

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) merupakan salah satu bentuk nyata dari Tridarma Perguruan Tinggi yang menekankan pada aspek pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa dan dosen dalam upaya membantu memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat. PKPM menjadi wadah bagi perguruan tinggi untuk berkontribusi dalam pengembangan dan pemberdayaan masyarakat, khususnya dalam bidang ekonomi, sosial, dan teknologi.

Berdasarkan hal di atas, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya menerapkan program Praktek Kerja dan Pengabdian Masyarakat (PKPM). Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) merupakan kegiatan pengabdian mahasiswa kepada masyarakat sebagai syarat mata kuliah sekaligus sarana pengembangan ide kreatif dalam pemanfaatan sumber daya potensial.

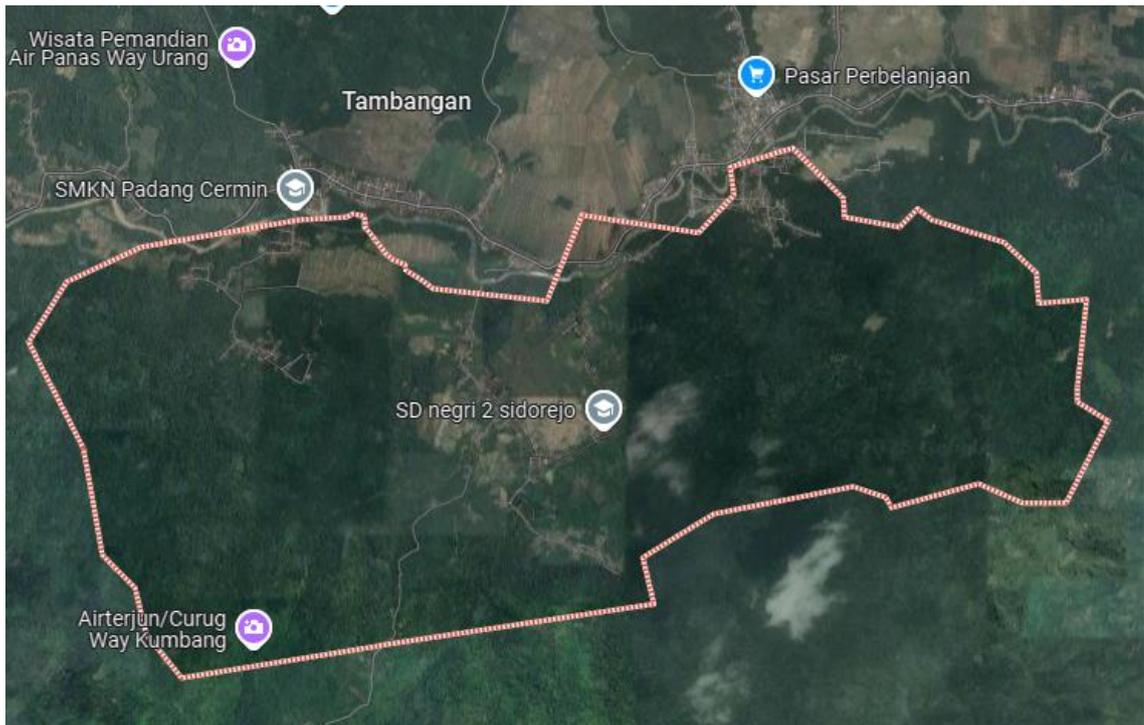
Manfaat dan tujuan dari adanya Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) IIB Darmajaya adalah untuk mengarahkan mahasiswa agar dapat menerapkan, mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan seputar teknologi serta mengupayakan penggunaannya sebaik mungkin untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat dan untuk menjalin kerjasama yang kompeten antara IIB Darmajaya dengan pemerintahan daerah di provinsi Lampung.

Di era digital saat ini, keterampilan desain grafis menjadi salah satu keahlian yang sangat dibutuhkan, baik dalam dunia pendidikan, bisnis, maupun industri kreatif. Remaja sebagai generasi penerus perlu dibekali dengan kemampuan desain agar lebih kreatif dan mampu bersaing di dunia kerja yang semakin kompetitif. Namun, masih banyak remaja di Desa Banjaran, Kecamatan Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran yang belum memiliki pemahaman dan keterampilan dalam bidang desain grafis. Kurangnya akses terhadap pelatihan serta minimnya

pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi desain menjadi kendala utama dalam pengembangan kreativitas mereka.

Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan desain grafis di kalangan remaja, program Pelatihan Desain Kreatif dengan Canva dirancang sebagai solusi atas permasalahan kurangnya akses terhadap pembelajaran desain di Desa Banjaran. Canva dipilih sebagai platform utama karena memiliki fitur yang intuitif dan beragam, sehingga memudahkan pemula dalam menghasilkan desain yang profesional. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan dapat memahami konsep dasar desain grafis, mengembangkan kreativitas, serta mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh dalam berbagai aspek, baik akademik, kewirausahaan, maupun peluang kerja di industri kreatif. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk meningkatkan produktivitas remaja serta membekali mereka dengan keterampilan yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Keberlanjutan program ini memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah desa, akademisi, dan masyarakat, guna memastikan dampaknya lebih luas dan berkelanjutan. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan Desa Banjaran dapat mencetak generasi muda yang inovatif, mandiri, dan mampu bersaing dalam era digital yang semakin kompetitif.

1.1.1 Profil Desa



Gambar 1.1 Peta Desa Banjaran, Kecamatan Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran

Desa Banjaran dahulu didirikan oleh Hi. Moh Nur, Dahulu pemukiman penduduk Banjaran berada diseberang sungai yang sekarang merupakan areal Pesawahan Banjaran.

Atas permintaan Hi. Moh. Nur kepada Hi. Moh. Syarif (Orang Tua dari Ismail Suntan Raja Dilampung/Pimpinan Marga Way Ratai), Maka pindahlah Pekon Banjaran ketempat yang sekarang ini, dengan beberapa persyaratan Secara Adat Lampung yaitu : Beras 1 (satu) Talam, Kain Putih 1 (satu) Potong dan dengan sejumlah uang Ringgit.

Maka pada tahun 1917 berdirilah kampung tersebut dengan nama Pekon Kota Bumi, tetapi secara pemerintahan tetap dengan nama Banjaran. Asal kata Banjaran itu sendiri berasal dari bahasa Lampung yaitu Banjaran (ditambatkan). Asal mulanya adalah kulit kerbau yang diolah menjadi tali dan ditambatkan dari timur sampai ke barat sebagai batas dari Desa Banjaran. Luas Desa Banjaran di Kecamatan Padang Cermin adalah 259 ha/m² dari luas total Desa Banjaran.

1.1.2 Potensi Desa

Desa Banjaran memiliki potensi yang cukup besar dalam berbagai sektor, terutama di bidang pertanian, peternakan, dan ekonomi kreatif. Desa ini dikenal sebagai daerah yang subur dengan hasil pertanian yang melimpah, seperti padi, sayuran, dan buah-buahan. Selain itu, terdapat juga sektor peternakan yang berkembang dengan baik, seperti peternakan ayam, sapi, dan kambing yang menjadi salah satu sumber mata pencaharian utama masyarakat.

Selain potensi di sektor pertanian dan peternakan, Desa Banjaran juga memiliki industri rumah tangga dan usaha mikro yang berkembang pesat. Produk-produk lokal seperti kerajinan tangan, makanan olahan, serta usaha kuliner menjadi bagian dari daya tarik ekonomi desa ini. Dengan adanya potensi tersebut, pemberdayaan masyarakat dalam aspek ekonomi dan kesehatan, termasuk dalam pencegahan stunting, dapat lebih efektif dilakukan.

Dukungan infrastruktur desa yang cukup memadai serta peran aktif masyarakat dalam berbagai kegiatan sosial juga menjadi faktor pendukung keberhasilan program Pelatihan Desain Kreatif dengan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Remaja. Dengan memanfaatkan potensi yang ada, Desa Banjaran memiliki peluang besar untuk meningkatkan keterampilan desain grafis remaja melalui sinergi antara masyarakat, pemerintah desa, serta pihak akademis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, saya merumuskan masalah yang ada yaitu:

1. Bagaimana tingkat pemahaman remaja di Desa Banjaran terhadap desain grafis sebelumnya?
2. Apa saja kendala yang dihadapi remaja di Desa Banjaran dalam mempelajari desain grafis?

1.3 Tujuan Dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk:

1. Memberikan wadah bagi remaja untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam menciptakan desain yang bernilai estetika dan fungsional.
2. Membantu remaja memahami dan menguasai teknologi desain grafis sebagai bagian dari keterampilan digital yang relevan di era modern.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah:

1. Bagi Peserta (Remaja Desa Banjaran)
 - a. Meningkatkan keterampilan desain grafis dan kreativitas mereka.
 - b. Memperoleh pengetahuan baru yang dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bisnis dan pendidikan.
 - c. Memiliki peluang lebih besar dalam industri kreatif atau sebagai freelancer desain.
2. Bagi Desa Banjaran
 - a. Mendorong peningkatan sumber daya manusia yang lebih kreatif dan inovatif.
 - b. Membantu menciptakan lingkungan yang lebih produktif dengan adanya generasi muda yang memiliki keterampilan digital.
3. Bagi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
 - a. Memperluas dampak pengabdian masyarakat melalui pemberdayaan remaja dalam bidang desain kreatif.
 - b. Mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari mahasiswa ke dalam kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

1.4 Mitra Yang Terlibat

Mitra yang terlibat dalam Pelatihan Desain Kreatif dengan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Remaja di Desa Banjaran, Kecamatan Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran meliputi berbagai pihak yang berperan dalam mendukung

keberhasilan program ini. Di antaranya adalah Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai penyelenggara utama, pemerintah desa Banjaran yang memberikan izin serta dukungan fasilitas, serta para narasumber yang ahli dalam bidang desain grafis dan penggunaan aplikasi Canva. Selain itu, dukungan juga datang dari komunitas lokal, perangkat desa, serta berbagai pihak yang turut membantu dalam penyelenggaraan dan kelancaran kegiatan pelatihan ini. Kolaborasi antara semua mitra ini memungkinkan tercapainya tujuan program dalam meningkatkan kreativitas remaja melalui keterampilan desain grafis yang aplikatif dan bermanfaat.