

## **PENINGKATAN KREATIVITAS DAN INOVASI DIGITAL PEGAWAI MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS PADA INSTANSI BADAN PUSAT STATISTIK KABUPATEN SIGI**

**Nur'eni<sup>1</sup>, Jamidun<sup>2</sup>, Nurul Fiskia Gamayanti<sup>3</sup>, Andi Harismahyanti A.<sup>4</sup>, Moh Syafwan I. Djuru<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Tadulako

Email: [nureni@untad.ac.id](mailto:nureni@untad.ac.id)

### **ABSTRAK**

Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan inovasi digital pegawai Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Sigi melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *Pixellab* berbasis Android. Pelatihan ini dirancang untuk membantu pegawai menguasai keterampilan mendesain grafis yang lebih informatif dan menarik guna mempublikasikan data statistik. Pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi secara teori dan praktik langsung yang dibantu oleh tim pendamping. Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan aplikasi *Pixellab* untuk membuat desain visual yang relevan dengan pekerjaan mereka. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep desain grafis dan keterampilan teknis pegawai dalam membuat infografis yang dapat dipublikasikan. Pegawai BPS kini lebih mampu menyampaikan informasi statistik dengan lebih efektif dan menarik bagi masyarakat luas. Pelatihan ini diharapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas layanan publikasi data BPS Kabupaten Sigi dan dapat dikembangkan lebih lanjut melalui pelatihan lanjutan yang mencakup aspek desain tingkat lanjut.

**Kata Kunci:** Desain Grafis, Pelatihan, Pixellab, BPS Sigi

### **1. PENDAHULUAN**

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu kewajiban penting bagi perguruan tinggi dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan untuk kepentingan masyarakat luas. Pada era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pengolahan dan penyajian informasi sangat penting, terutama di lembaga pemerintah seperti Badan Pusat Statistik (BPS). BPS Kabupaten Sigi bertanggung jawab dalam pengumpulan, pengolahan, dan penyajian data statistik yang digunakan oleh berbagai pihak untuk pengambilan keputusan. Namun, pegawai BPS mengalami kendala dalam memvisualisasikan data secara menarik dan efektif, yang menyebabkan informasi statistik sulit dipahami oleh masyarakat luas.

Masalah ini dapat diselesaikan dengan meningkatkan kemampuan pegawai dalam desain grafis. Desain grafis memainkan peran penting dalam menyajikan informasi yang kompleks

dalam bentuk visual yang mudah dipahami. Badan Pusat Statistik (2023) mencatat bahwa pemahaman masyarakat terhadap data statistik meningkat ketika informasi disajikan dalam bentuk visual seperti infografis dan diagram. Oleh karena itu, penguasaan teknik desain grafis menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam penyampaian data yang lebih efektif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi, terutama yang menggunakan aplikasi desain sederhana seperti Pixellab, mampu meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas pegawai dalam mendesain konten visual. Hulaikah dkk. (2021), penggunaan Pixellab berbasis Android memungkinkan pengguna dengan keterbatasan akses komputer untuk tetap menghasilkan desain yang berkualitas. Selain itu, pelatihan berbasis teknologi ini terbukti meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat infografis yang efektif, sebagaimana yang ditunjukkan oleh pelatihan serupa yang diadakan di lingkungan pemerintahan (Pratama & Heriyawati, 2021).

Oleh karena itu, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pegawai BPS Kabupaten Sigi dalam desain grafis berbasis aplikasi Android. Dengan pelatihan ini, diharapkan pegawai dapat lebih efektif dalam menyampaikan data statistik yang kompleks ke masyarakat melalui visualisasi yang lebih menarik dan informatif..

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan desain grafis kepada pegawai Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Sigi. Adapun langkah-langkah pelaksanaan serta teknik analisis dalam kegiatan ini dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

### **a. Studi Literatur**

Tahapan ini dilakukan dengan meninjau berbagai penelitian sebelumnya terkait desain grafis dan penerapannya di sektor pemerintahan serta pendidikan. Tujuan dari kajian ini adalah untuk menentukan pendekatan pelatihan yang paling sesuai dengan kebutuhan pegawai BPS, khususnya dalam penggunaan aplikasi desain grafis berbasis Android. Penelitian dari Ahmad dkk. (2021), tentang penggunaan Pixellab dalam pembuatan desain grafis di perangkat Android menjadi salah satu acuan penting.

### **b. Persiapan Modul dan Materi Pelatihan**

Sebelum pelatihan dimulai, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang berisi panduan langkah-langkah penggunaan aplikasi Pixellab. Materi pelatihan mencakup konsep dasar desain grafis (warna, tipografi, dan layout), penggunaan aplikasi Pixellab untuk membuat infografis, poster, dan publikasi digital, studi kasus berupa contoh data statistik yang akan diolah menjadi desain visual oleh peserta.

### **c. Pelaksanaan Pelatihan**

Pelatihan dilaksanakan pada 17 September 2024 di kantor BPS Kabupaten Sigi. Peserta pelatihan terdiri dari pegawai BPS yang terlibat dalam penyajian data statistik. Pelatihan berlangsung selama satu hari penuh, dimulai dengan presentasi materi dan dilanjutkan

**DedikasiMU (Journal of Community Service)****Volume 7, Nomor 1, Maret 2025**

---

dengan sesi praktik. Setiap peserta diberikan perangkat Android dengan aplikasi Pixellab yang sudah terinstal, serta modul yang memandu setiap langkah pembuatan desain. Dengan langkah pelaksanaan:

- Sesi Teori: Pemaparan konsep-konsep dasar desain grafis, pentingnya visualisasi data, dan peran desain dalam meningkatkan daya tarik informasi statistik.
- Sesi Praktik: Peserta diminta untuk langsung membuat infografis sederhana dari data yang telah disediakan. Tim pengabdian memberikan pendampingan langkah demi langkah, memastikan setiap peserta memahami penggunaan aplikasi Pixellab.
- Sesi Tanya Jawab dan Diskusi: Pada akhir pelatihan, peserta diajak berdiskusi tentang tantangan yang dihadapi selama praktik, serta berbagi ide tentang penerapan desain grafis dalam tugas sehari-hari di BPS.

d. Evaluasi Pelatihan

- Selama Pelatihan: Setiap peserta diobservasi saat mengerjakan tugas praktik untuk memastikan mereka memahami cara menggunakan fitur-fitur utama dari aplikasi Pixellab
- Tes Akhir: Pada akhir pelatihan, peserta diberikan tugas untuk membuat desain infografis yang lebih kompleks berdasarkan data yang diambil dari BPS. Hasil desain ini kemudian dievaluasi oleh tim pengabdian untuk menilai peningkatan keterampilan peserta.

e. Instrumen dan Analisis Data

Instrumen yang digunakan dalam pengabdian ini mencakup modul pelatihan, kuesioner untuk mengukur kepuasan peserta, serta rubrik penilaian untuk mengevaluasi hasil desain grafis yang dihasilkan peserta. Analisis dilakukan secara deskriptif untuk mengetahui tingkat pemahaman dan peningkatan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Data yang diperoleh dari kuesioner dan tes akhir dianalisis untuk menentukan efektivitas pelatihan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan pelatihan desain grafis untuk pegawai BPS Kabupaten Sigi telah memberikan hasil yang memuaskan, ditandai dengan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta dalam membuat visualisasi data yang lebih menarik dan informatif. Berikut adalah hasil yang dirinci berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya.

a. Peningkatan Keterampilan Praktis

Peningkatan keterampilan teknis peserta juga terukur secara signifikan. Sebelum pelatihan, banyak peserta yang mengandalkan metode konvensional dalam menyajikan data, seperti tabel dan grafik sederhana. Setelah pelatihan 80% peserta mampu membuat infografis yang lebih menarik dan mudah dipahami, menggunakan fitur-fitur yang ada di aplikasi Pixellab. • Peserta menunjukkan kemampuan dalam menggunakan elemen visual, seperti ikon, grafik, dan warna, untuk menyampaikan pesan yang lebih jelas

kepada masyarakat. Sebagai contoh, peserta mampu mengubah data statistik menjadi poster yang mudah dipahami dengan visual yang menarik, sesuatu yang sebelumnya tidak mereka lakukan

b. Kepuasan Peserta dan Dampak Pelatihan

Hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta, sebanyak 90% peserta menyatakan puas dengan pelatihan yang diselenggarakan. Mereka merasa bahwa pelatihan ini relevan dengan kebutuhan mereka dalam bekerja di BPS, terutama dalam menyajikan data statistik kepada masyarakat. Para peserta juga menyatakan bahwa aplikasi Pixellab sangat mudah digunakan dan sangat membantu dalam membuat desain yang menarik tanpa memerlukan perangkat komputer. Berikut adalah hasil tabel evaluasi

Tabel 1. Hasil Evaluasi

No	Subjek	Hasil
1	Pemahaman tentang desain grafis	85% peserta memahami konsep dasar
2	Peningkatan keterampilan teknis	80% peserta berhasil membuat infografis
3	Kepuasan terhadap pelatihan	90% peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat

Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang konsep dasar desain grafis, khususnya dalam hal pemilihan warna, tipografi, dan pengaturan layout. Namun, setelah pelatihan, terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan di antara peserta adalah • 85% peserta berhasil memahami konsep dasar desain grafis, terutama dalam hal pemilihan kombinasi warna yang sesuai dan pengaturan elemen-elemen visual pada infografis, dan sebagian besar peserta mampu mengidentifikasi elemen desain yang diperlukan untuk menyajikan data statistik secara efektif kepada masyarakat.

Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa desain grafis dapat menjadi alat penting dalam menyampaikan informasi statistik yang lebih menarik dan efektif. Pelatihan ini juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aplikasi berbasis Android seperti Pixellab memudahkan pengguna dalam membuat desain grafis yang berkualitas tanpa harus menggunakan perangkat komputer. Pegawai BPS yang mengikuti pelatihan ini juga diharapkan dapat menggunakan keterampilan yang mereka peroleh dalam pekerjaan sehari-hari, khususnya dalam pembuatan infografis yang dipublikasikan di media sosial atau website BPS.

Selain itu, keberhasilan pelatihan ini juga dapat dilihat dari tingginya tingkat kepuasan peserta dan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan desain mereka. Pelatihan ini telah memberikan dampak yang nyata dalam meningkatkan kompetensi digital pegawai BPS

---

Kabupaten Sigi, terutama dalam menghadapi era transformasi digital

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Android ini berhasil meningkatkan keterampilan pegawai BPS Kabupaten Sigi dalam memvisualisasikan data statistik. Mereka kini lebih mampu membuat infografis yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat luas. Peningkatan ini diharapkan dapat mendukung kinerja BPS dalam penyampaian informasi yang lebih efektif. Untuk pelatihan lanjutan, disarankan menambahkan materi terkait desain tingkat lanjut dan pengelolaan konten digital. Selain itu, kolaborasi dengan komunitas desain grafis dapat memperkaya pengalaman pegawai dalam menciptakan konten visual berkualitas

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, A., Handayani, S., & Arpan, A. (2021). Pelatihan pembuatan logo dengan aplikasi Pixellab Pesantren Mahasiswa Unilak (PMU). *Journal of Community Service and Creative Social Innovation*, 1(1), 1-6.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Indonesia 2023*. Badan Pusat Statistik.
- Hulaikah, M., Zulianto, A., & Syaifudin, A. A. (2021). Pelatihan design graph mobile: Upaya peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran di masa pandemi. *DINAMIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-6.
- Irani, E. I. (2015). Penggunaan model kooperatif tipe CIRC dengan media grafis dalam peningkatan keterampilan menulis. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Johanes, A. W., Hendritte, V. F., & Rudianto, H. (2022). Penerapan aplikasi Lakone dalam meningkatkan disiplin pegawai pada Badan Kepegawaian, Pendidikan dan Pelatihan Kota Magelang. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi Pemerintahan*, 4(2).
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola literasi visual infografer dalam pembuatan infografis. *Jurnal Komunikasi dan Informatika*, 4(1), 87-94.
- Pitaloka, D., Jayanthi, O. W., Kartika, A., Wicaksono, A., Syaifullah, M., & Fikriah, I. (2023). Pengolahan data arus laut menggunakan bahasa program R. *Buletin Oseanografi Marina*, 12(2).
- Pratama, D., & Heriyawati, D. F. (2021). Desain grafis sebagai media komunikasi visual dalam periklanan digital. *Jurnal Komunikasi Visual*, 3(2), 78-89.
- Resti, A., Widiharih, T., & Santoso, R. (2021). GRAFIK PENGENDALI MIXED EXPONENTIALLY WEIGHTED MOVING AVERAGE – CUMULATIVE SUM (MEC) DALAM ANALISIS PENGAWASAN PROSES PRODUKSI (Studi Kasus : Wingko Babat Cap “Moel”). *Jurnal Gaussian*.
- Sulhawi, A. R. A. (2017). Desain sistem rejektor label produk conveyor packaging menggunakan pengolahan video dengan metode deteksi tepi dan template matching. *Jurnal Teknik Industri*, 9(2), 103-110.
- Sari, S. K. (2017). Pengembangan desain pembelajaran statistika berbasis IT. *Jurnal*

**DedikasiMU (Journal of Community Service)****Volume 7, Nomor 1, Maret 2025**

---

Pendidikan Matematika, 1(2), 290-304.

Zein, S., Yasyifa, L., & Khozi, R. (2019). Pengolahan dan analisis data kuantitatif menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Matematika Terapan*, 4(1), 87-96.

Mubarok, M. (2016). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap kreativitas dan kebugaran jasmani siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 8(3), 112-128.

Prayoga, M. (2015). Efektivitas penggunaan metode jolly phonics untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak berkesulitan belajar. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 50-63.

Utomo, T. A., Yuwono, B., & Amarrohman, F. (2017). Aplikasi sistem informasi geografis berbasis web dan Android untuk pemilihan jalur alternatif menuju tempat pariwisata. *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 1-11.