

Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Desain Grafis Untuk Pemula di Lingkungan RT. 05 RW 10 Meruya

Devit Setiono^{1*}, Yulianawati², Sri Wahyuningsih³, Denni Kurniawan⁴, Khusnul Khoiriyah⁵

¹²³⁴Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

⁵Fakultas Teknologi Informasi, Universitas ITB Swadharma

Email:

devit.setiono@budiluhur.ac.id

yulianawati@budiluhur.ac.id

sri.wahyuningsih@budiluhur.ac.id

denni.kurniawan@budiluhur.ac.id

khusnul.khoiriyah1@gmail.com

Submitted: 03 August 2022, Revised: 15 September 2022, Accepted : 15 October 2022

Abstrak

Setiap anggota masyarakat memiliki peranan dalam masyarakat serta kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan dalam menyajikan informasi, promosi yang menarik, kreatif, unik dan informasi yang disampaikan mudah dipahami adalah suatu keterampilan yang dapat dijadikan modal untuk menyampaikan berita atau informasi. RT.05/RW.10, Meruya Utara aktif mengadakan kegiatan di lingkungannya dan membutuhkan promosi melalui brosur atau *flyer* baik yang ditempel pada mading RPTRA ataupun disebarluaskan melalui media elektronik. Berdasarkan hasil analisis, kemampuan membuat sebuah desain harus dimiliki oleh pemuda di lingkungan RT.05, namun minimnya kemampuan dalam mendesain dan keterampilan seni, serta pemilihan perangkat membuat RT.05 mengalami kesulitan pada saat membutuhkan desain untuk suatu acara. Dalam upaya peningkatan kompetensi desain grafis di lingkungan RT.05 maka diadakan pelatihan pembuatan desain grafis menggunakan Canva. Metode pada kegiatan ini adalah ceramah dan praktek langsung, kegiatan ini memiliki tujuan dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dengan Canva bagi masyarakat RT.05/RW.10 Meruya Utara. Kegiatan pelatihan Canva ini dimulai dengan memberikan gambaran singkat, manfaat, cara menggunakan dan melakukan praktek secara langsung dengan pendampingan. Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah peserta dapat membuat desain brosur atau *flyer* dan bertambahnya wawasan serta kompetensi dalam penggunaan aplikasi Canva, dengan hasil umpan balik dengan rata-rata nilai sebesar 84,75%.

Kata Kunci : Pelatihan Grafis, Pelatihan Desain, Meruya Utara, Pelatihan Canva

Abstract

Every member of society has a role in society and activities carried out in daily life. The ability to present information, and promotions that are interesting, creative, and unique and the information conveyed are easy to understand is a skill that can be used as capital to convey news or information. RT.05/RW.10, Meruya Utara actively organizes activities in the neighborhood and requires promotion through brochures or flyers either attached to the RPTRA mading or disseminated through electronic media. Based on the results of the analysis, the ability to create a design must be owned by youth in the RT.05 neighborhood, but the lack of ability to design and art skills, as well as the selection of devices makes RT.05 experience difficulties when they need a design for an event. To increase graphic design competence in the RT.05 neighborhood, a graphic design training using Canva was held. The method in this activity is lecture and hands-on practice, this activity has the aim of improving graphic design skills with Canvas for the RT.05 / RW.10 Meruya Utara community. This Canva training activity begins by providing a brief overview, benefits, and how to use and do hands-on practice with assistance. The results of this training activity are that participants can create brochure or flyer designs and increase their insight and competence in using the Canvas application, with feedback results of an average score of 84.75%.

Keywords: Graphics Training, Design Training, Meruya Utara, Canva Training

Pendahuluan

Berkembangnya teknologi yang semakin beragam ikut serta dalam perubahan proses dan gaya hidup masyarakat hampir di setiap bidang. Indonesia termasuk dalam pengguna internet terbanyak di dunia, pada tahun 2022 terdapat 204,7 juta [1]. Adapun tujuan dalam penggunaan internet meliputi informasi, gaya hidup, hiburan sampai dengan pembuatan konten baik berupa audio maupun visual. Pembuatan konten ataupun informasi sangat dibutuhkan kreatifitas serta imajinasi yang baik agar produk yang dihasilkan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh masyarakat.

Kemampuan dalam mengolah bahan menjadi sebuah informasi serta kemampuan dalam mengoperasikan perangkat juga sangat diperlukan. Desain grafis merupakan sebuah cara untuk menuangkan informasi melalui sebuah tampilan yang menarik, berupa perpaduan gambar, tulisan dan warna yang dapat menunjang dalam penyampaian informasi [2]. Saat ini pembuatan desain grafis dapat dilakukan tanpa harus menggunakan sebuah aplikasi dan perangkat yang diinstal pada komputer, melainkan dapat diakses melalui handphone, salah satunya adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain online yang menggunakan konsep *drag and drop* yang sudah menyediakan template sehingga memudahkan pengguna, bahkan yang belum memiliki keterampilan desain secara mahir [3].

Canva dapat digunakan dalam pembuatan desain poster, brosur, materi pembelajaran, kartu ucapan dan lain sebagainya [4]. Penggunaan Aplikasi Canva sudah banyak digunakan oleh banyak bidang, diantaranya selaras dengan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam pembuatan media promosi di Yayasan Desa Hijau [5]. Pelatihan desain grafis dengan Canva untuk remaja desa Kalikejambon juga dilakukan dalam rangka meningkatkan kompetensi desain [6].

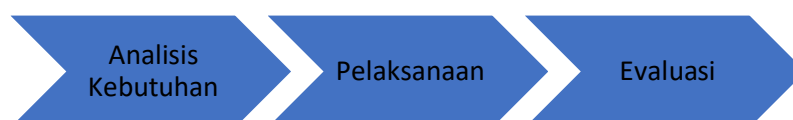
Kelebihan aplikasi Canva yaitu memiliki desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas masyarakat dengan banyaknya fitur dan template yang disediakan, menghemat waktu dengan pembelajaran yang singkat, praktis dan penggunaan dapat menggunakan *laptop* dan *handphone* [7].

Masyarakat di lingkungan RT. 05 RW. 10 Meruya Utara adalah lingkungan yang aktif menyelenggarakan kegiatan dalam rangka mempererat hubungan antar warga, seperti perlombaan, posyandu, vaksinasi, serta kegiatan lainnya. Dalam penyampaian informasi kegiatan, pihak RT membutuhkan promosi melalui brosur atau *flyer* baik yang ditempel pada mading RPTRA ataupun disebarluaskan melalui media elektronik. Berdasarkan hasil analisis, kemampuan membuat sebuah desain harus dimiliki oleh pemuda di lingkungan RT.05, namun minimnya kemampuan dalam mendesain dan keterampilan seni, serta pemilihan perangkat membuat RT.05 mengalami kesulitan pada saat membutuhkan desain untuk suatu acara. Hal ini mengakibatkan seringnya menggunakan jasa desain yang relatif mahal dan menambah pengeluaran kas RT.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat lingkungan RT.05/RW.10 Meruya Utara dalam Peningkatan kemampuan desain, maka diadakan pelatihan desain menggunakan *Canva* untuk pemula yang selaras dengan kebutuhan masyarakat.

Metode

Adapun rangkaian proses pelaksanaan kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar 1.



Rangkaian pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan awal pada pelaksanaan Abdimas ini adalah berkunjung ke lokasi mitra, RPTRA Kecapi 72 di lingkungan RT.05/RW.10, Meruya Utara. Pada tahap ini diadakan wawancara dan diskusi terkait permasalahan yang dihadapi oleh mitra meliputi kemampuan desain grafis dalam pembuatan promosi atau poster di lingkungan RT.05 terlebih pada saat ada acara yang membutuhkan media promosi. Pada tahap ini tim Abdimas memberikan solusi terkait kurangnya kemampuan desain menggunakan aplikasi Canva. Pemilihan Aplikasi Canva selain sudah disediakan berbagai macam template, juga dapat diakses menggunakan *handphone* sehingga lebih efektif.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan desain grafis dilaksanakan di RPTRA Kecapi 72 RT.05/RW.10, Meruya Utara. Kegiatan ini awali dengan pembukaan oleh ketua RT.05, Ibu Wiwin. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah ceramah dan praktek yang didampingi oleh mahasiswa dan mahasiswi Universitas Budi Luhur. Kegiatan ini dilaksanakan mulai pukul 09.00 s.d. pukul 12.00.

3. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan di akhir kegiatan yang meliputi, evaluasi persiapan, pelaksanaan dan juga setelah pelaksanaan. Salah satu bentuk evaluasi kegiatan adalah dengan dibagikan kuesioner yang wajib diisi oleh peserta, hal ini untuk mendapatkan feedback apa yang harus diperbaiki dan ditingkatkan pada kegiatan selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan ini terlaksana berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh lingkungan RT.05/RW.10 Meruya Utara terkait dengan kemampuan desain grafis. Kurangnya kemampuan dalam hal desain dan pemilihan aplikasi desain menjadi kendala pada saat ingin membuat desain promosi kegiatan. Dari hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan temuan bahwa seringnya menggunakan jasa desain di percetakan, yang mana hal ini menambah pengeluaran kas RT.

Kegiatan ini dilaksanakan di RPTRA Kecapi 72 dengan jumlah peserta sebanyak 25 orang. Acara diawali dengan pembukaan oleh ibu Wiwin selaku ketua RT.05/RW.10 kemudian dilanjutkan dengan pembukaan oleh ketua pelaksana dan masuk ke sesi materi pelatihan.

Materi pelatihan disampaikan oleh Bapak Dr. Denni Kurniawan, S.T., M.IT., Ph.D. terkait dengan perkembangan teknologi informasi dan Peningkatan Kompetensi yang selaras dengan kebutuhan industri serta gambaran umum Aplikasi Canva. Selanjutnya penyampaian materi dan praktek langsung menggunakan *Canva* dipaparkan oleh Bapak Devit Setiono, M.Kom. dan pendampingan kepada peserta oleh Ibu Yulianawati, M.Kom., Ibu Sri Wahyuni, M.Kom., Ibu Khusnul Khoiriyah serta dibantu beberapa rekan-rekan mahasiswa Universitas Budi Luhur.

Materi *Canva* dimulai dengan penjelasan bagaimana cara membuat akun, masuk pada aplikasi, pemilihan *template* sesuai kebutuhan. Selain itu, dijelaskan juga tentang penggunaan fitur-fitur yang ada pada *Canva*. Pemaparan materi dasar Canva disampaikan oleh Bapak Devit Setiono seperti terlihat pada gambar 2. Kegiatan pendampingan kepada peserta remaja dalam pembuatan desain dan penjelasan fitur-fitur Canva secara berkelompok dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 1 Penyampian Materi



Gambar 2 Pendampingan Praktek Desain

Media pada pelatihan ini menggunakan 2 perangkat, yaitu laptop dan juga *handphone* yang sudah terinstall aplikasi Canva. Aplikasi Canva dapat diakses secara online via web melalui laman www.Canva.com dan bisa mengunduh dan menginstal pada *handphone* masing-masing. Pemilihan Canva sebagai media desain selain mudah digunakan, disediakan banyak template sehingga peserta yang tidak memiliki ilmu dasar desain dapat melakukan desain secara mandiri.

Selain materi teknis Canva, pada pelatihan ini disampaikan pula bagaimana membuat desain yang menarik dan mudah dipahami, serta melakukan promosi baik dengan dicetak langsung ataupun melalui media elektronik. Pada proses pelatihan masih didapatkan kendala-kendala dikarenakan belum terbiasanya menggunakan aplikasi Canva. Waktu praktek pada pelatihan ini kami berikan selama 3 jam dan dilanjutkan dengan proses tanya jawab.

Selain itu, sebagai bahan evaluasi tim abdimas juga memberikan kuesioner sebagai rujukan evaluasi dalam kegiatan ini dan akan dijadikan pengembangan pelatihan di kemudian hari. Kuesioner ini terdiri 6 indikator pertanyaan, yang meliputi: Kepuasan peserta, peningkatan kemampuan desain, pemanfaatan teknologi dan aplikasi Canva, penerapan ilmu, kebermanfaatan, dan pelatihan keberlanjutan. Indeks skor konversi penilaian dapat dilihat pada tabel 1. Dan olahan Hasil umpan balik evaluasi kegiatan pelatihan dapat dilihat pada tabel 2.

Table 1 Index Interval Skor Penilaian

Sangat Puas	80% -100%
Puas	60% -79,99%
Cukup puas	40% -59,99%
Kurang Puas	20% -39,99%
Tidak Puas	0% -19,99%

Tabel 2 Hasil Kuesioner Evaluasi Kegiatan Pelatihan Canva

No	Sisi Penilaian	Skor Penilaian (%)
1	Kepuasan peserta atas keikutsertaan dalam kegiatan Pelatihan	88,5
2	Setelah mengikuti kegiatan Abdimas, sikap, pengetahuan dan keterampilan berubah	81,5
3	Pemanfaatan teknologi dan pengetahuan pengoperasian Canva	80,5
4	Peserta pelatihan dapat menerapkan ilmu dan teknologi yang diperoleh dari kegiatan Abdimas	85
5	Dapat membantu peserta dengan pertanyaan mengenai materi yang diberikan melalui kegiatan Abdimas	83
6	Kegiatan pelatihan diadakan kembali	93,5

Secara umum kegiatan pelatihan ini berjalan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan dan diikuti dengan antusias masyarakat di lingkungan Meruya Utara. Berdasarkan survey di lapangan setelah kegiatan ini masyarakat merasa puas dan senang. Hal ini dibuktikan dengan adanya permintaan untuk melakukan pelatihan di waktu yang akan datang dengan materi yang berbeda. Dengan adanya kegiatan pelatihan ini akan terjalin hubungan baik antara Universitas Budi Luhur, ITB Swadharma dan Meruya Utara.

Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan *Canva*, dapat dikategorikan berhasil berdasarkan hasil evaluasi kegiatan terlihat dari hasil umpan balik dengan hasil rata-rata 84,75 dari 6 indikator. Setelah mengikuti pelatihan, peserta juga dapat membuat desain brosur atau *flyer* dan bertambahnya wawasan serta kompetensi dalam penggunaan aplikasi *Canva*. Menutup kegiatan Abdimas perlu adanya pelatihan secara lebih mendalam dan keberlanjutan dengan penambahan materi dalam rangka pengembangan kompetensi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cindy Mutia Annur, "Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022," 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022>
- [2] Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor," *BERNAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 476–480, 2020, doi: 10.31949/jb.v1i4.417.
- [3] A. Poerna Wardhanie, F. Fahminnansih, and E. Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan," *Soc. J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 51–58, 2021, doi: 10.37802/society.v2i1.170.
- [4] K. N. Isnaini, D. F. Sulistiyani, and Z. R. K. Putri, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, p. 291, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v5i1.6434.
- [5] E. Nurhayaty, E. Y. Pramularso, R. Marginingsih, and I. H. Susilowati, "Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau," *J. Abdimas BSI J.*

- Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 69–77, 2022, doi: 10.31294/jabdimas.v5i1.10522.
- [6] W. S. Satiti, F. Umardiyah, F. Hidayatulloh, and N. F. Munfarida, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon,” vol. 3, no. 3, 2022.
- [7] S. Resmi, I. Satriani, and M. Rafi, “Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris,” *Abdimas Siliwangi*, vol. 4, no. 2, pp. 335–343, 2021, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>