

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Objek Penelitian

#### 1. Sejarah Singkat Berdirinya Studio Onama

Studio onama ini sudah berdiri selama kurang lebih 3 tahun di desa Bulungcangkring jekulo kudus. Pemilik dari studio onama ini yakni bapak Ginanjar. Onama studio berdiri sejak 15 Agustus 2019 hingga sekarang, hampir 1 tahun lebih 2 bulan. Awalnya bernama Pigeon river Studio ternyata sudah di pakai oleh orang lain. Untuk menghindari nama yang sama awalnya diganti nama identity. Ternyata sudah ada studio yang menggunakan NAMA sebagai nama studio. Ketika membuat nama studio yang cocok kemudian di perbaiki, Lalu jadilah Onama yang berasal dari bahasa Turki yang berarti *Approved* atau persetujuan. Berdirinya Onama studio melalui banyak sekali rintangan hingga cobaan salah satunya dikira pengangguran oleh tetangga sekitar rumahnya, karena pekerjaan online terutama bidang kreatif hingga sekarang masih banyak orang awam yang tidak mengetahuinya, padahal aslinya menghasilkan. walaupun begitu Ginanjar tetap semangat dan bekerja keras hingga jadi seorang owner dari Onama Studio yang beralamat di Bulungcangkring Rt 2/8 Jekulo Kudus Jawa Tengah.<sup>1</sup>

Onama studio lebih berfokus pada client luar negeri, karena tujuan utamanya adalah pasar internasional. Hingga sekarang pelanggan Onama kebanyakan dari luar negeri. Ginanjar memilih bisnis desain karena sesuai dengan passionnya dengan modal nekat dan tekad dan tidak perlu membutuhkan modal banyak, cukup PC/Laptop dan koneksi internet. Dengan itu saja income per bulan rata-rata 8-10 juta. Kiat sukses dari Ginanjar adalah terus berusaha nekad, tekad, berdoa dan bersedekah. Terus mencoba hingga sukses. Studio Onama memiliki visi kualitas dan pelayanan adalah investasi terbaik, sedangkan misinya yakni solusi desain anda.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> "Onama.Id," n.d., <https://dribbble.com/onama>.

<sup>2</sup> Ginanjar Satrio Utomo, "Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30." (Kudus, 2022).

## 2. Profil Pendiri Studio Onama

Ginanjar (lahir di Bulungcangkring Rt 2/8 Jekulo Kudus Jawa Tengah, Indonesia, 9 Agustus 1996, umur 24 tahun) merupakan seorang pebisnis muda bidang kreatif jasa Desain. Dia merupakan pendiri sekaligus CEO dari Onama Studio, perusahaan desain rintisan (startup). Dia merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, bernama asli Ginanjar Satrio Utomo S.T, dia juga merupakan salah satu mahasiswa lulus tepat waktu dan wisudawan cumlaude terbaik di Universitas Muria Kudus (UMK) Sarjana Teknik

Sejak kecil Ginanjar suka dan hobi menggambar, bahkan kebiasaan menggambar tersebut terbawa hingga menginjak usia sekolah dari SD, SMP, SMA dan Kuliah, tapi fokus menggambar adalah saat kuliah dari mulai gambar manual lewat pensil dan kertas menjadi gambar digital berbasis vector dan bitmap.

Dari hobi dan passion menjadi penghasilan merupakan impian setiap orang tetapi tidak semua orang berhasil dan mencapainya. Tetapi Ginanjar tetap percaya jika usaha, doa dan bersedekah pasti akan tercapai dan berkat perjuangannya Onama studio berdiri.<sup>3</sup>

## 3. Gambaran Umum Program Pelatihan Desain Grafis

### a. Peserta Pelatihan Desain Grafis

Dalam kekikutsertaan pelatihan desain grafis, terdapat beberapa persyaratan yang ditetapkan pemilik Onama Studio supaya dapat mengikuti pelatihan. Diantaranya yakni :<sup>4</sup>

- 1) Diutamakan para pemuda yang putus sekolah
- 2) Diutamakan untuk yang belum memiliki pekerjaan
- 3) Berusia 17-35 tahun
- 4) Berdomisili di sekitar wilayah Jekulo.

Adapun kriteria yang menjadi peserta adalah laki-laki dari keluarga yang kurang mampu, memiliki kemampuan membaca, menulis dan berhitung, serta kondisi jasmani dan rohani yang sehat. Selain itu, peserta tidak sedang bersekolah atau kuliah, tidak memiliki kontrak kerja dengan pihak manapun, memiliki komitmen dan kesediaan untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan

<sup>3</sup> Utomo.

<sup>4</sup> “Observasi Penulis Di Studio Onama, Pada 16 Oktober 2022. Pukul 09.30, Transkrip” (Kudus, 2022).

pelatihan dan mematuhi semua peraturan yang telah ditetapkan atau disepakati.

b. Materi Pelatihan Kelas Desain Grafis

Adapun materi-materi dasar desain grafis dan pendukungnya yang disiapkan instruktur untuk peserta pelatihan desain grafis adalah :

- 1) *Basic design*
- 2) Pengenalan *software design* (*Corel draw, Photoshop dan Indisain*)
- 3) Teori gambar tangan
- 4) Teknik animasi
- 5) *Basic Jurnalistik*
- 6) Editing foto
- 7) Editing Video
- 8) Orientasi Kompetensi adalah *desainer, lay outer, artistic*.<sup>5</sup>

Terdapat beberapa tahapan dalam proses kegiatan pemberdayaan melalui studio onama ini, di antaranya yakni:<sup>6</sup>

- 1) Tahap I : KBM (Kelas Belajar Mengajar), peserta diberikan teori dan praktik dalam kelas belajar mengajar selama 6 bulan
- 2) Tahap II : Workshop dan Praktik dengan factory tour, peserta dituntut untuk mengeluarkan kreativitas mereka dengan cara membuat karya mereka sendiri dan perorangan kurang lebih selama 1 bulan.
- 3) Tahap III : Ujian Akhir

**4. Jadwal Pelatihan Desain Grafis**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis di lakukan setiap weekend selam 6 bulan, yakni setiap hari minggu dengan waktu dan jadwal yang sama setiap pelaksanaannya. Peserta dimulai jam belajar pada pukul 07.30 hingga 16.00 WIB setiap harinya. Kegiatan dimulai dengan materi keterampilan dan peserta diberi akses untuk menambah jam belajar di luar waktu tersebut untuk tugas dari instruktur atau pendalaman materi. Prosedur dan aturan penambahan jam disusun dan diterapkan

---

<sup>5</sup> Utomo, “Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30.”

<sup>6</sup> “Observasi Penulis Di Studio Onama, Pada 16 Oktober 2022. Pukul 09.30, Transkrip.”

bersama. Rincian jadwal harian dapat dilihat pada tabel di bawah ini, yang dilaksanakan setiap hari minggu.:<sup>7</sup>

**Tabel 4.1**  
**Jadwal Kegiatan Pelatihan**

Hari	Waktu	Kegiatan	Keterangan
Minggu	07.30-08.00	Absensi dan berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran	<i>Instruktur</i>
	08.00-12.00	Materi keterampilan masing-masing program studi, teori dan praktek	<i>Instruktur</i>
	12.00-12.30	Shalat dhuhur berjama'ah	All
	12.30-13.30	Makan siang bersama	All
	13.30-15.00	Materi keterampilan masing-masing program studi, teori dan praktek	<i>Instruktur</i>
	15.00-15.30	Shalat ashar	All
	15.30-16.00	Jam tambahan belajar. - pihak Studio Onama memberikan kesempatan jam tambahan bagi peserta diklat untuk keperluan tugas dari instruktur dan pendalaman materi	<i>Instruktur</i>

Tabel di atas merupakan tabel untuk jadwal pelatihan atau KBM yang dilakukan setiap weekend selama 5 bulan pelatihan.<sup>8</sup> Untuk yang 1 bulan terakhir selama program pelatihan desain grafis yakni melakukan Praktik apa yang telah peserta dapatkan selama lima bulan pelatihan desain grafis di Studio Onama, peserta dituntut untuk mengeluarkan kreativitas mereka dengan cara membuat karya mereka sendiri dan

<sup>7</sup> “Observasi Penulis Di Studio Onama, Pada 16 Oktober 2022. Pukul 09.30, Transkrip.”

<sup>8</sup> “Observasi Penulis Di Studio Onama, Pada 16 Oktober 2022. Pukul 09.30, Transkrip.”

perorangan. Di bawah ini merupakan gambaran dari jadwal praktek yang dilakukan selama 1 bulan.

**Tabel 4.2**  
**Jadwal Kegiatan Praktik**

Hari	Waktu	Kegiatan	Keterangan
Minggu	07.30-08.00	Absensi dan berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran	<i>Instruktur</i>
	08.00-12.00	Praktek	<i>Instruktur</i>
	12.00-12.30	Shalat dhuhur berjama'ah	All
	12.30-13.30	Makan siang bersama	All

##### 5. Profil Tim Studio dan Peserta yang Mengikuti Kegiatan Desain Grafis di Studio Onama Bulangcangkring Kudus

Selain owner yang di jadikan subjek penelitian, pada penelitian ini peneliti juga akan mengambil beberapa informan yang bekerja di studio onama dan beberapa peserta yang mengikuti program pelatihan desain grafis di studio onama. Berikut ini merupakan beberapa profil informan yang di jadikan subjek dalam penelitian ini:<sup>9</sup>

- a. Galih Setiawan, selaku tim atau pekerja di Studio Onama yang bertindak sebagai IT berumur 27 tahun. Beliau telah bergabung menjadi karyawan di studio onama sejak satu tahun lalu. Beliau ini khusus menangani di bidang IT saja.
- b. Edy Susanto, selaku marketing di studio onama yang bertindak dalam hal pemasaran dan periklanan studio onama khususnya di pasar internasional melalui media maya. Beliau ini telah bergabung di studio onama sejak 2 tahun lalu.
- c. Muh Firdaus, selaku tim vektor di studio onama yang bertindak sebagai desaiin creator telah bergabung di studio onama sejak tahun 2020.
- d. Agus Susanto, merupakan peserta pelatihan desain grafis di Studio Onama. Agus merupakan lulusan baru atau fresh

<sup>9</sup> Utomo, "Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30."

graduate dari salah satu sekolah SMK di wilayah Jekulo pada tahun 2021.<sup>10</sup>

- e. Ridho Hakim, merupakan seorang pekerja kontrak di salah satu perusahaan di Kudus. Saat ini dia sudah berkeluarga dan memiliki seorang anak. Alasan ingin mengikuti program pelatihan ini yakni ingin memiliki skill desain grafis yang mumpuni jika sewaktu-waktu kontrak kerjanya di putus, dia masih memiliki skill untuk mencari nafkah buat keluarga.<sup>11</sup>
- f. Dimas Akbar, merupakan salah satu peserta pelatihan yang saat ini berumur 25 tahun. Dia telah mengikuti seleksi pelatihan desain grafis sebelumnya namun tidak lolos. Dan baru lolos untuk mengikuti kegiatan pelatihan pada saat ini.<sup>12</sup>

## B. Deskripsi Data Penelitian

Dalam pembahasan ini penulis akan mendeskripsikan dan menjelaskan hasil wawancara dengan Bapak Ginanjar selaku pemilik studio onama di Bulungcangkring, Jekulo, Kudus.

### 1. Pemberdayaan Masyarakat Islam Melalui UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, beberapa kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan pemberdayaan masyarakat UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring. Di antaranya yakni :<sup>13</sup>

#### a. Sosialisasi Program

Sosialisasi dilakukan semaksimal mungkin sehingga dapat diakses masyarakat jekulo utamanya pemuda desa bulungcangkring kudus. Sosialisasi dilakukan dengan cara menyebar pamflet ke karang taruna desa, dan juga RT supaya di teruskan pada grup-grup pemuda yang ada di desa Bulungcangkring.

---

<sup>10</sup> Agus Susanto, "Wawancara Dan Pengamatan Penulis Pada 16 Oktober 2022 Pukul 09.30" (Kudus, 2022).

<sup>11</sup> Ridho Hakim, "Wawancara Dan Pengamatan Penulis Pada 16 Oktober 2022. Pukul 09.30" (Kudus, 2022).

<sup>12</sup> Dimas Akbar, "Wawancara Dan Pengamatan Penulis Pada 16 Oktober 2022. Pukul 09.30" (Kudus, 2022).

<sup>13</sup> "Observasi Penulis Di Studio Onama, 18 Agustus 2022. Pukul 10.30.," n.d.



b. *Recruitment*

Calon peserta seleksi diwajibkan untuk mengisi formulir pendaftaran yang telah tersedia. Isi dari formulir tersebut terdiri dari data pribadi, data keluarga, minat dan pilihan program studi keterampilan, serta motivasi untuk mengikuti pelatihan desain grafis di Studio Onama. Untuk melengkapi formulir tersebut, calon peserta diharuskan melampirkan salinan dokumen seperti kartu keluarga, KTP, dan ijazah terakhir (jika ada).

c. Proses Pengenalan

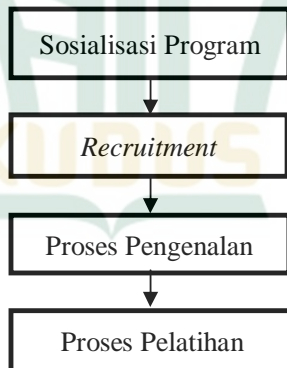
Seluruh peserta yang sesuai dengan kualifikasi yang telah di terpenuhi, selanjutnya mengikuti proses pengenalan dengan pemilik studio onama dan staff lainnya.

d. Proses Pelatihan

Pelatihan dilakukan selama enam bulan dengan materi-materi yang mencakup *basic design*, pengenalan *software design* seperti *corel draw*, *photoshop* dan *indisain*, teori gambar tangan, teknik animasi, *basic jurnalistik*, *editing foto*, *editing video*, dan orientasi kompetensi sebagai *desainer*, *lay outer*, serta *artistic*.

Di bawah ini merupakan alur proses pelatihan desain grafis di studio onama:<sup>14</sup>

**Gambar 4.1**  
**Alur Proses Pelatihan**



<sup>14</sup> “Observasi Penulis Di Studio Onama, 18 Agustus 2022. Pukul 10.30.”

Dari gambar di atas bisa di pahami jika sebelum proses pelaksanaan pelatihan, terdapat serangkaian kegiatan yang di lakukan oleh pihak Studio Onama.

Untuk memberdayakan masyarakat, diperlukan intervensi yang tepat. Terdapat beberapa tahap intervensi yang direncanakan agar tujuan pemberdayaan dapat tercapai. Tahap-tahap tersebut diarahkan pada pengembangan masyarakat sebagai upaya yang lebih spesifik dalam mencapai keberhasilan pemberdayaan. Pengembangan masyarakat dilakukan dengan harapan dapat mewujudkan proses pemberdayaan masyarakat.<sup>15</sup>

Menurut Isbandi Rukminto Pemberdayaan masyarakat memiliki tujuh tahapan atau langkah , yakni sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Menurut penjelasan dari pemilik Studio Onama, pada tahap persiapan dilakukan beberapa tindakan. Di antaranya, mempersiapkan tenaga pelatih atau instruktur, menyiapkan peserta pelatihan, dan menyiapkan semua sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan.

Bapak Ginanjar mengungkapkan kepada penulis untuk tahap awal di lakukan itu mencari peserta yang mau ikut pelatihan, yang jadi pelatih atau instruktur nya itu ownernya, dan nanti di bantu tim yang lain juga. Sarana dan prasarananya di sini sudah di siapkan seperti komputer dan ruangan untuk proses pelatihan nya.<sup>16</sup>

Dari uraian di atas, bisa di jelaskan jika pada tahap persiapan ini, pemilik studio onama mempersiapkan calon peserta yang akan mengikuti pelatihan, selain itu, fokus ke sarana dan prasarana yang di butuhkan saat pelatihan desain grafis berlangsung. Seperti komputer dan juga tempat. Selain itu, dapat di pahami juga instruktur atau pelatih untuk desain grafis adalah Bapak Ginanjar sendiri dan di bantu staff lainnya.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Fitri Febrina Anggraini and Titik Djumiarti, "Proses Pemberdayaan Masyarakat dalam Pengelolaan Sampah Terpadu di Kelurahan Pedurungan Kidul Kota Semarang," n.d., [https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jppmr/article/download/26409/23326#:~:text=3.Tahap pendataan%2C tahap dimana, diri terhadap hasil pelaksanaan pilihan.](https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jppmr/article/download/26409/23326#:~:text=3.Tahap%20pendataan%2C%20tahap%20dimana,diri%20terhadap%20hasil%20pelaksanaan%20pilihan.)

<sup>16</sup> Utomo, "Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30."

<sup>17</sup> "Observasi Penulis Di Studio Onama, 18 Agustus 2022. Pukul 10.30."



b. Tahap Pengkajian “*Assessment*”

Pada tahap pengkajian, Studio Onama melakukan proses penilaian atau *assessment* dengan tujuan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta. Studio Onama menilai minat dan bakat peserta yang ingin mengikuti program pemberdayaan melalui pelatihan keterampilan Desain Grafis. Hal ini dilakukan agar Studio Onama dapat menyediakan kegiatan dan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing peserta sehingga peserta dapat mengikuti program pelatihan dengan baik.

Dalam tahap ini bapak Ginanjar menuturkan bahwa pengelompokan minat sesuai yang dipelajari misalnya logo, ilustrasi dll, pengembangan basic drawing ke media digital, alat sesuai dengan spesifikasi seperti computer laptop dll.<sup>18</sup>

c. Tahap Performulasi Rencana Aksi

Studio Onama membuat program untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi oleh kaum muda, terutama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui program pelatihan keterampilan, Studio Onama berusaha untuk memberdayakan dan meningkatkan kesejahteraan kaum muda sehingga mereka bisa hidup mandiri dan lebih baik. Sesuai dengan apa yang telah dikatakan oleh bapak Ginanjar bahwa adanya pelatihan ini diadakan supaya para pemuda memiliki pengetahuan yang cukup mengenai desain grafis yang menjadi bekal mereka nantinya untuk lebih mandiri kedepannya.<sup>19</sup>

d. Tahap “Implementasi” Program atau Kegiatan

Terkait dengan tahap pelaksanaan program kegiatan, Studio Onama melaksanakan tahap rekrutmen tanpa melakukan tes khusus. Ijazah kelulusan tidak menjadi persyaratan utama, begitu juga dengan status jenjang pendidikan. Seleksi dilakukan dengan cara wawancara mendalam terhadap calon peserta, dengan mempertanyakan latar belakang keluarga, pendidikan, serta motivasi dan kesungguhan mereka. Selain itu domisili yang di utamakan

---

<sup>18</sup> Utomo, “Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30.”

<sup>19</sup> Utomo.

adalah mereka yang bertempat tinggal di desa Bulungcangkring Jekulo Kudus.<sup>20</sup>

e. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, Studio Onama melakukan monitoring dan kontrol terhadap program yang telah dilaksanakan dengan memberikan penilaian kepada peserta dan mengukur sejauh mana peserta memahami berbagai kegiatan dalam program pelatihan tersebut. Penilaian tersebut didasarkan pada kemampuan peserta dalam menguasai materi yang telah diberikan.

f. Tahap Terminasi

Tahap ini melibatkan pemutusan hubungan formal antara pihak Studio Onama dan para peserta, yang biasanya terjadi pada akhir setiap sesi atau program pelatihan. Namun, dalam praktiknya, Studio Onama tidak hanya memutus hubungan tanpa adanya hubungan komunikasi yang baik dengan para alumni. Sebaliknya, Studio Onama terus menjalin komunikasi dengan para alumni dan memberikan berbagai informasi, terutama tentang lowongan pekerjaan.<sup>21</sup>

Selain dibutuhkan intervensi yang tepat dalam upaya pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan desain grafis di Studio Onama juga dibutuhkan strategi yang bagus dalam menyampaikan teori untuk melihat bagaimana potensi masyarakat yang mengikuti program pelatihan. Hal tersebut dapat ditinjau melalui metode pemberdayaan masyarakat partisipatif meliputi metode sebagai berikut:

- a. PRA (*Participatory Rural Appraisal*), metode ini banyak melibatkan “orang dalam” yang terdiri dari semua stakeholders dengan difasilitasi oleh orang-luar yang lebih berfungsi sebagai narasumber atau fasilitator dibanding sebagai instruktur atau guru yang mengkurui dan nantinya para peserta lebih leluasa dalam menentukan arah tujuannya. Dari metode ini potensi para peserta pelatihan dapat dilihat dengan diberikan beberapa pilihan materi mengenai desain

---

<sup>20</sup> “Hasil Pengamatan Penulis Di Studio Onama Pada Tanggal 18 Agustus 2022, Pukul 12.30,” n.d.

<sup>21</sup> Rukminto Adi Isbandi, *Pemberdayaan Pengembangan Masyarakat Dan Intervensi Komunitas: Pengantar Pada Pemikiran Dan Pendekatan Praktis* (Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi UI, 2011).

- grafis sehingga peserta pelatihan menyesuaikan sendiri materi apakah yang akan diambil yang dirasa lebih potensial untuk mereka kembangkan.
- b. FGD (*Focus Group Discussion*), adalah suatu teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi antara beberapa individu (sekitar 10-30 orang) yang tidak saling mengenal, diarahkan oleh seorang moderator untuk membahas pemahaman dan pengalaman mereka tentang suatu program atau kegiatan yang sedang diikuti atau diamati. Selama proses pelatihan berlangsung Studio Onama memberikan forum diskusi dalam grup WA yang dipimpin oleh instruktur untuk memberikan pemahaman mengenai materi pelatihan desain grafis yang diambil serta berbagi pengalaman selama mengikuti pelatihan.
  - c. PLA (*Participatory Learning and Action*), adalah metode pemberdayaan masyarakat yang melibatkan partisipasi aktif dari masyarakat dalam proses pembelajaran dan praktik. Dalam pelatihan yang diberikan oleh Studio Onama bukan hanya memberikan teori saja akan tetapi disertai dengan praktik langsung sehingga para peserta dapat langsung mempraktikkan apa yang didapatkan.<sup>22</sup>
  - d. SL (Sekolah Lapangan), kelompok masyarakat secara berkala bertemu di suatu area tertentu untuk membahas masalah yang dihadapi. Dalam metode ini di Studio Onama juga disediakan forum diskusi di WA, selain digunakan untuk diskusi materi juga bisa digunakan sebagai wadah untuk menyelesaikan permasalahan dimana nantinya saling memberikan pendapat serta tanggapan terkait solusi dari permasalahan tersebut.
  - e. Pelatihan Partisipatif Penyelenggaraan, dilakukan pengkajian atau scoping terhadap program pendidikan yang dibutuhkan dan analisis kebutuhan atau *need assessment*. Studio Onama selaku penyelenggara program pelatihan telah menyiapkan terkait apa saja yang akan dipelajari dan tahapan apa saja yang harus dilalui oleh para peserta pelatihan.

---

<sup>22</sup> “Observasi Penulis Di Studio Onama, 18 Agustus 2022. Pukul 10.30.”

## 2. Sistem Kebijakan Pemberdayaan Masyarakat Islam Melalui UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kec. Jekulo, Kab. Kudus

Sistem Pemberdayaan Masyarakat Islam Melalui UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus adalah sebuah inisiatif yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat Islam dalam bidang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang bergerak di industri desain grafis. Studio Onama adalah sebuah wadah atau lembaga yang didirikan di Desa Bulungcangkring dengan fokus utama pada pelatihan dan pengembangan keterampilan desain grafis bagi masyarakat setempat.

Pada dasarnya, sistem kebijakan pemberdayaan masyarakat Islam ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada masyarakat setempat, terutama kaum Muslim, untuk mengembangkan potensi mereka dalam bidang desain grafis. Dengan memiliki keterampilan ini, diharapkan mereka dapat meningkatkan pendapatan dan kemandirian ekonomi mereka melalui UMKM desain grafis.

Proses pemberdayaan tidak terjadi dengan sendirinya namun harus disertai dengan keikutsertaan dan partisipasi masyarakat dalam menyukkseskan sebuah kegiatan. Agar pemberdayaan berlangsung maka masyarakat tidak hanya ikut berpartisipasi saja, melainkan mereka juga harus menguasai ilmu teknologi yang saat ini sedang berkembang.<sup>23</sup>

Beberapa hal yang menjadi pokok penting dalam penelitian pemberdayaan masyarakat di studio onama adalah sebagai berikut:

- a. Pelatihan Desain Grafis: Studio Onama menyediakan pelatihan desain grafis kepada masyarakat setempat. Pelatihan ini mencakup berbagai aspek desain grafis, seperti penggunaan perangkat lunak desain, teknik desain, komposisi visual, dan prinsip-prinsip desain yang baik. Dengan pelatihan ini, masyarakat dapat memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi seorang desainer grafis yang kompeten.
- b. Penguatan Keilmuan dan Nilai Islam: Selain pelatihan desain grafis, Studio Onama juga memperkuat keilmuan dan nilai-nilai Islam dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

---

<sup>23</sup> Zubaedi, *Pengembangan Masyarakat Wacana Dan Praktik* (Jakarta: Kencana dan Prenada Media Grup, 2013).

Masyarakat diajarkan tentang bagaimana menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam karya desain grafis mereka, seperti penggunaan gambar dan teks yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, menghindari konten yang melanggar ajaran agama, dan mempromosikan pesan-pesan positif.

- c. Dukungan dan Pembinaan UMKM Desain Grafis: Setelah menyelesaikan pelatihan, masyarakat didorong untuk membuka UMKM di bidang desain grafis. Studio Onama memberikan dukungan dan pembinaan kepada para pengusaha UMKM ini, mulai dari perencanaan bisnis, pemasaran, manajemen operasional, hingga pengembangan produk dan layanan. Tujuannya adalah untuk membantu masyarakat memulai dan mengelola bisnis mereka dengan baik.

### **3. Dampak Pemberdayaan Masyarakat Islam Melalui UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kec. Jekulo, Kab. Kudus**

Pemberdayaan Masyarakat Islam melalui UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus memiliki dampak yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan masyarakat setempat. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta yang mengikuti pelatihan ini menjelaskan adanya dampak yang dirasakan olehnya dengan diadakannya program pelatihan ini.<sup>24</sup> Dampak tersebut diantaranya sebagai berikut:

- a. Peningkatan Ekonomi Masyarakat: Salah satu dampak utama dari pemberdayaan masyarakat Islam melalui UMKM desain grafis adalah peningkatan ekonomi di komunitas setempat. Dengan memberikan pelatihan dan keterampilan di bidang desain grafis, individu-individu dalam masyarakat Muslim dapat mengembangkan usaha mereka sendiri dan meningkatkan pendapatan mereka. Hal ini berkontribusi pada pengurangan tingkat pengangguran dan kemiskinan, serta meningkatkan kesejahteraan ekonomi secara keseluruhan.
- b. Penciptaan Peluang Kerja: Inisiatif pemberdayaan ini juga menciptakan peluang kerja bagi masyarakat setempat. Dengan meningkatnya permintaan akan jasa desain grafis, individu-individu yang telah mendapatkan pelatihan di

---

<sup>24</sup> Susanto, "Wawancara Dan Pengamatan Penulis Pada 16 Oktober 2022 Pukul 09.30."

Studio Onama dapat bekerja sebagai desainer grafis profesional atau membuka usaha mereka sendiri. Hal ini membantu mengurangi ketergantungan pada lapangan kerja konvensional dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk memiliki pekerjaan yang relevan dengan keahlian mereka.

- c. Pengembangan Keterampilan dan Pengetahuan: Melalui pelatihan di Studio Onama, masyarakat Muslim di Desa Bulungcangkring dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan di bidang desain grafis. Mereka belajar tentang teknik desain, penggunaan perangkat lunak, dan prinsip-prinsip desain yang berkualitas. Dengan meningkatnya keahlian ini, mereka dapat menghasilkan desain grafis yang lebih profesional dan menarik, serta mengikuti perkembangan industri desain grafis yang terus berubah.
- d. Peningkatan Akses Pasar dan Kesempatan Bisnis: Dengan adanya Studio Onama, masyarakat Muslim memiliki akses yang lebih baik ke pasar dan kesempatan bisnis di bidang desain grafis. Mereka dapat menawarkan layanan desain grafis kepada pelaku usaha lokal, organisasi Islam, dan komunitas lainnya. Hal ini membantu mereka memperluas jaringan dan klien mereka, serta meningkatkan potensi pertumbuhan usaha mereka.
- e. Dampak Sosial dan Identitas Komunitas: Pemberdayaan masyarakat Islam melalui UMKM desain grafis juga memiliki dampak sosial yang signifikan. Dengan menghasilkan desain grafis yang mencerminkan nilai-nilai dan identitas Islam, masyarakat setempat dapat memperkuat dan mempromosikan nilai-nilai mereka secara visual. Hal ini membantu membangun kesadaran akan identitas budaya dan agama mereka, serta memperkuat rasa persatuan dalam komunitas.
- f. Inspirasi dan Motivasi: Keberhasilan individu-individu yang telah menerima pemberdayaan melalui Studio Onama dapat menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi masyarakat setempat. Melihat kesuksesan orang lain dalam mengembangkan usaha dan meningkatkan kualitas hidup mereka melalui keterampilan desain grafis dapat mendorong orang lain untuk mengikuti jejak mereka dan mengambil langkah untuk meraih keberhasilan serupa.



#### 4. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemberdayaan Masyarakat Islam Melalui UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kec. Jekulo, Kab. Kudus

a. Faktor Pendukung Pemberdayaan Masyarakat Islam melalui UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kec. Jekulo, Kab. Kudus<sup>25</sup>

##### 1) Minat Belajar Yang Tinggi Dibidang Desain.

Adanya minat yang cukup tinggi di kalangan pemuda dalam bidang desain, di buktikan dengan banyaknya pemuda yang ingin mengikuti program pelatihan di studio onama. Hal ini, sejalan dengan argument dari salah satu peserta yang mengikuti pelatihan bernama Agus Susanto yang menyatakan keinginan untuk mengikuti program pelatihan ini sudah lama, namun karena adanya keterbatasan peserta yang lolos dia baru lolos kali ini dan bisa mengikuti program pelatihan. Keinginannya tersebut juga didasrkan pada fakta jika saat ini kebutuhan akan desain sangat dibutuhkan dengan berkembangnya zaman yang serba digital.<sup>26</sup>

Dari argumen yang di sampaikan peserta pelatihan tersebut, bisa di simpulkan jika para pemuda yang mengikuti program pelatihan di dasari oleh keinginan mereka untuk bisa menguasai di bidang desain.<sup>27</sup>

##### 2) Pengelompokan Minat Sesuai Yang Dipelajari.

Faktor pendukung yang selanjutnya yakni pengelompokan minat sesuai yang ingin di pelajari para peserta pelatihan yang mengikuti program pelatihan. Seperti contoh dalam bidang logo, dalam ilustrasi dan lain-lainnya, dan juga pengembangan basic drawing ke media digital. Proses pengelompokan berdasarkan minat peserta sangat membantu meringankan beban pelatih, karena dengan adanya pengelompokan ini mereka akan di ampu atau di latih oleh pelatih yang berbeda. Sehingga dalam proses pelaksanaannya mereka atau para peserta pelatihan

---

<sup>25</sup> Utomo, "Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30."

<sup>26</sup> Susanto, "Wawancara Dan Pengamatan Penulis Pada 16 Oktober 2022 Pukul 09.30."

<sup>27</sup> "Observasi Penulis Di Studio Onama, Pada 16 Oktober 2022. Pukul 09.30, Transkrip."

lebih bisa mendalami dan mengerti apa yang di sampaikan pelatih mereka masing-masing.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang di lakukan kepada peserta pelatihan yang bernama Ridho Hakim yang menyatakan jika dia lebih senang saat proses pembelajaran berlangsung di bedakan sesuai minat yang di inginkan karena menurut Ridho Hakim terdapat beberapa alasan tertentu sehingga dia lebih senang jika dalam proses pembelajaran dibedakan.<sup>28</sup>

3) Alat Sesuai Dengan Spesifikasi

Alat yang di gunakan selama proses pelatihan sesuai dengan spesifikasi yang di butuhkan dalam proses pelatihan, para peserta di perbolehkan jika membawa laptop mereka masing-masing untuk mengikuti proses pembelajaran. Jika mereka tidak mempunyai laptop di Studio Onama sudah ada beberapa PC yang bisa di pergunakan untuk pembelajaran.<sup>29</sup>

4) Terus Mengembangkan Kreativitas dan Inovasi

Mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam proses pemberdayaan melalui desain grafis adalah langkah yang penting dalam memperkuat pemberdayaan masyarakat. Desain grafis adalah alat yang efektif untuk menyampaikan pesan, menginspirasi, dan menggerakkan perubahan. Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, desain grafis dapat digunakan sebagai sarana untuk memberdayakan individu dan kelompok, serta menciptakan dampak positif dalam berbagai bidang. Dengan terus mengembangkan kreatifitas serta terus berinovasi menjadi sarana untuk terus mengikuti perkembangan zaman.

5) Semakin Berkembangnya Media Digital Sehingga Desain Semakin Banyak Dibutuhkan Di Berbagai Media.

---

<sup>28</sup> Hakim, “Wawancara Dan Pengamatan Penulis Pada 16 Oktober 2022. Pukul 09.30.”

<sup>29</sup> “Observasi Penulis Di Studio Onama, Pada 16 Oktober 2022. Pukul 09.30, Transkrip.”

Faktor terakhir yang menjadi pendukung di program pelatihan ini yakni semakin berkembangnya media digital sehingga mampu menumbuhkan rasa keinginan para pemuda untuk mengikuti program pelatihan ini. Semakin berkembangnya zaman ke era yang serba digital akan berpengaruh pada semua bidang yang nantinya akan beralih ke digital juga. Utamanya dalam bidang desain yang semakin banyak di butuhkan di berbagai media seperti sosial media website, info grafis, sehingga hal tersebut menjadi peluang baru untuk pekerjaan. Kondisi ini sangat di butuhkan bagi para pemuda yang saat ini sedang sulit mendapatkan lapangan pekerjaan.<sup>30</sup>

- b. Faktor Penghambat Pemberdayaan Masyarakat Islam melalui UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kec. Jekulo, Kab. Kudus

Di bawah ini merupakan beberapa faktor penghambat dalam proses pemberdayaan masyarakat melalui desain grafis:<sup>31</sup>

1) Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia yang rendah menjadi salah satu faktor penghambat utama yang menjadi permasalahan pada program pelatihan. SDM yang rendah mengakibatkan pada proses pembelajaran sedikit kurang memahami apa yang telah di sampaikan pelatih, sehingga pada saat pengaplikasiannya beberapa dari mereka masih ada yang belum bisa. Hal ini sesuai dengan argumen yang di sampaikan oleh bapak Ginanjar bahwa faktor utama yang menjadi kendala dalam program pelatihan ini adalah SDM yang rendah, sehingga dalam proses pembelajaran masing-masing peserta memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda.<sup>32</sup>

Dari pernyataan yang di sampaikan Bapak Ginanjar tersebut bisa di simpulkan jika memang SDM yang dimiliki setiap individu berbeda-beda, sehingga

---

<sup>30</sup> “Observasi Penulis Di Studio Onama, Pada 16 Oktober 2022. Pukul 09.30, Transkrip.”

<sup>31</sup> Ginanjar Satrio Utomo, “Observasi Dan Wawancara Pada Tanggal 18 Agustus 2022 Pukul 11.21” (Kudus, 2022).

<sup>32</sup> Utomo, “Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30.”

mempengaruhi para peserta saat program pelatihan berlangsung.

2) Alat Yang Terbatas

Dalam proses pelatihan alat yang terbatas merupakan salah satu kendala yang menyebabkan juga terbatasnya peserta pelatihan yang bisa mengikuti program pelatihan ini. Dalam proses rekrutmen biasanya ada lebih dari 15 orang yang mendaftar, namun dari mereka yang lolos hanya sepuluh orang. Hal ini dikarenakan alat pendukung atau PC yang di gunakan dalam proses pelatihan yang terbatas. Hal ini sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan kepada salah satu peserta yang mengikuti pelatihan yang bernama Agus, bahwa program pelatihan di studio onama ini memiliki jumlah peserta yang terbatas jadi sehingga bisa bergabung saat ini.<sup>33</sup>

Dari pernyataan hasil wawancara yang telah di lakukan menunjukkan jika memang dalam pelaksanaan pelatihan desain grafis di studio onama ini di batasi jumlah pesertanya, di karenakan alat yang dipergunakan untuk proses pelatihan juga terbatas.

3) Keterbatasan Pengetahuan dan Keterampilan

Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknis dapat menjadi hambatan. Desain grafis membutuhkan pemahaman mendalam tentang prinsip desain, teknik penggunaan perangkat lunak desain, dan kemampuan dalam menghasilkan karya visual yang menarik. Banyak masyarakat yang mungkin tidak memiliki akses atau peluang untuk mendapatkan pelatihan dan pendidikan formal dalam desain grafis. Dalam proses pelatihan bagi peserta yang belum memiliki wawasan yang cukup dapat menjadi tantangan tersendiri.

4) Keterbatasan Akses terhadap Teknologi

Keterbatasan akses terhadap perangkat dan teknologi juga dapat menjadi kendala dalam pemberdayaan melalui desain grafis. Penggunaan perangkat lunak desain yang canggih dan perangkat keras yang berkualitas tinggi seringkali memerlukan investasi yang signifikan. Masyarakat dengan sumber

---

<sup>33</sup> Susanto, "Wawancara Dan Pengamatan Penulis Pada 16 Oktober 2022 Pukul 09.30."

daya terbatas mungkin tidak mampu membeli perangkat dan perangkat lunak yang diperlukan untuk desain grafis yang efektif. Dalam hal ini, solusi dapat mencakup penyediaan fasilitas dan akses terhadap perangkat desain grafis di pusat komunitas atau perpustakaan, serta pemanfaatan perangkat mobile yang lebih terjangkau.

5) Masyarakat yang Cenderung Lebih Menyukai Bekerja di Pabrik

Tidak sedikit dari para pemuda di desa Bulungcangkring pada khususnya, masih memiliki pandangan yang sempit mengenai kemajuan teknologi. Mereka masih berpikiran jika bekerja di pabrik merupakan solusi yang paling tepat ketika sudah lulus sekolah tanpa memikirkan jika desain grafis saat ini juga merupakan sebuah peluang pekerjaan yang sangat di butuhkan dengan jam kerja yang fleksibel dan bisa di kerjakan dimana saja. Argumen tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang di lakukan peneliti dengan bapak Ginanjar yang menyatakan bahwa proses pelatihan ini diadakan dilandasi dengan kesadaran para pemuda masih kurang dalam bidang desain grafis, padahal bidang desain grafis saat ini sangat di butuhkan dan menjadi peluang yang besar dalam dunia pekerjaan. Sayangnya mereka lebih banyak yang memilih bekerja menjadi buruh di pabrik dibandingkan menjadi freelance desain grafis.<sup>34</sup>

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Pemberdayaan Masyarakat Islam Melalui UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus

Pemberdayaan masyarakat adalah suatu program yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu atau kelompok yang kurang mampu, sehingga mereka dapat memenuhi kebutuhan sendiri, memiliki kebebasan dalam menyatakan pendapat, terbebas dari kejahatan, terlindungi dan memiliki akses terhadap barang dan jasa, sehingga mereka dapat berkontribusi dalam proses pembangunan.<sup>35</sup>

<sup>34</sup> Utomo, "Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30."

<sup>35</sup> Suharto, *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat* □: *Kajian Strategi Pembangunan Kesejahteraan Sosial Dan Pekerjaan Sosial*.

Pemberdayaan masyarakat adalah suatu proses sosial yang dimulai oleh masyarakat sendiri dengan tujuan memperbaiki kondisi dan situasi mereka sendiri. Ketika masyarakat secara keseluruhan terlibat dalam proses, dikatakan diberdayakan. Ungkapan utama pemberdayaan antara lain proses pembangunan, prakarsa masyarakat, dan peningkatan status diri.<sup>36</sup> Sebagaimana yang disampaikan oleh Bapak ginjar selaku pemilik, bahwa pemberdayaan ini suatu upaya yang dilakukan untuk memberdayakan masyarakat utamanya para pemuda yang masih belum memiliki pekerjaan untuk turut serta dalam pelatihan tersebut.<sup>37</sup>

Untuk melihat bagaimana mengetahui potensi masyarakat terhadap pemberdayaan masyarakat yang dilakukan dalam pelatihan desain grafis di Studio Onama metode pemberdayaan masyarakat partisipatif dijadikan peneliti sebagai acuan, dengan hasil sebagai berikut:

- a. PRA (*Participatory Rural Appraisal*), dari metode ini potensi para peserta pelatihan dapat dilihat dengan diberikan beberapa pilihan materi mengenai desain grafis sehingga peserta pelatihan menyesuaikan sendiri materi apakah yang akan diambil yang dirasa lebih potensial untuk mereka kembangkan.
- b. FGD (*Focus Group Discussion*), selama proses pelatihan berlangsung Studio Onama memberikan forum diskusi dalam grup WA yang dipimpin oleh instruktur untuk memberikan pemahaman mengenai materi pelatihan desain grafis yang diambil serta berbagi pengalaman selama mengikuti pelatihan.
- c. PLA (*Participatory Learning and Action*), dalam pelatihan yang diberikan oleh Studio Onama bukan hanya memberikan teori saja akan tetapi disertai dengan praktik langsung sehingga para peserta dapat langsung mempraktikkan apa yang didapatkan.
- d. SL (Sekolah Lapangan), di Studio Onama juga disediakan forum diskusi di WA, selain digunakan untuk diskusi materi juga bisa digunakan sebagai wadah untuk menyelesaikan permasalahan dimana nantinya saling memberikan pendapat serta tanggapan terkait solusi dari permasalahan tersebut.

---

<sup>36</sup> Maryani and Nainggolan, *Pemberdayaan Masyarakat*.

<sup>37</sup> Utomo, "Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30."



- e. Pelatihan Partisipatif Penyelenggaraan, studio Onama selaku penyelenggara program pelatihan telah menyiapkan terkait apa saja yang akan dipelajari dan tahapan apa saja yang harus dilalui oleh para peserta pelatihan.

Dari zaman dahulu, desain grafis telah menjadi bagian penting dalam komunikasi visual. Meskipun zaman telah berubah, desain grafis tetap dianggap sebagai media komunikasi visual yang efektif. Namun, desain grafis harus disesuaikan dengan kebutuhan situasi dan kondisi sesuai dengan zaman. Pada zaman purba, desain grafis terbatas pada bekas telapak kaki, tulisan paku, atau Hierogliphe, sedangkan pada abad ke-19, desain grafis berkembang pesat dengan adanya mesin cetak dan karya poster. Pada era teknologi komputer yang canggih, desain grafis semakin menegaskan eksistensinya dalam percaturan komunikasi melalui media outdoor, indoor, dan audio visual. Seiring dengan perkembangan teknologi, desain grafis kini memiliki tiga fungsi dasar, yaitu identifikasi, instruksi dan informasi, serta promosi. Oleh karena itu, desain grafis tetap dibutuhkan hingga saat ini untuk keperluan promosi.<sup>38</sup>

Hasil penelitian di Studio Onama menunjukkan bahwa program pemberdayaan UMKM melalui desain grafis berfokus pada pelatihan keterampilan, pembentukan karakter, dan mental. Program tersebut mencakup nilai-nilai ke-Islaman dalam pelatihan keterampilan desain grafis. Menurut penulis, program ini tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk masa depan. Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Ginanjar, pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang memadai tentang desain grafis sehingga dapat menjadi bekal bagi para pemuda untuk menjadi mandiri di masa depan.<sup>39</sup>

Islam selalu memberikan pengajaran kepada umatnya dalam hal konsep keberhasilan harus diiringi dengan usaha dan doa, dengan adanya perilaku berdoa kepada yang Maha Kuasa adalah manusia sudah berserah diri atas ikhtiar yang sudah dilakukan selama ini. Lewat kesadaran yang ditimbulkan maka akan memperoleh keinginan yang lebih bagi masyarakat sehingga masyarakat terdorong dengan perubahan kualitas

---

<sup>38</sup> Yusril Ishaq Maulana et al., “Y Pemberdayaan UMKM Melalui Desain Grafis Untuk Meningkatkan Daya Jual,” *Jurnal Bisma* 1, no. 3 (2021): 94.

<sup>39</sup> Utomo, “Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30.”

hidup mereka sendiri dan akhirnya ekonomi dari masyarakat atau santri tersebut dapat tumbuh dengan cepat dan alami sesuai dengan hukum alam yang berlaku.<sup>40</sup>

Dalam pelaksanaannya pelatihan desain grafis yang diadakan di studio onama melalui beberapa tahapan pra pelatihan desain grafis di studio onama, antara lain:

a. Sosialisasi Program

Sosialisasi dilakukan semaksimal mungkin sehingga dapat diakses masyarakat di Jekulo utamanya pemuda desa Bulungcangkring Kudus. Sosialisasi dilakukan dengan cara menyebar pamflet ke karang taruna desa dan juga kepada ketua RT setempat, supaya di teruskan secara langsung maupun melalui grup whats app pemuda yang ada di desa Bulungcangkring.<sup>41</sup>

Melalui proses atau tahapan tersebut sangat membantu dalam pen jaringan peserta pelatihan. Hal tersebut menurut bapak ginanjar sangat efektif dilakukan untuk penjarangan para peserta.

b. Pendaftaran

Pada proses pendaftaran ini, para peserta yang ingin mengikuti program pelatihan Desain Grafis di haruskan untuk mengisi formulir pendaftaran yang berisi data pribadi dan juga beberapa dokumen yang harus di lampirkan saat proses pendaftaran seperti foto copy kartu keluarga, foto copy KTP & ijazah terakhir (jika ada).

c. Proses Pengenalan

Pada proses pengenalan ini, para peserta yang lolos dan memenuhi kualifikasi akan masuk ke tahap selanjutnya yakni tahap pengenalan. Pada tahap ini 15 peserta yang lolos di suruh untuk memperkenalkan diri. Setelah itu, pemilik Studio Onama dan para Staff Lainnya juga akan memperkenalkan diri selaku yang akan menjadi instruktur atau pelatih mereka.

d. Proses Pelatihan

Pada proses pelatihan ini akan dilakukan selama 6 bulan dengan intensitas 4 kali pertemuan dalam sebulan yang dilakukan setiap *weekend*. Dalam satu angkatan pelatihan hanya berjumlah 15 peserta yang bisa

---

<sup>40</sup> Harry Hikmat, *Strategi Pemberdayaan Masyarakat* (Bandung: Humaniora, 2010).

<sup>41</sup> Utomo, "Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30."

mengikutinya. Hal ini di karenakan tempat dan alat yang di gunakan untuk kelancaran proses pelatihan desain grafis yang terbatas. Beberapa dari mereka juga membawa laptop sendiri selama pelatihan di laksanakan.<sup>42</sup>

Selama proses pelatihan, para peserta akan mendapatkan materi-materi seperti *basic design*, pengenalan *software design* seperti *corel draw*, *photoshop*, dan *indesign*, teori gambar tangan, teknik animasi, *basic jurnalistik*, *editing foto*, *editing video*, dan orientasi kompetensi sebagai *desainer*, *lay out artist*, dan *artistic*.

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pelaksanaan program pemberdayaan melalui UMKM desain grafis di Studio Onama di desa Bulungcangkring, penulis akan menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan program tersebut berdasarkan prinsip dan unsur-unsur yang ada dalam sebuah program. Penulis menggunakan pandangan Isbandi Rukminto Adi sebagai acuan dalam tahapan pemberdayaan sebagai berikut:

- a. Tahapan persiapan
- b. Tahapan pengkajian (*Assesment*)
- c. Tahapan perencanaan alternatif program atau kegiatan
- d. Tahap performulasian rencana aksi
- e. Tahap “Implementasi” program atau kegiatan
- f. Tahap evaluasi
- g. Tahap terminasi<sup>43</sup>

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Studio Onama, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan program pemberdayaan telah berjalan dengan baik. Artinya, program tersebut sesuai dengan prinsip dan unsur-unsur yang ada dalam sebuah program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan program pemberdayaan melalui pelatihan keterampilan desain grafis di Studio Onama terdiri dari beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, menurut penjelasan dari pemilik Studio Onama, dilakukan beberapa hal, seperti menyiapkan tenaga pelatih atau instruktur, menyiapkan peserta pelatihan, dan menyiapkan segala sarana dan

---

<sup>42</sup> Utomo.

<sup>43</sup> Isbandi, *Pemberdayaan Pengembangan Masyarakat Dan Intervensi Komunitas: Pengantar Pada Pemikiran Dan Pendekatan Praktis*.

prasarana yang dibutuhkan untuk kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan.

Pada tahap persiapan ini, pemilik studio onama mempersiapkan calon peserta yang akan mengikuti pelatihan, selain itu, fokus ke sarana dan prasarana yang dibutuhkan saat pelatihan desain grafis berlangsung. Seperti komputer dan juga tempat. Selain itu, dapat dipahami juga instruktur atau pelatih untuk desain grafis adalah Bapak Ginanjar sendiri dan di bantu staff lainnya.<sup>44</sup>

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa di lapangan diperlukan adanya peserta pelatihan dan seleksi instruktur atau pelatih yang berkualitas untuk memberikan pengajaran dan pelatihan yang baik kepada peserta. Temuan ini sesuai dengan teori yang telah dipelajari oleh penulis.<sup>45</sup>

b. Tahap Pengkajian “*Assessment*”

Pada tahap pengkajian, Studio Onama melakukan proses *assessment* dengan cara mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta melalui penilaian minat dan bakat, sehingga mampu memberikan kegiatan dan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi peserta. Dengan begitu, peserta dapat mengikuti pelatihan sesuai dengan potensi masing-masing.

c. Tahap Perencanaan Alternative Program atau Kegiatan

Pada tahap ini, Studio Onama mengembangkan program sebagai solusi bagi berbagai masalah yang dihadapi oleh para pemuda/ remaja, terutama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upayanya adalah memberikan pelatihan keterampilan kepada mereka, dengan tujuan untuk memberdayakan atau meningkatkan kesejahteraan para pemuda/ remaja agar bisa hidup mandiri.

d. Tahap Performulasian Rencana Aksi

Dalam tahap ini, Studio Onama merancang sebuah program sebagai solusi atas berbagai masalah yang dihadapi oleh kaum muda, terutama dalam hal meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Studio Onama memberikan pelatihan keterampilan desain grafis untuk memberdayakan atau meningkatkan kesejahteraan

---

<sup>44</sup> Utomo, “Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30.”

<sup>45</sup> Utomo.

kaum muda sehingga mereka dapat hidup mandiri dan lebih baik.

Pemilik Studio Onama melakukan kegiatan pemberdayaan melalui Desain Grafis ini bertujuan untuk memberikan bekal kepada para pemuda Desa Bulungcangkring pada khususnya untuk lebih mandiri di masa yang akan datang. Dan di harapkan setelah mengikuti program pelatihan ini mereka dapat membuka lapangan pekerjaan bagi diri mereka sendiri dengan membuka jasa desain.

e. Tahap “Implementasi” Program atau Kegiatan

Pada tahapan pelaksanaan program kegiatan, Studio Onama melakukan proses rekrutment tanpa melakukan tes khusus dan tanpa memperhatikan status jenjang pendidikan yang dibuktikan dengan ijazah kelulusan. Seleksinya dilakukan dengan wawancara mendalam kepada calon peserta atau pendaftar tentang latar belakang keluarga, pendidikan, motivasi dan kesungguhan calon peserta pelatihan. Studio Onama lebih mengutamakan peserta yang bertempat tinggal di Desa Bulungcangkring Jekulo Kudus.

Setelah tahap wawancara dilakukan, maka langkah selanjutnya yang di lakukan oleh pihak Studio Onama yakni menyeleksi dan memilih 15 orang yang lolos untuk melanjutkan ke tahap pelatihan Desain Grafis.<sup>46</sup>

f. Tahap Evaluasi

Dalam tahap evaluasi ini, Studio Onama memantau dan mengendalikan program yang dijalankan dengan memberikan penilaian terhadap peserta dan melihat sejauh mana peserta dapat memahami berbagai kegiatan dalam program pelatihan tersebut. Studio Onama memberikan berbagai penilaian untuk melihat sejauh mana peserta mampu menguasai materi yang telah diberikan.

g. Tahap Terminasi

Tahap terminasi adalah saat dimana hubungan formal dengan komunitas sasaran diakhiri. Pada tahap ini, proyek diharapkan berhenti, dan diharapkan bahwa masyarakat yang telah diberdayakan sudah mampu mandiri dalam mengatasi masalah dan meningkatkan

---

<sup>46</sup> Utomo.

kualitas hidup mereka dan keluarga. Situasi dan kondisi hidup mereka yang sebelumnya kurang memadai harus telah berubah menjadi lebih baik.<sup>47</sup>

Pada tahap ini, Studio Onama mengakhiri hubungan secara formal dengan peserta pada akhir setiap program pelatihan atau diklat. Namun, dalam praktiknya, Studio Onama tidak hanya mengakhiri hubungan tersebut, tetapi juga mempertahankan hubungan baik dengan para alumni dan memberikan informasi tentang lowongan kerja dan hal-hal terkait lainnya.

Pemberdayaan merupakan sebuah proses pengembangan masyarakat khususnya dalam penelitian ini para pemuda yang untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial untuk memperbaiki situasi dan kondisi mereka sendiri.<sup>48</sup> Pemerdaya atau pihak Studio Onama bertanggung jawab untuk membina kemandirian dan kesejahteraan selama proses pemberdayaan. Karena dikatakan bahwa pemberdayaan masyarakat berhasil jika masyarakat yang diberdayakan mampu menciptakan kemandirian dan kesejahteraan bagi mereka sendiri. oleh karena itu, tujuan dari kegiatan pemberdayaan melalui pelatihan desain grafis ini untuk menumbuhkan kemandirian dan kesejahteraan para pemuda. Jika program pemberdayaan efektif, maka para pemuda akan mampu mandiri dan tidak lagi membutuhkan bantuan dari pemerintah.<sup>49</sup>

Dari program pelatihan tersebut ada beberapa peserta yang sudah praktik dan membuka usaha di bidang desain grafis, data tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Data Peserta Pelatihan**

<b>Jumlah Peserta (Angkatan 2022)</b>	<b>Peserta yang Sudah Memiliki Usaha Desain Grafis</b>	<b>(%)</b>
15	6	40%

<sup>47</sup> Isbandi, *Pemberdayaan Pengembangan Masyarakat Dan Intervensi Komunitas: Pengantar Pada Pemikiran Dan Pendekatan Praktis*.

<sup>48</sup> Maryani and Nainggolan, *Pemberdayaan Masyarakat*.

<sup>49</sup> Ria Aprilian, Skripsi “*Pemberdayaan masyarakat pada kelompok budi daya ikan (POKDAKAN) Sido Makmur Dusun Priangan Desa Karanganyar Lampung selatan*” ( Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), 27.



Dari 15 peserta yang mengikuti pelatihan desain grafis di Studio Onama terdapat 6 orang yang sudah merintis usaha di bidang desain grafis. Dari total peserta hal tersebut menunjukkan 40% dari peserta pelatihan sudah menjalani usahanya, sedangkan 60% diantaranya belum. Peserta yang belum memiliki usaha di bidang desain grafis, sehingga dengan mengikuti pelatihan ini mereka menambah keterampilan yang mereka miliki sebelumnya untuk bekal ke depannya. Selain itu dari hasil wawancara kepada peserta yang sudah mulai menjalani usaha di bidang ini terkait penjualan produknya tidak tentu antara satu sama lain. Hal tersebut dikarenakan banyak faktor, diantaranya upaya dalam pemasaran produk, scoop target market yang berbeda, dan lain hal.



**Gambar 4.2**  
**Pelatihan Desain Onama Studio**

Kesimpulan yang bisa di dapatkan dari hasil penelitian di lapangan yang dilakukan oleh penulis yakni keseluruhan proses pemberdayaan melalui pelatihan Desain Grafis yang dilakukan di Studio Onama ini sudah sesuai prosedur dan dinilai cukup baik. Hal ini bisa dibuktikan dengan para pemuda yang telah mengikuti program pelatihan ini bisa mengaplikasikan ilmu di peroleh dalam dunia kerja yang saat ini sedang digelutinya.

## **2. Sistem Kebijakan Pemberdayaan Masyarakat Islam Melalui Umkm Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kec. Jekulo, Kab. Kudus**

Proses pemberdayaan tidak terjadi dengan sendirinya namun harus disertai dengan keikutsertaan dan partisipasi masyarakat dalam menyukseskan sebuah kegiatan. Agar pemberdayaan berlangsung maka masyarakat tidak hanya ikut

berpartisipasi saja, melainkan mereka juga harus menguasai ilmu teknologi yang saat ini sedang berkembang.<sup>50</sup>

Beberapa hal yang menjadi pokok penting dalam penelitian pemberdayaan masyarakat di studio onama adalah sebagai berikut:

- a. Pelatihan Desain Grafis: Studio Onama menyediakan pelatihan desain grafis kepada masyarakat setempat. Pelatihan ini mencakup berbagai aspek desain grafis, seperti penggunaan perangkat lunak desain, teknik desain, komposisi visual, dan prinsip-prinsip desain yang baik. Dengan pelatihan ini, masyarakat dapat memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi seorang desainer grafis yang kompeten.
- b. Penguatan Keilmuan dan Nilai Islam: Selain pelatihan desain grafis, Studio Onama juga memperkuat keilmuan dan nilai-nilai Islam dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Masyarakat diajarkan tentang bagaimana menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam karya desain grafis mereka, seperti penggunaan gambar dan teks yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, menghindari konten yang melanggar ajaran agama, dan mempromosikan pesan-pesan positif.
- c. Dukungan dan Pembinaan UMKM Desain Grafis: Setelah menyelesaikan pelatihan, masyarakat didorong untuk membuka UMKM di bidang desain grafis. Studio Onama memberikan dukungan dan pembinaan kepada para pengusaha UMKM ini, mulai dari perencanaan bisnis, pemasaran, manajemen operasional, hingga pengembangan produk dan layanan. Tujuannya adalah untuk membantu masyarakat memulai dan mengelola bisnis mereka dengan baik.

Dari poin yang telah diuraikan diatas merupakan bentuk pemberdayaan masyarakat yang dilakukan di Studio Onama. Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bagaimana potensi masyarakat terhadap pemberdayaan masyarakat yang dilakukan dalam pelatihan desain grafis di Studio Onama dengan menggunakan metode pemberdayaan masyarakat partisipatif dijadikan peneliti sebagai acuan, dengan hasil sebagai berikut:

---

<sup>50</sup> Zubaedi, *Pengembangan Masyarakat Wacana Dan Praktik*, 2013.

- a. PRA (*Participatory Rural Appraisal*), dari metode ini potensi para peserta pelatihan dapat dilihat dengan diberikan beberapa pilihan materi mengenai desain grafis sehingga peserta pelatihan menyesuaikan sendiri materi apakah yang akan diambil yang dirasa lebih potensial untuk mereka kembangkan.
- b. FGD (*Focus Group Discussion*), selama proses pelatihan berlangsung Studio Onama memberikan forum diskusi dalam grup WA yang dipimpin oleh instruktur untuk memberikan pemahaman mengenai materi pelatihan desain grafis yang diambil serta berbagi pengalaman selama mengikuti pelatihan.
- c. PLA (*Participatory Learning and Action*), dalam pelatihan yang diberikan oleh Studio Onama bukan hanya memberikan teori saja akan tetapi disertai dengan praktik langsung sehingga para peserta dapat langsung mempraktikkan apa yang didapatkan.
- d. SL (Sekolah Lapangan), di Studio Onama juga disediakan forum diskusi di WA, selain digunakan untuk diskusi materi juga bisa digunakan sebagai wadah untuk menyelesaikan permasalahan dimana nantinya saling memberikan pendapat serta tanggapan terkait solusi dari permasalahan tersebut.
- e. Pelatihan Partisipatif Penyelenggaraan, studio Onama selaku penyelenggara program pelatihan telah menyiapkan terkait apa saja yang akan dipelajari dan tahapan apa saja yang harus dilalui oleh para peserta pelatihan.

Melalui pemberdayaan masyarakat partisipatif yang dilakukan di Studio Onama, potensi masyarakat dapat dilihat melalui partisipasi aktif peserta, kolaborasi dan pertukaran pengalaman, pembelajaran praktis, solusi kolaboratif, serta penyelenggaraan pelatihan yang terarah. Pendekatan ini memberikan peluang bagi peserta pelatihan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam desain grafis dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran dan pengambilan keputusan.

### **3. Dampak Pemberdayaan Masyarakat Islam Melalui Umkm Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kec. Jekulo, Kab. Kudus**

Analisis data hasil wawancara ini dengan peserta program pelatihan UMKM desain grafis di Studio Onama,

dapat disimpulkan bahwa program ini memiliki dampak yang signifikan dalam pemberdayaan masyarakat Islam di Desa Bulungcangkring, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. Berikut adalah analisis berdasarkan poin yang telah disampaikan:

- a. Peningkatan Ekonomi Masyarakat: Peserta pelatihan menyatakan bahwa setelah mengikuti program ini, mereka berhasil mengembangkan usaha desain grafis mereka sendiri dan meningkatkan pendapatan. Hal ini mengindikasikan adanya dampak positif dalam peningkatan ekonomi masyarakat setempat. Peserta juga merasakan pengurangan tingkat pengangguran dan kemiskinan dalam komunitas mereka.
- b. Penciptaan Peluang Kerja: Peserta program melaporkan bahwa mereka telah mendapatkan peluang kerja baru sebagai desainer grafis profesional atau membuka usaha sendiri di bidang desain grafis. Ini menunjukkan bahwa program pemberdayaan ini telah menciptakan peluang kerja yang relevan dengan keahlian peserta dan membantu mengurangi ketergantungan pada lapangan kerja konvensional.
- c. Pengembangan Keterampilan dan Pengetahuan: Peserta mengungkapkan bahwa program pelatihan di Studio Onama memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan di bidang desain grafis. Mereka merasa lebih kompeten dalam teknik desain, penggunaan perangkat lunak, dan prinsip-prinsip desain yang berkualitas. Hal ini menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam desain grafis.
- d. Peningkatan Akses Pasar dan Kesempatan Bisnis: Peserta pelatihan melaporkan bahwa mereka telah mendapatkan akses yang lebih baik ke pasar dan kesempatan bisnis di bidang desain grafis melalui Studio Onama. Mereka mampu menawarkan layanan desain grafis kepada pelaku usaha lokal, organisasi Islam, dan komunitas lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa program ini memberikan dampak positif dalam memperluas jaringan dan klien peserta, serta meningkatkan potensi pertumbuhan usaha mereka.
- e. Dampak Sosial dan Identitas Komunitas: Peserta program melihat dampak sosial yang signifikan dalam

pemberdayaan masyarakat melalui desain grafis. Mereka menyatakan bahwa desain grafis yang mencerminkan nilai-nilai dan identitas Islam membantu memperkuat dan mempromosikan nilai-nilai tersebut secara visual. Hal ini memberikan dampak positif dalam membangun kesadaran akan identitas budaya dan agama, serta memperkuat rasa persatuan dalam komunitas setempat.

- f. Inspirasi dan Motivasi: Peserta pelatihan mengungkapkan bahwa kesuksesan individu-individu lain yang telah mengembangkan usaha dan meningkatkan kualitas hidup melalui keterampilan desain grafis menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi mereka. Melihat prestasi mereka mendorong peserta lainnya untuk mengikuti jejak yang sama dan berusaha meraih kesuksesan serupa.

Dalam analisis ini, dapat dilihat bahwa program pemberdayaan masyarakat Islam melalui UMKM desain grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, telah memberikan dampak yang positif dalam peningkatan ekonomi, penciptaan peluang kerja, pengembangan keterampilan dan pengetahuan, peningkatan akses pasar dan kesempatan bisnis, dampak sosial dan identitas komunitas, serta inspirasi dan motivasi bagi peserta. Data hasil wawancara dengan peserta memberikan bukti nyata tentang efektivitas program pemberdayaan ini dalam meningkatkan kesejahteraan dan perkembangan masyarakat setempat.

#### **4. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemberdayaan Masyarakat Islam Melalui Umkm Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kec. Jekulo, Kab. Kudus**

- a. Faktor Pendukung Pemberdayaan Masyarakat Melalui UMKM Desain Grafis Studio Onama Desa Bulungcangkring Kudus

- 1) Minat belajar yang tinggi di bidang desain<sup>51</sup>

Faktor pendukung pemberdayaan masyarakat melalui program pelatihan desain grafis studio onama ini bisa di lihat dari respon positif yang di berikan oleh pemuda-pemuda yang ada di desa Bulungcangkring. Hal ini bisa di buktikan dengan minat belajar yang tinggi para pemuda untuk mengikuti pelatihan desain grafis,

---

<sup>51</sup> Ria Aprilian, *Pemberdayaan Masyarakat Pada Kelompok Budi Daya Ikan (POKDAKAN) Sido Makmur Dusun Priangan Desa Karanganyar Lampung Selatan* (Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019).



peserta pelatihan desain grafis mengikuti program ini atas keinginan mereka sendiri tanpa ada paksaan dari pihak lain.

2) Pengelompokan minat sesuai yang ingin di pelajari

Faktor pendukung selanjutnya yakni pengelompokan minat sesuai yang ingin di pelajari para peserta pelatihan yang mengikuti program pelatihan. Seperti contoh dalam bidang logo, dalam Ilustrasi dan lain-lainnya, dan juga pengembangan basic drawing ke media digital. Proses pengelompokan berdasarkan minat peserta sangat membantu meringankan beban pelatih, karena dengan adanya pengelompokan ini mereka akan di ampu atau di latih oleh pelatih yang berbeda. Sehingga dalam proses pelaksanaannya mereka atau para peserta pelatihan lebih bisa mendalami dan mengerti apa yang di sampaikan pelatih mereka masing-masing.<sup>52</sup>

3) Alat yang sesuai spesifikasi

Alat yang sesuai spesifikasi yang digunakan dalam proses pelatihan desain grafis juga merupakan faktor pendukung kelancaran kegiatan pelatihan ini. Dalam proses pembelajaran ini Studio Onama sudah mempersiapkan PC untuk di gunakan dalam proses pelatihan namun dengan jumlah yang terbatas, sehingga hal ini menyebabkan jumlah peserta dalam program pelatihan juga di batasi. Beberapa dari peserta juga ada yang memakai laptop nya sendiri untuk pelatihan desain grafis.<sup>53</sup>

Proses pemberdayaan tidak terjadi dengan sendirinya namun harus disertai dengan keikutsertaan dan partisipasi masyarakat dalam menyukseskan sebuah kegiatan. Agar pemberdayaan berlangsung maka masyarakat tidak hanya ikut berpatisipasi saja, melainkan mereka juga harus menguasai ilmu teknologi yang saat ini sedang berkembang.<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup> Utomo, "Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30."

<sup>53</sup> "Observasi Penulis Di Studio Onama, 18 Agustus 2022. Pukul 10.30."

<sup>54</sup> Zubaedi, *Pengembangan Masyarakat Wacana Dan Praktik* (Jakarta: Kencana dan Prenada Media Grup, 2013).



## 4) Terus Mengembangkan Kreativitas dan Inovasi

Mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam proses pemberdayaan melalui desain grafis adalah langkah yang penting dalam memperkuat pemberdayaan masyarakat. Desain grafis adalah alat yang efektif untuk menyampaikan pesan, menginspirasi, dan menggerakkan perubahan. Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, desain grafis dapat digunakan sebagai sarana untuk memberdayakan individu dan kelompok, serta menciptakan dampak positif dalam berbagai bidang. Dengan terus mengembangkan kreatifitas serta terus berinovasi menjadi sarana untuk terus mengikuti perkembangan zaman.

## 5) Semakin Berkembangnya Media Digital Sehingga Desain Semakin Banyak dibutuhkan Di Berbagai Media.

Faktor terakhir yang menjadi pendukung di program pelatihan ini yakni semakin berkembangnya media digital sehingga mampu menumbuhkan rasa keinginan para pemuda untuk mengikuti program pelatihan ini. Semakin berkembangnya zaman ke era yang serba digital akan berpengaruh pada semua bidang yang nantinya akan beralih ke digital juga. Utamanya dalam bidang desain yang semakin banyak di butuhkan di berbagai media seperti sosial media website, info grafis, sehingga hal tersebut menjadi peluang baru untuk pekerjaan. Kondisi ini sangat di butuhkan bagi para pemuda yang saat ini sedang sulit mendapatkan lapangan pekerjaan, sehingga mereka mampu memberdayakan diri sendiri dengan bekal yang dimiliki lewat desain grafis.<sup>55</sup>

## b. Faktor Penghambat Pemberdayaan Masyarakat Islam melalui UMKM Desain Grafis di Studio Onama Desa Bulungcangkring Kec. Jekulo, Kab. Kudus

Selain faktor pendukung, dalam penelitian ini juga terdapat faktor penghambat yang dialami pihak Studio Onama selama melakukan pelatihan Desain Grafis.

---

<sup>55</sup> Utomo, "Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30."

## 1) Sumber daya manusia

Faktor penghambat yang pertama yaitu SDM yang rendah, dalam praktiknya SDM yang rendah mengakibatkan proses pembelajaran agak sedikit kurang memahami apa yang telah di sampaikan pelatih atau instruktur, sehingga pada saat pengaplikasiannya beberapa dari mereka masih ada yang belum bisa.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang di sampaikan oleh Pigg pengetahuan merupakan elemen atau bagian yang berperan penting dalam proses pembangunan manusia. Oleh karena itu, pengetahuan yang relevan menjadi penting untuk pembangunan berkelanjutan.<sup>56</sup>

## 2) Alat yang terbatas

Faktor penghambat selanjutnya yakni jumlah alat yang terbatas, jumlah alat yang terbatas inilah yang menyebabkan jumlah peserta pelatihan juga di batasi.<sup>57</sup>

## 3) Keterbatasan Pengetahuan dan Keterampilan

Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknis dapat menjadi hambatan. Desain grafis membutuhkan pemahaman mendalam tentang prinsip desain, teknik penggunaan perangkat lunak desain, dan kemampuan dalam menghasilkan karya visual yang menarik. Banyak masyarakat yang mungkin tidak memiliki akses atau peluang untuk mendapatkan pelatihan dan pendidikan formal dalam desain grafis. Dalam proses pelatihan bagi peserta yang belum memiliki wawasan yang cukup dapat menjadi tantangan tersendiri.<sup>58</sup>

## 4) Keterbatasan Akses terhadap Teknologi

Keterbatasan akses terhadap perangkat dan teknologi juga dapat menjadi kendala dalam pemberdayaan melalui desain grafis. Penggunaan perangkat lunak desain yang canggih dan perangkat keras yang berkualitas tinggi seringkali memerlukan investasi yang signifikan. Masyarakat dengan sumber daya terbatas mungkin tidak mampu membeli perangkat

---

<sup>56</sup> Eva Rahmawati, *Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan Wisata* (Aceh: Siah Kuala University Press, 2021).

<sup>57</sup> Utomo, "Wawancara Penulis Pada 18 Agustus Pukul 10.30."

<sup>58</sup> Utomo.

dan perangkat lunak yang diperlukan untuk desain grafis yang efektif. Dalam hal ini, solusi dapat mencakup penyediaan fasilitas dan akses terhadap perangkat desain grafis di pusat komunitas atau perpustakaan, serta pemanfaatan perangkat mobile yang lebih terjangkau.<sup>59</sup>

- 5) Masyarakat yang cenderung lebih menyukai bekerja di pabrik.

Faktor terakhir yang menjadi penghambat dalam proses pelatihan desain grafis di studio onama yakni para pemuda yang cenderung berpikiran sempit yang masih memandang lapangan kerja yang tersedia hanya menjadi karyawan, buruh pabrik atau bangunan, dan juga kebanyakan dari mereka masih gptek dalam menghadapi kemajuan teknologi, utamanya dalam bidang desain grafis. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor penghambat dari pemberdayaan masyarakat melalui UMKM desain grafis di studio onama.



---

<sup>59</sup> “Observasi Penulis Di Studio Onama, 18 Agustus 2022. Pukul 10.30.”