

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM

2.1 Program-Program Yang Dilaksanakan

Berikut adalah program – program yang di laksanakan

2.1.1 Program Utama

Tabel 2.1.1 Program Pelaksanaan Individu

NO	PROGRAM KERJA	KETERANGAN
1.	Sosialisasi dan Pengenalan Desain Grafis	<ul style="list-style-type: none">• Pemaparan mengenai pentingnya desain grafis di era digital.• Pengenalan dasar elemen desain, warna, tipografi, dan komposisi visual.• Diskusi interaktif tentang peran desain dalam berbagai bidang, seperti bisnis, pendidikan, dan media sosial.
2.	Pelatihan Penggunaan Canva	<ul style="list-style-type: none">• Pengenalan platform Canva, fitur-fitur utama, dan cara penggunaannya.• Demonstrasi pembuatan desain sederhana seperti poster, brosur, dan konten media sosial.
3.	Evaluasi dan Penutupan	<ul style="list-style-type: none">• Refleksi hasil pelatihan serta testimoni dari peserta.• Foto bersama dan penutupan acara secara resmi.

2.1.2 Program Pendukung

Tabel 2.1.2 Program Pelaksanaan Kelompok

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1.	Kamis, 6 Febuari 2025	Penyuluhan Pengenalan Teknologi Digital kepada Siswa SD 8 Padang Cermin Untuk Membangun Generasi Cerdas dan Kreatif.
2.	Kamis, 13 Febuari 2025	Penyuluhan Stunting tentang Kunci Menangkal Risiko Pertumbuhan Terhambat pada Anak.

3.	Minggu, 16 Februari 2025	Pelatihan Desain Digital Canva Untuk Mempersiapkan Remaja Desa Banjaran untuk Era Kreatif.
----	--------------------------	--

2.2 Waktu Kegiatan

Kegiatan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat ini dimulai pada tanggal 30 Januari 2025 hingga berakhir pada tanggal 27 Februari 2025. Berikut waktu kegiatan dipaparkan dalam bentuk tabel dan menyesuaikan dengan rangkaian waktu nyata pelaksanaannya.

Tabel 2.2 Jadwal dan Waktu Pelaksanaan Kegiatan PKPM

NO	KOMPETENSI	SASARAN	WAKTU PELAKSANAAN
1.	Melakukan wawancara dengan pelaku UMKM dan observasi web KB untuk mengumpulkan data mengumpulkan data.	UMKM Lokal & Kader BKKBN	Tanggal 2 – 3 Februari 2025
2.	Menggunakan figma untuk membuat design website yang cocok dan menarik bagi warga desa.	Warga Lokal	Tanggal 4 – 5 Februari 2025
3.	Diskusi dengan tim pelaksana dan pelaku UMKM untuk menilai tantangan yang dihadapi dan dampak dari program.	UMKM Lokal	Tanggal 6 – 7 Februari 2025
4.	Merangkai desain logo, banner dan brand UMKM.	UMKM Lokal	Tanggal 10 – 11 Februari 2025
5.	Membuat website dengan html, css, javascript dengan freamework react, dan untuk tampilan css menggunakan tailwind sedangkan untuk backend database menggunakan PostgreSQL.	Warga Lokal	Tanggal 12 – 13 Februari 2025
6.	Membandingkan data sebelum dan sesudah pelaksanaan program.	Warga Lokal	Tanggal 15 – 16 Februari 2025

7.	Survei kepada masyarakat untuk mengetahui bagaimana mereka mengetahui web KB dan tingkat penggunaan.	Warga Lokal	Tanggal 17 – 18 Februari 2025
8.	Mengolah data evaluasi dari wawancara, survei, pengamatan untuk evaluasi sementara.	Warga Lokal	Tanggal 19 – 20 Februari 2025
9.	Menyusun laporan akhir dari seluruh hasil evaluasi yang mencakup rekomendasi dan tindak lanjut.	Tim Kelompok	Tanggal 21 – 22 Februari 2025
10.	Meminta umpan balik pada penguji website apa yang kurang dan harus diperbaiki atau ditambahkan pada website. Sedangkan UMKM melakukan evaluasi langsung pada pemilik usaha.	Warga Lokal	Tanggal 23 – 24 Februari 2025
11.	Memberikan edukasi tentang bagaimana caranya mengoperasikan computer.	Anak SD kelas 4, 5 dan 6	Tanggal 6 Februari 2025
12.	Memberikan edukasi tentang apa itu Stunting dan bagaimana solusinya	Ibu yang mempunyai balita	Tanggal 13 Februari 2025
13.	Memberikan edukasi tentang bahayanya Narkoba dan Pergaulan bebas.	Remaja Desa	Tanggal 16 Februari 2025
14.	Ikut serta membantu kader-kader posyandu dalam melaksanakan kegiatan Posyandu.	Masyarakat Banjaran (Ibu, Balita)	Tanggal 11 & 13 Februari 2025
15.	Untuk meningkatkan keimanan dan mempererat tali ukhuwah antar sesama khususnya Desa Banjaran.	Masyarakat Banjaran	Setiap Malam Selasa dan Jumat
16.	Untuk memperkuat rasa kebersamaan dan kepedulian di antara warga khususnya Desa Banjaran.	Masyarakat Banjaran	Setiap Jumat dan Minggu

2.3 Hasil Kegiatan PKPM

2.3.1 Pelatihan dan Praktik Penggunaan Canva

Pelatihan ini dilaksanakan dalam bentuk sesi teori dan praktik, di mana peserta diberikan materi mengenai dasar-dasar desain grafis, prinsip estetika visual, serta penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu desain yang mudah diakses dan dapat digunakan di perangkat komputer atau handphone.



Gambar 2.1 Pelatihan dan Praktik Penggunaan Canva

Selain itu, peserta diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari melalui praktik langsung dalam pembuatan desain, seperti gambar dibawah ini.

2.3.2 Hasil Kegiatan Pelatihan Penggunaan Canva

Desain ini mengadopsi konsep minimalis dan modern dengan perpaduan warna hitam, kuning, dan putih, yang menciptakan kontras visual yang harmonis.



Gambar 2.2 Hasil Kegiatan Pelatihan Penggunaan Canva

Pada bagian atas, terdapat elemen tipografi berupa teks "**DESA BANJARAN**", yang ditampilkan dalam huruf kapital berwarna putih guna memberikan kesan tegas, formal, serta memperjelas identitas utama dalam

desain. Di bawahnya, terdapat subjudul "**Pelatihan Membuat Desain Dengan Canva**", yang menunjukkan tujuan utama dari kegiatan.

Bagian bawah desain memanfaatkan efek untuk menciptakan kedalaman visual yang lebih dinamis. Selain itu, penggunaan tipografi miring pada teks "**SELAMAT DATANG**" memberikan kesan. Penambahan elemen tahun "**2025**" berfungsi sebagai informasi waktu pelaksanaan kegiatan.

2.4 Dampak Kegiatan

Dampak yang dirasakan dari pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman remaja terhadap dasar-dasar desain grafis serta keterampilan dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan desain yang kreatif dan estetis. Dari aspek kreativitas, pelatihan ini dapat berperan dalam mendorong inovasi remaja dalam menghasilkan berbagai karya visual

2.4.1 Dampak Kegiatan Bagi Mahasiswa

Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat memiliki Dampak yang positif bagi Mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab juga menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa yang dapat dimanfaatkan untuk masa depan yang akan datang dan mahasiswa dapat serta mampu memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik kepada masyarakat sekitar.

2.4.2 Dampak Kegiatan Bagi Masyarakat

Pelatihan *ini* memberikan wawasan bagi masyarakat Desa Banjaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan remaja di bidang desain grafis. Peserta diberi pemahaman tentang elemen visual dan penggunaan Canva, tetapi juga mendorong pemanfaatan keterampilan tersebut dalam berbagai aspek, seperti pendidikan, kewirausahaan, dan promosi usaha lokal.