

Pelatihan Desain Souvenir dalam Meningkatkan Produktivitas Pemuda Karang Taruna Desa Telagawaru

Mi'rajus Subyan Rahmat^{1*}, Bayu Aji Pamungkas², Muhammad Tomi³, L. Aswandi Mahroni G⁴

Program Studi Seni Rupa, Universitas Pendidikan Mandalika

subyan@undikma.ac.id, Pamungkasajibayu@gmail.com, tomimuhammad227@gmail.com, andiyazid17@gmail.com

Abstract

Souvenir design training as an effort to increase the productivity of residents targeting Karang Taruna youth in Telaga Waru Village has great potential to play a role in village development, and through souvenir design training, they are given the skills needed to utilize their creative potential. The method used in this service is through interactive learning, demonstrations, direct practice, and individual project assignments. As a result of carrying out this service activity, several things have been achieved, including: 1) Skills of training participants in designing attractive and relevant souvenir products by utilizing local tourism potential, 2) Skills in using the simple design software Canva application, which allows participants training to create more professional souvenir designs, which are then applied to wood media using transfer paper techniques to produce souvenir products in the form of key chains, 3) Participants are able to produce souvenir products that have the potential to become new business opportunities in improving the economy of local residents.

Keywords: Skills, Design, Souvenirs

Abstrak

Pelatihan desain souvenir sebagai upaya untuk meningkatkan produktivitas warga dengan sasaran pemuda Karang Taruna di Desa Telaga Waru memiliki potensi besar untuk berperan dalam pembangunan desa, dan melalui pelatihan desain souvenir, mereka diberikan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan potensi kreativitasnya. Metode yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah melalui pembelajaran interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan tugas proyek individu. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, terdapat beberapa hal yang sudah dicapai, diantaranya: 1) Keterampilan peserta pelatihan dalam mendesain produk souvenir yang menarik dan relevan dengan memanfaatkan potensi pariwisata lokal, 2) Keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain sederhana aplikasi Canva, yang memungkinkan peserta pelatihan untuk menciptakan desain souvenir yang lebih profesional, yang selanjutnya hasil dari desain tersebut diterapkan pada media kayu dengan teknik transfer paper sehingga menghasilkan produk souvenir berupa gantungan kunci, 3) Peserta mampu menghasilkan produk souvenir yang berpotensi menjadi peluang usaha baru dalam meningkatkan perekonomian warga setempat.

Kata Kunci: Keterampilan, Desain, Souvenir

**Penulis Korespondensi : (Mi'rajus Subyan rahmat)*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan sektor pariwisata secara signifikan di Nusa Tenggara Barat terutama di pulau Lombok, tidak terlepas dari partisipasi dari seluruh lapisan masyarakat. Karena pada dasarnya pariwisata dikembangkan dari dan untuk masyarakat itu sendiri. Begitu halnya dengan peran pemuda sebagai salah satu aspek penting dalam mendorong

kemajuan daerah.

Dengan hadirnya generasi muda yang menjunjung tinggi kemajuan kota, maka peningkatan usia yang lebih muda menuju pembangunan sebagian besar ke arah yang positif, pertimbangan administrasi dan arahan dari berbagai disiplin ilmu diharapkan dapat secara rutin menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemajuan berbagai hasil potensi positif yang lebih muda seperti kemampuan, bakat dan

minat diharapkan dapat membantu mereka menjadi lebih bermanfaat bagi lingkungan, sehingga pemuda memainkan peran penting dalam mengelola perbaikan secara lokal (Saasari, 2022).

Indonesia saat ini memasuki era bonus demografi, di mana penduduk usia produktif lebih banyak dibandingkan dengan usia tidak produktif. Jika bonus demografi ini dapat dikelola dengan baik oleh pemerintah, kondisi ini akan menjadi modal penting untuk meningkatkan pembangunan salah satunya pada sektor Pariwisata. Selain itu Indonesia memiliki kekayaan seni budaya yang beragam sebagai fondasi tumbuhnya industri kreatif. Keragaman budaya itu sendiri sebagai bahan baku industri kreatif, munculnya aneka ragam kerajinan dan berbagai produk Indonesia, memunculkan juga berbagai bakat (talent) dari masyarakat Indonesia di bidang Industri Kreatif, (Rachmawati, 2009).

Begitu pula dengan kalangan pemuda Desa Telagawaru, menyikapi pertumbuhan sektor pariwisata di NTB yang semakin meningkat ditunjukkan dengan semakin banyak peluang usaha yang ada di bidang pariwisata. Sejalan dengan Program Strategis Pengembangan Pariwisata NTB yang tertuang dalam visi misi Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Provinsi NTB, yakni membangun NTB Gemilang 2019-2023. Dimana program strategis pengembangan pariwisata NTB sejalan dengan Peraturan Daerah Perda No. 7 tahun 2013 tentang Rencana Induk Pariwisata Daerah (RIPARDA) 2013-2028 yang menekankan pada empat aspek pembangunan kepariwisataan daerah. Yakni, destinasi pariwisata, pemasaran pariwisata, industri pariwisata dan organisasi kepariwisataan.

Berdasarkan hasil diskusi penulis dengan pemuda Karang Taruna di desa setempat dengan mengacu pada geliat pertumbuhan ekonomi pada sektor pariwisata, menjadi peluang yang sangat besar yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan produktivitas dalam menciptakan produk usaha baru sehingga diharapkan dapat meningkatkan perekonomian warga setempat. Di tengah tantangan ekonomi yang dihadapi oleh masyarakat pedesaan, Pemuda Karang Taruna di Desa Telagawaru telah memainkan peran penting dalam upaya memajukan desa mereka.

Karang Taruna adalah organisasi pemuda yang aktif dalam berbagai kegiatan sosial, budaya, dan pengembangan masyarakat. Pemuda Karang Taruna telah memahami bahwa peningkatan produktivitas dan pemberdayaan ekonomi adalah langkah penting dalam mencapai tujuan pembangunan desa. Berdasarkan hasil observasi penulis,

salah satu potensi yang belum sepenuhnya dimanfaatkan adalah produksi dan penjualan souvenir lokal, industri kerajinan souvenir bisa menjadi alternatif dalam melestarikan budaya daerah serta memiliki potensi untuk meningkatkan pendapatan masyarakat setempat.

Untuk mengoptimalkan potensi ini, diperlukan keterampilan dalam desain dan produksi souvenir yang menarik. Untuk itulah, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan. Pelatihan desain souvenir diharapkan dapat memberikan pemuda Karang Taruna keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan souvenir yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan selera pasar.

II. METODE

Dalam pelaksanaan pelatihan ini dilakukan beberapa metode atau tahapan pelaksanaan yang terdiri dari:

1. Tahap Persiapan
 - a. Observasi/survey kepada sasaran Program Kemitraan Masyarakat
 - b. Sosialisasi: bertujuan untuk memberikan informasi kepada mitra sebagai bentuk komitmen dan kesiapan proses kerjasama dalam mensukseskan kegiatan ini dan memberikan pengarahan awal terkait pelatihan desain souvenir.
 - c. Persiapan kegiatan: bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyiapkan kebutuhan pelaksanaan kegiatan. Persiapan kegiatan dilaksanakan bersamaan dengan Mitra dan kegiatannya terdiri dari:
 - 1) Persiapan materi/bahan pelatihan
 - 2) Tempat, waktu pelatihan, peserta
 - 3) Mekanisme pelaksanaan

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan desain souvenir berlangsung di salah satu rumah warga dengan dipandu dua instruktur berpengalaman dalam desain dan produksi souvenir. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep desain souvenir, penggunaan perangkat lunak desain, teknik produksi souvenir, dan strategi pemasaran. Pelatihan dilaksanakan melalui pembelajaran interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan tugas proyek individu.

3. Tahap Evaluasi

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi dengan metode tanya jawab serta dengan mengacu pada hasil karya dan presensi kehadiran peserta dengan indikator kehadiran sebanyak 75%. Pelatihan ini merupakan pelatihan seni

desain grafis sehingga evaluasi hasil karya dapat dilihat dari kemampuan peserta pelatihan dalam mendesain menggunakan aplikasi *Canva* serta penerapannya dengan teknik transfer paper, selanjutnya hasil akhir berupa produk souvenir (gantungan kunci).

Adapun peran mitra dalam Pengabdian ini adalah berpartisipasi aktif dalam kegiatan dan membantu pelaksanaan kegiatan, mulai dari mengumpulkan rekan-rekan pemuda setempat, berdiskusi, serta memfasilitasi tempat pelaksanaan pelatihan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan sesuai jadwal yang telah ditentukan dengan hasil sebagai berikut:

1. Peserta pelatihan memiliki keterampilan dalam mendesain produk souvenir yang menarik dan relevan dengan memanfaatkan potensi pariwisata lokal.
2. Peserta pelatihan memiliki keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain sederhana aplikasi *Canva*, yang memungkinkan mereka untuk menciptakan desain souvenir yang lebih profesional. Selanjutnya peserta berhasil memproduksi sejumlah souvenir berdasarkan desain mereka sendiri yang diterapkan pada media kayu dengan teknik transfer paper sehingga menghasilkan produk souvenir berupa gantungan kunci.
3. Peserta mampu menghasilkan produk souvenir yang berpotensi menjadi peluang usaha baru dalam meningkatkan perekonomian warga setempat.

Dokumentasi kegiatan pemaparan materi desain souvenir dan peluang usaha di bidang industri kreatif, hal ini dilakukan guna meningkatkan motivasi dan kreativitas serta memberikan gambaran terkait kegiatan program pengabdian kepada masyarakat terhadap peserta pelatihan. Dalam kegiatan ini juga peserta diberikan materi mengenai tahapan menggunakan fitur aplikasi *Canva* dalam mendesain dengan media *handphone* masing-masing peserta.



Gambar 1. Pemaparan materi

Selanjutnya merupakan dokumentasi kegiatan diskusi dan bimbingan dalam praktik desain dengan menggunakan fitur dalam aplikasi *Canva* terhadap peserta pelatihan. Dalam kegiatan ini peserta diharuskan mampu menciptakan desain sendiri yang bersumber dari kebudayaan dan potensi pariwisata lokal.



Gambar 2. Praktik desain dengan menggunakan aplikasi *Canva*

Setelah melalui proses desain dan printing, selanjutnya merupakan proses pengaplikasian hasil desain pada media gantungan kunci kayu dengan teknik transfer paper. Dalam tahapan ini dituntut konsentrasi dan kehati-hatian peserta sehingga produk yang dihasilkan dapat maksimal.



Gambar 3. Pengaplikasian hasil desain pada media gantungan kunci kayu

Berikut merupakan dokumentasi hasil produksi desain souvenir setelah melalui proses finishing dan siap untuk dipasarkan.



Gambar 4. Produk Desain



Gambar 5. Foto Bersama

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini ditunjukkan dengan hasil dari keterampilan peserta pelatihan dalam mendesain produk souvenir yang menarik dan relevan dengan memanfaatkan potensi pariwisata lokal, keterampilan peserta dalam menggunakan perangkat lunak desain sederhana aplikasi Canva, yang memungkinkan peserta pelatihan untuk menciptakan desain souvenir yang lebih profesional yang selanjutnya hasil dari desain tersebut diterapkan pada media kayu dengan teknik transfer paper sehingga menghasilkan produk souvenir berupa gantungan kunci. Peserta mampu menghasilkan produk souvenir yang berpotensi menjadi peluang usaha baru dalam meningkatkan perekonomian warga setempat.

Berdasarkan hasil pelatihan ini, kami ingin memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Pelatihan ini sebaiknya berkelanjutan yang memungkinkan peserta dapat mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut.
2. Peserta dapat menggali lebih banyak ide dan produk souvenir yang berbeda untuk memenuhi berbagai kebutuhan pasar.
3. Upaya lebih lanjut dapat diarahkan untuk mengembangkan pasar, termasuk promosi produk souvenir secara lebih luas.
4. Kolaborasi dengan pihak lain, seperti pelaku usaha lokal dan lembaga pendidikan, dapat meningkatkan kualitas pelatihan dan ekosistem usaha souvenir.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pendidikan Mandalika serta terhadap pemerintah Desa Telagawaru yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan program pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Rachmawati, Rina. 2009. Peluang Usaha Industri Kreatif. Artikel. Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana FT UNY.Yogyakarta
- Saasari. 2022. Peran Pemuda Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Di Desa Kebonrejo Kecamatan Kalibaru Kabupaten Banyuwangi. Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq. Jember
- https://bappeda.ntbprov.go.id/wp-content/uploads/2019/09/RPJMD-NTB-2019-2023-Cetak-v3_2.pdf di unduh: juni 2023, 14.00 wita.