

## Pelatihan Desain Grafis menggunakan Aplikasi Canva untuk Peningkatan Kapasitas Aparat Desa Cendana Putih

Nikmasari Pakaya<sup>a\*</sup>, Moh. Hidayat Koniyo<sup>b</sup>, Salahudin Ollii<sup>c</sup>

<sup>a,b,c</sup> Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo  
nikmasari.pakaya@ung.ac.id<sup>a</sup>, hidayat@ung.ac.id<sup>b</sup>, salahudin@ung.ac.id<sup>c</sup>

### Abstract

Graphic Design is an art form that combines various graphic elements to be able to convey information in a desired way. Canva is a design platform for both web and application that has many tools that can be used for free and can easily help users create designs. Graphic Design Training is held to increase the capacity of Cendana Putih Village officials in an effort to increase individual and organizational capabilities. The activity was carried out through the introduction and training on using the Canva application to create logo designs, banners, posters and banners, which was attended by all Cendana Putih village officials.

**Keywords :** Canva, Capacity Building, Graphic Design Training

### Abstrak

Desain Grafis merupakan suatu bentuk seni yang menggabungkan berbagai elemen grafis untuk dapat menyampaikan informasi dengan cara yang diinginkan. Canva adalah sebuah platform desain baik web maupun aplikasi yang memiliki banyak tools yang bisa digunakan secara gratis dan dapat dengan mudah membantu penggunaannya dalam membuat desain. Pelatihan Desain Grafis dilaksanakan untuk meningkatkan kapasitas aparat Desa Cendana Putih dalam upaya peningkatan kemampuan individu dan organisasi. Kegiatan dilaksanakan melalui pengenalan dan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain logo, banner, poster, dan spanduk, yang diikuti oleh seluruh aparat desa Cendana Putih.

**Keywords:** Canva, Pelatihan Desain Grafis, Peningkatan Kapasitas

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat sehingga dapat mempengaruhi segala aspek kehidupan (Kala'lembang, dkk, 2021). Perkembangan teknologi tersebut membuka kesempatan bagi siapapun untuk berkembang dengan memanfaatkan informasi yang berlimpah dan mudah diakses. Kesempatan untuk merintis pengetahuan dan berkegiatan usaha relative lebih mudah untuk dilakukan. (Rahmi, dkk, 2020). Saat ini penyajian sebuah informasi di media digital bahkan media cetak yang masih konvensional tetap membutuhkan kreativitas dalam menyajikannya. Pentingnya penyajian berita yang menarik dan kreatif bertujuan agar informasi lebih mudah diterima oleh pembaca. Penyajian informasi atau berita yang menarik, kreatif, dan informatif merupakan salah satu modal untuk menciptakan informasi yang mudah diterima oleh pembaca salah satunya dengan sebuah infografis (Isnaini, dkk, 2021). Sebuah desain infografis memiliki tujuan diantaranya mengkomunikasikan pesan yang kompleks menjadi sederhana, mempresentasikan informasi lebih singkat dan mudah dipahami, menjelaskan data supaya lebih mudah, serta memonitor secara periodik setiap parameter perubahan (Kurniasih, 2016)

Untuk dapat menyampaikan informasi dengan cara yang diinginkan, diperlukan perpaduan berbagai elemen grafis (garis, warna dan lain-lain) dalam suatu bentuk seni yang disebut desain grafis (Sudirman, dkk, 2021). Desain grafis mengajarkan ketrampilan komunikasi visual dengan menggunakan media teks dan gambar untuk menyampaikan informasi dengan perangkat lunak (Budiarto, 2019).

Kebutuhan pembuatan infografis di berbagai bidang berupa pembuatan branding, seperti logo, brosur, kartu nama, spanduk, banner yang menarik dan unik (Yahya, dkk, 2020). Penyampaian informasi yang tepat dan menarik membutuhkan kreativitas pembuatan infografis yang sesuai salah satunya menggunakan Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang cukup sederhana dan mudah digunakan (Pelangi, 2020, Canva, 2022). Aplikasi ini sangat populer bagi orang yang baru mulai belajar tentang desain karena dilengkapi dengan berbagai macam templat desain dan tutorial yang mudah dipahami. Aplikasi ini juga didukung banyak tools desain yang bisa digunakan secara gratis. Selain itu, karya desain yang dibuat dapat disimpan dengan berbagai format, menyesuaikan keperluan pengguna. Penggunaan aplikasi Canva tentunya dapat membantu meningkatkan kemampuan mendesain. Hal ini dikarenakan peserta dapat belajar tentang konsep dasar desain, seperti teori warna, tipografi, dan tata letak. Selain itu, peserta juga dapat bereksperimen dengan berbagai alat desain untuk menemukan alat yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.

Dalam rangka peningkatan kapasitas berupa wawasan dan ilmu pengetahuan serta kemampuan aparat Desa Cendana Putih, maka diperlukan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan saat ini yaitu penggunaan aplikasi Canva. Pelatihan diselenggarakan dalam bentuk penyajian materi dengan metode ceramah dan mempraktikkan langsung serta memberi kesempatan kepada para peserta untuk dapat mengikuti pelatihan berdasarkan modul yang telah diberikan.

## 2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi beberapa tahapan kegiatan seperti yang terlihat pada Gambar 1. Pertama adalah persiapan, dilaksanakan untuk mengumpulkan data awal melalui observasi dan wawancara. Pada tahap ini tim pengabdian mengamati dan menggali kendala – kendala yang dihadapi oleh aparat desa khususnya yang berkaitan dengan pembuatan desain grafis. Pada tahap ini juga dilakukan analisa permasalahan yang ada dan pelaksanaan diskusi awal dengan mitra. Selain itu, dilakukan pula sosialisasi awal tentang pelaksanaan pelatihan untuk menjelaskan lebih detail tujuan dan teknis pelaksanaan pelatihan. Selanjutnya, pada tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan, dan tahap ketiga adalah evaluasi.



Gambar 1. Tahapan kegiatan

Secara garis besar pelaksanaan pelatihan dibagi dalam dua tahapan sesuai dengan masalah utama yang dialami mitra. Tahap 1: Penyajian materi tentang Desain Grafis dan Tahap 2: Pelatihan Desain Grafis menggunakan Aplikasi Canva serta

Pendampingan pembuatan desain poster dan spanduk. Dalam pelaksanaan pelatihan, dilakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan dan evaluasi efektifitas dan efisiensi secara substansi dalam hal pelatihan desain grafis dan modul pendampingan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan April tahun 2023. Peserta kegiatan merupakan partisipan dari dari pihak mitra yaitu pemerintah desa Cendana Putih, sebanyak 10 (sepuluh) orang aparat desa serta masyarakat yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan. Gambar 2 menampilkan dokumentasi kunjungan dan diskusi tim pengabdian dengan mitra pemerintah desa Cendana Putih.



Gambar 2. Diskusi tim pengabdian dengan pihak mitra

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### a. Tahap persiapan

Persiapan dilakukan dengan menentukan waktu pelaksanaan, pengumpulan data dengan pemateri untuk menentukan materi dan topik pelatihan desain menggunakan Canva. Koordinasi dengan kepala desa beserta perangkat desa dilaksanakan untuk persiapan pelaksanaan kegiatan pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva di Kantor Desa Cendana Putih.

Pada pelaksanaan koordinasi awal, dilakukan pula pengumpulan data melalui wawancara sebagai upaya untuk mengetahui pengetahuan dasar yang dimiliki oleh calon peserta pelatihan. Melalui pengumpulan data awal, diperoleh informasi bahwa salah satu kendala utama saat ini dari mitra adalah pembuatan desain grafis. Secara umum, aparat desa maupun masyarakat memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan perangkat komputer dan gawai ponsel cerdas, namun belum memiliki pengetahuan dasar serta keterampilan dalam menggunakan aplikasi pengolah gambar.

Setelah dilakukan koordinasi dengan penanggungjawab pemerintah desa, dilakukan sosialisasi awal kepada seluruh aparat dan perwakilan masyarakat. Gambar 3 menunjukkan dokumentasi pelaksanaan sosialisasi. Sosialisasi dilaksanakan untuk menjelaskan terkait tujuan, luaran yang diharapkan, hingga persiapan teknis untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan.



Gambar 3. Sosialisasi pelaksanaan kegiatan pengabdian

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap kegiatan ini peserta pelatihan diajarkan aplikasi Canva untuk membuat desain poster, spanduk dan logo sesuai kebutuhan. Kegiatan pengabdian diawali pembukaan oleh moderator yang kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang penggunaan aplikasi dan website Canva. Gambar 4 menunjukkan pelaksanaan pembukaan kegiatan pelatihan.



Gambar 4. Pembukaan Kegiatan Pelatihan Canva

Pada awal materi narasumber menampilkan tampilan awal *website* sekaligus memberikan pengantar tentang gambaran umum Canva sebagai media infografis di antaranya pengertian secara umum dan manfaatnya untuk aparat desat dan masyarakat secara umum khususnya dalam membuat media infografis. Hal pertama yang dilakukan adalah mengajarkan mengakses aplikasi Canva. Materi dilanjutkan dengan pemaparan pembuatan akun, penggunaan template presentasi, pengaturan tata tulis, pengaturan elemen-elemen objek, dan pengaturan tata letak. Kemudian tahap berikutnya adalah belajar cara membuat desain spanduk, poster dan logo menggunakan beberapa *template* dan memodifikasi sesuai kebutuhan dan kreatifitas masing-masing peserta. Ketika pilihan *template* diklik, peserta kemudian memilih *slide* yang akan ditampilkan untuk di ubah isinya. Dijelaskan pula mengenai tab-tab yang disediakan oleh Canva. Pada *tab menu* elemen, Canva menyediakan beberapa pilihan tambahan gambar, bentuk, foto dan

lain sebagainya. Hal ini sama seperti menu pada Microsoft Power Point pada bagian *Insert Picture* atau *Shape*.

Pada akhir materi dijelaskan tentang tab menu unggahan dan pengguna diberikan pilihan untuk mengunggah foto atau video yang diinginkan untuk dimasukkan ke dalam slide presentasi. Kemudian narasumber menyampaikan cara menyimpan file dalam berbagai jenis ekstensi file yang tersedia. Selain itu peserta juga dilatih cara mengunduh file desain yang sudah selesai dibuat.

c. Tahapan evaluasi

Setelah pelaksanaan pelatihan, tahap terakhir yang dilaksanakan adalah evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami materi selama berlangsungnya pelatihan. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner yang berisi sejumlah pertanyaan yang diisi oleh peserta. Kuesioner tersebut menjadi dasar evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan yang mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan materi yang disampaikan, dan manfaat yang dirasakan oleh peserta.

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan terdapat beberapa hambatan khususnya pada saat Latihan menggunakan Canva. Hal ini disebabkan antara lain kurang tersedianya dukungan sarana prasarana yang memadai yakni laptop atau personal computer sehingga tidak semua peserta dapat mengikuti pelatihan dengan maksimal. Sebagai alternatif, beberapa peserta tetap dapat mengikuti materi dan pelatihan dengan menggunakan bantuan gawai ponsel cerdas, sehingga secara umum kegiatan pengabdian masyarakat berjalan lancar dan dapat diikuti oleh semua peserta. Antusiasme peserta dalam mengikuti keseluruhan rangkaian dapat dilihat melalui hasil evaluasi yang diperoleh. Hasil evaluasi menunjukkan peserta merasa Canva mudah digunakan namun membutuhkan koneksi internet yang stabil.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil realisasi program yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian merupakan sarana untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang juga merupakan wujud nyata pengalaman yang bermakna bagi tim pengabdian dalam kehidupan masyarakat secara langsung.

Pelatihan Desain Grafis menggunakan Aplikasi Canva untuk Peningkatan Kapasitas Aparat Desa Cendana Putih merupakan langkah awal dan penggerak untuk peningkatan pengetahuan masyarakat desa tentang pengelolaan TIK. Melalui pelaksanaan pelatihan ini telah menghasilkan tenaga terlatih khususnya pengolahan data grafis yang diharapkan mampu berkontribusi dalam upaya mewujudkan dan mendorong kemajuan potensi ekonomi kelautan, pariwisata dan UMKM. Kegiatan pengabdian dapat terlaksana dengan baik dan lancar dengan adanya dukungan penuh, bantuan dan partisipasi dari pihak pemerintah desa serta respon yang positif dari peserta pelatihan yakni aparat desa dan masyarakat Desa Cendana Putih.

## Daftar Pustaka

- Fransisca, D. C., & Muhammd, A. A., (2023). Pelatihan Konten Digital Desa Wisata Di Desa Karang Ayam Menggunakan Canva : Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika 3 (1), 10-15.
- Hadana, Asep.P.Y.U, Nurus. S, & Titis. A. (2023). Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X Sma Negeri 11 Semarang: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial. 1(1), 126-142
- Holilah, Puspita, M., Solihin., & Asep, Y. Y. (2023) Pelatihan Pemanfaatan Canva Sebagai Sarana Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Digital Yang Kreatif Dan Inovatif Di Sdn 1 Ciuyah Lebak Banten: Jurnal Abdimas Bina Bangsa, 4 (2), 962-968.
- Irfan, P., Habib, R. P. N., Fatimatuzzahra., Muh, A., & Khairul, W. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Media Promosi Makanan Khas Lombok: Jurnal Mengabdikan Dari Hati, 1 (1), 31-38.
- Nd Keumala.F, & Andrisman. S, Desain Grafis Untuk Meningkatkan Pemasaran Digital Dalam Berwirausaha Di Kabupaten Aceh Barat: Journal Pengabdian Multi Disiplin. 1(2), 42-49.
- Nurmalina , Cut, D. I. R., Andika H S , Sungkawati W , Muhammad, H., & Batubara. (2022) Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa : Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam 2 (2). 48- 53
- Purwatiyuli, & Linda.P, (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya: Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat, 1(1), 42-51.
- Ridiani, N. M., Ahmad, F. K. B., Della. N, Fara D.S.W, Kelvin.W, Siti K.Y.P, & M. Muhyiddin A.W, (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Media Canva Guna Melatih Kreativitas Masyarakat Desa Banyuurip Kecamatan Senori Kabupaten Tuban: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1 (1), 23-32.
- Satiti, W. S., Fitri. U., Faisol, H., Nur, F. M., Milla, F., & Achmad, H. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Remaja Di Desa Kalikejambonz; Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3 (3), 105-109.
- Septiarini, A., Novianti, P., Yanuar, S. G., Satria, B. E. C., Gempar. P. D., Daffa. P. M., & Risky, K. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa Sman 4 Samarinda : Jurnal Pengabdian Masyarakat 2(2)