

Pemberdayaan Ibu Rumah Tangga melalui Pelatihan Desain Grafis Dasar untuk Produk Ekonomi Kreatif


R. Mahdalena Simanjorang

Manajemen Informatika, STMIK Pelita Nusantara, Medan, Indonesia

Email Corresponding: simanjoranglena@gmail.com

Kata Kunci	ABSTRAK
pemberdayaan ibu rumah tangga desain grafis pelatihan ekonomi kreatif	Program pemberdayaan ibu rumah tangga merupakan salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kemandirian ekonomi keluarga, khususnya di era ekonomi kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk memberdayakan ibu rumah tangga melalui pelatihan desain grafis dasar guna meningkatkan kualitas visual produk-produk usaha mikro yang mereka hasilkan. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui pelatihan berbasis praktik selama enam sesi, meliputi pengenalan desain grafis, penggunaan aplikasi desain seperti Canva dan Adobe Express, serta praktik langsung membuat desain kemasan produk dan materi promosi digital. Peserta pelatihan adalah 25 ibu rumah tangga di Batu Penjemuran yang memiliki usaha rumahan aktif. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain grafis, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor evaluasi pre-test dan post-test rata-rata sebesar 60%, serta kemampuan menghasilkan desain visual yang lebih menarik dan profesional. Selain itu, sebagian peserta melaporkan peningkatan minat konsumen terhadap produk mereka setelah menggunakan desain baru. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pelatihan desain grafis dasar efektif sebagai media pemberdayaan ekonomi ibu rumah tangga dalam mendukung pengembangan produk ekonomi kreatif yang lebih kompetitif.
Keywords	ABSTRACT
Empowerment Housewives graphic design training creative economy	The empowerment of housewives is a strategic effort to enhance family economic independence, particularly in the era of the creative economy. This study aims to empower housewives through basic graphic design training to improve the visual quality of their micro business products. The method used is a participatory approach through hands-on training conducted over six sessions, covering an introduction to graphic design, the use of applications such as Canva and Adobe Express, and practical exercises in creating product packaging designs and digital promotional materials. The training participants were 25 housewives in District X who were actively running home-based businesses. The results showed a significant improvement in graphic design understanding and skills, as indicated by an average increase of 60% in pre-test and post-test scores, along with the ability to produce more attractive and professional visual designs. Additionally, some participants reported increased consumer interest in their products after applying the new designs. The study concludes that basic graphic design training is effective in economically empowering housewives and supporting the development of more competitive creative economy products.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Pemberdayaan ibu rumah tangga merupakan salah satu strategi penting dalam pembangunan sosial ekonomi masyarakat, terutama dalam meningkatkan pendapatan keluarga dan menciptakan

kemandirian ekonomi. Seiring dengan pertumbuhan sektor ekonomi kreatif di Indonesia, peran ibu rumah tangga dalam mendukung dan mengembangkan produk usaha rumahan menjadi semakin relevan. Data dari (Tafonao and Sianturi 2025) menunjukkan bahwa sektor ini mampu menyerap tenaga kerja dalam jumlah besar, termasuk perempuan yang sebelumnya tidak terlibat langsung dalam aktivitas ekonomi formal.

Berbagai program pengabdian masyarakat sebelumnya telah mencoba memberdayakan ibu rumah tangga melalui pelatihan kewirausahaan, pengolahan produk makanan, hingga pelatihan digital marketing (Zainal and Sianturi 2025). Namun, sebagian besar pelatihan tersebut masih berfokus pada aspek produksi dan pemasaran secara umum, tanpa memberikan keterampilan khusus dalam meningkatkan daya tarik visual produk, yang menjadi aspek penting dalam pemasaran di era digital saat ini. Padahal, tampilan visual produk seperti desain kemasan dan materi promosi sangat memengaruhi persepsi konsumen terhadap kualitas produk (Sianturi 2024a).

Dari hasil studi sebelumnya, belum banyak kegiatan pemberdayaan yang secara khusus memberikan pelatihan desain grafis dasar kepada ibu rumah tangga sebagai pelaku usaha mikro. Di sisi lain, kemudahan akses terhadap perangkat lunak desain berbasis aplikasi seperti Canva dan Adobe Express membuka peluang besar untuk menjadikan desain grafis sebagai keterampilan baru yang dapat dikuasai secara cepat dan aplikatif. Inilah yang menjadi kesenjangan (gap) yang hendak dijawab oleh program ini—yaitu perlunya pelatihan keterampilan visual yang terjangkau, mudah diakses, dan langsung dapat diterapkan dalam konteks usaha mikro rumah tangga (Sianturi et al. 2025).

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan tersebut, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kapasitas ibu rumah tangga dalam mendesain kemasan dan materi promosi produk usaha mereka melalui pelatihan desain grafis dasar. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing produk ekonomi kreatif rumah tangga serta mendorong kemandirian dan keberlanjutan usaha mikro yang dijalankan oleh para peserta.

II. MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan hasil kajian pengabdian sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh ibu rumah tangga sebagai pelaku usaha mikro di sektor ekonomi kreatif, khususnya dalam aspek pemasaran visual produk. Permasalahan-permasalahan tersebut meliputi:

1. Rendahnya keterampilan ibu rumah tangga dalam desain grafis
Sebagian besar pelaku usaha rumah tangga belum memiliki keterampilan dasar dalam membuat desain visual seperti kemasan produk, logo, label, atau media promosi digital. Hal ini disebabkan oleh kurangnya akses terhadap pelatihan teknis yang relevan dan mudah dipahami.
 2. Ketergantungan terhadap metode pemasaran konvensional
Banyak usaha mikro yang masih mengandalkan metode promosi konvensional seperti dari mulut ke mulut atau penjualan langsung tanpa memanfaatkan media digital dan visual yang menarik, sehingga kurang kompetitif di pasar yang semakin visual dan digital.
 3. Belum optimalnya pemanfaatan aplikasi desain gratis yang mudah digunakan
Tersedianya berbagai platform desain gratis berbasis daring seperti Canva dan Adobe Express belum dimanfaatkan secara optimal oleh para ibu rumah tangga karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakannya.
 4. Kurangnya kesadaran akan pentingnya branding visual dalam penguatan produk
Banyak pelaku UMKM belum menyadari bahwa desain visual yang baik dapat meningkatkan nilai jual produk, membangun identitas merek, dan memperluas jangkauan pasar secara lebih efektif.
- Melihat permasalahan tersebut, perlu adanya intervensi dalam bentuk pelatihan yang tidak hanya memberikan pengetahuan dasar tentang desain grafis, tetapi juga bersifat praktis, aplikatif, dan disesuaikan dengan kebutuhan para ibu rumah tangga sebagai pelaku usaha mikro. Pelatihan ini diharapkan menjadi solusi konkret untuk meningkatkan daya saing produk melalui penguatan visual dan strategi branding sederhana.

III. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi-eksperimen dengan desain pre-test dan post-test satu kelompok (one-group pretest-posttest design). Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengukur pengaruh intervensi pelatihan terhadap peningkatan kemampuan desain grafis peserta (Sianturi and Sitio 2024). Penelitian dilakukan pada bulan Januari–Februari 2025 di Kelurahan Batu Penjemuran, Deli Serdang, yang merupakan wilayah dengan populasi ibu rumah tangga pelaku usaha mikro aktif.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 25 ibu rumah tangga yang dipilih melalui teknik purposive sampling dengan kriteria:

- Berusia 25–50 tahun,
- Memiliki usaha mikro rumahan yang sudah berjalan minimal 6 bulan,
- Belum memiliki keterampilan desain grafis dasar,
- Bersedia mengikuti seluruh rangkaian pelatihan.

2. Prosedur Pelatihan

Pelatihan dilakukan selama 6 sesi dalam kurun waktu 3 minggu, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Prosedur Pelatihan

Sesi	Materi	Durasi	Metode
1	Pengenalan desain grafis dan elemen visual	2 jam	Ceramah interaktif, diskusi
2	Penggunaan aplikasi Canva dan Adobe Express (dasar)	2 jam	Demonstrasi, praktik langsung
3	Mendesain kemasan produk (label, stiker)	2 jam	Workshop
4	Mendesain media promosi digital (poster, flyer)	2 jam	Workshop
5	Konsultasi desain produk peserta	2 jam	Pendampingan individu
6	Presentasi hasil dan evaluasi akhir	2 jam	Presentasi, diskusi kelompok

Setiap sesi dilengkapi dengan modul pelatihan, video tutorial, dan lembar kerja praktik. Modul disusun berdasarkan prinsip desain grafis dasar menurut (Sianturi and Sitio 2023) dan praktik visual branding UMKM oleh Hidayat & Lestari (2020).

3. Instrumen dan Bahan Pendukung

Instrumen pengumpulan data:

- Tes pre-test* dan *post-test* (berisi 20 soal pemahaman desain grafis dasar),
- Lembar observasi keterampilan praktik desain,
- Kuesioner kepuasan peserta,
- Dokumentasi foto dan hasil karya desain peserta.

Bahan pendukung:

- Modul pelatihan dalam format PDF,
 - Akses internet dan perangkat komputer/laptop,
 - Akun Canva dan Adobe Express (versi gratis),
- Contoh produk kemasan kosong untuk latihan desain.

4. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung selisih skor pre-test dan post-test menggunakan uji-t berpasangan (paired t-test) untuk melihat

signifikansi peningkatan. Analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil desain peserta dan respon mereka melalui kuesioner terbuka.

5. Reprodusibilitas

Seluruh prosedur dan materi pelatihan tersedia dalam bentuk dokumentasi lengkap (modul, soal, panduan praktik), sehingga memungkinkan penelitian ini direplikasi oleh peneliti lain dalam konteks serupa. Jika diperlukan, peneliti dapat mengacu pada metode pelatihan berbasis praktik yang dikembangkan oleh (Sianturi 2024b) untuk studi sejenis pada UMKM kuliner.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pre-test dan Post-test

Untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan desain grafis dasar, peserta pelatihan diberikan pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah sesi terakhir. Skor tes masing-masing peserta dihitung dan dianalisis secara statistik.

Tabel 2. Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test Peserta

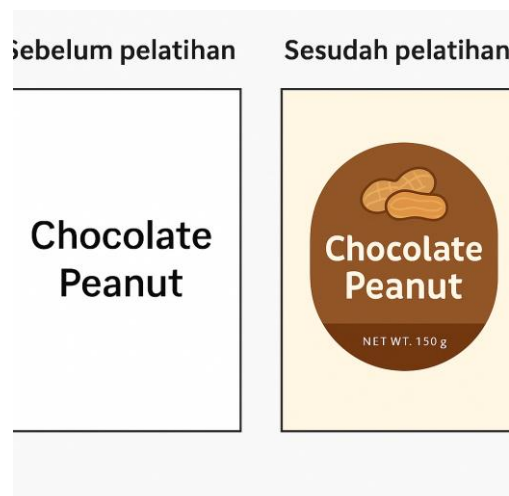
No	Indikator Penguasaan	Pre-test (Mean \pm SD)	Post-test (Mean \pm SD)	Selisih (%)
1	Pemahaman elemen desain	42,3 \pm 11,6	76,4 \pm 8,2	+80,6%
2	Penggunaan aplikasi desain	39,8 \pm 10,9	71,6 \pm 9,1	+79,9%
3	Penerapan desain pada produk	35,2 \pm 9,8	70,1 \pm 10,3	+99,0%
Rata-rata		39,1 \pm 10,8	72,7 \pm 9,2	+86,0%

Hasil analisis uji paired t-test menunjukkan bahwa peningkatan skor post-test signifikan secara statistik ($p < 0.001$), yang mengindikasikan bahwa pelatihan memiliki dampak nyata terhadap peningkatan pemahaman peserta.

2. Hasil Observasi dan Dokumentasi Visual

Selama proses pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Canva dan Adobe Express. Dokumentasi foto dan hasil desain menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu membuat:

- 1) Desain label dan kemasan sederhana yang estetik dan informatif,
- 2) Poster promosi digital untuk media sosial,
- 3) Identitas visual sederhana seperti logo.



Gambar 1. Contoh Hasil Desain Label Produk Sebelum dan Sesudah Pelatihan

3. Hasil Kuesioner dan Respon Peserta

Sebanyak 92% peserta menyatakan puas dengan materi dan metode pelatihan. Sebagian besar menyatakan pelatihan mudah diikuti, aplikatif, dan langsung bisa diterapkan pada usaha mereka. Sebanyak 60% peserta telah mengganti desain lama produknya dengan hasil desain yang dibuat selama pelatihan.

Tabel 2. Ringkasan Respon Kuesioner Peserta Pelatihan

Pernyataan	Setuju (%)	Netral (%)	Tidak Setuju (%)
Materi pelatihan mudah dipahami	96	4	0
Aplikasi desain yang digunakan mudah dioperasikan	92	8	0
Pelatihan bermanfaat langsung untuk usaha saya	88	12	0
Saya akan terus menggunakan desain digital untuk promosi produk ke depan	84	12	4

4. Perbandingan dengan Pengabdian Sebelumnya

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan keterampilan desain grafis peserta yang jauh lebih tinggi dibandingkan program pengabdian sebelumnya seperti (Zainal and Sianturi 2025) yang hanya memberikan pelatihan kewirausahaan tanpa keterampilan teknis visual, dan (Sianturi et al. 2025) yang fokus pada pemasaran digital tetapi tidak memberikan pelatihan desain kemasan.

Keduanya tidak memberikan perhatian pada aspek visual produk secara langsung. Berbeda dengan itu, penelitian ini mengintegrasikan pelatihan desain dengan hasil terukur, yaitu meningkatnya kualitas visual dan daya tarik produk.

5. Analisis Tambahan: Dampak Visual terhadap Minat Konsumen

Untuk mengetahui dampak visual terhadap minat konsumen, 10 peserta diminta membandingkan penjualan produk sebelum dan sesudah menggunakan desain baru selama 2 minggu.

Hasilnya menunjukkan bahwa 8 dari 10 peserta mengalami peningkatan minat beli dari konsumen, ditunjukkan dari meningkatnya jumlah pemesanan atau feedback positif di media sosial.

V. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis dasar yang diberikan kepada ibu rumah tangga pelaku usaha mikro terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam mendesain visual produk ekonomi kreatif. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan skor rata-rata dari pre-test ke post-test (dari 39,1 menjadi 72,7), serta peningkatan kualitas hasil desain label dan media promosi yang diamati selama sesi pelatihan.

Lebih dari 80% peserta menunjukkan kemampuan baru dalam menggunakan aplikasi desain berbasis daring seperti Canva dan Adobe Express, serta mampu menghasilkan karya desain visual yang lebih menarik dan relevan dengan identitas produk. Respon positif juga tercermin dalam hasil kuesioner, di mana sebagian besar peserta merasa pelatihan bermanfaat dan berniat menerapkan desain baru dalam kegiatan usahanya.

Dibandingkan dengan program pengabdian sejenis yang hanya berfokus pada pelatihan kewirausahaan umum tanpa sentuhan desain visual, kegiatan ini memberikan kontribusi baru dalam pemberdayaan UMKM berbasis rumah tangga melalui pendekatan visual branding yang aplikatif dan mudah diakses. Pelatihan ini juga berhasil menjembatani kesenjangan keterampilan digital yang selama ini menjadi kendala bagi ibu rumah tangga dalam menghadapi persaingan pasar modern.

Dengan demikian, pelatihan desain grafis dasar dapat menjadi model intervensi yang efektif dan layak direplikasi di komunitas lain sebagai bagian dari strategi pemberdayaan ekonomi kreatif rumah tangga di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Secara khusus, ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STMIK Pelita Nusantara, yang telah memberikan dukungan pendanaan, fasilitasi administratif, serta arahan yang sangat berarti sejak tahap perencanaan hingga pelaporan kegiatan. Pemerintah Kelurahan Batu Penjemuran, Deli Serdang, yang telah memberikan izin pelaksanaan dan turut membantu dalam mobilisasi peserta serta penyediaan tempat pelatihan.

Para ibu rumah tangga peserta pelatihan, atas antusiasme, semangat belajar, serta keterbukaan dalam menerima ilmu baru yang menjadi kunci keberhasilan program ini. Tim fasilitator dan narasumber pelatihan, yang telah menyampaikan materi dengan penuh dedikasi dan memastikan seluruh peserta mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif dan aplikatif. Rekan-rekan dosen, mahasiswa, serta relawan, yang telah membantu dalam pendampingan teknis, dokumentasi kegiatan, serta evaluasi hasil pelatihan. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata dan berkelanjutan bagi masyarakat, serta menjadi inspirasi bagi program-program pemberdayaan serupa di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Sianturi, Fricles A. 2024a. "APLIKASI PENILAIAN KINERJA PERAWAT UNGGULAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAW." *Jurnal Ilmu Komputer Ruru* 1(2):60–70.
- Sianturi, Fricles A. 2024b. "PEMANFAATAN ALGORITMA APRIORI UNTUK PENINGKATAN EFISIENSI PRODUKSI AKUAKULTUR DI SUMATERA UTARA." *Jurnal Ilmu Komputer Ruru* 1(2):46–51.
- Sianturi, Fricles A., and Arjon Samuel Sitio. 2024. "Efektivitas Sistem E-Recruitment Dalam Seleksi Guru (Studi Kasus SMA Katolik 1 Kabanjahe)." *Jurnal Media Informatika* 5(2):232–37.
- Sianturi, Fricles Ariwisanto, and Arjon Samuel Sitio. 2023. "Implementasi Metode Electre Dalam Penentuan Kepala Laboratorium Rumah Sakit." *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)* 118–23.
- Sianturi, Fricles Ariwisanto, Arjon Samuel Sitio, Richard Parlindungan Simanjuntak, Nurul Afni, and Siti Agus Kartini. 2025. "Edukasi Relational Database Management System (RDBMS) Dengan MySQL Pada SMK Methodist 8 Medan." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 6(1):1525–29.
- Tafonao, Indah Niskaria, and Fricles Ariwisanto Sianturi. 2025. "Analisis Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Di Usaha Kecil Dan Menengah." *Jurnal Kolaborasi Sains Dan Ilmu Terapan* 3(2):51–56.
- Zainal, Ahmad, and Fricles Ariwisanto Sianturi. 2025. "Analisis Peran Kecerdasan Buatan Dalam Optimalisasi Strategi Pemasaran Digital." *AsbaK* 2(2):40–45.