

Pelatihan Aplikasi Desain Canva Bagi Para Peneliti Muda

Lusi Dwi Putri*¹, Apriliana Hidayati Nurdin², Imbardi

¹Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Lancang Kuning

²Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lancang Kuning

³Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lancang Kuning

*Corresponding authors e-mail : lusidwiputri@unilak.ac.id

Submitted : 11 January 2024

Accepted: 04 April 2024

DOI: <https://doi.org/10.31849/fleksibel.v5i1.18640>

Abstrak

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara *online*. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, yaitu pada versi *web*, *iPhone*, dan *Android*. Di masa seperti sekarang ini, lembaga pendidikan memberikan pelajaran tentang bagaimana mendesain suatu hal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Perguruan Tinggi. Salah satu contoh pengabdian yang dibuat oleh Perguruan Tinggi ialah memberikan pelatihan kepada masyarakat atau lebih tepatnya adalah para peneliti muda sebagai bentuk praktik terhadap ilmu yang telah diberikan. Kegiatan pelatihan ini juga bertujuan agar para peneliti muda dapat lebih matang dan siap untuk menuangkan ide karya mereka dan membawa nama baik pribadi, lembaga ataupun sampai ke tingkat Universitas. Hasil yang diperoleh adalah mitra memahami cara menggunakan aplikasi desain grafis Canva, dari 25 (dua puluh lima) orang peserta dengan nilai 'Sangat Baik' sebesar 12%, nilai 'Baik' sebesar 60% nilai 'Sedang' 28% dan nilai 'Tidak Tampil' sebesar 0%. Hasil lainnya berupa bahan ajar tentang Desain Grafis Canva dan artikel ke Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Kesimpulan yang diperoleh adalah meningkatnya kapasitas mitra dalam menggunakan aplikasi Desain Grafis Canva.

Kata kunci : canva, desain grafis, pelatihan

Abstract

Canva is a graphic design application that provides users with the ability to easily design various types of creative materials online. Starting from designing greeting cards, posters, brochures, infographics, to presentations. Canva is currently available in several versions, namely web, iPhone and Android versions. In times like today, educational institutions provide lessons on how to design things to support teaching and learning activities, one of which is universities. One example of service made by universities is providing training to the community or more precisely to young researchers as a form of practice in the knowledge that has been given. This training activity also aims to make young researchers more mature and ready to express their work ideas and bring a good name to themselves, their institutions or even to the university level. The results obtained were that partners understood how to use the Canva graphic design application, out of 25 (twenty five) participants with a 'Very Good' score of 12%, a 'Good' score of 60%, a 'Medium' score of 28%

and a score of 'Not Appearing'. ' by 0%. Other results include teaching materials about Canva Graphic Design and articles for the Community Service Journal. The conclusion obtained is the increased capacity of partners in using the Canva Graphic Design application.

Keywords : *canva, graphic design, training*

1. Pendahuluan

Pertumbuhan permintaan informasi yang sangat kuat diimbangi oleh perkembangan sistem komputer, sehingga informasi yang ada memerlukan penyesuaian serta perantara media. Perkembangan digital di era sekarang bisa membantu dunia pendidikan. Adanya transformasi digital, memberikan kemudahan bagi kita dalam menghasilkan penerus yang cakap teknologi. Menurut Reddy, Chaudary, & Husein (2023) mengatakan bahwa pengetahuan digital sangat penting untuk meningkatkan pembelajaran serta ketemapilan digital mahasiswa sehingga mempersiapkan generasi penerus bangsa yang cakap akan teknologi.

Salah satu bagian kesenian yang penerapannya berbentuk dua atau tiga dimensi, dikenal dengan istilah seni rupa. Seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen (yang meliputi unsur titik, garis, warna, bidang, tekstur, gelap terang) serta prinsip-prinsip desain. Seni rupa merupakan realisasi dari sebuah imajinasi tanpa batas dan tidak ada batasan, sejatinya, dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. (Prawiro, 2018).

Seni merupakan salah satu dari bagian pendidikan yang memiliki peran dalam pengembangan kreatifitas dan keterampilan serta pengembangan bakat seni. Seni memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri, imajinasi, daya cipta, dan mampu mengembangkan ide. Sekarang ini seni merupakan salah satu hal yang penting, semua hal mulai bergantung pada keindahan seni (Bakri, 2021). Seni yang sedang di gandrungi oleh masyarakat saat ini adalah mendesain pamflet, template, brosur, dll. Hal itu dilakukan untuk menarik perhatian karena pada masa sekarang ini yang diperhatikan adalah bentuk desainnya. Hal seperti itu seringkali dimanfaatkan dalam membantu para pebisnis kecil ataupun mahasiswa yang ingin mendesain tugas mereka agar terlihat menarik (Tiawan, 2020). Maka dari itu dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan pengembangan kreatifitas mahasiswa dalam mendesain dengan menggunakan canva, diperlukan adanya pelatihan yang relevan. Pelatihan ini diselenggarakan secara offline.

Bagi para peneliti muda yang terdiri dari para *engineer* muda terkadang menemui kesulitan dalam merancang berbagai jenis material kreatif tanpa waktu yang lama. Mulai dari mendesain poster, brosur, info grafik, flyer hingga presentasi. Banyak aplikasi yang bisa digunakan, namun Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Oleh karena itu perlu penguatan kapasitas para peneliti muda ini dengan memberikan pelatihan aplikasi desain Canva yang dapat digunakan secara gratis.

Terkait permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya maka dirasa perlu untuk diadakan pembekalan mengenai desain grafis kepada para peneliti muda melalui kegiatan pelatihan desain Canva, dengan tahapan pelaksanaan berupa pelatihan teori dan aplikasi Canva serta praktik penggunaan Canva.

2. Metode

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat masyarakat adalah kegiatan belajar di kelas, dengan materi pembelajaran yaitu :

1. Melakukan Perkenalan kepada mengenai penggunaan aplikasi Canva
2. Melakukan demo penggunaan aplikasi Canva secara free dari internet
3. Monev dari hasil sosialisasi untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman mitra terhadap bantuan yang diberikan oleh tim pengabdian.

2.1 Metode Pembelajaran

Metode pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Ceramah dan Diskusi
Substansi yang disampaikan adalah penggunaan aplikasi Canva.
Topik 1 : Pengantar Desain Grafis (Pemandu 1)
Topik 2 : Pengenalan Canva (Pemandu 1)
Topik 3 : Cara Menggunakan Canva (Pemandu 2)
2. Penginstalan aplikasi Canva pada perangkat hp/komputer mitra.
3. *On The Job Training (OJT)/Praktik*
Metode praktik ini digunakan dengan tujuan akhir mitra mampu menggunakan aplikasi Canva dan menghasilkan desain yang menarik.

2.2 Monev Pelaksanaan dan Keberlanjutan

Monev pelaksanaan dan keberlanjutan merupakan suatu sistem yang digunakan setelah selesai pelaksanaan kegiatan pengabdian. Bentuk monev tersebut adalah sebagai berikut :

1. Evaluasi nilai *pre-test* dan *post-test* saat sosialisasi dan pelatihan

Untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan kegiatan pelatihan, telah dilakukan evaluasi penilaian peserta. Nilai tersebut dihitung dari pelaksanaan *Pre Test* dan *Post Test* dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah soal yang bernilai benar}}{\text{Jumlah soal keseluruhan}} \times 100$$

2. Evaluasi topik belajar
Untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mitra terhadap topik pembelajaran dapat dilihat pada evaluasi topik belajar yang diberikan berupa kuisisioner kepada mitra.
3. Evaluasi pemandu
Untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan materi oleh pemandu terhadap topik belajar yang disampaikan kepada mitra dapat dilihat pada Evaluasi Pemandu yang diberikan berupa kuisisioner kepada mitra.
4. Pendampingan penggunaan aplikasi Canva.

2.3 Pelaksanaan Kegiatan

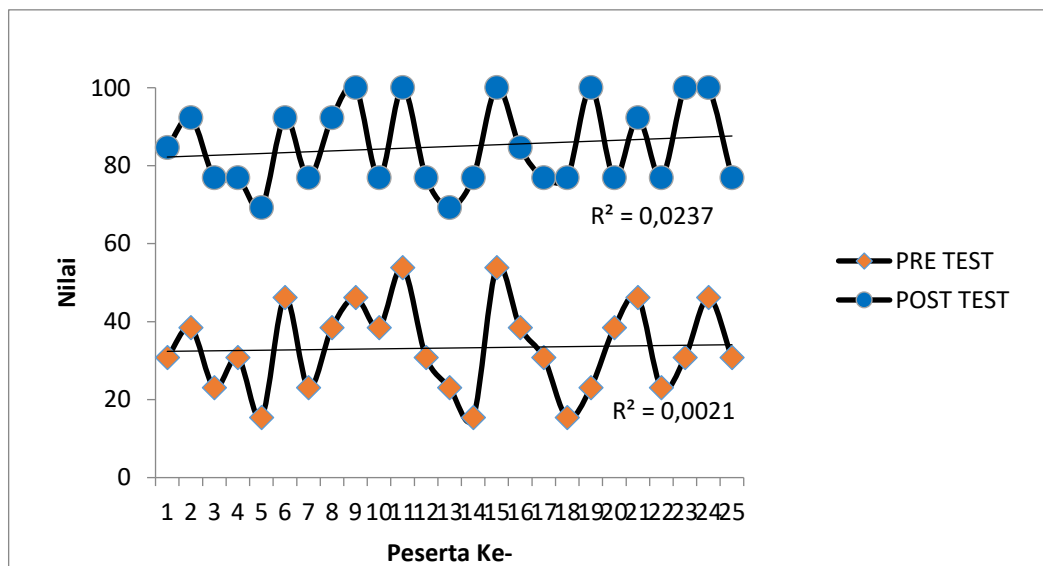
Kegiatan pelatihan dilaksanakan di prodi Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning. Peserta pelatihan berjumlah 25 (dua puluh lima) orang. Dari proses pelatihan dinamika peserta berjalan dengan baik, terjadi komunikasi 2 (dua) arah yang bersifat dialogis dan kritis. Secara umum topik yang disampaikan pemandu sudah memenuhi kebutuhan pelatihan, namun untuk mengetahui seberapa jauh melihat topik dan pemandu dapat dilihat pada Evaluasi Topik dan Pemandu melalui beberapa aspek penilaian sebagai berikut :



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil rekapitulasi diatas, peningkatan pemahaman substansi sebelum dan sesudah dilaksanakan sangat signifikan kenaikannya.

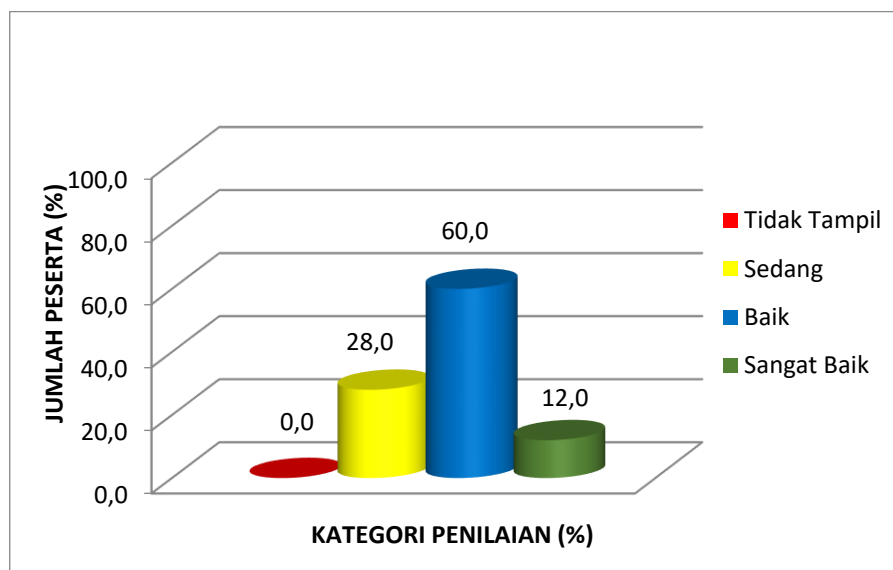


Gambar 2. Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Peserta

Dari grafik nilai *Pre Test* dan *Post Test* peserta pada gambar 5.5 diperoleh bahwa nilai yang diperoleh peserta ada yang lebih tinggi dari peserta lainnya begitu juga sebaliknya ada peserta yang

lebih rendah dari peserta lainnya. Selama kegiatan berlangsung kami mengamati bahwa peserta yang memiliki nilai yang lebih tinggi dari peserta lainnya dikarenakan peserta tersebut terlihat aktif selama kegiatan berlangsung seperti bertanya setiap tidak memahami substansi yang disampaikan oleh tim pemandu serta memiliki wawasan yang luas terkait ilmu struktur. Peserta yang memiliki nilai lebih rendah dari peserta lainnya, berdasarkan hasil pengamatan tim pemandu mereka kurang aktif untuk bertanya, bahkan umpan balik yang diberikan oleh tim pemandu pun tidak direspon hal ini dikarenakan kemampuan masing-masing individu berbeda dalam memahami substansi yang diberikan melalui pelatihan yang hanya diberikan pada jangka waktu yang belum maksimal.

Rekapitulasi hasil akhir pelatihan dari semua peserta dapat dilihat pada grafik dalam gambar 3 berikut.



Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Akhir

Peningkatan kemampuan peserta terhadap substansi mengalami peningkatan, banyak peserta yang awalnya masih bingung dengan konsep Desain Grafis dan penggunaan aplikasinya namun pada akhirnya mulai terbuka wawasan dan dukungan peserta untuk melaksanakan kegiatan. Terbukti pada grafik dalam gambar 5.5 dapat dilihat bahwa dari seluruh peserta terdapat 72% (tujuh puluh dua persen) memperoleh nilai akhir Sangat Baik dan Baik. Nilai Baik sebesar 60 % dan nilai Sangat Baik sebesar 12%. Hanya 28% peserta yang memperoleh nilai Sedang.

Pada tahap awal, mitra menemui kesulitan dalam menggunakan aplikasi. Kurang familiarnya mitra untuk menggunakan aplikasi desain grafis yang memiliki fitur-fitur yang sangat banyak, namun karena aplikasi ini mudah diakses dengan Latihan rutin akan terbiasa dengan tool yang sangat banyak namun lebih praktis dibanding menggunakan aplikasi desain grafis lainnya seperti Adobe Photoshop, autoCad atau Coreldraw dan lainnya. Aplikasi ini lebih praktis dan mudah digunakan menggunakan smartphone. Dari hasil pelatihan yang diberikan melalui kegiatan pelatihan ini diperoleh tingkat pemahaman mitra sebelumnya terkait aplikasi desain grafis dengan Canva masih sangat rendah yaitu sebesar 33% (tiga puluh tiga persen). Peserta kurang memahami bahkan cenderung baru mengetahui tentang materi yang diberikan. Namun dengan adanya proses *sharing* antara peserta memudahkan pemahaman substansi yang diberikan.

Setelah melalui kegiatan ini kemampuan peserta menyerap substansi yang diberikan sebesar 85 % (delapan puluh lima persen) memperoleh nilai akhir *post test* Baik. Konsep pelatihan yang mengembangkan konsep komunikasi terbuka, peserta pelatihan bisa mempererat silaturahmi dalam rangka membuka jaringan informasi dan tukar pendapat terkait dengan masalah dan kendala serta upaya teknis atas keberhasilan penggunaan aplikasi desain grafis dengan Canva.

4. Kesimpulan

Dari semua tahapan kegiatan pengabdian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Meningkatnya kapasitas mitra dalam kegiatan pelatihan, dimana tingkat pemahaman sebelum adanya kegiatan ini masih sangat rendah yaitu sebesar 33% (tiga puluh tiga persen) dan setelah mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat naik menjadi 85% (delapan puluh lima persen).
2. Hasil akhir pelatihan untuk peserta dengan nilai 'Sangat Baik' sebesar 12%, nilai 'Baik' sebesar 60% nilai 'Sedang' 28% dan nilai 'Tidak Tampil' sebesar 0%.
3. Meningkatnya peran serta mitra dalam membangun kultur pembelajaran yang terorganisasi melalui komunitas belajar dan kelompok kerja secara berkelanjutan.

5. Saran

Dari semua data yang ada disarankan agar kegiatan serupa dapat juga diterapkan kepada masyarakat luas seperti para pemuda dan pemudi atau anak-anak di lingkungan kita yang sudah putus sekolah.

6. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pimpinan Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning yang telah memberi dukungan *finansial* terhadap pengabdian ini dan mahasiswa yang membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Daftar Pustaka

- Ansori. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Mahasiswa Melalui Model Workshop Dalam Perkuliahan Kepenulisan Pada Program Nonkependidikan Jurusan Pendidikan Bahasa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online. *JURNAL ILMIAH PRO GURU*.
- Mukti, P., Sujoko, Shanty, P., & Yuniati, R. (2020). Pembelajaran Rumah Anak Berbasis Multiple Intelligence. *PLAKAT*, 2.

- Prawiro, M. (2018, September 03). *Seni Rupa: Pengertian, Unsur-Unsur, Fungsi, dan Jenisnya*. Retrieved September 21, 2023, from Maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/seni-rupa.html>
- Reddy, P., Chaudary, K., & Husein, S. 2023. A Digital Literacy Model to Narrow The Digital Literacy Skills Gap. *Heliyon*, 9(4) :4878
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *PLAKAT*
- Triyanto, T., Marefanda, N., Maifizar, A., Nurkhalis, N., Saputra, A., Yana, R. H., & Lestari, Y. S. (2020). Transfer Knowledge: Submit Artikel Pada Jurnal Online