

## **Peningkatan Kapasitas Pemuda Marabahan dalam Desain Grafis Digital sebagai Strategi Penguatan Ekonomi Kreatif Lokal**

**Burhannudin<sup>1</sup>, Muhammad Ihsan Maulani<sup>2</sup>, Riza<sup>3</sup>, Sri Rahayu<sup>4</sup>**

*<sup>1,2,3,4</sup> Politeknik Murakata, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Burhannudin

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

### **Abstrak**

*Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pemuda di Marabahan dalam bidang desain grafis digital sebagai strategi penguatan ekonomi kreatif lokal. Program ini dilaksanakan melalui serangkaian pelatihan intensif yang mencakup dasar-dasar desain grafis, penggunaan perangkat lunak desain, hingga teknik pemasaran digital untuk produk kreatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis dan pemahaman bisnis di kalangan peserta. Pemuda Marabahan kini memiliki kemampuan untuk menciptakan produk desain grafis yang kompetitif, membuka peluang usaha baru, dan berkontribusi pada pengembangan ekosistem ekonomi kreatif di daerah mereka. Inisiatif ini diharapkan dapat menjadi model bagi pengembangan kapasitas serupa di komunitas lain, mendorong inovasi, dan memperkuat daya saing ekonomi lokal di era digital.*

**Kata kunci** - bisnis kreatif, desain grafis digital, ekonomi kreatif lokal, pemuda marabahan

### **Abstract**

*This community service activity aimed to enhance the capacity of youth in Marabahan in digital graphic design as a strategy to strengthen the local creative economy. The program was implemented through a series of intensive trainings covering graphic design fundamentals, design software utilization, and digital marketing techniques for creative products. The results showed a significant improvement in technical skills and business understanding among participants. Marabahan youth now possess the ability to create competitive graphic design products, open new business opportunities, and contribute to the development of the creative economy ecosystem in their area. This initiative is expected to serve as a model for similar capacity building in other communities, fostering innovation, and strengthening local economic competitiveness in the digital era.*

**Keywords** - creative business, digital graphic design, local creative economy, marabahan youth

## **PENDAHULUAN**

Ekonomi kreatif telah menjadi salah satu sektor pendorong pertumbuhan ekonomi global yang signifikan, termasuk di Indonesia (Rahmawati et al., 2025). Sektor ini tidak hanya menciptakan nilai ekonomi, tetapi juga memperkaya budaya dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui inovasi dan kreativitas (UNCTAD, 2024). Di Indonesia, ekonomi kreatif terus menunjukkan performa yang luar biasa, dengan kontribusi yang meningkat terhadap produk domestik bruto (PDB) dan penyerapan tenaga kerja (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2024). Salah satu subsektor yang memiliki potensi besar dalam ekonomi kreatif adalah desain grafis digital (Novita et al., 2024). Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital dan penetrasi internet, kebutuhan akan konten visual yang menarik dan profesional semakin meningkat di berbagai sektor, mulai dari pemasaran, pendidikan, hingga hiburan (Sutomo, 2025).

Marabahan, sebagai salah satu daerah di Indonesia, memiliki potensi sumber daya manusia, khususnya pemuda, yang dapat dikembangkan untuk mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif lokal. Namun, potensi ini seringkali belum tergarap secara optimal karena keterbatasan akses terhadap pendidikan dan pelatihan yang relevan, terutama dalam keterampilan digital seperti desain grafis. Menurut World Economic Forum (2020), kesenjangan digital ini menjadi tantangan serius dalam upaya penguatan ekonomi kreatif di tingkat lokal. Tanpa keterampilan digital yang memadai, pemuda akan kesulitan bersaing di pasar kerja yang semakin didominasi oleh kebutuhan akan literasi digital dan kemampuan adaptasi terhadap teknologi baru.

Penguatan kapasitas pemuda dalam desain grafis digital tidak hanya akan membekali mereka dengan keterampilan teknis yang relevan, tetapi juga membuka peluang baru untuk berwirausaha dan menciptakan lapangan kerja (Herwinsyah, 2022). Desain grafis digital memungkinkan pemuda untuk mengembangkan produk kreatif mereka sendiri, seperti logo, ilustrasi, materi promosi, hingga antarmuka pengguna aplikasi, yang dapat dipasarkan secara daring maupun luring (UNESCO, 2022). Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah Indonesia untuk mendorong transformasi digital di sektor ekonomi kreatif, yang diharapkan dapat meningkatkan daya saing UMKM lokal di pasar global (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2024).

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi tantangan tersebut dengan menyediakan pelatihan desain grafis digital yang komprehensif bagi pemuda di Marabahan. Melalui peningkatan kapasitas ini, diharapkan pemuda Marabahan dapat menjadi agen perubahan yang aktif dalam mengembangkan ekonomi kreatif lokal, menciptakan inovasi, dan pada akhirnya, meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Inisiatif ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi pengembangan program serupa di daerah lain, memperkuat ekosistem ekonomi kreatif secara nasional, dan memastikan bahwa pemuda memiliki peran sentral dalam pembangunan berkelanjutan.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada studi kasus implementasi program peningkatan kapasitas desain grafis digital bagi pemuda di Marabahan. Metode ini dipilih untuk memberikan gambaran mendalam mengenai proses pelaksanaan, tantangan yang dihadapi, dan dampak yang dihasilkan dari program tersebut (Sugiyono, 2016). Tahapan pelaksanaan kegiatan. Tahapan awal, survei kebutuhan dan pemetaan potensi. Tahap awal melibatkan survei komprehensif untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital dan kebutuhan pelatihan desain grafis di kalangan pemuda Marabahan. Pemetaan potensi juga dilakukan untuk mengidentifikasi bakat dan minat yang relevan dengan ekonomi kreatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara kelompok terfokus (FGD), dan observasi langsung di komunitas. Hasil survei ini menjadi dasar dalam penyusunan kurikulum pelatihan yang relevan dan sesuai dengan konteks lokal.

Tahapan kedua, pengembangan modul pelatihan. Berdasarkan hasil survei kebutuhan, tim pengabdian mengembangkan modul pelatihan desain grafis digital yang disesuaikan dengan tingkat

---

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

pemahaman dan kebutuhan peserta. Modul ini mencakup materi dasar desain grafis (prinsip desain, tipografi, warna), penguasaan perangkat lunak desain (misalnya, Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW), serta aplikasi desain berbasis web (misalnya, Canva, Figma) yang relevan dengan kebutuhan pasar (Rahardjo, 2016). Selain itu, modul juga mengintegrasikan materi tentang etika desain, hak cipta, dan pentingnya membangun portofolio profesional. Selanjutnya tahapan ketiga, pelaksanaan pelatihan intensif. Pelatihan dilaksanakan secara intensif selama satu hari full. Setiap sesi pelatihan menggabungkan teori dan praktik langsung, memungkinkan peserta untuk menerapkan konsep yang dipelajari secara real-time. Menurut Sugiyono (2016), pendekatan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif diterapkan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta. Instruktur yang berpengalaman di bidang desain grafis dan ekonomi kreatif dilibatkan untuk memastikan kualitas materi dan transfer pengetahuan yang efektif.

Tahapan keempat, pendampingan dan mentoring. Setelah pelatihan formal berakhir, peserta diberikan pendampingan dan mentoring berkelanjutan. Sesi mentoring ini bertujuan untuk membantu peserta mengatasi kesulitan teknis, mengembangkan ide-ide kreatif, dan mempersiapkan mereka untuk memasuki pasar kerja atau memulai usaha sendiri. Pendampingan dilakukan melalui pertemuan dengan platform daring dengan membuat group whatsapp. Dan tahapan terakhir, evaluasi dan monitoring. Evaluasi program dilakukan secara berkala untuk mengukur efektivitas pelatihan dan dampaknya terhadap peningkatan kapasitas pemuda. Indikator evaluasi meliputi peningkatan keterampilan teknis, pemahaman konsep desain, kemampuan berwirausaha, dan kontribusi terhadap ekonomi kreatif lokal. Monitoring dilakukan untuk memastikan keberlanjutan program dan mengidentifikasi area perbaikan di masa mendatang. Data evaluasi dikumpulkan melalui pre- test dan post-test, penilaian portofolio, serta umpan balik dari peserta dan pemangku kepentingan terkait.

Seluruh tahapan ini dirancang untuk memastikan bahwa program peningkatan kapasitas ini tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memberdayakan pemuda Marabahan untuk menjadi pelaku aktif dalam pengembangan ekonomi kreatif lokal. Pendekatan holistik ini diharapkan dapat menciptakan dampak jangka panjang yang berkelanjutan bagi komunitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Program peningkatan kapasitas pemuda Marabahan dalam desain grafis digital telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam memperkuat ekonomi kreatif lokal. Analisis data dari survei awal dan evaluasi akhir menunjukkan adanya peningkatan substansial dalam literasi digital, keterampilan teknis desain grafis, serta pemahaman tentang peluang ekonomi kreatif di kalangan peserta. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta memiliki pemahaman dasar atau bahkan tidak memiliki pengalaman sama sekali dalam desain grafis digital. Setelah pelatihan, 90% peserta mampu mengoperasikan perangkat lunak desain grafis profesional dan menghasilkan karya desain yang memenuhi standar industri.

Adapun salah satu indikator keberhasilan utama adalah peningkatan kemampuan peserta dalam menciptakan produk desain grafis yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pasar. Banyak peserta yang berhasil mengembangkan portofolio desain yang beragam, mulai dari logo usaha mikro, materi promosi digital untuk produk lokal, hingga desain antarmuka pengguna untuk aplikasi sederhana. Kemampuan ini secara langsung mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di Marabahan, karena produk-produk desain ini dapat digunakan untuk meningkatkan daya saing bisnis lokal dan mempromosikan potensi daerah. Sebagai contoh, beberapa peserta telah mulai menerima pesanan desain dari UMKM lokal, menunjukkan adanya permintaan pasar yang kuat untuk jasa desain grafis profesional di wilayah tersebut. Hal ini sejalan dengan laporan *We Are Social* (2024), bahwa digitalisasi berdampak terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif, terutama di sektor aplikasi dan game.

Selain keterampilan teknis, program ini juga berhasil menumbuhkan jiwa kewirausahaan di kalangan pemuda. Melalui sesi mentoring dan pendampingan, peserta didorong untuk melihat desain

---

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

grafis bukan hanya sebagai hobi, tetapi sebagai peluang bisnis yang menjanjikan. Beberapa peserta telah membentuk kelompok-kelompok desain kecil dan mulai menawarkan jasa mereka secara kolektif, memanfaatkan platform daring untuk menjangkau klien yang lebih luas. Ini mencerminkan tren global di mana digipreneurship memainkan peran penting dalam inovasi bisnis dan ekspansi pasar, khususnya di bidang fashion, musik, dan desain (UNCTAD, 2024).

Namun, tantangan seperti akses terbatas ke modal dan kurangnya pelatihan keterampilan digital masih menjadi hambatan utama yang perlu diatasi untuk memaksimalkan potensi ini. Peningkatan literasi digital juga menjadi hasil penting dari program ini. Peserta tidak hanya belajar tentang desain grafis, tetapi juga memahami bagaimana memanfaatkan platform digital untuk pemasaran, komunikasi, dan jaringan. Pemahaman ini krusial dalam era ekonomi digital, di mana kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi baru adalah kunci keberhasilan.

Dengan demikian, program ini tidak hanya membekali pemuda dengan keterampilan spesifik, tetapi juga meningkatkan kapasitas mereka secara keseluruhan untuk berpartisipasi dalam ekosistem digital yang lebih luas. Program ini juga berkontribusi pada penguatan ekosistem ekonomi kreatif lokal di Marabahan. Dengan adanya pemuda yang terampil dalam desain grafis digital, terjadi peningkatan kualitas produk dan promosi UMKM lokal. Hal ini menciptakan efek domino, di mana bisnis lokal menjadi lebih menarik bagi konsumen, yang pada gilirannya mendorong pertumbuhan ekonomi daerah. Kolaborasi antara pemerintah daerah, institusi pendidikan, dan sektor swasta sangat penting untuk memperkuat ekosistem ekonomi kreatif, meningkatkan akses terhadap teknologi, meningkatkan literasi digital, dan mendukung partisipasi aktif kaum milenial dalam ekonomi digital (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2023). Program ini telah menjadi jembatan yang menghubungkan potensi pemuda dengan kebutuhan pasar, menciptakan sinergi yang positif antara keterampilan individu dan pengembangan komunitas. Namun, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk keberlanjutan program ini. Akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai masih menjadi kendala bagi sebagian peserta, terutama mereka yang berasal dari latar belakang ekonomi kurang mampu. Selain itu, kebutuhan akan pelatihan lanjutan dan spesialisasi dalam bidang desain grafis tertentu (misalnya, animasi, desain UI/UX) juga mulai muncul seiring dengan meningkatnya minat dan keterampilan peserta. Untuk mengatasi ini, diperlukan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga swadaya masyarakat, dan sektor swasta, untuk menyediakan fasilitas yang lebih baik dan program pelatihan yang lebih beragam.

Secara keseluruhan, program peningkatan kapasitas pemuda Marabahan dalam desain grafis digital telah membuktikan efektivitasnya sebagai strategi penguatan ekonomi kreatif lokal. Dengan fokus pada pengembangan keterampilan teknis, penumbuhan jiwa kewirausahaan, dan peningkatan literasi digital, program ini telah memberdayakan pemuda untuk menjadi kontributor aktif dalam pembangunan ekonomi daerah. Keberhasilan ini menggarisbawahi pentingnya investasi dalam pengembangan sumber daya manusia, khususnya pemuda, sebagai kunci untuk membuka potensi penuh ekonomi kreatif di Indonesia (UNCTAD, 2024).

Berikut dokumentasi kegiatan Workshop Peningkatan Kapasitas Pemuda Marabahan dalam Desain Grafis Digital sebagai Strategi Penguatan Ekonomi Kreatif Lokal:



**Gambar 1.**

Muhammad Ihsan, S.Sos., M.M. dengan topik Pemahaman Dasar Desain Grafis Digital, membahas pentingnya desain grafis dalam komunikasi visual dan pemasaran.



**Gambar 2.**

Burhannudin, S.E., M.M. menyampaikan materi Strategi Branding UMKM, menekankan pentingnya pencitraan merek untuk meningkatkan daya saing produk lokal.



**Gambar 3.**

Riza, S.M., M.E. memberikan sesi praktik bertema Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW, memperkenalkan teknik dasar penggunaan software desain vektor.



**Gambar 4.**

Sri Rahayu, S.Kom., M.M. menutup sesi dengan Praktik Desain Grafis Menggunakan Canva, yang memfokuskan pada desain konten visual dengan platform berbasis daring yang mudah diakses.



**Gambar 5.**

Foto Bersama

## **KESIMPULAN**

Program peningkatan kapasitas pemuda Marabahan dalam desain grafis digital telah berhasil mencapai tujuannya dalam memperkuat ekonomi kreatif lokal. Melalui pelatihan intensif dan pendampingan berkelanjutan, pemuda Marabahan tidak hanya memperoleh keterampilan teknis yang relevan dengan industri desain grafis digital, tetapi juga mengembangkan pemahaman kewirausahaan dan literasi digital yang krusial di era modern. Keberhasilan ini tercermin dari peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta untuk menghasilkan karya desain berkualitas, serta munculnya inisiatif-inisiatif bisnis baru yang digerakkan oleh pemuda. Program ini membuktikan bahwa investasi dalam pengembangan sumber daya manusia, khususnya pemuda, adalah strategi efektif untuk mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif dari tingkat akar rumput. Adapun untuk menjaga keberlanjutan

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



program, disarankan adanya penguatan melalui pelatihan lanjutan, sertifikasi, serta pendampingan usaha. Selain itu, pengembangan kemitraan dengan UMKM lokal dan pembangunan platform portofolio digital dapat menjadi langkah strategis dalam memperluas dampak program. Replikasi model pelatihan ini di wilayah lain dengan penyesuaian konteks lokal juga layak dipertimbangkan sebagai upaya memperluas kontribusi pemuda dalam pengembangan ekonomi kreatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktur Politeknik Murakata, Bapak Dr. Zulfa Asma Vikra, S.H., M.H. atas dukungan kegiatan ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terselenggara didasarkan MoU antara Politeknik Murakata dengan Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Cerika, dan ditindaklanjuti adanya MoA antara Prodi Sarjana Terapan (D4) Bisnis Kreatif dengan LPK Cerika. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh pemuda peserta pelatihan atas partisipasi aktif dan antusiasme yang tinggi, sehingga program ini dapat berjalan dengan sukses dan memberikan dampak positif bagi komunitas. Semoga kolaborasi ini dapat terus berlanjut untuk pembangunan yang lebih baik di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Herwinskyah. (2022). *Peningkatan keterampilan digital bagi pemuda dalam meningkatkan daya saing ekonomi*. Mujahada: Jurnal Studi Islam dan Sosial, 4(2), 150–160.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2024). *Capaian parekraf triwulan I–IV tahun 2023*. <https://tasransel.kemenparekraf.go.id/capaian-parekraf-triwulan-i-iv-tahun-2023/show>
- Novita, D., Ali, M., Sa'diyah, H., & Irwansyah, I. (2024). *Pengembangan ekonomi kreatif pada Angkatan Muda Muhammadiyah melalui jasa desain grafis*. Jurnal SOLMA, 13(3), 1807–1815.
- Rahardjo, B. (2019). *Desain grafis digital: Konsep dan aplikasi*. Andi Offset.
- Rahmawati, A. D., Nurhayati, I., & Santosa, B. (2023). *The role of the creative economy in driving sustainable economic growth in Indonesia*. Jurnal Multidisipliner Bharasa, 2(4), 553–563.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D* (Revisi). Alfabeta.
- Sutomo, D. A. (2025). *The Impact of Digital Transformation on Economic Growth in Developing Countries: A Case Study of Indonesia*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 6094–6109. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19670>
- UNCTAD. (2024). *Creative Economy Outlook 2024*. United Nations Conference on Trade and Development. <https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2024>
- UNESCO. (2022). *Digital skills critical for youth empowerment and entrepreneurship*. <https://www.unesco.org/en/articles/digital-skills-critical-youth-empowerment-and-entrepreneurship>
- We Are Social. (2024). *Digital 2024: Global overview report*. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024>
- World Economic Forum. (2020). *The future of jobs report 2020*. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020>