

PKM Creative Optimization of Muhammadiyah Youth Economy through Graphic Design Service Innovation

PKM Optimalisasi Kreatif Ekonomi Angkatan Muda Muhammadiyah Melalui Inovasi Jasa Desain Grafis

Dina Novita¹, Moh Ali², Irwansyah³, Halimatus Sya'diyah⁴

Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3}

Prodi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surabaya⁴

dinanovita@fe.um-surabaya.ac.id

Disubmit : 01 Agustus 2024, Diterima : 05 September 2024, Dipublikasi : 16 September 2024

Abstract

Community service activities focus on developing creative economic capabilities among the Muhammadiyah Youth Movement through graphic design service businesses (Digrapich). This community service activity is to improve the capabilities of Muhammadiyah Youth Movement members in the graphic design service business (Digrapich) with the aim of being more competent and able to develop their business in the creative economy market. The approach used includes training on the use of graphic design software, business development, assistance in cooperation and promotion strategies, and the provision of design tools such as graphic tablets, scanners, and printers. This activity was carried out for six months, with a focus on ongoing assistance and final evaluation. The results of the activity showed that partners faced challenges such as lack of equipment, lack of knowledge and understanding of graphic design, and limited business management skills. With the right training and assistance, it is hoped that partners can improve the quality of their business and ensure the continuity and success of their business in the future, as well as contribute to the development of the creative economy.

Keywords: Creative economy, graphic design, assistance, training, business development

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat berfokus pada pengembangan kemampuan ekonomi kreatif di kalangan Angkatan Muda Muhammadiyah melalui usaha jasa desain grafis (Digrapich) kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anggota Angkatan Muda Muhammadiyah dalam bisnis jasa desain grafis (Digrapich) dengan tujuan agar lebih kompeten dan dapat mengembangkan bisnis mereka dalam pasar ekonomi kreatif. Pendekatan yang digunakan meliputi pelatihan tentang penggunaan perangkat lunak desain grafis, pengembangan bisnis, pendampingan dalam strategi kerjasama dan promosi, serta penyediaan alat desain seperti tablet grafik, scanner, dan printer. Kegiatan ini dilaksanakan selama enam bulan, dengan fokus pada pendampingan berkelanjutan dan evaluasi akhir. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mitra menghadapi tantangan seperti minimnya peralatan, kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang desain grafis, dan keterbatasan keterampilan manajemen bisnis. Dengan pelatihan dan pendampingan yang tepat, diharapkan mitra dapat meningkatkan kualitas bisnis dan memastikan kelangsungan dan kesuksesan usaha mereka di masa depan, serta berkontribusi pada pengembangan ekonomi kreatif.

Kata kunci: Ekonomi kreatif, desain grafis, pendampingan, pelatihan, pengembangan bisnis

1. Pendahuluan

Ekonomi kreatif telah menjadi salah satu sektor yang mengalami perkembangan pesat di Indonesia, dengan pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data terkini, ekonomi kreatif telah mencatat pertumbuhan mencapai 9,5 persen, jauh melampaui pertumbuhan ekonomi nasional yang hanya berada pada kisaran 5 persen (Mer, 2023). Di antara berbagai

subsektor ekonomi kreatif, desain grafis memiliki peran krusial dalam menyampaikan pesan kepada audiens melalui manipulasi elemen-elemen visual, seperti tipografi, fotografi, dan ilustrasi (Heru, 2022).

Desain grafis tidak hanya berfungsi dalam industri kreatif tetapi juga diperlukan dalam berbagai sektor lain, termasuk periklanan, pengemasan, media digital, dan properti (Hasdar M, 2019). Dengan potensi ini, desain grafis diharapkan mampu menjadi salah satu pilar penting dalam pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia yang berkelanjutan (Heru, 2022).

Meskipun desain grafis memiliki potensi besar, Angkatan Muda Muhammadiyah (AMM) Kota Surabaya masih menghadapi berbagai kendala dalam mengembangkan potensi mereka di bidang ini. Kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan peralatan, minimnya pengetahuan, serta kurangnya keterampilan dalam desain grafis dan manajemen bisnis. Keterbatasan ini menyebabkan mereka kesulitan untuk bersaing di pasar ekonomi kreatif yang semakin kompetitif. Selain itu, keterampilan manajemen bisnis yang kurang memadai juga menghambat efektivitas dan keberlanjutan bisnis desain grafis mereka (Wulan, 2009).

Perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya memiliki peran strategis dalam membekali pemuda dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif dan menghadapi tantangan yang ada. Keterlibatan dalam jaringan sosial dan kolaborasi di antara mahasiswa dan dosen juga dapat memperkaya pengalaman belajar dan menghasilkan konsep-konsep baru yang dapat diterapkan dalam sektor ekonomi kreatif (Zaman A, 2020).

Urgensi dari permasalahan ini sangat tinggi, mengingat potensi besar yang dimiliki oleh desain grafis dalam mendukung ekonomi kreatif dan menciptakan peluang kerja baru (Haryani, 2024). Tanpa adanya intervensi yang tepat, Angkatan Muda Muhammadiyah berisiko kehilangan kesempatan untuk berkontribusi secara signifikan dalam sektor ini.

Selain itu, kurangnya dukungan dan pelatihan dapat memperbesar kesenjangan antara pemuda yang memiliki akses terhadap teknologi dan keterampilan desain grafis dengan mereka yang tidak. Oleh karena itu, diperlukan upaya serius untuk memberikan pendampingan dan pelatihan yang komprehensif agar mereka dapat memanfaatkan potensi yang ada secara maksimal.

Digraphich Desain adalah unit bisnis desain grafis yang dimiliki dan dioperasikan oleh anggota aktif juga terlibat secara signifikan dalam Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) di Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pemilik Digraphich Desain saat ini menjabat sebagai ketua bidang media komunikasi di Pimpinan Cabang Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah Kota Surabaya. Peran ini menempatkannya pada posisi strategis dalam mengelola komunikasi visual dan media yang terkait dengan kegiatan IMM, sekaligus memberi pengalaman praktis dalam pengelolaan bisnis desain grafis.

Sebagai anggota AMM yang memiliki komitmen kuat terhadap pengembangan diri dan komunitas, pemilik Digraphich Desain berusaha untuk menggabungkan keterampilan teknis dalam desain grafis dengan pemahaman mendalam tentang dinamika organisasi dan kebutuhan komunitas Muhammadiyah. Potensi besar yang dimiliki Digraphich Desain di sektor ekonomi kreatif membuatnya menjadi mitra strategis dalam program pengembangan yang diusulkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, program pengabdian ini mengusulkan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi Digrapich Desain dalam bisnis jasa desain grafis melalui pelatihan dan pendampingan yang komprehensif (Darma Diraawan G, 2022). Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan keterampilan desain grafis, memperdalam pemahaman tentang manajemen bisnis, serta meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menghadapi tantangan bisnis.

Program ini menawarkan pendekatan baru dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif, khususnya dalam bidang desain grafis (Tabunan L, 2022). Meskipun telah banyak program pelatihan desain grafis yang diadakan sebelumnya, program ini memiliki keunikan dalam pendekatannya yang terpadu, yang tidak hanya fokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada pengembangan kapasitas manajemen bisnis dan pendampingan berkelanjutan.

Pendekatan ini membedakan program ini dari kegiatan-kegiatan serupa yang lebih fokus pada pelatihan teknis semata (Haryani, 2024). Selain itu, program ini juga akan memanfaatkan teknologi terbaru dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta, yang membuatnya lebih relevan dan efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta.

2. Metode

Berikut adalah metode pelaksanaan pengabdian masyarakat untuk menangani masalah Digrapich Desain.

1) Identifikasi Permasalahan

- Tim melakukan wawancara dan survei untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh Digrapich Desain dalam pengembangan bisnis desain grafis.
- Tim menyusun rencana kegiatan yang meliputi jadwal, alokasi sumber daya, dan strategi pelaksanaan, dengan fokus pada peningkatan keterampilan dan pengembangan bisnis.

2) Pelatihan dan Pendampingan

- Pelatihan tentang penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Illustrator dan Photoshop.
- Pemberian materi tentang strategi bisnis, pemasaran digital, dan manajemen proyek.
- Memberikan bimbingan dalam merumuskan strategi promosi dan kolaborasi dengan pihak terkait.

3) Implementasi Program

- Dukungan Alat: Penyediaan alat desain grafis seperti graphic tablet, scanner, dan printer untuk mendukung operasional Digrapich Desain
- Membantu mitra dalam membangun jaringan, mengikuti konferensi, dan menjalin kemitraan dengan Amal Usaha Muhammadiyah (AUM) atau perusahaan terkait.

4) Evaluasi

- Pendampingan berkelanjutan dengan monitoring dan evaluasi untuk memastikan keberhasilan program.
- Penyusunan strategi keberlanjutan bisnis untuk menjaga dan meningkatkan hasil yang dicapai.

5) Penyusunan Laporan

- Semua kegiatan didokumentasikan dan disusun dalam laporan akhir yang akan diserahkan sebagai bentuk pertanggungjawaban dan pembelajaran.

3. Hasil Pelaksanaan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan tim kepada mitra sasaran yaitu Owner Digrapich, ditemukan beberapa masalah yang mereka hadapi yaitu minimnya peralatan dan kurangnya pengetahuan serta pemahaman yang mumpuni di bidang desain grafis. Begitupula soal keterbatasan keterampilan manajemen bisnis juga menjadi penghambat efektivitas dan keberlanjutan bisnis desain grafis mereka. Oleh karena itu, tim menawarkan solusi terhadap masalah yang mereka hadapi. Setelah melakukan diskusi panjang akhirnya mitra mau dan setuju atas usulan dari tim untuk dilakukan sebuah program pendampingan dan pelatihan bisnis dalam bidang desain grafis.



Gambar 1: Penyampaian Materi

Dalam bisnis desain grafis, beberapa masalah yang sering muncul adalah persaingan yang ketat di pasar, perubahan tren dan teknologi yang konstan, kesulitan dalam menangani klien yang tidak jelas atau sulit, manajemen waktu dan proyek yang efektif, serta pembayaran yang sering tertunda. Desainer grafis harus aktif mengatasi tantangan ini untuk menjaga kelangsungan dan kesuksesan bisnis mereka.

Beberapa dampak dari pelaksanaan kegiatan program ini menunjukkan pencaipain penting berikut:

1. Pentingnya pengetahuan: Mitra program mengalami peningkatan pengetahuan secara signifikan tentang aspek-aspek bisnis desain grafis, manajemen bisnis, strategi pemasaran, dan pengelolaan keuangan terkhusus pengetahuan tentang teknologi digital bisnis. Hasil survei pra dan pasca pelaksanaan pendampingan pelatihan menunjukkan bahwa pengetahuan mitra meningkat secara signifikan sebesar 40%
2. Peningkatan keterampilan: selama dalam pelaksanaan program, mitra sering terlibat dalam kegiatan pelatihan praktis. Hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa mitra mengalami peningkatan keterampilan dalam berbagai bidang, seperti desain grafis, tatakelola keuangan, manajemen proyek dan lain sebagainya.
3. Peningkatan strategi kewirausahaan: Pasca mitra mengikuti program ini, mitra mampu mengembangkan strategi kewirausahaan dan dapat memasarkan hasil dari desain grafisnya. Mitra belajar untuk mengidentifikasi strategi pemasaran yang tepat.

4. Dampak positif lainnya: selain adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan mitra dapat memberikan dampak kepada pelaku usaha sejenisnya untuk memberikan pengetahuan sebagainya. Mitra juga lebih terhubung dengan komunitas lokal dan memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dan dapat bertukar pengalaman sesama pengusaha.



Gambar 2: Pelatihan Desain Grafis dan Kewirausahaan

Kreatifitas dapat menciptakan keterampilan untuk saling bertukar keterampilan dan pengalaman antara pengusaha untuk dapat saling memperoleh wawasan baru terkait strategi pemasaran, kewirausahaan dan desain grafis.

5. Penutup

Dari hasil wawancara dengan Owner Digrapich, jelas bahwa bisnis desain grafis mereka menghadapi berbagai tantangan, seperti minimnya peralatan, kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang desain grafis, serta keterbatasan keterampilan manajemen bisnis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut tim memberikan solusi sebagai berikut. Pertama memberikan pelatihan tentang perangkat lunak/software serta aplikasi desain grafis. Kedua melakukan pendampingan pengelolaan manajemen bisnis dan pengembangan kewirausahaan. Kegiatan ini direncanakan secara detail, termasuk penjadwalan, alokasi sumber daya, dan strategi pelaksanaan yang efektif. Workshop dan pelatihan tentang pengembangan bisnis dan kewirausahaan diadakan untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan kompetensi para mitra. Langkah-langkah ini penting untuk menghadapi tantangan bisnis desain grafis, seperti persaingan, perubahan tren, dan manajemen proyek. Dengan demikian, pelatihan dan pendampingan yang tepat dapat membantu mitra untuk meningkatkan kualitas bisnis dan memastikan kelangsungan dan kesuksesan usaha mereka di masa depan. Dengan demikian mitra dapat berperan aktif pada ekonomi kreatif dengan menciptakan produk-produk yang kreatif dan memberikan peluang pekerjaan untuk anak muda serta mengembangkan merek dagang melalui pengalaman desain grafis.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Muhammadiyah (risetmu), telah mendainai pengabdian ini sehingga berjalan dengan lancar dan tidak ada halangan apapun. Terimakasih yang kedua kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terakhir Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam program ini, termasuk Program Hibah Penelitian dan Pengabdian dari Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah. Kami juga

berterima kasih kepada mitra kami, DIGRAPICH, yang telah bersedia bekerja sama dan menerima bantuan dari kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Carayannis E, C. D. (2010). Triple helix, Quadruple helix and Quintuple helix and how do Knowledge, Innovation and the Environment relate to Each other? a proposed framework for a trans-disciplinary analysis of sustainable development and social ecology. *Internasional Journal of Social Ecology and Sustainable Development*, 1(1) 41-69.
- Darma Diraawan G, M. A. (2022). PKM Pelatihan Desain Grafis pada Siswa SMA Negeri 3 Gowa. *Hasil Pengabdian Masyarakat*, 9(1) 107-109.
- Dewi R, V. W. (2021). Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha. *JUDIMAS*, 2(1) 53.
- Haryani. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Corel Draw Bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan. *JPKI2*, 2(1) 201-203.
- Hasdar M, F. M. (2019). Pengembangan Kelompok Bisnis Mahasiswa Berbasis IPTEK Melalui Program Agrofood Technopreneur. *Solma*, 8(1)73.
- Heru, A. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 3(1)23-25.
- Jonathan, A. C. (2023). Peran desain grafis pada peningkatan brand awareness konten media sosial instagram brand K. *SARINA*, 1(3)108-116.
- Mer, K. (2023). Peran Ekonomi Kreatif Dalam Menggerakkan Pertumbuhan Ekonomi Lokal. *Communnity Development Journal*, 4(6)12324-12329.
- Nanto Purnomo, N. Q. (2023). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Vektor Untuk Meningkatkan . *Abdimas Berdaya*, 3(6) 186-187.
- Purnomo E, H. A. (2021). PKM Pelatihan Desain Grafis berbasis Vektor bagi Mahasiswa Universitas Nurul Jadid Probolinggo. *Journal of Community Engagement*, 2(3).
- Resmawan, N. (2022). Digitalisasi Produk Ekonomi Kreatif: Upaya Membangun Wirausaha Inovatif di Masa dan Pasca Pandemi Covid 19 Bagi Masyarakat Desa Alale Kabupaten Bone Bolango. *DINAMISIA*, 6(2)395-400.
- Suryani S, A. A. (2021). Pengembangan Soft Skill Guru SD Melalui Pelatihan Aplikasi Perkantoran dan Desain Grafis di Polewali Manda. *Solma*, 10(1) 181-188.
- Tabunan L, I. M. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA*, 3(2) 514-521.
- Wahyudin, A. (2024). comCompany Profile Design Based Interactive Multimedia as Information Media (Case study: CV. Rizka Multti Dimensi Semarang Regency) . *IJGD*, 2(1)20-31.
- Wulan, K. (2009). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 2(2)175 - 182.
- Zaman A, A. M. (2020). Pemberdayaan dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian Pada Desa Limo. *Widya Laksana*, 8(9) 8-9.