

MENDONGKRAK KREATIVITAS MASYARAKAT PARIWISATA DENGAN PENINGKATAN SKILL DI BIDANG KOMPUTER GRAFIS

Ida Bagus Ketut Widiartha^{*1}, Royana Afwani¹, Fitri Bimantoro¹, Ario Yudo
Husodo¹

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Mataram
Jalan Majapahit No 62 Mataram

Alamat Korespondensi: widi@unram.ac.id

ABSTRAK

Pariwisata merupakan salah satu sumber pendapat asli daerah yang menyumbang pendanaan pembangunan yang sangat potensial dan juga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar. Oleh karenanya pemerintah perlu membenahi obyek-obyek wisata yang potensial dengan juga mempromosikan obyek wisata tersebut agar lebih dikenal sehingga dapat mengundang wisatawan untuk datang berkunjung. Kreativitas masyarakat sangat diperlukan untuk mempromosikan dan juga menciptakan produk khas daerah tersebut untuk meningkatkan angka kunjungan wisata yang juga berarti meningkatkan pendapatan masyarakat sekitar. Kreativitas muncul disamping karena ada peluang dan kesempatan, namun kreativitas juga sangat tergantung dari skill yang dimiliki masyarakat tersebut. Skill merupakan katalisator yang sangat kuat untuk meningkatkan kreativitas masyarakat, oleh karenanya peningkatan skill dibidang komputer grafis sangat diperlukan karena dapat membantu mempromosikan obyek wisata di wilayahnya dan juga dapat meningkatkan kreativitas masyarakat untuk membuat produk-produk yang membutuhkan desain dengan bantuan komputer. Kegiatan dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada masyarakat pariwisata untuk meningkatkan skillnya dibidang komputer grafis, sebagai modal untuk membuat kemasan, membuat produk dan juga mempromosikannya melalui media sosial. Peserta diutamakan merupakan anak-anak muda yang tidak mempunyai kesempatan mengenyam Pendidikan formal dan memiliki keinginan kuat untuk belajar. Kegiatan dilakukan dalam 20 kali tatap muka, di Lab Sistem Cerdas PS. Teknik Informatika Unram. Peserta berhasil T-shirt, goody bag, Sticker yang didesain sendiri. Peserta juga berhasil memposting obyek wisata dan produk yang dimilikinya melalui Media Sosial. Model pelatihan seperti ini sangat cocok di implementasikan untuk memberikan kemampuan lebih kepada masyarakat pelaku wisata untuk *survive* dalam menghadapi perkembangan jaman.

Kata kunci: Komputer grafis, peningkatan skill, promosi melalui media sosial, produk.

PENDAHULUAN

Lombok merupakan pulau yang menjadi incaran para wisatawan lokal maupun mancanegara, karena keindahan alamnya seperti pantai, pegunungan, air terjun, dan pulau-pulau kecil yang menawan di sekeliling pulau Lombok. Obyek wisata yang masih perawan yang belum banyak dijamah para wisatawan merupakan daya tarik tersendiri bagi golongan wisatawan tertentu. Selain itu, Lombok juga memiliki pariwisata budaya yang unik seperti desa Sada, tenun tradisional Lombok dan lainnya.

Lombok memang kalah terkenal dibandingkan dengan Bali yang lebih dahulu di kenal di manca negara meski memiliki keindahan alam yang tidak kalah dengan Bali. Peran promosi pariwisata dan paket wisata yang ditawarkan di Bali merupakan salah satu faktor yang membuat pariwisata Bali begitu terkenal. Namun demikian saat ini promosi melalui media sosial juga memiliki peluang yang sama dalam mempromosikan pariwisata di pulau Lombok. Oleh karena itu, pelaku pariwisata di pulau Lombok perlu diberikan skill dibidang komputer grafis untuk meningkatkan kreativitas masyarakat pariwisata dalam mempromosikan obyek wisata di daerahnya.

Disisi lain, masyarakat pariwisata juga perlu membuat produk-produk khas di wilayah tersebut yang tidak dijual ditempat lain. Untuk membuat souvenir ini perlu kreatifitas dan juga skill yang mumpuni. Oleh karena itu perlu dilakukan pelatihan peringkatan skill masyarakat pariwisata Lombok dalam hal ini adalah skill dibidang komputer grafis, sehingga memiliki kemampuan untuk mendesain dan membuat produk-produk tertentu.

Tangan-tangan terampil tersebut akan mendongkrak kreativitas masyarakat pariwisata di pulau Lombok untuk mempromosikan daerahnya, membuat desain dan juga membuat produk yang dapat dijual sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan pendapatan masyarakat.

Dari uraian diatas terlihat jelas bahwa masyarakat pariwisata di pulau Lombok membutuhkan skill dibidang komputer grafis untuk memberikan kemampuan dalam mengolah gambar dan video untuk dapat meningkatkan promosi pariwisata. Kemampuan dibidang komputer grafis juga dibutuhkan oleh masyarakat untuk mendesain kemasan produk khas yang bisa dijual pada obyek wisata tersebut. Produk berupa T-shirt, goodybag dan sticker juga bisa didesain dan diproduksi sendiri oleh masyarakat setelah melalui pelatihan peningkatan skill tersebut.

Secara spesifik pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan skill pesertanya dibidang pengambilan gambar/video, Mengolah gambar dan membuat desain kemasan produk, membuat desain baju, stiker tas, dan lain sebagainya.

Usai pelatihan dilaksanakan peserta dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengolah gambar dan video, sehingga ketrampilan ini bisa digunakan untuk menghasilkan uang. Dengan ketrampilan yang didapat diharapkan peserta mampu membuat produk yang memiliki potensi secara ekonomi. Peserta diharapkan dapat mengolah gambar dan video untuk ditampilkan di media sosial, sehingga dapat mempromosikan obyek wisata di tempatnya secara lebih baik.

Penyampaian pesan tidak selalu dalam bentuk verbal, ada kalanya disampaikan dalam bentuk visual (Rosani, Mila, 2022). Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual. Desain grafis akan memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam penyampaian pesan. Informasi yang disampaikan di dalamnya akan dilakukan seefektif mungkin (Arum Rifda, 2022). Teknologi telah memainkan peran utama dalam perkembangan desain grafis. Kemunculan mesin cetak pada abad ke-15 memungkinkan distribusi yang lebih luas dari materi cetak, seperti poster dan brosur. Selanjutnya, revolusi digital pada akhir abad ke-20 memperkenalkan perangkat lunak dan perangkat keras yang memungkinkan desainer grafis untuk bekerja lebih efisien dan kreatif. Desain grafis memainkan peran penting dalam berbagai industri, termasuk periklanan, media, perusahaan, dan seni. Desain grafis dapat berperan untuk melakukan framing promosi pariwisata melalui posting pada media sosial (Indiyati et al., 2018). Desain grafis yang efektif dapat meningkatkan citra merek, menghasilkan peningkatan penjualan, dan memengaruhi perilaku konsumen. (Juan Carlos Granda Jr, 2019)

Konsep penting dalam desain grafis mencakup tipografi, komposisi, warna, dan penggunaan ruang negatif. Tipografi yang dipilih dengan bijak dapat memengaruhi bagaimana pesan disampaikan, sedangkan komposisi yang baik dapat membantu memandu mata pemirsa melalui desain. Warna dan penggunaan ruang negatif (Renee Fleck, 2021) adalah elemen desain lainnya yang dapat memengaruhi suasana dan pesan yang disampaikan. Desain saat ini sangat diperlukan oleh objek wisata untuk memikat para wisatawan luar negeri ataupun domestik dengan adanya iklan yang menarik.

Indonesia memiliki keindahan alam dan budaya yang sangat menarik yang patut dijual, sebagai komoditi untuk meningkatkan pendapatan asli daerah. Lombok salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki keindahan alam yang luar biasa yang masih belum banyak dikenal wisatawan domestik dan mancanegara. Pulau disebalah pulau Bali ini juga memiliki keunikan dan kekhasan Budaya yang perlu dipromosikan melalui iklan, media sosial dan paket wisata tertentu. Namun, pandemi Covid-19, yang menutup transportasi domestik maupun mancanegara membuat sektor ini lumpuh yang membuat kerugian yang sangat. Penurunan jumlah pengunjung karena pandemi yang baru berlalu, mengharuskan pelaku usaha pariwisata membuat promo besar-besaran untuk memikat para wisatawan asing maupun domestik untuk berkunjung ke objek wisata tersebut. Iklan menjadi promosi yang menarik dikarenakan iklan adalah segala bentuk pesan tentang suatu produk yang disampaikan melalui media, serta ditujukan kepada sebagian atau seluruh masyarakat (I Putu Aldi Saksana et al., 2021)

Disamping untuk promosi pariwisata, desain grafis dapat meningkatkan promosi dan pemasaran (Aniek Suryanti Kusuma et al., 2022; Dimas Tri Rendra Graha, et al., 2016). Peningkatan kemampuan

desain grafis juga menumbuhkan industri kreatif, yang juga sangat saling ketergantungan dengan industri pariwisata. Industri kreatif dapat mendukung industri pariwisata dengan menyajikan konten-konten untuk promosi pariwisata, begitu juga industri pariwisata dapat mendatangkan wisatawan yang juga dapat meningkatkan industri kreatif terutama desain grafis di sekitar obyek wisata tersebut. Oleh karena itu pengabdian masyarakat ini menjadi sangat penting dalam rangka meningkatkan kemampuan masyarakat di sekitar obyek wisata untuk dapat mempromosikan obyek wisata diwilayahnya dan juga dapat meningkatkan kreativitas masyarakat tersebut dalam membuat produk kerajinan yang dapat dijual di sekitar obyek wisata tersebut yang menjadi penciri obyek wisata tersebut.

METODE KEGIATAN

Dalam pelaksanaan Pengabdian masyarakat ini melibatkan beberapa instansi agar bisa terlaksana dengan baik. Kegiatan dimotori oleh Unram S-Cube Center yang bekerja sama dengan Dinas Pariwisata Provinsi NTB, SNU-SR dan juga LPPM Universitas Mataram. Kerjasama ini dilakukan mulai dari penentuan topik dan materi pelatihan yang diharapkan memberikan dampak yang positif kepada masyarakat. Rekrutmen peserta, diarahkan oleh Dinas pariwisata untuk mengundang komunitas-komunitas tertentu. Pamflet undangan disebarakan secara online yang berisi cara registrasi, syarat ketentuan menjadi peserta diantaranya adalah diutamakan yang tidak dapat memiliki kemampuan untuk melanjutkan Pendidikan formal.

Rekrutmen tutor dilakukan untuk mengajarkan materi pelatihan. Tutor direkrut dari dosen PSTI yang memiliki keahlian yang dibutuhkan dalam pelatihan tersebut dan juga praktisi dibidang photography dan pengolahan citra dan video.

Untuk menjamin terlaksananya pelatihan dan memastikan peserta mendapatkan materi yang sesuai dibutuhkan quality assurance, dalam hal ini Unram S-Cube Center mengambil peran tersebut, mulai dari penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan yang diawasi dan tidak boleh kurang dari 20 kali tatap yang berisi teori dan praktik. Ruang kelas yang digunakan dalam pelatihan tersebut adalah Laboratorium Sistem Cerdas PS. Teknik Informatika Unram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyusunan Materi

Setelah mendiskusikan topik pelatihan dan sasaran peserta, selanjutnya dilakukan penyusunan materi pelatihan, yang dapat menjawab kebutuhan masyarakat pariwisata di pulau. Tim mengkaji materi yang kira-kira berguna untuk meningkatkan kemampuan masyarakat untuk mendesain produk dan keperluan *branding* di sosial media, mengingat sosial media merupakan media yang murah dan sangat *powerful* sebagai sarana untuk mengenalkan produk ataupun obyek wisata.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan sebagian masyarakat penggelut pariwisata di Lombok, cukup komprehensif, mulai dari pengambilan gambar/video, proses penyuntingan, membuat produk sampai pada mengunggah pada media sosial. Sehingga modul pembelajaran yang diberikan juga harus dapat membantu menyelesaikan permasalahan diatas. Modul-modul pembelajaran dalam pengabdian ini disusun sebagai berikut:

- a. Pengenalan lingkungan aplikasi/tool pengolah gambar/video
- b. Pengambilan gambar
- c. Desain grafis untuk sosial media
- d. *Video editing* untuk keperluan sosial media
- e. Desain grafis untuk meningkatkan bisnis

Rekrutmen Peserta

Proses selanjutnya adalah rekrutmen peserta pelatihan. Peserta yang mendaftar untuk ikut pelatihan diwajibkan untuk mengikuti tes wawancara yang dapat dilakukan secara daring melalui zoom meeting atau secara luring dengan datang langsung ke S-Cube Center PS Teknik Informatika. Calon peserta diwawancara terkait motivasi mereka dan juga latar belakang ekonomi mereka serta asal mereka.

Peserta yang diterima diprioritaskan yang memiliki motivasi tinggi, dari kalangan keluarga kurang mampu. Dan berada pada lingkungan obyek wisata tertentu dan bersedia untuk hadir dan mengikuti pelatihan sampai selesai. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada masyarakat kurang mampu untuk mendapatkan pelatihan ketrampilan yang dibutuhkan untuk dapat meningkatkan pengembangan dirinya. Karena peserta dari berbagai wilayah di pulau Lombok, maka peserta harus datang ke kampus PS Teknik Informatika Unram untuk mendapatkan pelatihan. Hal ini juga menjadi pertimbangan penerimaan peserta tersebut. Hanya calon peserta yang bersedia datang dan bersedia mengikuti pelatihan sampai akhir yang diterima menjadi peserta.

Dari 40 calon peserta yang mendaftar, ada 15 calon peserta yang tereliminasi karena memiliki motivasi yang kurang kuat dan juga keterbatasan fasilitas yang tersedia

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk Pelatihan dilakukan selama 20 kali pertemuan yang membahas 6 buah modul pelatihan. Pelatihan dilakukan 2 kali seminggu pada hari Jumat dan Sabtu di sore hari, untuk mengakomodir peserta yang kebanyakan punya waktu luang pada hari-hari tersebut.



Gambar 1. Suasana Pelatihan

Peserta antusias mengikuti pelatihan hampir setiap pertemuan. Pada pertemuan hari Jumat diberikan nasi bungkus untuk meningkatkan motivasi mereka mengikuti pelatihan. Gambar berikut merupakan *outcome* dari pelatihan tersebut:



Gambar 2 Produk Berupa Desain Merk



Gambar 3 Desain Undangan dan Cover Buku



Gambar 4 Desain Sticker



Gambar 5. Desain T-Shirt

Disamping belajar membuat desain peserta juga diajarkan untuk membuat produk-produk sederhana dari hasil desain mereka dengan metode sablon stiker. Sablon stiker ini merupakan metode sablon yang menggunakan kertas stiker yang dicetak dengan menggunakan tinta pigmen dan kemudian ditempelkan pada obyek yang akan disablon dan kemudian dipanaskan sehingga desain yang ada di kertas stiker berpindah ke obyek tersebut. Obyek sablon biasanya berupa baju kaos, tote bag, dan lain-lain.

Evaluasi dilakukan dengan memberikan tugas proyek kepada peserta untuk membuat desain dan mengimplementasikan desain tersebut menjadi produk jadi seperti kaos, stiker, tote bag untuk dijual dan dipromosikan melalui media sosial. Desain hasil pelatihan di tunjukan dalam Gambar 2 - 5 diatas yang merupakan outcome dari pelatihan tersebut.

Faktor-Faktor Pendukung

Keberhasilan dari kegiatan ini tidak terlepas dari beberapa faktor-faktor pendukung seperti Dukungan dari pihak terkait seperti Program Studi Teknik Informatika, dan pihak SNUSR dalam hal penyediaan dana dan materi pendukung. Kerjasama yang baik dengan pihak dinas pariwisata NTB, Lembaga Swadaya Masyarakat, Relawan TIK Provinsi NTB dalam proses rekrutmen dan pemberian materi, merupakan faktor yang mendukung program tepat sasaran. Antusiasme dan partisipasi aktif peserta saat pelaksanaan pelatihan sangat mendukung keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat..

Faktor-Faktor Penghambat

Yang menjadi kendala utama dalam penyelenggaraan pelatihan ini adalah lokasi tempat pelatihan dengan kediaman peserta cukup jauh, yang dipengaruhi juga oleh faktor cuaca yang menyebabkan peserta sering datang terlambat. Kondisi ini mempengaruhi penyampaian materi kurang optimal. Untuk kedepannya penyelenggaraan pelatihan seperti ini diusahakan tidak pada masa musim hujan sehingga salah satu elemen penghambat bisa diminimalisasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan komputer grafis untuk masyarakat pariwisata di Lombok, berjalan lancar dengan menghasilkan beberapa produk jadi dari hasil pelatihan ini.
- b. Peserta pelatihan yang berjumlah 25 orang dari masyarakat penggelut pariwisata di pulau Lombok yang diadakan di Gedung D Kampus Fakultas Teknik Universitas Mataram.
- c. Proses pelatihan yang dilakukan selama 20 kali pertemuan (seminggu 2kali) ini berhasil melatih pesertanya dalam membuat desain dan produk jadi seperti *tote bag*, *T-shirt*, Stiker, merek kemasan, dan lain-lain.
- d. Model pengabdian kepada masyarakat seperti ini perlu ditingkatkan karena dapat berdampak langsung kepada masyarakat pada akar rumput.
- e. Model pengabdian seperti ini dapat meningkatkan skill peserta sekaligus dapat meningkatkan kreativitas peserta dengan skill yang dimilikinya, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat tersebut (Apep Risman et al., 2016).

Saran

Dalam rangka meningkat peran serta Universitas Mataram untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat terutama masyarakat di Pulau Lombok maka kegiatan pengabdian masyarakat yang berdampak langsung kepada masyarakat akar rumput perlu dilakukan secara lebih masif.

Pelaksanaan kegiatan yang mengundang masyarakat ke kampus terutama masyarakat kurang mampu perlu diperhatikan hari lowong mereka supaya tidak mengganggu penghasilan mereka. Pelatihan juga sebaiknya mempertimbangkan musim sehingga kedatangan mereka tidak terkendala oleh iklim dalam hal ini hujan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SNU-SR, Dinas Pariwisata Provinsi NTB, Program Studi Teknik Informatika dan Unram S-Cube Center atas kerjasama yang baik sehingga pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aniek Suryanti Kusuma, I Dewa Made Krishna Muku, I Nyoman Jayanegara, I Ketut Setiawan, Gede Surya Mahendra, Ni Made Mila Rosa Desmayani*, 2022. Sosialisasi dan Pelatihan Branding Produk untuk Menunjang Strategi Pemasaran Bagi IKM Bersama Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Bali. JURPIKAT 3, 216–225. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v3i2.896>
- Apep Risman, Budhi Wibhawa, Muhammad Fedryansyah, 2016. KONTRIBUSI PARIWISATA TERHADAP PENINGKATAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT INDONESIA. jppm 3.
- Arum Rifda, 2022. Desain Grafis: Pengertian, Jenis, dan Tugasnya. Gramedia Blog. URL <https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/>
- Dimas Tri Rendra Graha, Budi Sugiarto Waloejo, Agus Dwi Wicaksono, 2016. PERENCANAAN STRATEGIS INDUSTRI KREATIF SEKTOR DESAIN GRAFIS KOTA MALANG AKTOR PEMERINTAH DINAS PERINDUSTRIAN. Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.
- I Putu Aldi Saksana, 2, I Nyoman Sindu Megantara, 2021. Peran Desain Komunikasi Visual dalam Pemulihan Pariwisata Bali di Instagram pada Masa Pandemi. SANDI 1.
- Indiyati, D., Miharja, D.L., Khusnia, H.N., Paramita, E.P., 2018. FRAMING BERITA PROMOSI PARIWISAT VS BERITA DAMPAK EKOLOGI PARIWISTA LOMBOK DI MEDIA MASSA (Analisis Framing Berita Promosi Pariwisata vs Berita Dampak Ekologi Pariwisata Lombok di Harian Lombok Post Januari-Desember 2014). JCommsci 1. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v1i1.10>
- Juan Carlos Granda Jr, 2019. The Impact of Graphic Design on Marketing and Branding. linkedin. URL <https://www.linkedin.com/pulse/impact-graphic-design-marketing-branding-juan-carlos-jc-granda-jr/>
- Renee Fleck, 2021. 11 Principles of Design (& How to Use Them). Dribbble. URL <https://dribbble.com/resources/principles-of-design>
- Rosani, Mila, 2022. Analisis strategi komunikasi pemasaran industri kerajinan kain tenun di desa wisata Sukarara Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. UIN Mataram.