

PELATIHAN PLATFORM DESAIN GRAFIS DIGITAL BAGI YAYASAN ANAK YATIM BINA IHSANI MANDIRI

Andry Fitriani¹⁾, Hania Irba Safitri²⁾, Sakinatuzzahra Elmahbubah³⁾, Melisa
Cecilia Barus⁴⁾, Upik Rahma Fitri⁵⁾

^{1, 2, 3}Pendidikan Fisika, FMIPA, Universitas Indraprasta PGRI

⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Universitas Indraprasta PGRI

⁵Pendidikan Fisika, FMIPA, Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Telah terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat berjudul “Pelatihan Platform Desain Grafis Digital bagi Yayasan Anak Yatim Bina Ihsani Mandiri” yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, kreativitas dan keterampilan dalam menggunakan platform desain grafis digital khususnya aplikasi Canva dan Photoshop. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan akses anak yatim terhadap pelatihan teknologi kreatif yang dapat mendukung pengembangan potensi diri dan kemandirian mereka. Pelatihan ini menggunakan metode *blended learning* dengan jumlah peserta 20 anak yatim dengan jenjang SMP dan SMA. Hasil dari pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan desain grafis peserta yang signifikan, dengan peserta mampu mengaplikasikan teknik-teknik desain yang dipelajari dalam proyek-proyek nyata. Berdasarkan evaluasi program didapatkan pengetahuan dan kemampuan dalam membuat desain dengan platform desain grafis digital naik hingga 55%. Kemudian kreativitas dan keterampilan dalam membuat desain dengan platform desain grafis digital naik hingga 60%. Antusiasme peserta selama pelatihan juga sangat tinggi, mencerminkan keberhasilan metode *blended learning* yang didapatkan hasil dari angket kepuasan sebesar 5% peserta memilih cukup memuaskan, 55% memuaskan, dan 40% sangat memuaskan. Kesimpulan dari program ini yaitu terbantunya peserta dalam membuka peluang karier atau usaha mandiri di bidang desain grafis, meningkatkan kemandirian, dan memberikan manfaat jangka panjang bagi masa depan peserta.

Kata Kunci: Anak Yatim, Canva, Desain Grafis, Pelatihan, Photoshop.

Abstract

The community service activity entitled “Digital Graphic Design Platform Training for Bina Ihsani Mandiri Orphan Foundation” was implemented to improve the participants’ knowledge, abilities, creativity, and skills in using digital graphic design platforms, particularly Canva and Photoshop. This activity was motivated by the limited access of orphaned children to creative technology training that can support their self-development and independence. The training employed a blended learning method involving 20 orphaned students at the junior and senior high school levels. The results showed a significant improvement in participants’ graphic design skills, as they were able to apply the learned techniques in real design projects. Based on the program evaluation, participants’ knowledge and ability in creating designs using digital graphic design platforms increased by 55%, while creativity and design skills improved by 60%. Participants’ enthusiasm during the training was also very high, reflecting the success of the blended learning method, with satisfaction survey results showing that 5% of participants rated the program as quite satisfactory, 55% satisfactory, and 40% very satisfactory. In conclusion, this program helped participants open career or entrepreneurial opportunities in the field of graphic design, enhance self-reliance, and provide long-term benefits for their future development.

Keywords: Orphans, Canva, Graphic Design, Training, Photoshop.

Correspondence author: Andry Fitriani, andryakira@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut setiap individu memiliki keterampilan di bidang teknologi dan desain grafis. Desain grafis telah menjadi bagian penting dari berbagai sektor kehidupan, terutama untuk mendukung sektor ekonomi dan pemasaran (Satiti et al., 2022). Maka dari itu, kemampuan dan keterampilan untuk membuat desain grafis sangat diperlukan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan desain grafis merupakan ilmu yang mengandalkan kreativitas untuk membuat rancangan berupa gambar/foto dengan tujuan untuk kepentingan cetak.

Mitra program pengabdian masyarakat ini adalah Yayasan Yatim Bina Ihsani Mandiri terletak di Jalan Jeruk Raya No. 45, Jagakarsa, Kecamatan Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta dengan kode pos 12620 (Mandiri, 2022). Terdapat sekitar 30 anak yatim yang terdaftar pada yayasan tersebut. Identitas masyarakat mitra adalah anak yatim yang mengalami keterbatasan akses dan kesempatan dalam mendapatkan pendidikan dan pelatihan keterampilan, terutama di bidang teknologi. Anak yatim adalah anak yang ditinggal mati oleh ayahnya baik ia laki-laki maupun ia perempuan (Hamang, 2014). Dengan usia para anak yatim tersebut berkisar 8-17 tahun, mereka kesulitan dalam menghadapi tantangan sosial dan terutama ekonomi (kurangnya dukungan finansial) dan keterbatasan sumber daya pengetahuan.



Gambar 1. Kegiatan Mengaji dan Menghafal Al-Quran anak Yatim Yayasan Bina Ihsani Mandiri

Permasalahan yang dihadapi oleh anak yatim ini termasuk kesulitan untuk memperoleh keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan dan dunia kerja masa kini yang semakin terdigitalisasi. Mereka juga menghadapi stigma dan diskriminasi, serta kurangnya akses ke pendidikan dan pelatihan yang berkualitas sehingga tim pengabdian masyarakat bersama mitra berdiskusi mengenai masalah yang ada untuk mencari solusi yang tepat demi mengatasi permasalahan mitra melalui pelatihan desain grafis agar siap bersaing di era digital, mengingat pentingnya memberikan kesempatan yang adil dan merata bagi anak yatim untuk mengembangkan potensi mereka, serta meningkatkan kesempatan mereka untuk memperoleh pekerjaan yang layak dan mandiri di masa depan. Dari 20 anak yatim di Yayasan, setidaknya lebih dari 90% belum memiliki pengalaman menggunakan aplikasi desain. Pelatihan dalam desain grafis digital berbasis blended learning dapat menjadi solusi yang efektif karena dapat diakses secara fleksibel melalui

platform *online* dan juga sesi tatap muka secara berkala. *Blended learning* merupakan perpaduan atau kombinasi dari pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran daring (*online*) (Abdullah, 2018). Ini memungkinkan anak yatim tersebut untuk belajar secara mandiri namun juga mendapatkan bimbingan dan dukungan langsung dari instruktur.

Pelatihan desain grafis digital ini menggunakan aplikasi Canva dan Photoshop. Kedua aplikasi tersebut karena kemudahan penggunaan untuk pemula. Desain grafis adalah suatu bentuk informasi berupa komunikasi visual yang menyangkut didalamnya berupa elemen-elemen grafis seperti gambar, teks, warna dan sebagainya untuk menyampaikan informasi secara baik (Bangun, Irmayani, Harahap, Anjar, & Hasibuan, 2024). Biasanya, desain grafis dapat berupa kemasan atau implementasi produk seperti logo, spanduk, poster, papan iklan, ataupun brosur. Kebutuhan dalam pembuatan logo, spanduk, ataupun *flyer* tentunya membutuhkan tenaga ahli yang dapat mengoperasikan peralatannya dan mengolahnya ke dalam desain yang baru (Hiswara & Noe'man, 2022).

Canva adalah platform desain dan komunikasi visual *online* (Pratiwi, 2021). Canva sangat mudah digunakan bagi pemula. Aplikasi ini dapat diakses menggunakan *smartphone* maupun PC. Terdapat banyak fitur pada aplikasi Canva ini untuk memudahkan para penggunanya, memiliki fitur template yang siap pakai dan dapat diedit kapan saja tanpa harus mendesain dari awal. Sedangkan Photoshop adalah sebuah *software* pengedit dan pembuatan efek untuk gambar atau foto buatan dari Adobe Systems (Dewi, Verina, & Akbar, 2021). Photoshop banyak digunakan oleh para fotografer digital dan perusahaan periklanan, sehingga dapat dianggap sebagai pemimpin pasar dalam perangkat lunak pengolah gambar atau foto. Photoshop memiliki kelebihan yaitu gambar yang dihasilkan lebih memuaskan, mudah dioperasikan, memiliki fitur yang unggul, dan dapat digunakan untuk membuat tulisan dengan efek yang diinginkan (Ziveria, Samosir, & Rusli, 2020).

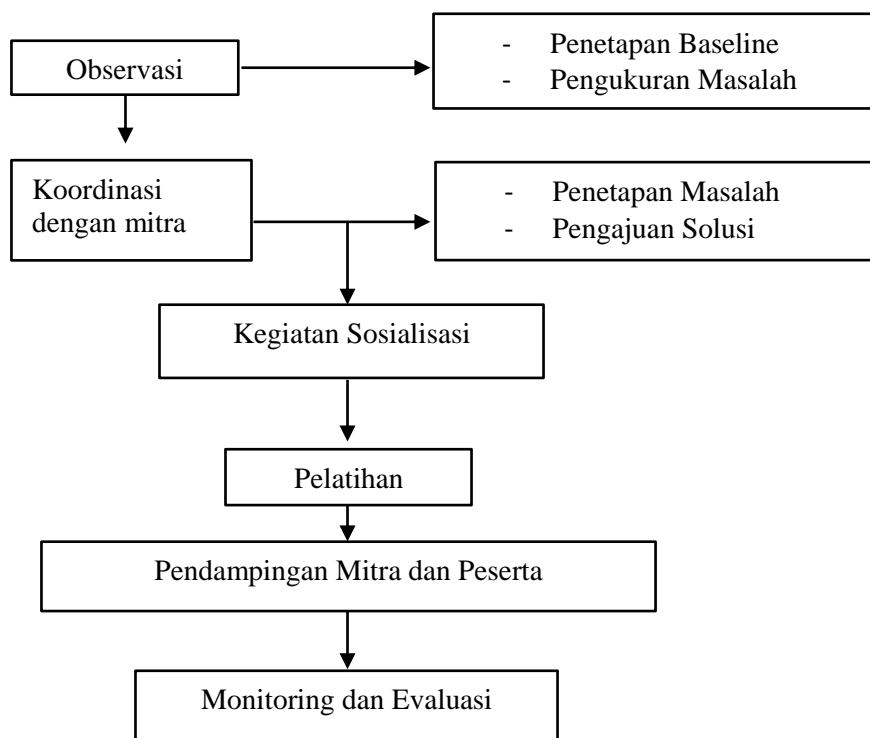
Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian masyarakat bersama mitra melaksanakan kegiatan Pelatihan Platform Desain Grafis Digital sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan dan kemandirian anak-anak yatim. Berdasarkan aspek fisik, aspek sosial, dan ekonomi maka dengan keikutsertaan para anak yatim di Yayasan Bina Ihsani Mandiri dalam kegiatan belajar desain grafis yang telah diselenggarakan dalam program pengabdian masyarakat ini didapatkan tujuan untuk mengasah kemampuan *soft skill* yang nantinya dapat dimanfaatkan untuk menaikkan taraf hidup, pengetahuan dan ilmu yang bermanfaat demi masa depan yang lebih baik.

METODE PELAKSANAAN

Waktu pelaksanaan kegiatan ini yaitu pada bulan Juni 2024 dengan peserta sebanyak 20 anak yatim dengan jenjang SMP dan SMA karena lebih siap untuk menggunakan desain grafis Canva dan Photoshop. Tahapan kegiatan pelatihan ini runtut sebagai berikut:

Langkah-langkah strategis pelaksanaan

Tim pengabdian masyarakat telah menyusun langkah-langkah yang digunakan untuk merealisasikan kegiatan yang digambarkan pada gambar dibawah.



Gambar 2. Alur Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi observasi, koordinasi mitra, sosialisasi, pelatihan, pendampingan masyarakat mitra, monitoring dan evaluasi, serta laporan akhir. Metode pelatihan desain grafis meliputi praktik dalam membuat desain yang di aplikasikan di *software editing* canva dan photoshop. Pendampingan mitra dilakukan dengan cara melakukan pemberdayaan sesuai dengan pelatihan yang telah dilaksanakan. Monitoring dan evaluasi dilakukan untuk melihat dampak yang dirasakan mitra setelah pelaksanaan pemberdayaan pelatihan serta sebagai bahan peninjauan pemberdayaan (Suharto, Subariah, & Farizy, 2022).

1. Observasi

Tim pengabdian masyarakat melakukan observasi ke Yayasan Bina Ihsani Mandiri. Tim juga melakukan observasi berupa survey lokasi dan kondisi anak yatim di Yayasan Bina Ihsani Mandiri. Tim pengabdian masyarakat menetapkan *base-line* dengan melakukan wawancara kepada ketua Yayasan Bina Ihsani Mandiri untuk menanyakan terkait permasalahan anak-anak yatim dalam ilmu dan pendidikan. Kemudian untuk mendapatkan data yang lebih valid, tim pengabdian masyarakat melakukan wawancara lebih mendalam kepada beberapa anak yatim. Hasil wawancara didapati bahwa mereka meminati kegiatan seperti pelatihan atau *workshop* yang kaitannya dengan teknologi. Sehingga tim pengabdian masyarakat mengadakan kegiatan pelatihan platform desain grafis digital berbasis *blended learning* bagi anak yatim Yayasan Bina Ihsani Mandiri.

2. Koordinasi dengan mitra

Selanjutnya tim pengabdian masyarakat berkoordinasi dengan mitra mengenai penetapan masalah dan pengajuan solusi bagi mitra. Koordinasi ini dilakukan via luring dan daring melalui moda WhatsApp. Dari hasil diskusi, tim pengabdian masyarakat dan mitra menetapkan masalah berupa pelatihan platform desain grafis digital berbasis *blended learning* dengan daring menggunakan platform Zoom dan luring di aula Yayasan Bina Ihsani Mandiri.

3. Kegiatan sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dilakukan secara luring dengan anak yatim Yayasan Bina Ihsani Mandiri selama 60 menit. Beberapa hal yang sudah dilaksanakan dalam kegiatan sosialisasi yaitu:

- a. Menjelaskan tujuan dan manfaat dari pelatihan desain grafis digital.
- b. Memberikan informasi tentang jadwal pelatihan, termasuk durasi dan frekuensi pertemuan. Menjelaskan tentang tugas atau proyek yang harus diselesaikan oleh peserta dalam setiap sesi pelatihan.

4. Pelatihan

Pelatihan awal desain grafis mencakup dasar-dasar desain, penggunaan perangkat lunak desain, dan praktek keterampilan desain dengan durasi pelatihan secara daring 60 menit menggunakan platform Zoom dan durasi pelatihan secara luring 90 menit bertempat di aula Yayasan Bina Ihsani Mandiri.

5. Pendampingan mitra

Tahap ini adalah kelanjutan dari pelatihan di mana mitra mempraktikkan teknik desain grafis. Kegiatan pendampingan ini dilakukan secara luring di aula Yayasan Bina Ihsani Mandiri.

6. Monitoring dan evaluasi

Kegiatan monitoring dan evaluasi dilaksanakan untuk meninjau dan melihat dampak yang dirasakan mitra dan peserta dalam melakukan upaya pembelajaran desain grafis. Kegiatan monitoring merupakan aktivitas internal rutin yang berlangsung secara terus menerus dan digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk pengembangan (Fitrian, Pramahesty, et al., 2024). Sedangkan evaluasi adalah suatu prosedur atau alat yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana melalui aturan-aturan dan cara yang telah ditentukan sebelumnya (Muryadi, 2017). Evaluasi terkait kegiatan meliputi tahap persiapan hingga pelaksanaan. Evaluasi ini mencakup kondisi mitra, kehadiran peserta, serta antusias peserta dalam mengikuti kegiatan, dampak kegiatan pelatihan, serta saran dan kritik yang diberikan (Fitrian, Astuti, Yohanna, Mubarak, & Taqwandi, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

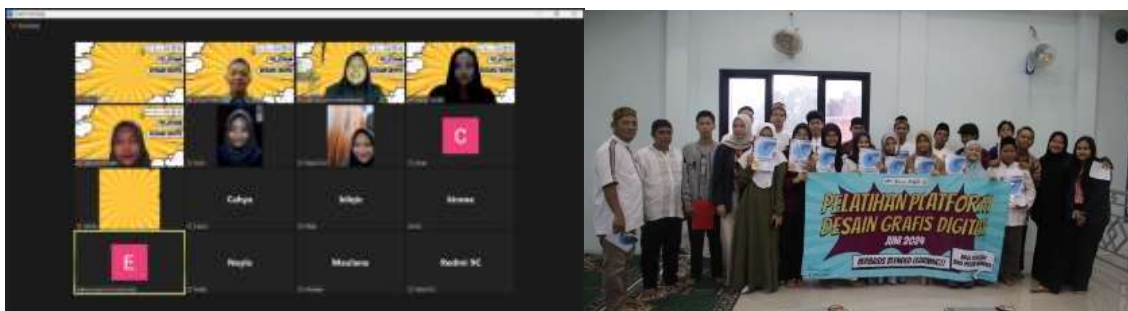
Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Platform Desain Grafis Digital Berbasis Blended Learning Bagi Yayasan Anak Yatim Bina Ihsani Mandiri” telah dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2024 dengan hasil capaian sebesar 100%. Pengabdian masyarakat ini memiliki luaran yang ditargetkan dan sepenuhnya tercapai. Luaran tersebut diantaranya adalah buku pedoman mitra, akun media sosial pelatihan dan hak cipta buku pedoman pelatihan desain grafis digital.



Gambar 3 Tampilan Buku Pedoman untuk Mitra, Akun Media Sosial dan Hak Cipta

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki akun media sosial yaitu Instagram @degraf_pkmpm yang memiliki 846 pengikut dan 33 postingan. Kemudian memiliki luaran hak cipta buku pedoman pelatihan desain grafis digital dengan nomor EC00202465028. Dengan kegiatan awal dalam program ini adalah survei lokasi awal yang tujuannya adalah mengetahui permasalahan dan potensi yang ada di Yayasan tersebut. Setelah permasalahan dan potensi tersebut benar-benar dapat dimanfaatkan, Langkah selanjutnya adalah melakukan perijinan serta konsultasi pada berbagai pihak terutama kepada Ketua Yayasan Bina Ihsani Mandiri, bagian sumber daya manusia (SDM) Yayasan Bina Ihsani Mandiri, dan seluruh pengajar di yayasan. Respon dari pihak-pihak tersebut sangat baik dan mendukung adanya program, yang diharapkan pula dapat berkembang dan diikuti oleh semua murid Yayasan Bina Ihsani Mandiri.

Kegiatan dimulai pada tanggal 2 Juni 2024 dengan sosialisasi kegiatan pelatihan bersama peserta yayasan yang dilakukan secara daring melalui aplikasi Zoom pada tanggal 8 Juni 2024, dengan pelatihan yaitu mengenalkan aplikasi Canva dan pembuatan akun Canva untuk para peserta. Selanjutnya, pada tanggal 9 Juni 2024, pelatihan penyampaian materi platform desain grafis digital Canva dilakukan secara luring di Yayasan Bina Ihsani Mandiri.



Gambar 4. Pelatihan secara daring dan luring

Kegiatan berlanjut pada tanggal 15 Juni 2024 dengan pelatihan membuat brosur dan mempelajari berbagai *tools* Canva secara daring melalui aplikasi Zoom. Pada tanggal 16 Juni 2024, diadakan presentasi hasil karya peserta dalam bentuk brosur yang dibuat menggunakan Canva, yang juga dilaksanakan secara daring melalui aplikasi Zoom. Tanggal 22 Juni 2024, materi pembuatan *flyer* menggunakan aplikasi Photoshop yang disampaikan secara luring di laboratorium komputer Universitas Indraprasta PGRI (Unindra).



Gambar 5. Kegiatan Pelatihan di Lab Computer Kampus Unindra A

Keesokan harinya yaitu pada tanggal 23 Juni 2024, dilakukan praktik pembuatan *flyer* menggunakan Photoshop di laboratorium komputer Unindra Kampus A kembali. Kemudian pelatihan ditutup pada tanggal 29 Juni 2024 dengan kegiatan pembagian hasil karya peserta selama pelatihan, pembuatan mading, dan penyerahan mading hasil karya peserta di Yayasan Bina Ihsani Mandiri. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain grafis peserta, tetapi juga memberikan kontribusi positif bagi pengembangan yayasan dan para anak yatim yang mereka bina.

Namun, selama pelaksanaan pelatihan tim juga menghadapi beberapa kendala, di antaranya keterbatasan perangkat digital seperti laptop dan *smartphone*, serta akses internet yang tidak merata di kalangan peserta. Sebagian peserta harus bergantian menggunakan perangkat, dan koneksi internet yang lambat sering menghambat proses praktik daring. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pengabdian menyediakan perangkat tambahan secara bergiliran selama sesi tatap muka dan mengunduh materi pembelajaran untuk akses *offline*, sehingga peserta tetap dapat belajar tanpa tergantung pada koneksi internet. Selain itu, tim memberikan pendampingan intensif secara bergantian agar setiap peserta dapat memahami langkah-langkah desain dengan baik.

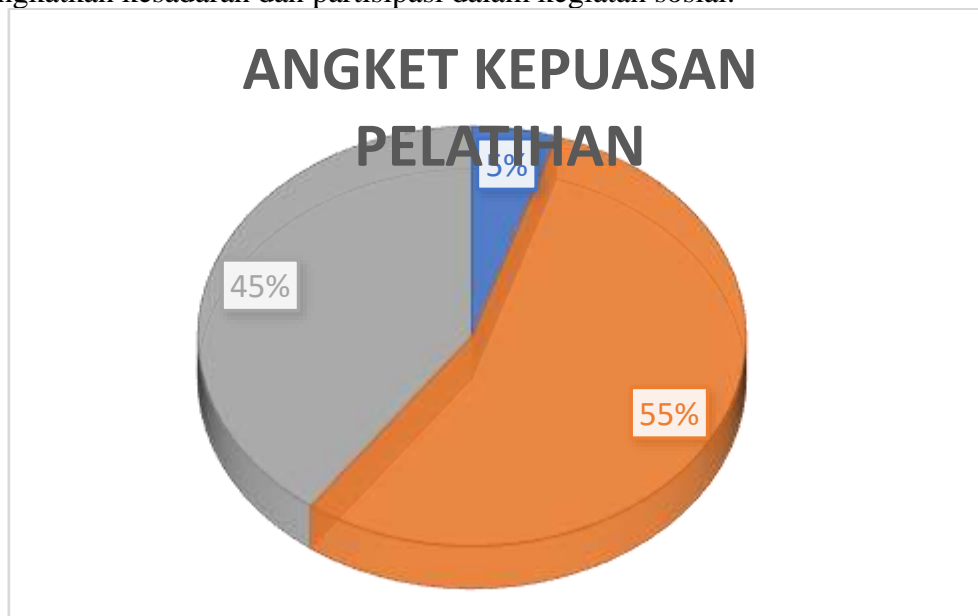
Kombinasi strategi tersebut menjadikan pelatihan berjalan efektif meskipun terdapat keterbatasan sarana. Hasil akhir menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan teknis dan kreativitas, tetapi juga tumbuh rasa percaya diri untuk mengembangkan karya sendiri. Program ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis *blended learning* dapat menjadi solusi inklusif bagi anak-anak yatim untuk memperoleh keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan masa depan.

Adapun hasil yang telah dicapai adalah, pada tahap ini dilakukan implementasi pelatihan menggunakan aplikasi Canva dan aplikasi Photoshop untuk menciptakan brosur dan *flyer* yang mendukung kegiatan promosi Yayasan Anak Yatim Bina Ihsani Mandiri. Pelatihan dilakukan secara bertahap dengan melibatkan peserta dari Yayasan untuk memastikan pemahaman dan penggunaan yang tepat terhadap kedua aplikasi tersebut. Canva dipilih sebagai aplikasi utama untuk pembuatan brosur karena kemudahan penggunaannya dan beragam pilihan *template* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan Yayasan. Peserta pelatihan dibimbing untuk; Membuat desain brosur yang informatif dan menarik perhatian, mengintegrasikan elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan warna secara efektif, memilih format dan ukuran brosur yang sesuai dengan standar

promosi. Kemudian penggunaan aplikasi Photoshop difokuskan pada pembuatan *flyer* yang lebih kompleks dan kreatif, sesuai dengan kebutuhan visual yang lebih spesifik dari Yayasan. Sehingga para peserta pelatihan mempelajari; Teknik dasar dalam manipulasi gambar dan pengaturan layer, integrasi teks dengan grafis untuk menciptakan *flyer* yang menarik dan informatif, pemahaman tentang resolusi dan format *file* yang tepat untuk hasil cetak yang optimal.

Pembahasan

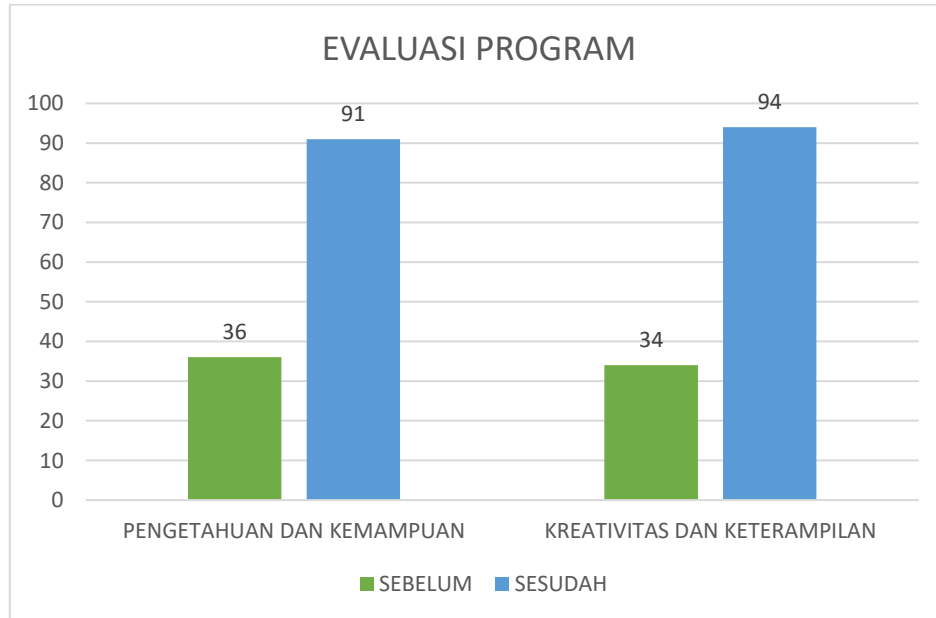
Setelah tahapan implementasi, dilakukan evaluasi terhadap hasil dari pelatihan serta respon peserta. Secara umum, peserta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menggunakan aplikasi Canva dan aplikasi Photoshop untuk keperluan desain grafis, meskipun beberapa peserta masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam mengoptimalkan hasil akhir. Brosur dan flyer yang dihasilkan dari pelatihan ini langsung diimplementasikan dalam kegiatan promosi yayasan. Hasil desain yang profesional membantu dalam meningkatkan visualisasi dan efektivitas pesan yang disampaikan kepada masyarakat luas, serta mendukung pencapaian tujuan yayasan dalam meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam kegiatan sosial.



Gambar 6. Angket Kepuasan Pelatihan

Didapatkan hasil dari angket kepuasan sebesar 5% peserta memilih cukup memuaskan, 55% memuaskan dan 40% sangat memuaskan terhadap pelatihan platform desain grafis berbasis blended learning bagi Yayasan anak yatim bina ihsani mandiri. Setelah mengikuti pelatihan platform desain grafis digital berbasis blended learning, para peserta dari Yayasan Anak Yatim Bina Ihsani Mandiri merasakan berbagai dampak positif yang signifikan. Mereka kini memiliki keterampilan desain grafis yang lebih baik, memungkinkan mereka untuk membuat materi promosi, brosur, dan konten visual lainnya dengan lebih profesional dan menarik. Pengetahuan tentang aplikasi seperti Canva dan Photoshop membuka peluang baru bagi mereka dalam dunia digital, yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan yayasan maupun pengembangan diri. Selain itu, metode pembelajaran blended learning yang menggabungkan sesi online dan offline telah meningkatkan kemampuan adaptasi mereka terhadap teknologi digital serta memperkuat kemampuan kolaboratif dan komunikasi. Secara keseluruhan, pelatihan ini telah

memberikan bekal keterampilan yang bermanfaat dan relevan untuk masa depan mereka, baik dalam konteks pendidikan maupun karier. Berdasarkan evaluasi program didapatkan pengetahuan dan kemampuan dalam membuat desain dengan platform desain grafis digital naik hingga presentase 55%. Kemudian kreativitas dan keterampilan dalam membuat desain dengan platform desain grafis digital naik hingga 60% seperti yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7. Evaluasi Program

Perbedaan peningkatan antara kreativitas dan pengetahuan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang bersifat aplikatif dan eksploratif lebih efektif menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas dan berpikir kritis. Ke depan, pelatihan serupa dapat menambahkan sesi *reflective learning* atau *design theory session* untuk menyeimbangkan antara pemahaman konsep dan kreativitas praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan platform desain grafis digital berbasis *blended learning* bagi Yayasan Anak Yatim Bina Ihsani Mandiri sudah terlaksana dengan sangat baik dan memuaskan. Tim pengabdian masyarakat akan selalu memberikan pelatihan dan pendampingan kepada peserta agar mereka dapat memanfaatkan platform digital sesuai dengan tujuan, tim pengabdian masyarakat juga masih melakukan pelatihan dan pemantauan pada WA grup.

Potensi keberlanjutan

Pelatihan platform desain grafis digital berbasis *blended learning* bagi Yayasan Anak Yatim Bina Ihsani Mandiri memiliki potensi keberlanjutan yang signifikan melalui beberapa aspek utama yaitu berupa pemutakhiran materi, menambah materi tambahan, penguatan infrastruktur teknologi berupa perangkat dan koneksi, penambahan platform E-Learning dan membentuk komunitas belajar desain grafis dan mentoring. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, pelatihan ini dapat terus berkembang dan memberikan manfaat jangka panjang bagi anak-anak yatim di Yayasan Anak Yatim Bina Ihsani Mandiri, serta menjadi model bagi program serupa di masa depan.

SIMPULAN

Program Pelatihan Platform Desain Grafis Digital Berbasis *Blended learning* bagi Yayasan Anak Yatim Bina Ihsani Mandiri berhasil dilaksanakan dengan hasil yang memuaskan. Melalui pendekatan *blended learning*, yang menggabungkan sesi tatap muka dan pembelajaran daring, program ini berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis digital anak-anak yatim di yayasan tersebut.

Pencapaian Utama:

1. Para peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan kemampuan dalam membuat desain dengan platform desain grafis digital naik hingga persentase 55%. Mereka mampu mengoperasikan *software* desain grafis dan membuat karya sederhana secara mandiri. Kemudian peningkatan signifikan dalam kreativitas dan keterampilan dalam membuat desain dengan platform desain grafis digital naik hingga persentase 60%.
2. Peserta menunjukkan partisipasi dan antusiasme dalam kegiatan pelatihan yang diberikan dan aktif dalam sesi diskusi dengan didapatkan hasil dari angket kepuasan sebesar 5% peserta memilih cukup memuaskan, 55% memuaskan dan 40% sangat memuaskan pada kegiatan pelatihan ini.
3. Terdapat hasil karya para peserta berupa 15 *flyer* dan 15 brosur yang ditampilkan juga pada Instagram yang dapat menjadi promosi Yayasan kepada donatur.

Sebagai tindak lanjut, tim merekomendasikan agar program ini memiliki keberlanjutan dalam bentuk: (1) pelatihan lanjutan (*advanced course*) yang berfokus pada desain profesional dan pengenalan portofolio digital; (2) penyediaan perangkat desain seperti komputer dan akses internet yang memadai agar peserta dapat terus berlatih secara mandiri; serta (3) kerja sama dengan lembaga pendidikan, industri kreatif, atau komunitas desain untuk memberikan kesempatan magang dan pelatihan kewirausahaan digital bagi peserta. Keberlanjutan ini diharapkan dapat memperkuat dampak sosial dan ekonomi bagi anak-anak yatim, sekaligus menjembatani mereka menuju kemandirian dan peluang karier di bidang industri kreatif. Keterampilan yang diperoleh dari pelatihan ini membuka peluang bagi peserta untuk mengembangkan karir atau usaha di bidang desain grafis. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian dan kesejahteraan mereka di masa depan. Kemudian rekomendasi keberlanjutan harus lebih

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model *blended learning* dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. *Fikrotuna: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 7(01), 855–866.
- Bangun, B., Irmayani, D., Harahap, R. D., Anjar, A., & Hasibuan, L. R. (2024). Pelatihan Disain Grafis Menggunakan Adobe Photoshop Pada Desa N-6. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 2(1), 193–198.
- Dewi, R., Verina, W., & Akbar, M. B. (2021). Pelatihan Desain grafis dengan pemanfaatan *software photoshop* sebagai peluang usaha *graphic design training using photoshop software as a business opportunity*. *Muhammad Barkah Akbar Implie*, 2(1), 53.
- Fitriani, A., Astuti, I. A. D., Yohanna, L., Mubarok, D. A., & Taqwandi, F. H. (2024).

Pelatihan Keterampilan Penggunaan Alat Pakan Ikan Otomatis Berbasis Internet Of Things (IOT).

- Fitrian, A., Pramahesty, Z., Prayoga, M. R., Syaharani, L. H., Abidah, N. F., & Anam, M. K. (2024). Pelatihan pembuatan lilin aromaterapi bagi ibu-ibu PKK Kelurahan Pondok Cina Kota Depok. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(5), 617–626.
- Hamang, M. N. (2014). Pembentukan karakter anak yatim piatu dalam paradigma Muhammadiyah. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1).
- Hiswara, A., & Noe'man, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(1), 71–78.
- Mandiri, B. I. (2022). Yayasan Bina Ihsani Mandiri. Retrieved February 20, 2024, from <https://binaihsani.org/>
- Muryadi, A. D. (2017). Model evaluasi program dalam penelitian evaluasi. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1).
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah belajar desain grafis dengan aplikasi Canva*. Diva Press.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105–109.
- Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Pada Siswa Smk Saradan Tajur Halang Bogor. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(3), 338–342.
- Ziveria, M., Samosir, R. S., & Rusli, M. (2020). Pelatihan desain grafis menggunakan perangkat adobe photoshop untuk manipulasi foto bagi tim teknologi informasi ypu. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–11.