

## **Inovasi Design Grafis untuk Meningkatkan Aksesibilitas Informasi di Perpustakaan Demangrejo**

**Moeng Sakmar<sup>1</sup>, Muhammad Immawan Aulia<sup>2</sup>, Rizky Andhika Surya<sup>3</sup>, Panggah Widiandana<sup>4</sup>, Siti Hartinah<sup>5</sup>**

*<sup>1,2,3,4,5</sup> Program Studi Informatika, Universitas Islam Mulia Yogyakarta, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Moeng Sakmar

**E-mail:** [usdsakmar@gmail.com](mailto:usdsakmar@gmail.com)

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian masyarakat bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas informasi yang tersedia di perpustakaan melalui penerapan inovasi desain grafis. Metode yang digunakan meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan desain, implementasi, dan evaluasi. Tim pengabdian masyarakat bekerja sama dengan staf perpustakaan, pengguna, serta ahli desain grafis untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan desain grafis yang inovatif, seperti peta interaktif, ikon yang mudah dipahami, dan tampilan visual yang menarik, mampu meningkatkan kemudahan akses informasi bagi pengunjung perpustakaan. Selain itu, desain grafis yang baru juga berhasil menarik lebih banyak pengunjung dan meningkatkan kepuasan mereka terhadap layanan perpustakaan. Evaluasi melalui survei dan wawancara mendalam menunjukkan bahwa 85% pengguna merasa lebih mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan, dan 75% di antaranya menyatakan bahwa perpustakaan kini terlihat lebih modern dan ramah pengguna. Program ini tidak hanya memperbaiki pengalaman pengguna di Perpustakaan Demangrejo, tetapi juga berpotensi menjadi model bagi perpustakaan lain yang ingin meningkatkan layanan mereka melalui desain grafis. Kesimpulannya, inovasi desain grafis merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas informasi di perpustakaan. Program ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung perkembangan perpustakaan yang lebih inklusif dan modern.

**Kata kunci** – Inovasi, Desain, Grafis, Aksesibilitas, Informasi

### **Abstract**

Community service activities aim to improve the accessibility and quality of information available in the library through the application of graphic design innovations. The method used includes the stages of needs analysis, design, implementation, and evaluation. The community service team works closely with library staff, users, and graphic design experts to ensure that the designs produced are in accordance with user needs and preferences. The results of this activity show that the application of innovative graphic designs, such as interactive maps, easy-to-understand icons, and attractive visual displays, can improve the ease of access to information for library visitors. In addition, the new graphic design also attracted more visitors and increased their satisfaction with the library services. Evaluation through surveys and in-depth interviews showed that 85% of users found it easier to find the information they needed, and 75% of them stated that the library now looks more modern and user-friendly. The program not only improved the user experience at Demangrejo Library, but also has the potential to become a model for other libraries looking to improve their services through graphic design. In conclusion, graphic design innovation is an effective tool to improve accessibility and quality of information in libraries. This program makes a real contribution in supporting the development of a more inclusive and modern library

**Keywords** – Innovation, Graphic, Design, Information, Accessibility

## PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat merupakan suatu bentuk kegiatan yang bertujuan untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat sekitar melalui penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, dan inovasi (Saputri & Rahmawati, 2019). Dalam konteks ini, pengabdian masyarakat bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat serta memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dengan masyarakat dan stakeholder terkait/mitra. Salah satu bentuk pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah melalui inovasi desain grafis untuk meningkatkan aksesibilitas informasi di Perpustakaan Demangrejo (Amirul Wahid & Prayogi, 2021; Riduwan, 2016). Perpustakaan Demangrejo merupakan salah satu lembaga yang memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran, penelitian, dan pengetahuan masyarakat di Dusun Demangrejo, Kulon Progo, DIY. Namun, dalam perkembangannya, perpustakaan Demangrejo seringkali dihadapkan pada tantangan dalam hal aksesibilitas informasi. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya inovasi dalam penyajian informasi serta minimnya daya tarik yang dimiliki oleh perpustakaan dalam menarik minat masyarakat untuk mengakses informasi.

Permasalahan yang dihadapi oleh Perpustakaan Demangrejo antara lain adalah minimnya aksesibilitas informasi yang disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam desain grafis. Penyajian informasi yang kurang menarik dan tidak *user-friendly* menjadi salah satu kendala utama yang menghambat minat masyarakat untuk memanfaatkan fasilitas perpustakaan secara optimal. Selain itu, terdapat pula kendala dalam memahami informasi yang disajikan akibat dari tata letak yang tidak terstruktur dengan baik. Tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan aksesibilitas informasi di Perpustakaan Demangrejo melalui inovasi desain grafis. Adapun tujuan secara rinci pada pengabdian masyarakat ini yaitu mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna terkait dengan penyajian informasi di Perpustakaan Demangrejo, mengembangkan inovasi dalam desain grafis yang memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna, menerapkan inovasi desain grafis yang telah dikembangkan dalam penyajian informasi di Perpustakaan Demangrejo, serta mengukur dan mengevaluasi efektivitas inovasi desain grafis dalam meningkatkan aksesibilitas informasi di Perpustakaan Demangrejo.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi Perpustakaan Demangrejo maupun bagi masyarakat pengguna perpustakaan. Beberapa manfaat yang diharapkan antara lain meningkatnya minat dan partisipasi masyarakat dalam memanfaatkan fasilitas perpustakaan karena adanya penyajian informasi yang lebih menarik dan *user-friendly*, peningkatan aksesibilitas informasi bagi masyarakat, terutama mereka yang memiliki kesulitan dalam memahami informasi yang disajikan secara konvensional, penguatan peran dan fungsi Perpustakaan Demangrejo sebagai pusat informasi yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat, menjadi contoh atau model bagi perpustakaan-perpustakaan lain dalam mengembangkan inovasi dalam penyajian informasi untuk meningkatkan aksesibilitas dan daya tarik. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat serta memperkuat hubungan sinergis antara perguruan tinggi dengan masyarakat dan stakeholder atau mitra.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi Perpustakaan Demangrejo maupun bagi masyarakat pengguna perpustakaan. Beberapa manfaat yang diharapkan antara lain meningkatnya minat dan partisipasi masyarakat dalam memanfaatkan fasilitas perpustakaan karena adanya penyajian informasi yang lebih menarik dan *user-friendly*, peningkatan aksesibilitas informasi bagi masyarakat, terutama mereka yang memiliki kesulitan dalam memahami informasi yang disajikan secara konvensional, penguatan peran dan fungsi Perpustakaan Demangrejo sebagai pusat informasi yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat, menjadi contoh atau model bagi perpustakaan-perpustakaan lain dalam mengembangkan inovasi dalam penyajian informasi untuk meningkatkan aksesibilitas dan daya tarik. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berkelanjutan dalam

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

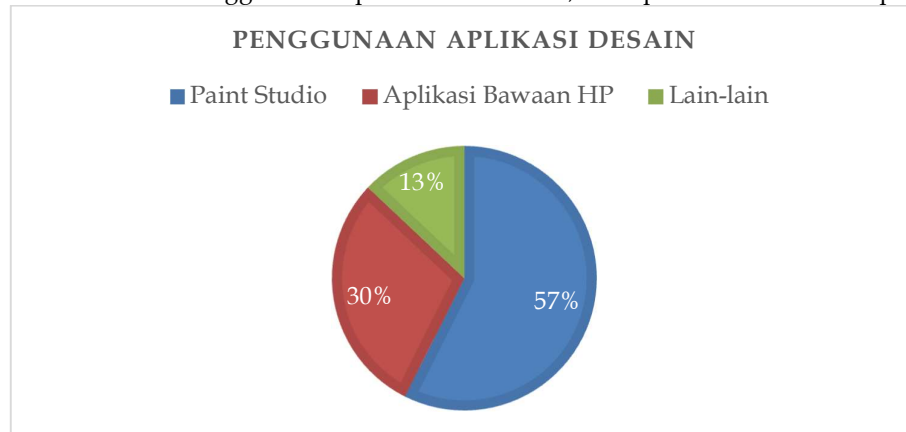
meningkatkan kualitas hidup masyarakat serta memperkuat hubungan sinergis antara perguruan tinggi dengan masyarakat dan stakeholder/mitra.

## METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dengan melalui pelatihan, advokasi, dan pendampingan. Adapun cakupan langkahnya yang terstruktur untuk mencapai tujuan yang diinginkan dimulai dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna perpustakaan melalui observasi langsung, wawancara dengan staf perpustakaan, dan pengunjung. Mengumpulkan data tentang kendala aksesibilitas dan aspek yang perlu ditingkatkan. Lalu dilanjutkan dengan pengembangan desain dengan tujuan membuat konsep desain grafis yang ramah pengguna, termasuk peta interaktif, sistem klasifikasi visual, dan infografis edukatif. Langkah ketiga yaitu pelatihan dan sosialisasi dimana mengadakan program pelatihan untuk staf perpustakaan tentang penggunaan dan pemeliharaan desain grafis baru, serta teknik desain grafis dasar. Tim juga melakukan pendampingan dengan memberikan kesempatan kepada staf perpustakaan untuk membuat desain grafis yang inovatif dan mempermudah aksesibilitas terhadap konten dan informasi di perpustakaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa jenis aplikasi desain yang digunakan untuk pembuatan model desain grafis yang inovatif adalah adobe, canva, dan sejenisnya (Setiawansyah et al., 2021). Aplikasi seperti *canva* juga telah banyak digunakan sebagai pembuatan desain diberbagai bidang ilmu (Purwasi & Refianti, 2022; Rahmatullah et al., 2020). Penggunaan aplikasi-aplikasi desain grafis disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi, serta konteks penggunaan. Di perpustakaan desa Demangrejo, penggunaan aplikasi desain grafis rata-rata masih menggunakan aplikasi Paint studio, dan aplikasi bawaan smartphone.



**Gambar 1.**  
Penggunaan aplikasi desain grafis

Sebelum kegiatan dilakukan para staf perpustakaan diminta untuk mengisi pretest berupa pengisian kuisioner untuk mengetahui tingkat pemahaman dan aplikasi yang sering digunakan dalam pembuatan desain grafis, selain itu juga melalui survei (Firdaus & Bakti, 2024). Berdasarkan gambar 1 dapat disimpulkan bahwa tren penggunaan aplikasi paint studio masih menjadi teratas dikalangan SDM perpustakaan dengan jumlah penggunaan mencapai 57%, lalu pada posisi kedua adalah penggunaan aplikasi desain bawaan smartphone dengan presentase 30%, terakhir yaitu aplikasi lain yang kurang populer dan fitur terbatas sebanyak 13%. Berdasarkan hasil kuisioner tersebut maka pelatihan dan pendampingan pembuatan desain grafis yang inovatif menjadi salah satu solusi ditengah keterbatasan SDM yang dialami oleh perpustakaan desa Demangrejo.

Adopsi dan penggunaan tools-tools baru dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe* dan *Canva* bisa menjadi solusi dalam pembuatan desain yang inovatif dan memiliki aksesibilitas terhadap informasi perpustakaan desa Demangrejo. Penelitian lanjutan, dimana langkah ini bertujuan melakukan peninjauan terkait tools dan kesediaan infrastruktur serta perangkat yang digunakan. Berdasarkan langkah ini didapatkan bahwa tingkat penggunaan desain inovatif masih sedikit dibanding dengan perpustakaan lain di wilayah DIY. Hal ini berdampak pada tingkat kunjungan masyarakat yang rendah pada perpustakaan desa Demangrejo (Pratiwi, 2021; Saputri & Rahmawati, 2019; Syahrir et al., 2023; Wulandari et al., 2021).

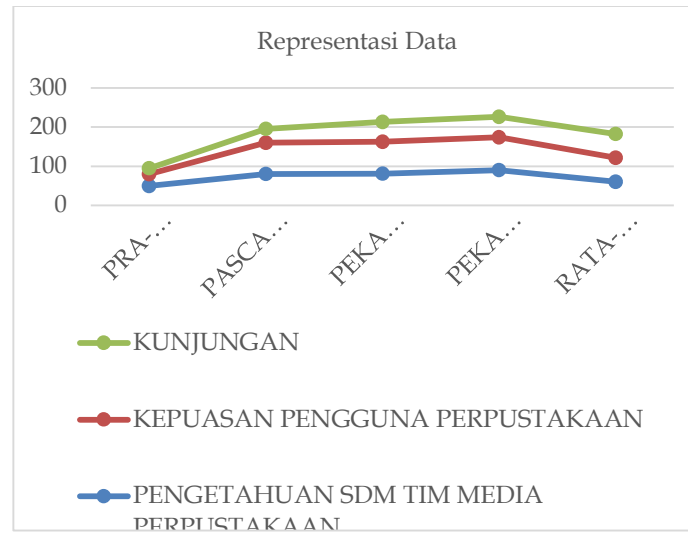
Pelaksanaan pelatihan dengan kegiatan berupa serangkaian workshop, diskusi interaktif, dan sesi praktik langsung dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan design yang inovatif menggunakan tools desain seperti *adobe* dan *canva*.



**Gambar 2.**

Peserta pelatihan menyimak materi dari narasumber  
Sumber: Dokumentasi tim pelaksana (2023)

Pada sesi workshop dan diskusi, langkah awal yang harus dilakukan oleh tim desainer di perpustakaan Desa Demangrejo adalah dengan mencari tren terbaru mengenai inovasi desain pada bidang desain grafis, lalu melakukan pengamatan dan penyesuaian desain berdasarkan tren yang ditemukan, dengan demikian diharapkan desain-desain yang inovatif dan kreatif dapat tercipta sehingga berdampak pada jumlah kunjungan pada perpustakaan Desa Demangrejo Kulon Progo. Pada sesi ini materi disampaikan selama kurang lebih 60 menit, dan 30 menit tambahan pendampingan serta tutorial pembuatan desain grafis yang inovatif.



Gambar 3.

Representasi data kunjungan, kepuasan pengguna, dan pengetahuan SDM

Berdasarkan Gambar 3 terhadap pelatihan yang diselenggarakan, maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan evaluasi berkala dengan keterangan bahwa, terjadi peningkatan kunjungan perpustakaan Desa dimana sebelum pelatihan rata-rata kunjungan masyarakat adalah sebanyak 10-15 kunjungan setiap harinya. Setelah pelatihan jumlah kunjungan dan peminjaman buku meningkat menjadi 35-50 kunjungan dan buku yang dipinjam. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil merangsang minat masyarakat untuk menggunakan sumber daya perpustakaan secara aktif.

Dengan menggunakan tools yang inovatif pada pelatihan ini, mampu meningkatkan kepuasan Masyarakat Desa Demangrejo serta mendapatkan ulasan yang positif dengan rating yang baik pada hasil desain SDM Perpustakaan Demangrejo. Peningkatan ini sampai dengan 80% dari data awal yang hanya 30%. Peningkatan pengetahuan SDM tim Desain dan Media Perpustakaan. Pada pelatihan ini, digunakan analisis swot, interview dan metode observasi untuk mengetahui tingkat pemahaman SDM Tim Desain dan Media Perpustakaan Demangrejo. Dari hasil pra-pelatihan, didapatkan kesimpulan skor sebesar 50/100, lalu dilakukan pelatihan dan didapatkan hasil yang signifikan terkait dengan pengetahuan dan kemampuan SDM Perpustakaan Demangrejo yaitu sebesar 85/100

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan Inovasi desain grafis yang dilakukan di Perpustakaan Desa Demangrejo, terlihat peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek. Pertama, pengetahuan dan kemampuan SDM Tim Desain dan Media Perpustakaan mengalami peningkatan dari skor 50/100 menjadi 85/100 setelah pelatihan. Kedua, kepuasan pengguna juga meningkat secara drastis, dari 30% menjadi 80%, berkat penggunaan alat-alat inovatif selama pelatihan. Ketiga, jumlah kunjungan dan peminjaman buku di perpustakaan meningkat dari 10-15 kunjungan per hari menjadi 35-50 kunjungan per hari setelah pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan tidak hanya meningkatkan kompetensi internal tim perpustakaan tetapi juga berhasil meningkatkan minat dan kepuasan masyarakat terhadap layanan perpustakaan. Secara keseluruhan, pelatihan ini terbukti efektif dalam mencapai tujuannya dan membawa dampak positif yang nyata bagi Perpustakaan Desa Demangrejo dan masyarakat sekitarnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan pada Universitas Islam Mulia Yogyakarta dan Perpustakaan Desa Demangrejo yang telah mendukung kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirul Wahid, R. W. Z., & Prayogi, B. (2021). Preservasi Budaya Osing Melalui Internalisasi Budaya Berbasis Sekolah Adat Sebagai Bentuk Pengabdian Masyarakat. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 3(2), 44–59.
- Firdaus, M., & Bakti, I. (2024). Pengenalan Penggunaan Google Form Untuk Survei Kepada Warga Darma Bakti, Cengkareng, Jakarta Barat. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 27–35.
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah belajar desain grafis dengan aplikasi Canva*. Diva Press.
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 3(3), 320–332.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Riduwan, A. (2016). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi. *Ekuitas (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, 3(2), 95.
- Saputri, O. D., & Rahmawati, R. (2019). Peran Guru dalam Memberikan Pelajaran Tambahan (Les) bagi Peserta Didik di Luar Jam Pelajaran Sekolah sebagai Wujud Implementasi Pengabdian Kepada Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 732–742.
- Wulandari, Z., Alam, A., Tyas, G. P., & Syahidah, Y. (2021). Webinar Dan Pelatihan Digital Marketing sebagai upaya meningkatkan promosi produk UMKM. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(2), 45–51.