

# Pelatihan Design Grafis Sebagai Passive Income Dalam Dunia Advertising Untuk Generasi Gen Z

Rusmin Saragih<sup>1\*</sup>, Imeldawaty Gultom<sup>2</sup>, Jesayas Sembiring<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, STMIK Kaputama, Binjai, Indonesia,

<sup>2</sup>Komputer Akutansi, STMIK Kaputama, Binjai, Indonesia,

<sup>3</sup>Teknik Mesin, Universitas Simalungun, Pematang Siantar, Indonesia

<sup>1</sup>evitha12014@gmail.com, <sup>2</sup>imeldagultom81@gmail.com, <sup>3</sup>sembiring.jesayas@gmail.com,

\*Corresponding author Email : evitha12014@gmail.com

Received: (diisi oleh editor), Revised: (diisi oleh editor), Accepted: (diisi oleh editor)

## Abstrak

Penelitian ini mengkaji potensi pelatihan desain grafis sebagai sumber pendapatan pasif dalam dunia periklanan bagi generasi Gen Z, dengan fokus pada program yang diselenggarakan oleh Lembaga Kursus dan Seiring dengan pertumbuhan industri periklanan digital, keterampilan desain grafis yang baik menjadi kunci untuk memanfaatkan peluang pendapatan tambahan. Penelitian ini menunjukkan efektivitas kurikulum pelatihan yang mencakup penggunaan aplikasi desain populer seperti *Adobe Photoshop*, *CorelDRAW*, dan *Canva*. Melalui pendekatan metodologi kualitatif, penelitian ini menganalisis pelatihan bagaimana ini mempersiapkan peserta untuk menciptakan konten visual yang menarik dan strategi untuk pasar periklanan. Temuan menunjukkan bahwa pelatihan yang mengintegrasikan aplikasi-aplikasi tersebut dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam menghasilkan desain berkualitas serta strategi pemasaran yang efektif, yang pada pasangannya mengoptimalkan potensi pendapatan pasif melalui platform digital. Studi ini memberikan rekomendasi untuk pengembangan program pelatihan yang lebih menyeluruh dan relevan dengan kebutuhan industri, serta dampaknya terhadap pemberdayaan Gen Z sebagai desainer grafis dan pengusaha kreatif di sektor periklanan.

Kata Kunci: *Pelatihan, Adobe Photoshop, coreldraw, Canva, Gen Z, Lkp Karya Prima*

## Abstract

*This research examines the potential of graphic design training as a source of passive income in the world of advertising for the Gen Z generation, with a focus on programs organized by the Karya Prima Courses and Training Institute (LKP). As the digital advertising industry continues to grow, good graphic design skills are key to capitalizing on additional income opportunities. This research shows the effectiveness of a training curriculum that includes the use of popular design applications such as Adobe Photoshop, CorelDRAW, and Canva. Through a qualitative methodological approach, this research analyzes how the training prepares participants to create engaging visual content and strategies for the advertising market. The findings show that training that integrates these applications can improve participants' abilities in producing quality designs and effective marketing strategies, which in turn optimizes the potential for passive income through digital platforms. This study provides recommendations for the development of training programs that are more comprehensive and relevant to industry needs, as well as their impact on empowering Gen Z as graphic designers and creative entrepreneurs in the advertising sector.*

Keywords: *Training, Adobe Photoshop, coreldraw, Canva, Gen Z, Primary Works*

## 1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, generasi Gen Z, yang dikenal sebagai generasi yang tumbuh dengan teknologi dan media sosial, menunjukkan minat yang besar terhadap cara-cara kreatif untuk memperoleh pendapatan tambahan (Fitriyadi et al., 2023). Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dalam industri periklanan (Rifai et al., 2022), muncul berbagai peluang baru yang memungkinkan individu untuk menciptakan sumber pendapatan pasif melalui keterampilan desain grafis. Keterampilan ini tidak hanya penting bagi para profesional di bidang desain (Sidiq et al., 2023), tetapi juga bagi siapa saja yang ingin memanfaatkan keahlian kreatif mereka untuk mencapai tujuan finansial. Mereka sering disebut sebagai digital natives karena mereka telah terbiasa dengan berbagai perangkat teknologi dan aplikasi internet sejak kecil (Hasanuddin et al., 2024).

Desain grafis, sebagai salah satu elemen kunci dalam periklanan digital, memainkan peran yang sangat signifikan dalam menciptakan konten visual yang menarik dan efektif (Nugraha et al., 2024). Dalam konteks ini, aplikasi desain grafis seperti Adobe Photoshop, CorelDRAW, dan Canva menjadi alat penting yang digunakan untuk memproduksi materi promosi yang menarik dan profesional (ND et al., 2023). Adobe Photoshop dan CorelDRAW dikenal dengan kemampuan desain mereka yang mendalam, memungkinkan pembuatan grafik berkualitas tinggi, manipulasi gambar, dan desain layout yang kompleks. Sementara itu, Canva menawarkan solusi desain yang lebih sederhana dan intuitif, memudahkan pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan untuk membuat desain visual yang menarik dengan cepat (Sirajuddin & Wahditiya, 2024).

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Karya Prima Kursus berperan penting dalam menyediakan pelatihan yang memfasilitasi generasi Gen Z dalam menguasai keterampilan desain grafis. Program pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut, serta teknik dan strategi yang diperlukan untuk sukses dalam dunia periklanan digital. Dengan pendekatan yang terstruktur, pelatihan ini tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga aspek-aspek praktis dari pemasaran dan penjualan desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk pendapatan pasif.

Pentingnya pelatihan ini tidak hanya terletak pada penguasaan teknik desain, tetapi juga pada kemampuan untuk memanfaatkan platform digital sebagai saluran pendapatan tambahan (Akhmad & Purnomo, 2021). Selain itu, pelatihan ini juga mencakup pengenalan dan pemahaman tentang berbagai alat dan teknologi yang digunakan dalam pengembangan desain (Supiyandi et al., 2024). Dalam dunia periklanan yang semakin kompetitif, kemampuan untuk menghasilkan desain yang berkualitas tinggi dan relevan dapat membuka berbagai peluang, dari proyek freelance hingga pemasaran produk secara online (Akhmad & Purnomo, 2021). Program pelatihan yang efektif akan memberikan peserta alat dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menciptakan portofolio yang menarik, memasarkan keterampilan mereka secara efektif, dan memanfaatkan peluang pendapatan pasif yang ada.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana pelatihan desain grafis yang disediakan oleh LKP Karya Prima Kursus dapat membantu generasi Gen Z dalam mengoptimalkan potensi mereka sebagai desainer grafis di dunia periklanan digital. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk memahami efektivitas kurikulum pelatihan dalam mempersiapkan peserta untuk memasuki pasar periklanan dan bagaimana keterampilan yang diperoleh dapat dimanfaatkan untuk mencapai pendapatan pasif.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan metodologi kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan desain grafis dalam konteks pendapatan pasif untuk generasi Gen Z. Metode pelaksanaan penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, termasuk perencanaan program, implementasi pelatihan, serta evaluasi dan analisis hasil.

### 1. Perencanaan Program

Tahap awal melibatkan perencanaan dan pengembangan kurikulum pelatihan desain grafis yang akan dilaksanakan oleh Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Karya Prima Kursus. Kurikulum ini dirancang untuk mencakup berbagai aspek desain grafis dengan penekanan pada penggunaan aplikasi desain populer seperti Adobe Photoshop, CorelDRAW, dan Canva. Dalam fase ini, materi pelatihan disusun untuk mencakup teknik-teknik dasar dan lanjutan dalam penggunaan aplikasi tersebut, termasuk manipulasi gambar, pembuatan layout, dan desain grafis untuk media digital.

Perencanaan juga mencakup penyusunan modul pelatihan yang mencakup materi teoritis dan praktis. Modul-modul ini disusun dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan teknis peserta dalam menggunakan aplikasi desain, serta memberikan pengetahuan praktis mengenai strategi pemasaran dan penjualan desain. Selain itu, penyusunan jadwal pelatihan dan pengaturan sumber daya, termasuk instruktur berpengalaman dan peralatan yang diperlukan, juga dilakukan pada tahap ini.

## 2. Implementasi Pelatihan

Pada tahap implementasi, pelatihan dilakukan secara langsung dengan peserta yang terdiri dari generasi Gen Z. Program pelatihan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop dan sesi praktikum yang melibatkan penggunaan Adobe Photoshop, CorelDRAW, dan Canva. Setiap sesi pelatihan dirancang untuk memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan aplikasi tersebut, mulai dari teknik dasar seperti pengeditan gambar dan pembuatan elemen desain, hingga teknik lanjutan seperti pembuatan layout yang kompleks dan desain interaktif.

Selama pelatihan, peserta diberi tugas proyek yang memungkinkan mereka untuk menerapkan keterampilan yang dipelajari dalam konteks praktis. Proyek ini dirancang untuk meniru situasi nyata dalam industri periklanan, seperti pembuatan materi promosi untuk media sosial, iklan digital, dan kampanye pemasaran. Instruktur memberikan umpan balik dan bimbingan selama proses ini, membantu peserta untuk memperbaiki keterampilan mereka dan mengatasi tantangan yang dihadapi.

## 3. Evaluasi dan Analisis Hasil

Tahap terakhir melibatkan evaluasi efektivitas pelatihan dan analisis hasil. Evaluasi dilakukan melalui metode wawancara, survei, dan penilaian proyek untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai pengalaman pelatihan mereka. Aspek yang dievaluasi termasuk pemahaman peserta terhadap aplikasi desain grafis, kemampuan mereka dalam menerapkan keterampilan dalam proyek praktis, serta keberhasilan mereka dalam memanfaatkan keterampilan tersebut untuk menciptakan sumber pendapatan pasif.

Analisis hasil dilakukan untuk menilai seberapa baik program pelatihan mempersiapkan peserta untuk memasuki pasar periklanan digital dan mencapai pendapatan pasif. Hasil dari evaluasi ini digunakan untuk memberikan rekomendasi untuk peningkatan kurikulum dan metodologi pelatihan di masa depan. Penelitian ini juga mengidentifikasi praktik terbaik dan tantangan yang dihadapi oleh peserta, serta dampak keseluruhan dari pelatihan terhadap kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi desain untuk menciptakan peluang pendapatan.

Dengan metode pelaksanaan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam mengenai efektivitas pelatihan desain grafis dan kontribusinya terhadap pemberdayaan generasi Gen Z dalam dunia periklanan digital.

## 3. HASIL PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan desain grafis sebagai sumber pendapatan pasif dalam dunia periklanan untuk generasi Gen Z, dengan fokus pada penggunaan aplikasi desain seperti Adobe Photoshop, CorelDRAW, dan Canva melalui program pelatihan yang diselenggarakan oleh Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Karya Prima Kursus. Hasil dari penelitian ini menunjukkan beberapa temuan kunci terkait efektivitas pelatihan dan dampaknya terhadap kemampuan peserta.

1. **Penguasaan Aplikasi Desain** : Salah satu hasil utama dari pelatihan adalah peningkatan signifikan dalam penguasaan aplikasi desain grafis di kalangan peserta. Pelatihan yang mencakup penggunaan Adobe Photoshop, CorelDRAW, dan Canva terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan teknis peserta. Peserta menunjukkan kemajuan yang jelas dalam kemampuan mereka untuk menggunakan alat-alat ini untuk membuat desain grafis yang profesional dan menarik. Adobe Photoshop dan CorelDRAW memberikan kemampuan mendalam untuk manipulasi gambar dan desain yang kompleks, sedangkan Canva memungkinkan pembuatan desain yang cepat dan mudah dengan antarmuka yang user-friendly. Peningkatan keterampilan ini mempermudah peserta untuk memenuhi tuntutan proyek desain dalam periklanan digital.
2. **Penerapan dalam Proyek Praktis** : Hasil dari proyek praktis yang dilakukan selama pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu menerapkan keterampilan yang dipelajari dalam konteks dunia nyata. Proyek-proyek tersebut meliputi pembuatan materi promosi untuk media sosial, desain iklan digital, dan kampanye

pemasaran. Banyak peserta berhasil menciptakan portofolio desain yang kuat dan profesional, yang tidak hanya memenuhi standar industri tetapi juga menunjukkan kreativitas dan inovasi. Umpan balik dari instruktur menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan peserta umumnya berkualitas tinggi dan memenuhi kebutuhan klien dalam konteks periklanan.

3. **Potensi Pendapatan Pasif** : Salah satu tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk mempersiapkan peserta agar dapat menghasilkan pendapatan pasif melalui keterampilan desain grafis mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berhasil memanfaatkan keterampilan mereka untuk memulai proyek freelance, menjual desain di platform online, dan mengambil pekerjaan sampingan dalam industri periklanan. Peserta melaporkan bahwa keterampilan yang diperoleh memungkinkan mereka untuk menciptakan aliran pendapatan tambahan melalui berbagai saluran digital, termasuk pemasaran melalui media sosial dan platform e-commerce.
4. **Tantangan yang Dihadapi** : Meskipun banyak peserta mengalami kemajuan, ada beberapa tantangan yang diidentifikasi selama pelatihan. Beberapa peserta menghadapi kesulitan dalam menguasai teknik-teknik desain lanjutan dan memanfaatkan fitur-fitur kompleks dari Adobe Photoshop dan CorelDRAW. Selain itu, tantangan dalam strategi pemasaran dan penjualan desain juga muncul, dengan beberapa peserta merasa kurang percaya diri dalam mempromosikan karya mereka secara efektif. Hal ini menunjukkan perlunya penekanan lebih pada aspek pemasaran dan pengembangan diri dalam kurikulum pelatihan.
5. **Rekomendasi untuk Pengembangan Program** : Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi untuk meningkatkan program pelatihan di masa depan. Pertama, integrasi lebih dalam mengenai teknik lanjutan dan aplikasi praktis dari Adobe Photoshop dan CorelDRAW perlu dipertimbangkan. Kedua, pelatihan tambahan tentang strategi pemasaran dan penjualan desain dapat membantu peserta memanfaatkan potensi pendapatan pasif secara lebih efektif. Terakhir, penambahan sesi mentoring dan bimbingan langsung dari profesional industri dapat memberikan dukungan tambahan bagi peserta dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis yang disediakan oleh LKP Karya Prima Kursus berhasil dalam mengembangkan keterampilan teknis peserta dan memberikan mereka alat yang diperlukan untuk menciptakan pendapatan pasif di dunia periklanan digital. Namun, penyesuaian dan peningkatan lebih lanjut dalam kurikulum dan metodologi pelatihan akan semakin meningkatkan efektivitas program tersebut.

Berikut adalah foto kegiatan pelatihan yang menunjukkan suasana belajar dan beberapa hasil proyek yang dikerjakan oleh peserta:



**Gambar 1.** Kegiatan Belajar Mengajar

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis yang diselenggarakan oleh Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Karya Prima Kursus terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan generasi Gen Z dalam bidang desain grafis, yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pendapatan pasif dalam dunia periklanan digital. Melalui penggunaan aplikasi desain seperti Adobe Photoshop, CorelDRAW, dan Canva, peserta pelatihan menunjukkan kemampuan yang signifikan dalam menciptakan materi promosi yang profesional dan menarik. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga membantu mereka dalam memanfaatkan peluang pendapatan tambahan melalui proyek freelance dan penjualan desain di platform online.

Namun, penelitian juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti kesulitan dalam menguasai teknik desain lanjutan dan strategi pemasaran yang efektif. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk penambahan materi pelatihan yang lebih mendalam mengenai aspek-aspek tersebut. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan fondasi yang kuat bagi Gen Z untuk memanfaatkan keterampilan desain grafis mereka secara maksimal dan membuka peluang baru dalam dunia periklanan.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian ini dengan judul *Pelatihan Desain Grafis Sebagai Passive Income Dalam Dunia Advertising Untuk Generasi Gen Z*. Pertama-tama, kami sampaikan terima kasih kepada Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Karya Prima Kursus yang telah menyediakan fasilitas, kurikulum, dan dukungan yang esensial untuk pelatihan ini. Tanpa bimbingan dan sumber daya dari LKP Karya Prima Kursus, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua instruktur dan pengajar yang telah berperan aktif dalam menyampaikan pengetahuan dan keterampilan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop, CorelDRAW, dan Canva kepada peserta pelatihan. Dedikasi dan profesionalisme Anda sangat berharga dalam membantu peserta mencapai kemampuan yang diharapkan. Ucapan terima kasih kami juga sampaikan kepada peserta pelatihan yang telah berpartisipasi dengan antusiasme dan komitmen tinggi, serta memberikan umpan balik yang konstruktif sepanjang proses penelitian. Keterlibatan Anda merupakan kunci dalam evaluasi efektivitas pelatihan ini. Akhirnya, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral dan finansial, termasuk rekan-rekan peneliti dan kolega yang telah memberikan saran dan masukan berharga. Dukungan Anda semua sangat berarti bagi kesuksesan penelitian ini. Kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan program pelatihan desain grafis dan memberikan manfaat yang luas bagi generasi Gen Z dalam dunia periklanan digital.

## 6. REFERENSI

- Akhmad, K. A., & Purnomo, S. (2021). Pengaruh Penerapan Teknologi Informasi Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Surakarta. *Sebatik*, 25(1), 234–240.
- Fitriyadi, M. Y., Rahman, M. R., Asshidiqi, M. R. A., Ilham, M. A., Aibina, O. I., Hesda, N., & Al Fayyedh, F. (2023). pengaruh dunia IT terhadap perilaku remaja generasi z. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(2), 21–37.
- Hasanuddin, M., Putra, R. R., Noor, M., Siregar, H., & Khodijah, S. (2024). *Pelatihan Aplikasi Program Paket Niaga dan Internet Dalam Pengembangan Kompetensi Gen Z*. 3(1), 291–295.
- ND, K. F., Satria, A., & Chaira, C. (2023). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Efektivitas Pemasaran Digital Dalam Berwirausaha Di Kabupaten Aceh Barat. *CARE: Journal Pengabdian Multi Disiplin*, 1(2), 42–49.
- Nugraha, N., Novantara, P., & Nugraha, D. (2024). Eksplorasi Canva: Pelatihan Konten Visual yang Praktis untuk Pemasaran Produk Lokal di Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(3), 467–474.
- Rifai, D., Fitri, S., Ramadhan, I. N., & Ramadan, R. (2022). Perkembangan ekonomi digital mengenai perilaku pengguna media sosial dalam melakukan transaksi. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(1), 49–52.
- Sidiq, F., Ayudia, I., Sarjani, T. M., & Juliati, J. (2023). Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah melalui Desain Kelas Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 69–75.
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54.
- Supiyandi, S., Lingga, C. V., Firtiani, A. I., Tanjung, A. H., & Malau, S. V. (2024). Pelatihan Aplikasi Responsive Web dan Konten Web Dalam Pemrograman Web Multimedia. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 2(3), 264–268. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v2i3.159>