

Penguatan Kapasitas Bumdes Desa Salam melalui Transfer Pengetahuan Desain Grafis dan Produk untuk Inisiasi Desa Wisata

Utaminingsih Linarti^{*1}, Siti Jamilatun², Lisna Zahrotun³

¹Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

²Program Studi Teknik Kimia, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

³Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

*e-mail: utaminingsih.linarti@ie.uad.ac.id

Abstrak

BUMDes Pratama, Desa Salam, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang belum memiliki wawasan pengetahuan yang banyak mengenai pengelolaan usaha berbasis wisata, lingkungan maupun usaha berbasis sosial masyarakat yang diharapkan mampu mengoptimalkan perannya di Desa Salam sebagai unit pengelola usaha desa. Pendampingan pengelolaan usaha berbasis pada suatu potensi, terutama pengolahan sampah dan inisiasi desa wisata sangat diperlukan. Pengetahuan tentang desain grafis, desain produk dan media sosial diharapkan dapat mendukung terwujudnya desa wisata tersebut. Saat ini, BUMDes Pratama juga belum banyak memiliki pengetahuan dan praktek tentang desain grafis dan desain produk. Media sosial sebagai sarana promosi juga perlu diberikan untuk mendukung aktivitas rintisan desa wisata. Tujuan dari Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah memberikan transfer pengetahuan tentang desain grafis, desain produk serta media sosial guna mendukung terwujudnya usaha desa wisata. Metode yang digunakan dalam PkM ini adalah partisipatif. Langkah-langkah solusi yaitu: 1) Persiapan dan Koordinasi, 2) Persiapan bahan materi dan modul, 3) Pelaksanaan penyuluhan, 4) Pengukuran Level Pengetahuan, dan 5) Pendampingan dan Evaluasi. Terdapat tujuh kriteria pengukuran peningkatan level pengetahuan. Hasil PkM mampu meningkatkan level pengetahuan untuk kriteria pemahaman tentang desain grafis dan desain produk serta kegunaan keduanya dalam rintisan usaha. Rata-rata peningkatan level pengetahuan sebesar 80,95%.

Kata Kunci: Desain Grafis, Desain Produk, Desa Wisata, Lingkungan, Pengolahan Sampah

Abstract

BUMDes Pratama, Desa Salam, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang does not yet have much knowledge regarding the management of tourism-based businesses, environmental issues, or community-based social enterprises that are expected to optimize its role in Desa Salam as a village business management unit. Assistance in managing businesses based on certain potentials, especially waste processing and the initiation of a tourist village, is very much needed. Knowledge about graphic design, product design, and social media is expected to support the realization of the tourist village. Currently, BUMDes Pratama also does not have much knowledge and practice regarding graphic design and product design. Social media as a promotional tool also needs to be provided to support the activities of the tourist village initiative. The goal of this Community Service (CS) is to provide knowledge transfer about graphic design, product design, and social media to support the realization of the tourist village business. The method used in this PkM is participatory. The solution steps are: 1) Preparation and Coordination, 2) Preparation of materials and modules, 3) Implementation of counseling, 4) Measurement of Knowledge Level, and 5) Assistance and Evaluation. There are seven criteria for measuring the increase in knowledge level. The results of PkM are able to increase the knowledge level for the criteria of understanding graphic design and product design as well as their usefulness in business initiatives. The average increase in knowledge level is 80.95%.

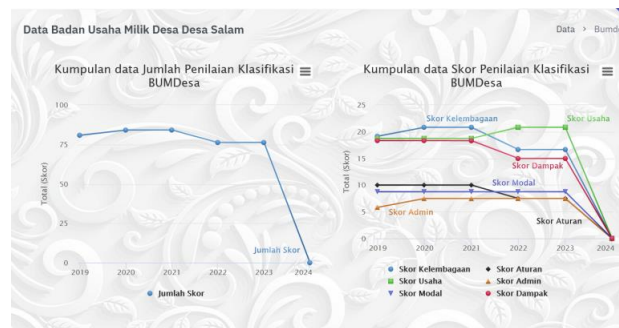
Keywords: Environment, Graphic Design, Product Design, Tourist Village, Waste Management

1. PENDAHULUAN

BUMDes PRATAMA, Desa Salam, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang belum memiliki wawasan pengetahuan yang banyak mengenai pengelolaan usaha berbasis wisata, lingkungan maupun usaha berbasis sosial masyarakat yang diharapkan mampu digunakan sebagai penguat BUMDes dalam mengoptimalkan perannya di Desa Salam sebagai unit pengelola usaha desa. Potensi desa belum dikelola dengan baik. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Desa dan

Ketua BUMDes Pratama, tahun 2018 pernah terdapat rintisan desa wisata yang berawal dari ketidaksengajaan. Namun, karena kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pemuda (belajar sendiri/otodidak) maka rintisan ini mengalami kendala sehingga akhirnya tidak dilanjutkan. Desa Salam memiliki potensi yang kuat dalam mengembangkan usaha desa wisata lingkungan. Pengembangan desa wisata juga didukung dengan kepemilikan TPS3R yang luas dan pengelolaan sampah yang sudah berjalan dengan baik, meskipun baru melakukan pilah sampah. TPST Kadipolo menempati tanah kas bengkok. Area TPST ini sangat luas dan belum terkelola dengan baik. Luas tersebut dapat dimanfaatkan sebagai lokasi produksi. Perbaikan dan juga pemagaran lokasi TPST akan dilakukan Tahun 2025.

BUMDes Pratama memiliki 10 anggota, terdiri dari Ketua, Sekretaris, Bendahara, Bidang pengelolaan sampah, Bidang pengelolaan pembayaran, pekerja pilah sampah sebanyak 4 orang, pekerja retribusi 1 orang. Saat ini, aktivitas yang banyak dilakukan adalah pengelolaan sampah. Berdasarkan pelaporan di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, BUMDes Pratama Desa Salam memiliki penilaian yang masih rendah selama tahun 2019 - 2023. Namun demikian dari kriteria usaha mengalami peningkatan, artinya diperlukan pendampingan dan penguatan pada BUMDes Pratama. Gambar 1 merupakan skor penilaian untuk BUMDes Pratama.



Gambar 1. Skor Penilaian BUMDes Pratama

Pemilahan berdasarkan beberapa jenis sampah, seperti plastik kresek, botol plastik, kain, barang-barang bekas, makanan, kertas/kardus dan lain sebagainya. Beberapa jenis sampah yang tidak dapat terklasifikasi selanjutnya dibakar ataupun dikirimkan ke TPA Klegen. Selain pengelolaan sampah anorganik, BUMDes Pratama juga pernah melakukan inisiasi pengolahan sampah organik, namun karena keterbatasan pengetahuan dan juga kerusakan alat yang dimiliki mengakibatkan aktivitas ini belum terlaksana dengan baik. Sehingga belum bisa memiliki produk yang bernilai tambah dan bisa laku di jual.

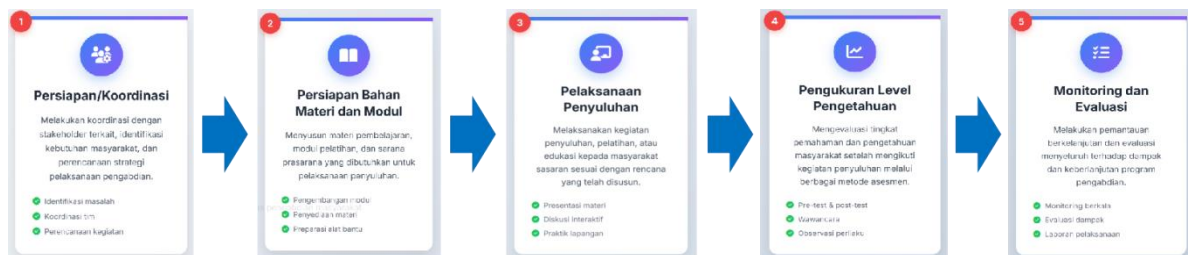
Desa rintisan yang dapat digunakan sebagai contoh baik, salah satunya adalah Desa Edu Eco Wisata "Narendra" yang berada di Padukuhan Ngunan-unan, Kalurahan Srigading, Kapanewon Sanden, Kabupaten Bantul (Linarti et al., 2022; Yuniarti et al., 2022). Desa ini merupakan desa binaan salah satu tim pelaksana program kemitraan masyarakat yang telah berjalan hampir 4 tahun. Padukuhan Ngunan-unan merintis usaha desa wisata pengolahan sampah sebagai daya tarik mendatangkan wisatawan. Penataan fasilitas produksi memerlukan pengetahuan tentang desain grafis, desain produk serta media sosial.

Tahapan persiapan untuk mendukung terealisasinya pembentukan desa wisata tentu saja diperlukan pendampingan tata kelola organisasi, tata kelola keuangan serta produksi produk yang khas dari desa wisata. Selain itu juga diperlukan pengetahuan lain tentang bagaimana desa wisata dirancang semenarik mungkin. Sangat diperlukan pengetahuan-pengetahuan merancang atau mendesain. Salah satu yang nantinya akan dilakukan adalah mendesain leaflet paket wisata, mendesain tata letak fasilitas dengan pemasangan plang-plang edukasi, mendesain tampilan promosi di media sosial, mendesain produk, mendesain kemasan produk dan masih banyak yang lainnya. Inovasi tentang desain grafis telah banyak dilakukan, Lassin (Lassin ID, 2022) menyampaikan ada delapan langkah dalam melakukan desain grafis yang diperlukan. Desain produk sangat bermanfaat untuk sebuah produk. Terlebih untuk bentuk produk kriya atau asesoris, dimana salah satu produk yang akan menjadi produk unggulan desa

wisata rintisan adalah produk hasil pengolahan sampah anorganik. Terdapat delapan langkah dalam melakukan desain produk (Jun's Blog, 2017). Oleh karenanya, tujuan dari PkM ini adalah melakukan pendampingan dan transfer pengetahuan tentang desain grafis dan produk serta media sosial guna mendukung terwujudnya usaha desa wisata.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini adalah partisipatif (Nurdin, 2023; Yuliawati et al., 2024). Peran serta aktif peserta sangat diperlukan. Penyelesaian solusi dilakukan melalui 5 tahapan yaitu: 1) Persiapan dan Koordinasi, 2) Persiapan bahan materi dan modul, 3) Pelaksanaan penyuluhan, 4) Pengukuran Level Pengetahuan, dan 5) Pendampingan dan Evaluasi. Gambar 2 merupakan penggambaran aktivitas kelima tahapan terintegrasi dan detail aktivitas.



Gambar 2. Tahapan Solusi Pengabdian kepada Masyarakat ini

Paparan tahapan pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah

a. Persiapan atau Koordinasi

Tahap ini dilakukan koordinasi dengan Padukuhan Ngunan-unan (Desa Eco Edu Wisata "Narendra") sebagai lokasi studi tiru sekaligus pemberian materi tentang desain grafis dan desain produk) serta perangkat dan BUMDes Pratama Desa Salam, Kabupaten Magelang. Koordinasi dilakukan agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan baik. Koordinasi dilakukan secara online melalui aplikasi whatsapp guna menentukan waktu pelaksanaan kegiatan, transportasi ke lokasi serta dokumentasi yang diperlukan. PkM ini dilakukan oleh tiga dosen dari Prodi Teknik Industri, Prodi Teknik Kimia dan Prodi Informatika. Selain itu juga melibatkan 8 mahasiswa dari program studi teknik industri, teknik kimia dan informatika.

b. Persiapan Bahan Materi dan Modul

Persiapan bahan materi dilakukan untuk kebutuhan pelaksanaan sosialisasi kegiatan. Bahan materi disiapkan oleh PIC dosen dan dua mahasiswa dari prodi informatika yang terlibat dalam topik desain grafis, desain produk dan media sosial. Materi berisikan paparan-paparan singkat tentang teori dan teknik desain grafis dan desain produk. Bahan modul disiapkan secara bersama oleh delapan mahasiswa. Modul berisi tentang informasi secara keseluruhan mengenai pengetahuan dan ketrampilan tentang desain grafis, desain produk dan media sosial.

c. Pelaksanaan Penyuluhan

Pelaksanaan kegiatan ini ada di Padukuhan Ngunan-unan, Sanden, Bantul sekaligus studi tiru tentang desa wisata pada tanggal 23 Agustus 2025, 13 September 2025, dan 18 September 2025. Waktu pelaksanaan kegiatan ini adalah 400 jam terdiri dari kegiatan sosialisasi dan pelatihan dan pendampingan. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini akan dikonversi pada mata kuliah KKN dalam salah satu JKEM bidang Tematik sebesar 1000 jam. Mahasiswa berperan dalam memberikan materi serta pendampingan yang menjadi bagian program KKN.

d. Pengukuran level Pengetahuan

PkM ini menggunakan 7 kriteria indikator pengukuran peningkatan level pengetahuan peserta. Ketujuh indikator tersebut dapat dilihat pada Tabel 1. Indikator yang ditetapkan diharapkan dapat mengukur peningkatan level pengetahuan peserta. Selain itu, indikator juga dapat melihat peran serta peserta kegiatan PkM berdasarkan adanya perubahan jawaban sebelum dan sesudah kegiatan. Indikator pengukuran dibuat dalam bentuk kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup merupakan alat berupa daftar pertanyaan yang membatasi jawaban responden pada pilihan-pilihan yang sudah ditentukan oleh tim, seperti pilihan ganda atau checklist (Arikunto, 2010; Nadeak & Sari, 2022).

Tabel 1. Indikator Pengukuran Level Pengetahuan

Ukuran Indikator Kinerja Pengetahuan Tentang Desain Grafis, Desain Produk dan Sosial Media
1. Apakah anda sudah pernah mengetahui tentang istilah desain grafis
2. Apakah anda sudah pernah mengetahui tentang istilah desain produk
3. Apakah anda sudah pernah mengetahui tentang istilah sosial media
4. Apakah anda mengetahui kegunaan desain grafis dalam kegiatan sehari-hari
5. Apakah anda mengetahui kegunaan desain produk dalam kegiatan usaha
6. Apakah anda memahami penggunaan media sosial dalam kegiatan usaha/promosi
7. Apakah anda sudah menggunakan media sosial dalam keseharian

Kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan diberikan kepada peserta kegiatan PkM untuk mengukur ketercapaian dan keterlaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Skala penilaian ada dua, yaitu sudah dan belum. Pengolahan data dilakukan secara deskriptif yang memaparkan presentase hasil pengisian kuesioner peserta kegiatan. Hasil pengolahan data selanjutnya dilakukan analisis yang bermanfaat untuk tindak lanjut kegiatan serta pemaparan diskriptif kepada pemerintah Desa Salam, Kabupaten Magelang.

e. Monitoring dan Evaluasi

Kegiatan ini merupakan salah satu bagian pendampingan yang memberikan sasaran pengetahuan dan ketrampilan pada BUMDes Pratama juga perangkat Desa Salam. Monitoring dan evaluasi dilakukan pada tanggal 2 November 2025 untuk merumuskan tindak lanjut kegiatan. Keberlanjutan program PkM dilaksanakan melalui program KKN Tematik Pengolahan Sampah periode Tahun Ajaran 2025/2026. Selain itu juga dapat dilanjutkan sebagai mitra pendanaan PkM KemdiktiSaintek dalam skema Desa Binaan, dikarenakan saat ini Desa Salm telah memiliki Memorandum of Understanding (MoU) dengan Fakultas Teknologi Industri (FTI) UAD.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilakukan dengan memberikan penyuluhan tentang peran desain grafis dalam kegiatan usaha pada bulan Agustus-September 2025 dan dilakukan secara luring di Rumah Baca, Desa Salam, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang. Perlunya pengetahuan dan keahlian tentang desain grafis yang mampu menarik perhatian untuk beragam hal dalam usaha, seperti desain leaflet kegiatan, desain plang kegiatan, desain keamsan, desain media pemasaran dan masih banyak lainnya. Manfaatnya sangat banyak untuk menunjang *attractiveness* sebuah usaha. Selain desain grafis, pengetahuan lain yang perlu diberikan adalah tentang desain produk. Bagaimana kita melakukan desain produk agar mampu menarik perhatian namun juga memperhatikan fungsi serta estetikanya. Tujuan dari desain produk adalah untuk menciptakan produk baru yang dapat dijual perusahaan kepada pelanggannya. Selain itu, desain produk juga merupakan cara untuk meningkatkan kepuasan pelanggan (Hijjah & Mansah, 2024). Media sosial selain digunakan sebagai sarana hiburan dan komunikasi juga dapat digunakan sebagai sarana penghubung kegiatan usaha atau promosi. Sehingga kegiatan ini bermanfaat untuk BUMDes Pratama menuju penguatan ekonomi desa, dapat dikatakan sebagai bekal dalam pengambilan keputusan ataupun mengambil langkah-langkah praktis yang menarik. Kegiatan PkM ini memberikan perubahan bagi peserta, salah satunya adalah 13% peserta memiliki kemampuan merancang produk hasil pengolahan sampah organik maupun anorganik dengan

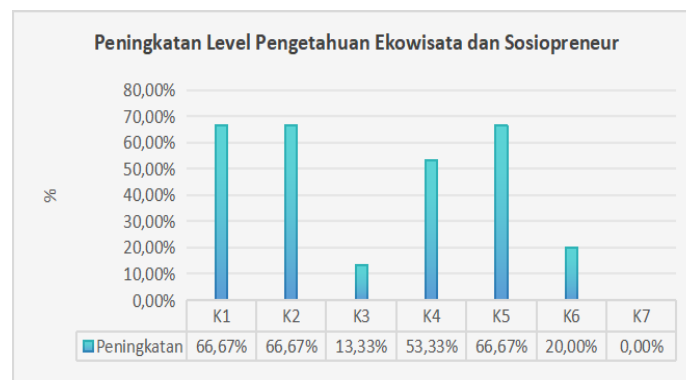
menggunakan konsep desain produk dan merancang leaflet dengan pengetahuan desain grafis menggunakan software Adobe Express dalam jangka pendek. Jangka panjang, semua anggota ataupun peserta PkM dapat mengimplementasikan langsung untuk kegiatan-kegiatan ataupun produk baru di kemudian hari.

Berdasarkan permasalahan yang ada di BUMDes Pratama, Desa Salam, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang, adanya penguatan pengetahuan tentang desain grafis, desain produk dan media sosial sangat diperlukan sebagai bekal dalam inisiasi usaha desa wisata berbasis lingkungan. Pengukuran level pengetahuan tentang desain grafis dan desain produk sebelum dilakukan penyuluhan nampak bahwa peserta PkM belum banyak yang memiliki pengetahuan keduanya. Terdapat 7 indikator yang digunakan untuk pengukuran adanya peningkatan level pengetahuan tentang desain grafis, desain produk dan media sosial, yaitu: 1) K1 - Apakah anda mengetahui tentang Desain Grafis, 2) K2 - Apakah anda mengetahui tentang Desain produk, 3). K3 - Apakah anda mengetahui tentang media sosial, 4) Apakah anda mengetahui kegunaan desain grafis dalam kegiatan sehari-hari, 5) Apakah anda mengetahui kegunaan desain produk dalam kegiatan usaha, 6) Apakah anda memahami penggunaan media sosial dalam kegiatan usaha/promosi dan 7). Apakah anda sudah menggunakan media sosial dalam keseharian.

Sebelum sosialisasi desain grafis, desain produk dan media sosial ditunjukkan bahwa peserta bervariasi mengetahui tentang ketiga teknologi tersebut, namun yang paling banyak diketahui adalah desain grafis dan desain produk. Sedangkan setelah sosialisasi menunjukkan beberapa peserta mengetahui pengetahuan tentang ketiga teknologi tersebut secara variatif kenaikannya. Gambar 2 merupakan dokumentasi kegiatan penyuluhan tentang desain grafis, desain produk dan media sosial. Gambar 3 menunjukkan prosentase level peningkatan pengetahuan peserta sosialisasi kegiatan.



Gambar 2. Dokumentasi Penyuluhan Desain Grafis, Desain Produk dan Sosial Media



Gambar 3. Hasil Pengukuran Peningkatan Level Pengetahuan Penyuluhan Desain Grafis, Desain Produk dan Sosial Media

Analisis Peningkatan Level Pengetahuan

a. Kategori dengan Peningkatan Tinggi (>50%)

K1, K2, K4, dan K5 menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dimana:

- K1: 66,67% - Kemungkinan terkait pemahaman dasar tentang ekowisata sebelumnya belum banyak yang mengetahui
- K2: 66,67% - Mungkin berkaitan dengan konsep sosiopreneur atau desain grafis sebelumnya belum banyak yang mengetahui
- K4: 53,33% - Pemahaman tentang aplikasi praktis yang mungkin sulit dapat dilakukan secara langsung terhadap peserta.
- K5: 66,67% - Kemungkinan terkait kegunaan media sosial/desain produk, yang saat ini mungkin beberapa peserta telah banyak menggunakan.

Interpretasi yang dihasilkan dari kategori peningkatan tinggi ini adalah lebih dari separuh peserta mengalami peningkatan pengetahuan pada aspek-aspek fundamental dan aplikatif, menunjukkan efektivitas program pelatihan.

b. Kategori dengan Peningkatan Sedang

K6: 20,00% - Peningkatan sedang yang mungkin menunjukkan bahwa sebagian peserta sudah memiliki pengetahuan dasar sebelumnya

c. Kategori dengan Peningkatan Rendah

- K3: 13,33% - Peningkatan paling rendah, kemungkinan karena peserta sudah familiar dengan aspek ini (baseline tinggi)
- K7: 0,00% - Tidak ada peningkatan, yang bisa disebabkan oleh semua peserta sudah menguasai sebelum pelatihan (ceiling effect). Indikator ini mungkin terkait penggunaan media sosial sehari-hari yang sudah umum.

Gambar 3 menunjukkan bahwa program PkM berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan pengetahuan peserta tentang desain grafis, desain produk, dan media sosial untuk mendukung pengembangan desa wisata. Langkah keberlanjutan dari pengukuran keberhasilan ini dapat difokuskan untuk program lanjutan pada indikator K3, K6, dan K7. Kemudian dapat dilakukan evaluasi berkala untuk mengukur implementasi pengetahuan dalam kegiatan BUMDes lalu diperlukan adanya program mentoring selanjutnya untuk 2-3 peserta yang menunjukkan potensi tinggi. Kekuatan dari program yang telah diberikan yaitu: 1) Efektif meningkatkan pengetahuan dasar tentang desain grafis dan desain produk, 2) Berhasil membangun pemahaman tentang kegunaan praktis dalam usaha dan 3) Sebagian besar indikator menunjukkan peningkatan >50%.

Integrasi desain grafis, desain produk, dan media sosial menjadi kunci sukses dalam pengembangan desa wisata. Desain grafis membantu menciptakan identitas visual yang menarik melalui pembuatan leaflet, plang edukasi, dan konten promosi. Desain produk memastikan bahwa produk hasil pengolahan sampah memiliki nilai estetika dan fungsi yang baik. Sementara media sosial berfungsi sebagai platform untuk mempromosikan desa wisata dan produk-produknya kepada masyarakat luas. Ketiga elemen ini harus bekerja secara sinergis untuk menciptakan daya tarik wisata yang kompetitif dan berkelanjutan.

Keunggulan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan tentang aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan sebagai praktek desain grafis dan jenis-jenis media sosial serta bagaimana melakukan promosi. Sedangkan kelemahannya adalah dalam kegiatan penyuluhan diperlukan sarana dan prasarana yang mendukung untuk dapat praktek langsung sehingga dapat meningkatkan ketrampilan. Kegiatan juga tidak dapat diukur secara instan, terkait ketrampilan perlu adanya waktu dan juga percobaan-percobaan yang terus menerus. Di samping itu, waktu yang dimiliki oleh peserta terbatas, dikarenakan memiliki pekerjaan pokok. Hanya saja, terdapat mungkin 2 atau 3 orang yang dapat mengimplementasikan secara terus menerus kegiatan penyuluhan ini. Meskipun demikian, tim pelaksana sudah menganggap bahwa ini merupakan suatu hal yang baik. Kesulitan lain adalah BUMDes ataupun PKK perlu menetapkan beberapa anggotanya yang dinyatakan sebagai penanggungjawab kegiatan ini. Perlu juga adanya penambahan fasilitas berupa komputer serta printer guna menunjang ketrampilan. Peran serta aktif peserta ditunjukkan dengan beberapa pertanyaan yang diajukan.

Katili et al. (2024) mengungkapkan bahwa pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kapasitas pelaku UMKM dan BUMDes dalam mengembangkan branding produk mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta yang mengikuti pelatihan mampu membuat desain kemasan dan label produk yang lebih profesional. Hal ini relevan dengan kondisi BUMDes Pratama yang memerlukan penguatan dalam aspek desain produk untuk mendukung rintisan desa wisata berbasis lingkungan. Pengembangan pemasaran digital pada BUMDes menjadi strategi penting dalam meningkatkan daya saing. Yohanida et al. (2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi dapat meningkatkan pendapatan UMKM dari 20% menjadi 80%. Hasil ini menunjukkan betapa signifikannya peran media sosial dalam mendukung keberlanjutan bisnis UMKM dan BUMDes. BUMDes Pratama yang saat ini masih fokus pada pengelolaan sampah dapat mengembangkan usahanya melalui pemasaran digital untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Veranita et al. (2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan pemasaran melalui media sosial oleh UMKM di era pandemi dapat meningkatkan visibilitas produk dan menjangkau pasar yang lebih luas. Platform seperti Instagram, Facebook, dan WhatsApp Business menjadi pilihan utama karena kemudahan akses dan biaya yang relatif rendah. BUMDes Pratama, dengan kondisi geografis yang berada di daerah dengan potensi wisata lingkungan, dapat memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan produk hasil pengolahan sampah dan layanan desa wisata kepada wisatawan domestik maupun mancanegara. Putriana et al. (2024) melakukan pendampingan tentang kemasan, desain dan label produk pada UMKM di Kelurahan Tuah Madani, Pekanbaru. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa pelaku UMKM sudah membuat kemasan, desain dan label pada produk yang dihasilkan meskipun masih sangat sederhana. Pengalaman ini memberikan pelajaran bahwa pendampingan secara intensif dan berkelanjutan sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas desain produk. BUMDes Pratama perlu mendapatkan pendampingan serupa untuk mengembangkan produk hasil pengolahan sampah yang memiliki nilai jual tinggi dan daya tarik visual yang menarik. Pengalaman ini memberikan inspirasi bagi BUMDes Pratama untuk mengembangkan strategi pemasaran digital yang lebih komprehensif dalam mendukung rintisan desa wisata berbasis lingkungan.

Tambunan et al. (2022) melakukan pendampingan di Desa Buluh Apo, Kecamatan Pinggir, terdapat empat indikator pengukuran level pengetahuan dan ketrampilan peserta dan semuanya memiliki status tercapai. Putriana et al. (2024) melakukan pendampingan tentang kemasan, desain dan albel produk. Hasil pendampingan adalah Pelaku UMKM sudah membuat kemasan, design dan label pada produk yang dihasilkan tetapi masih sangat sederhana. Hal ini juga perlu dilakukan untuk peningkatan pemberdayaan di BUMDes Pratama. Choirina et al. (2022) dalam pengabdian kepada masyarakat di Desa Plandi, Kabupaten Malang, menemukan bahwa pelatihan desain grafis efektif meningkatkan marketing UMKM dengan tingkat kehadiran peserta mencapai 90% dan antusiasme yang tinggi. Pengabdian kepada Masyarakat tersebut membuktikan bahwa dukungan komunitas dan pendampingan berkelanjutan menjadi faktor kunci kesuksesan program pelatihan desain grafis. Demikian pula dengan program di BUMDes Pratama yang melibatkan peran serta aktif peserta dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga mencapai peningkatan pengetahuan sebesar 80,95%. Rahmah et al. (2022) dalam Pengabbdian kepada Masyarakat (PkM) yang telah dilakukan di Desa Kintelan, Mojokerto, menyatakan bahwa strategi peningkatan pemasaran melalui media sosial memberikan pengaruh besar terhadap pengembangan UMKM. Media sosial yang mudah diakses dan digemari oleh berbagai kalangan menjadi sarana efektif untuk berbagi informasi tentang produk kepada konsumen secara online. PkM tersebut menekankan pentingnya edukasi dan pendampingan bagi pelaku UMKM dalam memahami dan memanfaatkan media sosial sebagai alat pemasaran. Pengembangan desa wisata berkelanjutan memerlukan strategi yang komprehensif dan terintegrasi.

Sukaris et al. (2023)memaparkan tentang strategi pengembangan wisata desa yang berkelanjutan menekankan pentingnya keterlibatan pemerintah desa, pengelola lembaga, dan warga masyarakat dalam merumuskan bentuk pengembangan wilayah. Perspektif pengembangan desa wisata meliputi sumber daya alam, sumber daya manusia, sosial dan budaya, kelembagaan, dan sumber daya lahan. BUMDes Pratama dengan potensi pengelolaan sampah dan lahan TPS3R yang luas memiliki peluang besar untuk dikembangkan menjadi desa

wisata edukasi lingkungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta dalam mengembangkan konten promosi. Hal ini sejalan dengan temuan Pritandhari & Wibawa (2021) yang menyatakan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw dapat meningkatkan kreativitas Karang Taruna dalam mengembangkan produk digital untuk pemasaran. Kusumadewi (2021) juga menegaskan bahwa pengembangan desain pelatihan pada UMKM di desa wisata dapat meningkatkan kapasitas pelaku usaha dalam mengemas produk secara visual yang menarik.

4. KESIMPULAN

Program PkM yang telah dilakukan berupa penyuluhan tentang desain grafis, desain produk dan media sosial berjalan dengan lancar meskipun terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi. Kegiatan penyuluhan mampu meningkatkan level pengetahuan peserta. Hal ini diharapkan dapat mendukung keinginan desa untuk mewujudkan adanya desa wisata di Desa Salam, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang. Desa Salam memiliki usaha yang mampu memberikan penguatan ekonomi untuk desa, membuka peluang lapangan kerja baru, dan mengenalkan Desa Salam menjadi desa yang peduli terhadap lingkungan dengan mengeksplorasi TPS3R dalam pengolahan sampah baik organik maupun anorganik. Peningkatan pengetahuan sebesar 80,95% merupakan modal awal bagi pengembangan promosi dan branding desa wisata berbasis lingkungan. Tindak lanjut kegiatan PkM ini kegiatan pemberdayaan yang dapat dilakukan menyangkut peningkatan kemampuan manajemen serta keuangan yang mendukung pengelolaan desa wisata. Selain itu penambahan pengetahuan dan ketrampilan mengenai pengolahan sampah sisa makanan dengan budidaya magot. Budidaya magot juga perlu diberikan sebagai solusi salah satu jenis sampah yang perlu diolah dan belum dilakukan oleh pengelola BUMDes Pratama, Desa Salam, Kabupaten Magelang. Selain itu, perlu penguatan dan pendampingan dalam praktek desain grafis dan desain produk yang lebih intensif guna meningkatkan ketrampilan praktek.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Sesuai dengan Kontrak Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2025 dengan Nomor SP DIPA-139.04.1.693320/2025. Selain itu juga ucapan terima kasih kepada mitra BUMDes Pratama dan Perangkat Desa Salam, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. *(No Title)*.
- Choirina, P., Rohman, M., Tjiptady, B. C., Darajat, P. P., Fadliana, A., & Wahyudi, F. (2022). Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.33379/ICOM.V2I1.1195>
- Hijjah, H. D., & Mansah, A. (2024). *Desain Produk dan Jasa Manajemen Operasional* (Vol. 1, Issue 1). <https://edujavare.com/index.php/rmi/index>
- Jun's Blog. (2017). Proses Produksi dan Syarat-Syarat Perancangan Kerajinan Bahan Serat. <https://walpaperhd99.blogspot.com/2017/07/proses-produksi-dan-syarat-syarat.html>
- Katili, M. R., Dwinanto, A., Yahya, L., & Rijal, B. S. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kapasitas Pelaku UMKM dan BUMDes. *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(1), 14–18. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/devotion/article/download/23748/8147>

- Kusumadewi, F. N. (2021). Pengembangan desain pelatihan pada penguatan usaha mikro kecil menengah (UMKM) di desa wisata. *Instruksional*, 2(2), 71-81. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.71-81>
- Lassin ID. (2022, May). 8 Prinsip Dasar Desain Grafis dan Contohnya. <https://www.lassin.id/2022/05/prinsip-dasar-desain-grafis.html>
- Linarti, U., Rejeni, M. E. S., & Sulistyani, T. (2022). Pengembangan Padukuhan Ngunan-Unan Sebagai Desa Edu Wisata Melalui Integrasi Kegiatan Kelompok Bumi Ijo Dan Kelompok Wanita Tani (KWT) Mugi Rahayu Guna Kemandirian Wilayah Secara Ekonomi Dan Sosial. LPPM UAD
- Nadeak, F. J., & Sari, D. M. (2022). Survei Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.55081/jbpkm.v2i2.563>
- Nurdin, N. (2023). Pengabdian kepada masyarakat: Dalam konsep dan implementasi. *Faedah: Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(3), 1-15. <https://pbsi-upr.id/index.php/Faedah/article/view/211/176>
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan desain grafis CorelDraw meningkatkan kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33-39. <https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Putriana, P., Meflinda, A., Diniati, D., & Sandora, M. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Kemasan, Design dan Label Produk UMKM Kelurahan Tuah Madani Pekanbaru Riau. *Community Insight: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 77-83. <https://icess.uin-suska.ac.id/index.php/cijpm/article/view/206>
- Sukaris, S., Kurniawan, A., & Kurniawan, M. D. (2023). Strategi pengembangan wisata desa yang berkelanjutan. *Jurnal Manajerial*, 10(1), 17-36. <https://doi.org/10.30587/jurnalmanajerial.v10i1.4751>
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514-521. <https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v3i2.1897>
- Veranita, M., Pemasaran, P., Almamalik, L., & Ikhsan Politeknik Piksi Ganesha, S. (2022). Pemanfaatan Pemasaran melalui Media Sosial oleh UMKM di Era Pandemi : Studi Kasus pada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah di Kabupaten Bandung. *Coopetition*, 13(1), 372527. <https://doi.org/10.32670/COOPETITION.V13I1.590>
- Yuliawati, Y., Setiawan, A. W., Sutrisno, A. J., Widyawati, N., Prihtanti, T. M., & Pudjihartati, E. (2024). Program Adiwiyata "School Garden for Better Future" Sekolah Dasar (SD) Kristen Satya Wacana Salatiga. *Jurnal SOLMA*, 13(2), 997-1006. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma/article/view/15182/4693>
- Yuniarti, D., Linarti, U., Rejeki, M. E. S., & Christian, A. R. (2022). Peningkatan Motivasi Pengembangan Padukuhan Edu-ekowisata Padukuhan Ngunan-ngunan, Bantul, Yogyakarta. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(2), 398-405. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/i-com/article/view/1597/999>
- Zulfa Rahmah, Z., Rahmah, Y., Purnama, C., Fatmah, D., Rahmah, M., & Tinggi Ilmu Ekonomi Al-Anwar, S. (2022). Strategi Peningkatan Pemasaran Melalui Media Sosial Terhadap UMKM di Desa Kintelan (Studi Kasus UMKM di Desa Kintelan Kelurahan Puri Kabupaten Mojokerto). *BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 4(1), 141-152. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/3081>

Halaman Ini Dikosongkan