



## PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN MEDIA CANVA GUNA MELATIH KREATIVITAS MASYARAKAT DESA

### BANYUURIP KECAMATAN SENORI KABUPATEN TUBAN

Nia Maulina Ridiani<sup>1\*</sup>, Ahmad Firmanda Khoirul Bisri<sup>2</sup>, Della Naningtiyas<sup>3</sup>, Fara Dila Silvi Wuladari<sup>4</sup>, Kelvin Wildasyah<sup>5</sup>, Siti Nur Kholifah Yunandha Putri<sup>6</sup>, Moh. Muhyidin Agus Wibowo<sup>7</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>2,7</sup>Teknik Industri, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>4</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>5</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>6</sup>Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: niamaulinaridiani@gmail.com

#### ABSTRAK

Pada era 4.0 saat ini teknologi berkembang pesat dan hampir telah memengaruhi segala aspek kehidupan. Saat ini desa telah melakukan banyak peningkatan mengenai pelayanan masyarakat. Salah satunya adalah layanan dalam hal teknologi dan informasi. Informasi dari pemerintah pusat harus segera tersampaikan kepada masyarakat dengan cepat. Untuk itu perlu adanya pelatihan guna menggali ketrampilan warga setempat. Salah satu ketrampilan yang dibutuhkan adalah membuat desain grafis untuk menunjang kegiatan-kegiatan komunitas dan pelayanan masyarakat, oleh karena itu perlu adanya pelatihan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat sekitar. Adapun tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan dengan memanfaatkan aplikasi online Canva. Pelatihan yang diberikan antara lain penyampaian materi tentang penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain yang digunakan untuk keperluan seperti pembuatan flyer. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yakni memberikan materi pelatihan melalui presentasi dan penggunaan aplikasi online Canva. Capaian kegiatan pengabdian ini adalah terlaksananya pelatihan pemanfaatan aplikasi online Canva dengan jumlah peserta 35 peserta yang dapat mengikuti pelatihan sampai akhir acara dan peserta mendapatkan pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi online Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis masyarakat Banyuwangi.

**Kata Kunci:** Desain; Aplikasi Canva; Komunitas; Masyarakat Banyuwangi; Pelatihan

#### PENDAHULUAN

Desain grafis merupakan disiplin seni visual kreatif yang mencakup banyak bidang. Ini termasuk bagan dari seni, tipografi, tata letak, teknologi informasi dan aspek kreatif lainnya. Keragaman seni dan desain ini bahwa ada bagian implementasi untuk praktik desain di mana seorang desainer dapat mengkhususkan atau fokus dengan seni kreatif. Desain grafis dikembangkan dari industri percetakan dan penerbitan, dengan

istilah “desain grafis” pertama kali digunakan pada 1950-an. Pada saat itu ada perubahan yang jelas dalam berbagai tahapan proses produksi cetak, para profesional dan spesialis desainer masing-masing melakukan perdagangan (Purwati, 2019).

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaannya 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 (Yurdayanti, 2021).

Desa Banyuurip terletak 7 KM disebelahselatan ibu kota Kecamatan Senori dan 56 km disebelah selatan ibu kota kabupaten tuban. Luas wilayah desa Banyuurip adalah 196.04 Ha, terdiri dari sawah tadah hujan, tegal/ladang, tanah kas desa, lapangan, perkantorapemerintah dan lainnya. Potensi pertanian yang dimiliki desa Banyuurip adalah tanaman jagung, ubikayu, dll. Disamping itu juga dikembangkan beberapa jenis komoditas perkebunan misalnya : kelapa dll. Desa Banyuurip berdiri 1 dusunya itu dusun Banyuurip dan dusun Jangur yang terdiri 4 Rukun warga dan 15 Rukun Tetangga yang memiliki 1.596 penduduk, yakni 1.191 laki-laki dan 1.305 perempuan. Dan tidak sedikit pula UMKM yang ada di Desa Banyuurip yang mana akan lebih menarik jika pemilik atau produsen bisa menghasilkankarya yang menggambarkan sebuah produknya berupa flyer, poster, benner, dll yang juga bisa menarik perhatian, yang mudah dibuat hanya menggunakan android yang mana hampir semua kalangan memilikinya (Adnyani, 2021).

Dalam hal ini pada bulan Agustus telah dilaksanakannya pelatihan desain grafis dengan menggunakan media canva dengan tujuan meningkatkan kreatifitas masyarakat Banyuurip Dalam dunia elektronik terutama android yang hampir semua kalangan memimlikinya. Pembuatan desain tersebut dapat memanfaatkan aplikasi Canva yang merupakan aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain grafis untuk berbagai keperluan seperti flyer, poster, infografik, banner, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dll (ibudigital.com, 1016). Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengubah foto dan membuat ikon produk. Aplikasi ini diakses secara onlinedan gratis dengan banyak pilihan gambar dan template desain yang menarik (Muktafa, 2022).

Definisi pelatihan menurut Mathis (1001) adalah suatu proses yang dilakukan untuk mencapai kemampuan tertentu dalam rangka membantu mencapai tujuan organisasi. Dalam penelitian Lodjo (1013) disebutkan bahwa pelatihan diperlukan guna meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas kerja yang terarah. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka solusi yang akan dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan tersebut diadakannya pelatihan desain grafis menggunakan media canva guna menambah kreatifitas masyarakat desa Banyuurip (Lodjo, 2013).

## **BAHAN DAN METODE**

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi metode monologis dan dialogis. Metode monolog merupakan kegiatan bahasa yang diucapkan oleh pemateri dan lebih mementingkan isi komunikasi (Mauludi, 2016). Metode monologis dalam kegiatan ini berupa presentasi penyampaian materi pelatihan sedangkan metode dialogis berupa wawancara dengan peserta pelatihan guna mengetahui tingkat pemahaman dan kesulitan yang dialami berkaitan dengan penggunaan aplikasi Canva. Tahapan yang dilakukan dalam kegiatan ini antara lain: (Bharata, 2022)

### **1. Tahap Persiapan**

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut: (a) Menentukan waktu pelaksanaan dan lama kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pengumpulan data dengan pemateri untuk menentukan materi dan topic pelatihan desain menggunakan Canva; (b) Melakukan koordinasi dengan pemteri untuk melakukan kegiatan pelatihandesaingrafis; (c) Melakukankordinasi dengan kepala desa beserta perangkat untuk ijin pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis di Gedung Sasono Suko ( SOS ).

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaanya itu tahap pelatihan desain menggunakan Canva. Pada kegiatan ini para peserta pelatihan diajarkan cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain poster sesuai dengan hari kemerdekaan. Hal pertama yang dilakukan adalah mengajarkan cara mengakses aplikasi Canva melalui internet. Selanjutnya peserta diajarkan cara membuat akun di aplikasi Canva. Tahap berikutnya adalah belajar cara membuat desain poster menggunakan beberapa template dan memodifikasi sesuai

kreatifitas masing-masing peserta. Selain itu peserta juga diajarkan cara mengunduh desain yang sudah selesai dibuat. Kegiatan pelatihan dilakukan sebanyak 1 kali di Gedung SasonoSuko (SOS). Dengan dosen sebagai pemateri dan pendamping kegiatan pelatihan.

### 3. Tahap Evaluasi dan Laporan

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman para peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain. Sedangkan tahap pelaporan akhir untuk melaporkan bagaimana pelaksanaan dan hasil pelaksanaan kegiatan di lapangan (Sakinah, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung selama 1 hari dari tanggal Kamis, 4 Agustus 2022. Kegiatan dimulai pukul 10.00-13.00 WIB dan dihadiri 35 orang peserta yang terdiri dari Siswa SMA Migas Ds. Banyuurip, Ibu guru TK dan perangkat desa Banyuurip.

Kegiatan pelatihan berupa praktek penggunaan aplikasi Canva mulai dari membuat mengakses aplikasi, membuat akun, membuat dan memodifikasi desain serta mengunduh desain yang telah dibuat (Hidayatullah, 2021)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan metode penyampaian materi, pelatihan dan pendampingan dalam membuat desain. Pada tahapan ini ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Kegiatan dan target pelatihan desain Grafis.

N	Kegiatan	Metode	Target
1	Memberikan pengetahuan tentang tahapan/Langkah-langkah dalam membuat desain.	Presentasi teori	Memberikan pemahaman tentang proses pembuatan suatu desain.
2	Memberikan contoh (mempraktekkan) tahapan-	Praktek bersama dari tahap awal hingga penyajian	Paham dan mampu membuat desain secara langsung

---

tahapan pembuatan nugget  
sayuran

---

Pada Gambar 1 berikut ini dapat dilihat proses berlangsungnya pelatihan desain grafis :



Gambar 1. Penyampaian materi dan praktek pelatihan desain.

### **Pembahasan**

Pada kegiatan pelatihan desain ini proses pembuatan desain menggunakan aplikasi canva dilakukan dengan cara mencari template gambar kemudian dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan produk. Pemilihan aplikasi canva dalam pembuatan desain kemasan ini dikarekan penggunaannya mudah untuk pemula dan banyak pilihan template gambarnya.

Peserta pelatihan desain dibimbing langsung oleh pemateri dalam pembuatan desain. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar meskipun ada sedikit kendala teknis saat akan mendemonstrasikan proses pembuatan desain grafis (Chairunnisa, 2021).

### **Faktor pendukung kegiatan desain grafis**

Dalam kegiatan pelatihan desain ini antusias masyarakat sangat supportif, dengan didukung pemerintahan desa yang memberikan ruang seluas-luasnya untuk pelaksanaan pelatihan desain ini, dalam hal ini kepala desa membantu memfasilitasi tempat dan peralatan yang digunakan dalam pelatihan. Selain itu, didukung oleh bapak/ibu dosen serta tim pelatihan desain yang mana sebagai pemateri utama dan membantu praktek langsung pada pelatihan desain ini (Azizah, 2021).

### **Faktor penghambat kegiatan desain grafis**

Ada beberapa kendala yang dialami dalam pelaksanaan pelatihan desain grafis yaitu (1) Terbatasnya jumlah peralatan seperti stop kontak yang digunakan untuk mengecaskan android oleh peserta untuk mengisi daya baterai, karena jumlah peserta yang cukup banyak. (2) Estimasi waktu dalam Pelatihan desain ini dirasa kurang maksimal dikarenakan pembukaan acara yang sedikit terlambat, sehingga mengurangi jam pelatihan yang telah ditentukan sebelumnya (Damayanti, 2022).

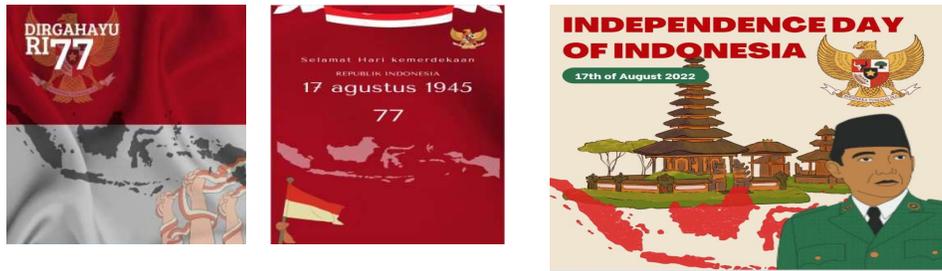
Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian ini memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan ketrampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membantu membuat desain grafis.
2. Kegiatan ini dihadiri oleh 35 peserta yang terdiri dari siswa SMA migas, Guru TK dan perangkat desa Banyuurip. Tanggapan para peserta pelatihan sangat positif karena peserta merasakan manfaat penggunaan aplikasi Canva dalam menunjang kegiatan komunitas dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Agustino, 2020).

Secara keseluruhan program kegiatan pelatihan desain ini telah diselenggarakan dengan baik, hal ini ditandai dengan hasil dari desain yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Canva* oleh peserta menghasilkan berbagai macam desain yang inovatif dan kreatif (Abimanik, 2022). Selama pelatihan berlangsung, terlihat jelas antusiasme peserta untuk mengetahui banyak hal tentang bagaimana membuat desain yang baik, hal tersebut terlihat dari banyaknya pertanyaan dan semangat peserta dalam mengikuti pelatihan (Atmojo, 2021).

Tindak lanjut dari pelaksanaan kegiatan ini memberikan kesempatan bagi masyarakat desa Banyuurip untuk mengembangkan kreativitas dalam hal mendesain, sehingga hasil pelatihan betul-betul bermanfaat bagi peserta yang mengikuti (Kristanto, 2021).

Berikut adalah tampilan desain yang dibuat dalam kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2.. Hasil desain poster peserta pelatihan desain.

Pada pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva ini, diberikan output berupa E-Sertifikat yang mana menunjukkan bahwa peserta telah mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis.



Gambar 3. E-Sertifikat yang diberikan pada peserta pelatihan desain.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Kegiatan pelatihan desain grafis melalui media canva di desa banyuurip ini, dapat meningkatkan literasi digital dan kreativitas masyarakat desa Banyuurip baik dari kalangan anak-anak SMP-SMA, tenaga pedidik, perangkat desa dan masyarakat umum lainnya. Bentuk pelatihan desain grafis ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk meumbuhkan daya kreatif dan inovatif pada ide desain produk lebih-lebih untuk mendukung ketrampilan berwirausaha.

Dengan diadakannya pelatihan ini dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat/peserta tentang penggunaan aplikasi canva salah satunya bisa menjadi referensi dalam pembuatan desain infografis/pamflet, poster, logo, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu pelatihan desain grafis ini dapat menjadi proses pembelajaran keahlian bagi masyarakat/peserta dalam penguasaan materi medesain dengan baik, yang mana akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

## Saran

Kami berharap pada pelatihan desain grafis ini berguna untuk semua peserta yang mengikuti pelatihan ini dan dapat di gunakan buat kebutuhan sehari-hari dan dapat di ajarkan kepada teman-teman yang belum mengikuti kegiatan pelatihan ini dan semua kalangan yang belum mengetahui tentang aplikasi canva ini.

Untuk masyarakat/peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan untuk lebih giat lagi dalam belajar desain grafis agar bisa membuat poster, logo, pamflet da desain lainnya, serta bertambah mahir ketika membuat desain apapun di aplikasi canva.

## DAFTAR RUJUKAN

- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya*. Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM), 1(1), 42-51.
- Yurdayanti, Y., Yulia, E., Ulfathira, F., Tazkiyah, A., Shahmalia, S., & Safriza, R. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Presentasi Berbasis Canva untuk Guru di SD Negeri 8 Pemali Kabupaten Bangka*. GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5(3), 301-309.
- Adnyani, N. K. S. (2021). *Penguatan Kewilayahan dengan Pemetaan Keunggulan Potensi Daerah di Era New Normal*. Target: Jurnal Manajemen Bisnis, 3(1), 59-66.
- Muktafa, M. F., & Marwantika, A. I. (2022). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS ANDROID DI PONDOK PESANTREN DARUSSALAM BANGUNSARI PONOROGO*. PRODIMAS: Prosiding Pengabdian Masyarakat, 1, 721-741.
- Lodjo, F.S. (2013). *Pengaruh pelatihan, pemberdayaan dan efikasi diri terhadap kepuasan kerja*. Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi, 1(3)
- Bharata, W., Sanjaya, A., Komala, S., Juwita, Z., Pratama, S. M., Salam, M. I. L., & Sandy, K. H. (2022). *Pelatihan Desain Grafis menggunakan Microsoft Powerpoint bagi Pelajar*. Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 6(2), 454-462.
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor*. BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(4), 476-480.

- Hidayatulloh, M. K. Y., Hamid, M., Arianti, S., & Kholid, A. (2021). *Pendampingan belajar desain grafis bagi Generasi Z melalui aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo*. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 7-10.
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021, November). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 Tangsel*. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ (Vol. 1, No. 1)*. 888
- Azizah, L. M. R., & Purbohadi, D. (2021). *Pendampingan Usaha Sebagai Wujud Pemanfaatan Sawah Untuk Daya Tarik Wisata*. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*.
- Damayanti, R., Danugiri, D., & Santika, T. (2022). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS DI UPTD BALAI LATIHAN KERJA KABUPATEN KARAWANG*. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 7(1).
- Agustino, D. P., Jepriana, I. W., & Putra, I. P. F. E. (2020). *Pelatihan Microsoft Office dan Desain Grafis untuk Perangkat Desa*. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 3(1), 38-48.
- Abimanik, B., Maulana, Y. C., & Amin, A. (2022). *PELATIHAN MEDIA CANVA DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS ANAK DI DESA SUMBERJAYA*. *An-Nizam*, 1(1), 81-86.
- Atmojo, I. R. W., Munip, A. A., Rikiaifuni, Z. S., & Prahastati, K. *Edukasi dan Pelatihan Masyarakat dalam Pembuatan Desain Kemasan Produk dan Digital Marketing untuk Meningkatkan Penjualan Produk UMKM Giri Berkah*. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1).
- Kristanto, Y. D. (2021). *Pelatihan Desain Aktivitas Pembelajaran Matematika Digital dengan Menggunakan Desmos*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(3), 192-199.