang ada pada remaja RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir adalah kurangnya tingkat kreativitas serta produktivitas mereka dalam penggunaan teknologi berbasis digital. Pokok permasalahan ini sudah menjadi kekhawatiran warga setempat terhadap perkembangan remaja-remaja di sana apalagi pada

era globalisasi ini teknologi digital melesat maju tanpa henti. Jika dari remaja kampung tersebut tidak bisa menyesuaikan laju era globalisasi, maka akan muncul probabilitas ketertinggalan teknologi yang berakibat pada ketertinggalan sumber daya manusia.

Rumusan masalah yang telah didapatkan akan dijadikan sebagai landasan pengkajian solusi bagi pokok permasalahan yang ada. Pokok permasalahan yang ada yaitu kurangnya tingkat produktivitas dan kreativitas remaja dalam pemanfaatan teknologi digital, maka hal ini lah yang perlu dikaji solusi permasalahannya. Berdasarkan pengkajian permasalahan yang telah dilakukan, maka ditentukanlah suatu solusi untuk menjawab permasalahan tadi, yaitu dengan melakukan adanya suatu pelatihan yang dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas remaja RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir dalam menggunakan dan memaksimalkan teknologi digital. Pelatihan yang dirancang adalah pelatihan desain grafis menggunakan *software* desain berbasis *website* yaitu Canva. *Software* ini dipilih atas dasar penggunaannya yang cukup mudah bagi pemula, ditambah lagi dengan adanya tujuan utama yaitu untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas dalam penggunaan teknologi digital. Pelatihan desain grafis menggunakan Canva yang cukup mudah dipahami, maka akan meningkatkan antusias remaja yang menjadi target pelatihan untuk mau menggunakannya lebih lanjut. Kemauan tersebut akan menciptakan produktivitas bagi remaja-remaja RT 30 Klandasan Ilir karena produktivitas dimulai dari niat dan antusias diri.

Sebelum dilakukan pelatihan desain grafis kepada remaja RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, dilakukan terlebih dahulu sosialisasi mengenai pelatihan yang akan diadakan ini kepada pihak RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, terutama kepada Ketua RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir. Hal yang menjadi poin utama untuk disampaikan pada sosialisasi pelatihan desain ini yaitu mengenai apa hal yang mendasari kegiatan ini perlu dilakukan, target pelatihan, waktu dan tempat pelatihan, serta beberapa hal lain terkait teknis pelaksanaan pelatihan. Pelatihan desain grafis menggunakan *software* Canva dilakukan di Laboratorium Komputer, Gedung Laboratorium Terpadu, Institut Teknologi Kalimantan dengan peserta pelatihan sebanyak 15 orang yang merupakan remaja dari RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, Kecamatan Balikpapan Kota, Kota Balikpapan. Pelatihan dilakukan pada hari Minggu, 24 April 2022 dari pukul 14.00 WITA yang dimulai dengan beberapa pembukaan dan sambutan. Setelah itu, langsung dilakukan pemaparan materi pelatihan desain oleh pemateri kepada para peserta. Materi yang disampaikan diawali dengan konsep dasar-dasar desain yang perlu dipahami terlebih dahulu oleh para peserta pelatihan, seperti terkait pembuatan *headline*, *font*, pemilihan warna, penataan *layout*, serta pemberian informasi yang akan disampaikan. Selanjutnya dilakukan dengan pengenalan terhadap fitur-fitur yang terdapat pada *software* Canva dan dilanjutkan dengan praktik pembuatan poster desain grafis oleh para peserta pelatihan.



Gambar 1. Proses Pelatihan Desain Canva

Metode pemaparan materi desain grafis serta praktik pembuatan desain poster menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pemateri memaparkan terlebih dahulu materi, lalu setelah itu jika ada yang ingin ditanyakan peserta pelatihan desain, maka akan ditanyakan langsung kepada pemateri. Interaksi yang terjadi pada saat praktik lebih baik dibandingkan pada saat pemaparan materi karena di saat praktik karena peserta langsung mengeksekusi apa yang telah mereka dapatkan dari pemaparan materi sebelumnya dan mendapatkan kebingungan-kebingungan kecil ketika membuat desain poster. Setelah praktik pembuatan desain poster selesai dilakukan oleh para peserta, selanjutnya peserta mengumpulkan karya mereka melalui formulir *online*, yaitu Google Form. Ketika seluruh karya desain poster dari 15 peserta pelatihan yang berpartisipasi terkumpul, selanjutnya dilakukan penilaian oleh pemateri dan dua juri untuk menentukan tiga desain terbaik. Penentuan desain terbaik dari karya-karya yang dikumpulkan dinilai berdasarkan informasi yang dicantumkan pada desain poster dan nilai estetika yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai estetika yang dimaksud yaitu melingkupi penggunaan *headline* (judul poster), ukuran *font* yang digunakan, tata letak (*layout*), serta penggunaan kombinasi warna.



Gambar 2. Pemberian Hadiah Desain Terbaik

Tahap terakhir yang perlu dilakukan pada kegiatan pengabdian masyarakat untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas remaja RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, Kecamatan Balikpapan Kota, Kota Balikpapan ini yaitu tahap *monitoring* dan evaluasi. Tahap *monitoring* dilakukan dengan melakukan pengawasan pada akun *Instagram* @kampungesport yang merupakan akun resmi dari Kampung *E-sport* Balikpapan. Kampung *E-sport* merupakan sebuah komunitas yang berbasis di RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir. Pengurus dari komunitas ini tak lain merupakan perangkat RT dan para pemuda RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir yang telah mengikuti kegiatan pelatihan desain Canva. *Monitoring* dan evaluasi dilakukan dengan melihat perkembangan dari akun *Instagram* @kampungesport berdasarkan unggahan dan peningkatan jumlah suka, komentar, serta pengikut dari akun tersebut.

Simpulan

Pemanfaatan teknologi informasi oleh remaja Gen - Z pada lokasi pengamatan yaitu wilayah RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, Kecamatan Balikpapan Kota, Kota Balikpapan, Provinsi Kalimantan Timur didapatkan masih ada kekurangan. Khususnya pada kreativitas serta produktivitas para remaja kampung dalam penggunaan teknologi berbasis digital. Oleh sebab itu, program pengabdian masyarakat berupa sosialisasi serta pelatihan yang berfokus untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas remaja RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir sangat diperlukan. Pelatihan dilaksanakan dengan tujuan untuk memaksimalkan teknologi digital dengan media visual berupa pelatihan desain grafis menggunakan *software* Canva.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, kami dapat menyelesaikan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih atas

terlaksananya kegiatan pengabdian ini disampaikan kepada:

1. Institut Teknologi Kalimantan yang telah memberikan bantuan hibah dana pengabdian.
2. Bapak M. Ihsan Alfani Putera S. Tr. Kom, M. Kom selaku dosen pembina.
3. Aditya Putra Pratama, S.Si., M.Si.
4. Bapak I Putu Deny Arthawan Sugih Prabowo, S.kom., M.Eng.
5. Ketua RT 30, Ibu Khoiriyah.
6. Bapak Saleh selaku pembimbing lapangan.
7. Seluruh peserta kegiatan pelatihan.

Daftar Pustaka

- [1] Cholik, C. A. (2017). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK MENINGKATKAN PENDIDIKAN DI INDONESIA. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol. 2(No 6), 21 - 30. <https://www.jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/130/207>.
- [2] Edellwis, K. C. P. Perancangan promosi pariwisata kota Balikpapan melalui media desain komunikasi visual.
- [3] Enggar Rizkindo, P. S., Teknik, F., Sriwijaya, U., & Konseptual, L. (2018). *Perencanaan dan Perancangan Pelatihan E-Sport Indonesia Perencanaan dan Perancangan Pelatihan* (Vol. 1).
- [4] Hadiyatno, D., Indriastuty, N., & Janah, U. (2018). Pengembangan Wisata Lokal Di Pesisir Manggar Kota Balikpapan Untuk Peningkatan Perekonomian Masyarakat Sekitar. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2802>
- [5] Hakim, F. A., Banjarnahor, J., Purwanto, R. S., Rahmat, H. K., & Widana, I. D. K. K. (2020). Pengelolaan Obyek Pariwisata Menghadapi Potensi Bencana di Balikpapan sebagai Penyangga Ibukota Negara Baru. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(3), 607-612.
- [6] Kartiwi, K. (2019). Strategi Pengelolaan Sampah Dalam Pengembangan Wisata Edukasi Di Kota Balikpapan Provinsi Kalimantan Timur. *Jurnal Politik Pemerintahan Dharma Praja*, 12(2), 55-67. <https://doi.org/10.33701/jppdp.v12i2.942>
- [7] Mahfud, T., Mulyani, Y., Setyawati, R., & Balikpapan, P. N. (2017). Pengembangan Pariwisata Berbasis Komunitas: Strategi Komunitas Foodies Dalam Pengembangan Wisata Kuliner Di Balikpapan *Development of Community-Based Tourism : Foodies Community Strategy for Culinary Tourism Development. Seminar Nasional Inovasi Teknologi Terapan*, 105-117.
- [8] Putra, R. T., Putri, Y. R., & Malau, R. M. U. (2016). Strategi City Branding Kota Balikpapan dalam Meningkatkan Minat Wisatawan (Studi pada Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Balikpapan). *E-Proceeding of Management*, 3(3), 3866-3873.
- [9] Rahmi, A., & Pemuda, D. (2019). PERAN DINAS PEMUDA OLAHRAGA DAN PARIWISATA DALAM MENGEMBANGKAN POTENSI WISATA MANGROVE CENTER GRAHA INDAH KOTA BALIKPAPAN. 7(3), 1043-1052.
- [10] Sawitri, D. (2019, September). REVOLUSI INDUSTRI 4.0 : BIG DATA MENJAWAB TANTANGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *JURNAL ILMIAH MAKSITEK*, Vol. 4(No.

- 3), 1 - 9. <https://makarioz.sciencemakarioz.org/index.php/JIM/article/view/83/80>
- [11] Wati, R. (2019). DAMPAK PARIWISATA PANTAI WALUR TERHADAP PEREKONOMIAN MASYARAKAT PERSPEKTIF ETIKA BISNIS ISLAM. In IAIN METRO (Vol. 8, Nomor 5).
- [12] Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan. <http://repositori.kemdikbud.go.id/11838/1/9-Desain-Grafis-OK.pdf>