



“Canva Youth Movement” Training to Increase Youth Creativity on Graphic Design

Hilyah Ashoumi^{1}, Tholib Hariono², Anshori Aris Widya², Didin Sirojudin¹*

¹[Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah]

²[Sistem Informasi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah]

Abstract. The problem faced by the youth in Pacarpeluk Village is the lack of basic skills in graphic design. basic skills that participants have in graphic design insights, lack of awareness about the lack of awareness of the career opportunities and market value of graphic design, lack of practical opportunities to develop graphic design skills, difficulties in marketing and distributing graphic design work by the youth of Pacarpeluk Village, and difficulties in building a social network or a community that accommodates to be able to support the potential of youth. So it is necessary to hold training to overcome this. The approach method for implementing this community service activity uses the Community Based Research (CBR) method. The stages of implementing the CBR method are identification of community needs, material planning, operational testing and operational assistance. Based on the results of the activities that have been carried out, as follows: Improve the skills of youth on graphic design media and add new insights for youth in graphic design.

Keyword: Youth, Graphic Design, Canva, Creativity, Training

Abstrak. Persoalan yang dihadapi oleh pemuda/pemudi di Desa Pacarpeluk itu kurangnya keterampilan dasar yang dimiliki peserta dalam wawasan desain grafis, kurangnya kesadaran tentang peluang karir dan nilai pasar desain grafis, tidak adanya kesempatan peluang praktik untuk mengembangkan keterampilan desain grafis, kesulitan dalam memasarkan dan mendistribusikan hasil karya desain grafis oleh pemuda/pemudi Desa Pacarpeluk, dan kesulitan membangun jaringan sosial atau sebuah komunitas yang mawadahi untuk dapat mendukung potensi pemuda/pemudi. Sehingga perlu diadakan pelatihan untuk menanggulangi hal tersebut. Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode Community Based Research (CBR). Tahapan pelaksanaan metode CBR yaitu identifikasi kebutuhan masyarakat, Perencanaan materi, Uji Operasi dan pendampingan operasional. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan, sebagai berikut: Meningkatkan keterampilan pemuda/pemudi terhadap media desain grafis dan Menambah wawasan baru bagi pemuda/pemudi dalam desain grafis.

Kata Kunci: Pemuda, Desain Grafis, Canva, Kreatifitas, Pelatihan

Received 19 October 2023 | Revised 22 October 2023 | Accepted 30 December 2023

*Corresponding author at: Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang, Jawa Timur

E-mail address: hira@unwaha.ac.id

1 Pendahuluan

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Dalam jurnal juga menjelaskan Desain grafis merupakan bagian dari desain komunikasi visual dan mulai berkembang dalam situasi yang saling mempengaruhi atau hubungan interelasi baik dalam gaya desain grafis itu sendiri maupun dalam hubungannya dengan masyarakat. Sedangkan teknologi informasi menjadi salah satu media yang digunakan untuk membantu dalam melakukan promosi, mempermudah transaksi serta mempersingkat waktu saat membuat laporan. Banyak perusahaan yang semakin memikirkan pentingnya kunci sukses dalam memenangkan persaingan dunia bisnis, sangat bergantung pada kemampuan perusahaan untuk mendapatkan informasi yang berguna secara cepat dan tepat yang bertumpu pada nominal investasi [1].

Penggunaan teknologi informasi menjadi salah satu sarana penyampaian informasi dan aspirasi dalam masyarakat secara umum serta organisasi secara khusus. Untuk itu para pengurus Organisasi Pemuda-pemudi Kecamatan Pacarpeluk yang merupakan salah satu pendukung pemerintahan Desa, dan sebagai penyalur kegiatan masyarakat, serta pelengkap pemerintahan desa menggandeng para pemuda untuk dapat meningkatkan keberdayaan masyarakat khususnya kaum muda di berbagai bidang yang berorientasi pada peningkatan kesejahteraan sosial dan ekonomi. Keberadaan media sosial menjadi sarana bagi konsumen yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi baik berupa teks, gambar, audio, dan video dengan banyak pihak baik antar perusahaan kepada konsumen atau konsumen pada perusahaan [2].

Salah satu dari sekian banyak aplikasi yang muncul di dunia teknologi adalah Canva. Canva adalah salah satu program desain online yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, resume, poster, brosur, booklet, grafik, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dll. Jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, dan teknologi. Keunggulan dari aplikasi Canva dapat dilihat sebagai berikut; 1) tersedia berbagai desain menarik, 2) Banyak fitur yang disediakan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. 3) hemat waktu dengan media pembelajaran yang praktis, 4) tidak harus menggunakan laptop pada waktu mendesain, tetapi dapat melakukannya melalui gawai (android). Selain keunggulan, aplikasi ini juga memiliki kekurangan yang mendasar yaitu sebagai berikut: 1) Jika menggunakan Canva, harus terhubung dengan paket data, 2) terdapat beberapa template yang berbayar, akan tetapi banyak juga template yang digratiskan apalagi bagi guru, siswa, dosen dan tenaga kependidikan sudah mendapat subsidi dari pemerintah melalui akun belajar [3].

Adapun tujuan pelatihan desain yang berfokus pada aplikasi smartphone yaitu Canva. Pertama, untuk mengenalkan pemuda/pemudi untuk dapat memanfaatkan aplikasi Canva, dengan arti aplikasi ini sangat dekat dari jangkauan kita sehari-hari, mudah diakses, dan gampang untuk

digunakan. Dengan aplikasi sederhana ini dimaksudkan pemuda/pemudi lebih bisa menggunakannya secara mudah, praktis dan efisien. Kedua, para pemuda/pemudi peserta pelatihan diharapkan bisa membuat membuat sebuah desain visual untuk menarik pasar, branding organisasi, maupun menciptakan karya desain professional.

Persoalan yang dihadapi oleh pemuda/pemudi di Desa Pacarpeluk itu kurangnya keterampilan dasar yang dimiliki peserta dalam wawasan desain grafis, kurangnya kesadaran tentang peluang karir dan nilai pasar desain grafis, tidak adanya kesempatan peluang praktik untuk mengembangkan keterampilan desain grafis, kesulitan dalam memasarkan dan mendistribusikan hasil karya desain grafis oleh pemuda/pemudi Desa Pacarpeluk, dan kesulitan membangun jaringan sosial atau sebuah komunitas yang mewadahi untuk dapat mendukung potensi pemuda/pemudi.

analisis situasi yang didapat dari koordinasi adalah: Kurangnya keterampilan dasar yang dimiliki pemuda/pemudi dalam wawasan desain grafis, Kurangnya kesadaran tentang peluang karir dan nilai pasar desain grafis, Tidak adanya kesempatan peluang praktik untuk mengembangkan keterampilan desain grafis, Kesulitan dalam memasarkan dan mendistribusikan hasil karya desain grafis oleh pemuda/pemudi desa pacarpeluk, Kesulitan membangun jaringan sosial atau sebuah komunitas yang mewadahi untuk dapat mendukung potensi pemuda/pemudi.

Berdasarkan permasalahan yang kami ketahui dan sedang dihadapi oleh mitra, maka kegiatan pengabdian pada pemuda-pemudi akan membangun luaran serta merealisasikan pembelajaran melalui pelatihan desain grafis pada pengurus Pemuda-pemudi dan membentuk sebuah komunitas kecil yang terkumpul dalam grup whatsapp. Memiliki tujuan sebagai berikut; Memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi anggota Pemuda-pemudi di Desa Pacarpeluk, Memberikan pengetahuan dan keterampilan di bidang desain grafis bagi anggota Pemuda-pemudi di Desa Pacarpeluk, Membangun suatu komunitas kecil yang terkumpul dalam grup whatsapp dengan tujuan pendampingan berkelanjutan untuk memantau perkembangan mitra..

2 Metode Pelaksanaan

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pada skema ini menggunakan metode *Community Based Research (CBR)*. *Community Based Research (CBR)* adalah sebuah model penelitian yang memprioritaskan pada kebutuhan masyarakat dan memadukan berbagai elemen komunitas di dalamnya untuk terlibat secara aktif dalam penelitian untuk menjawab tantangan yang terjadi di lingkungan komunitas sendiri. Pendampingan dilakukan melalui program *Community Based Research (CBR)* [4]. Program ini melibatkan komunitas pemuda/pemudi Desa Pacarpeluk. Tujuannya adalah untuk membantu dan mendampingi pemuda-pemudi dalam penggunaan aplikasi canva mulai dari membuat poster yang menarik serta mengembangkan bakat yang ada pada pemuda/pemudi dalam desain grafis

sehingga produk yang dihasilkan dalam program CBR ini layak dan praktis digunakan nantinya dalam mempromosikan media sosialnya. Tahapan pelaksanaan metode CBR yaitu identifikasi kebutuhan masyarakat, Perencanaan materi, Uji Operasi dan pendampingan operasional [5].

- a. Identifikasi Kebutuhan Masyarakat, Tim PKM Mengumpulkan data berupa hasil koordinasi, survey lapangan, dan analisis kebutuhan mitra. Dari data yang terkumpul, kami merancang solusi bagi mitra, membuat teknis rencana berkelanjutan, dan pengembangannya. Kemudian kami menawarkan pendampingan dan pelatihan bagi mitra dalam penggunaan dan penerapan desain grafis.

Mitra membutuhkan aplikasi sederhana yang dapat mempermudah pengenalan atau pengantar dalam mengenal desain grafis. Berdasarkan identifikasi kebutuhan mitra, maka didapat kesimpulan bahwa mitra tidak ingin rumit dalam membuat desain. Maka dari itu kami menawarkan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva dan disambut baik oleh mitra. Di waktu yang kami tentukan bersama mitra, kami memberikan pelatihan kepada mitra mengenai langkah-langkah membuat desain grafis hingga penerapan dan penggunaan produk desain grafis.

- b. Perancangan Materi, Tim PKM menyusun materi penggunaan dan penerapan desain grafis.
- c. Uji Operasi dan pendampingan Operasional, Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pada skema Program kemitraan Masyarakat ini diikuti oleh 22 pengurus organisasi IPNU, IPPNU dan Karang Taruna. Produk-produk yang dihasilkan berupa desain grafis berupa konten sosial media, story sosial media dan poster sederhana. Yang kemudian akan digunakan untuk menginovasi konten-konten yang ada di sosial media mitra.

Rancangan kegiatan dari uraian pada tahapan pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan konsep pelatihan mitra ini dilaksanakan penilaian pada tahapan kegiatan. Berikut beberapa indikator evaluasi pelaksanaan program:

- a. Observasi lokasi, koordinasi dengan mitra dan izin mengadakan pelatihan
- b. Kehadiran peserta selama pelatihan
- c. Hasil peserta sesudah pelatihan
- d. Tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan praktek desain grafis
- e. Tingkat kepuasan peserta terhadap materi pelatihan, instruktur, dan fasilitas.

3 Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 22 pengurus organisasi IPNU, IPPNU dan Karang Taruna desa Pacarpeluk kec. Megaluh kab. Jombang. Pengabdian ini dilaksanakan di Balai Desa Pacarpeluk. Pelatihan ini menggunakan aplikasi canva yang penggunaannya dapat digunakan dengan mudah secara online melalui laptop maupun smartphone. Sebelum acara pelatihan dimulai pemateri menginstruksikan kepada peserta untuk menginstal aplikasi canva di androidnya masing-masing dan menyediakan wifi untuk peserta yang mengikuti acara pelatihan, kemudian

memberi sambutan serta menyampaikan tujuan dilaksanakan pelatihan desain grafis untuk meningkatkan potensi pemuda/pemudi.

Setelah menjelaskan tujuan pelaksanaan acara langsung dilanjutkan oleh pemateri yang menjelaskan tentang pengenalan dan penggunaan aplikasi canva agar peserta mengetahui langkah-langkah dalam membuat desain grafis. Antusiasme yang diperoleh dari pelatihan ini adalah sebagai berikut: peserta yang hadir pada acara pelatihan desain grafis berjumlah 22 orang, materi yang diberikan pada pengabdian desain grafis menggunakan aplikasi canva meliputi pengenalan desain grafis, memahami tren desain grafis, pengenalan canva, mendaftar canva, membuat poster, tips dan trik canva dan penggunaan canva dalam sosial media.

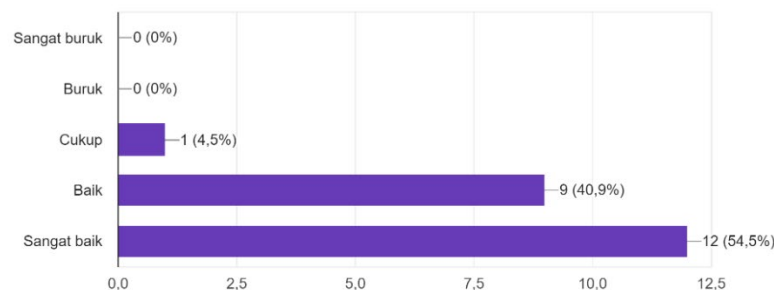


Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan

Para peserta mengikuti kegiatan dengan tertib, mereka merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian pelatihan desain grafis ini, hal ini terlihat dari ungkapan kepuasan serta keantusiasan peserta mendengarkan materi yang diberikan dan uji praktek mendesain.

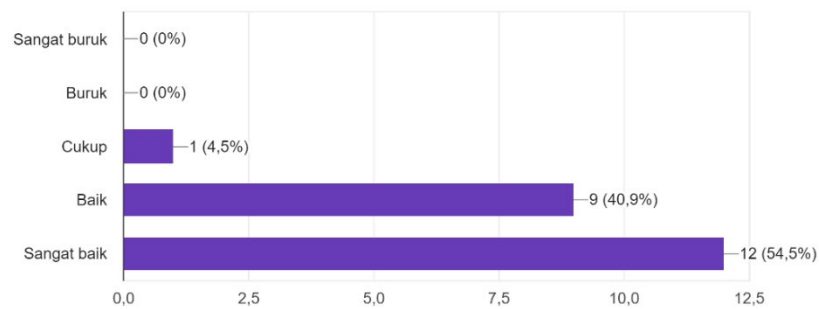
Dari keseluruhan pelatihan yang diadakan dapat dilaksanakan, berikut angket penilaian peserta pelatihan.

Saya puas dengan pelatihan desain yang diadakan
22 jawaban



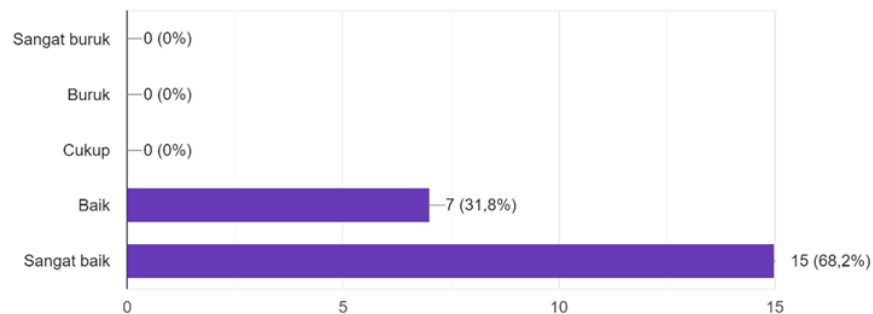
Gambar 2. Prosentase Kesan Mitra terhadap acara Pelatihan

Materi pelatihan dirancang baik dan mudah dipahami
22 jawaban



Gambar 3. Prosentase Pemahaman Peserta terhadap Materi Pelatihan

pelatihan desain ini berdampak besar pada perkembangan kreatifitas desain saya
22 jawaban



Gambar 4. Dampak Pelatihan Desain Grafis bagi Mitra

Pada pelatihan ini menggunakan aplikasi canva meningkatkan keterampilan desain grafis pemuda/pemudi. Dengan keterampilan ini, pemuda/pemudi memiliki peluang yang lebih baik untuk mempromosikan desain grafis dalam media sosial. Para pemuda/pemudi ikut aktif berpartisipasi mendesain saat kegiatan pelatihan berlangsung bahkan sangat antusias memperhatikan penjelasan pemateri seperti contoh: membuat poster untuk media sosial.

Selain bisa mengoperasikan aplikasi, kegiatan pelatihan ini memberdayakan pemuda/pemudi Desa Pacarpeluk dengan keterampilan yang relevan dalam dunia digital. Pemuda/pemudi merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan diri melalui desain, yang dapat meningkatkan ekspresi diri dan memberikan perasaan pencapaian.

Pada kegiatan pelatihan ini luaran yang dihasilkan dari kegiatan pelatihan desain grafis adalah:

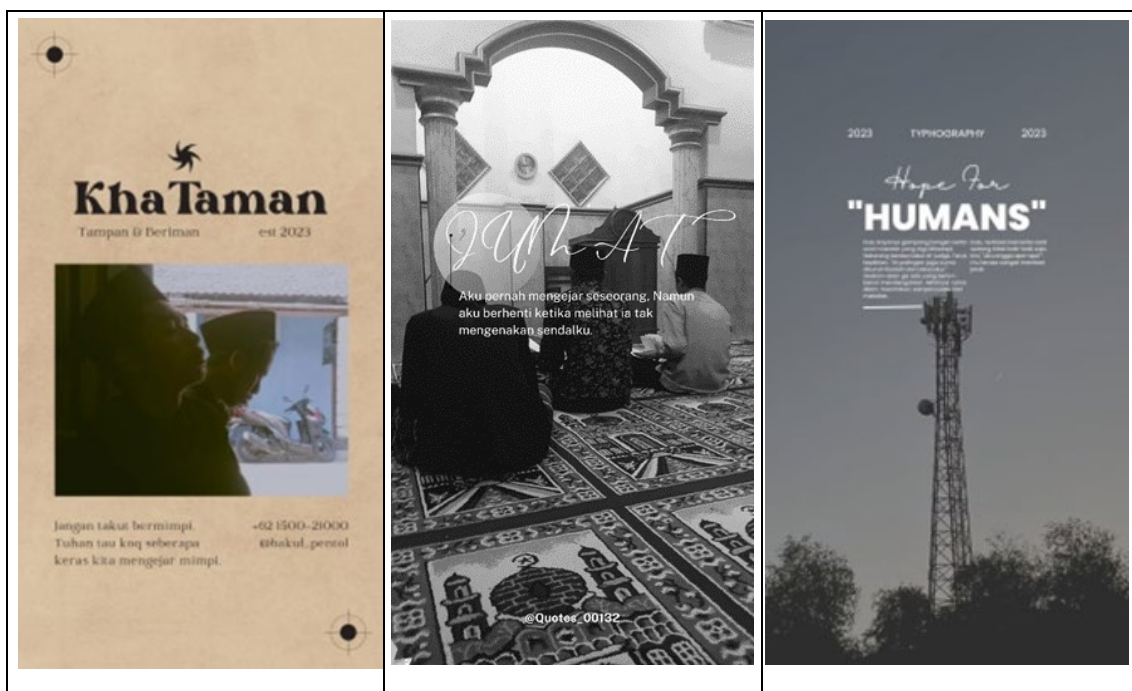
a. Materi Pelatihan

Pemuda/pemudi di Desa Pacarpeluk telah menerima materi pelatihan yang komprehensif mencakup panduan, tutorial, penggunaan dan praktik pada aplikasi canva. Pemuda/pemudi memperoleh keterampilan dasar dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghasilkan

desain grafis yang kreatif dan efektif. Pemuda/pemudi telah menciptakan sejumlah karya desain grafis selama pelatihan dan materi promosi lainnya yang mencerminkan penerapan keterampilan yang dipelajari selama pelatihan.

b. Komunitas Desain grafis

Pembentukan dan penguatan komunitas pemuda/pemudi yang tertarik dalam desain grafis. Pemuda/pemudi dapat terhubung dan berkolaborasi dalam proyek desain, serta bisa mengembangkan proyek desain grafis. Pemuda/pemudi dapat menyebarkan pengetahuan desain grafis dalam komunitas dengan membagikannya, bisa berupa karya atau informasi terkait tren yang sedang viral. Pemuda/pemudi juga bisa mengajak anggota komunitas untuk berkontribusi pada proyek-proyek besar, seperti kampanye atau penyuluhan tentang desain grafis. Berikut beberapa hasil dokumentasi karya peserta desain grafis.



Gambar 5. Hasil Desain Mitra

Dalam rangka membantu masyarakat dalam mengatasi penurunan ekonomi ini perlu penggiatan dan penguatan ekonomi kreatif atau usaha mikro, kecil dan menengah untuk menyelamatkan perekonomian masyarakat desa. Solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah membangun kegiatan ekonomi kreatif dengan memanfaatkan media online. Usaha yang dilakukan oleh masyarakat agar dapat menjadi bagian dari kegiatan ekonomi kreatif perlu mendapat dukungan dan pendampingan dari dunia pendidikan sehingga tingkat keberhasilannya dapat dipertanggung-jawabkan. Konten Produk yang dihasilkan dari pendampingan para pelaku ekonomi kreatif menggunakan aplikasi canva ini akan diunggah pada media sosial instagram. Media sosial ini sangat terbukti dalam memasarkan produk ekonomi kreatif yang telah dilakukan oleh para Pelaku Ekonomi Kreatif sebelumnya. Perekonomian kreatif di sebuah desa telah mampu

mengambil gambar foto produk mereka tetapi belum mampu mengubahnya menjadi konten produk. Aplikasi Canva mudah didapatkan dan digunakan tetapi belum akrab digunakan oleh para pelaku ekonomi kreatif di sebuah Desa (Juni & Dvd, 2021). Pada pelatihan ini menggunakan aplikasi canva meningkatkan keterampilan desain grafis pemuda/pemudi. Dengan keterampilan ini, pemuda/pemudi memiliki peluang yang lebih baik untuk mempromosikan desain grafis dalam media sosial. Para pemuda/pemudi ikut aktif berpartisipasi mendesain saat kegiatan pelatihan berlangsung bahkan sangat antusias memperhatikan penjelasan pemateri seperti contoh: membuat poster untuk media sosial.

4 Kesimpulan

Dengan diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan desain grafis memberikan pengetahuan yang baru dan bermanfaat kepada pemuda/pemudi di Desa Pacarpeluk tentang penggunaan aplikasi canva. Pemuda/pemudi menghadapi beberapa tantangan, termasuk kurangnya keterampilan dasar dalam desain grafis dan kesadaran tentang peluang karir dalam bidang ini. Pelatihan juga memberikan peserta kesempatan praktik dan membantu dalam membangun jaringan sosial. Kegiatan berhasil menarik perhatian para pemuda/pemudi dan materi yang disampaikan diterima baik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar sesuai dengan susunan meskipun masih ada kendala seperti keterbatasan waktu yang diberikan dan fasilitas yang tidak memadai. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Meningkatkan keterampilan pemuda/pemudi terhadap media desain grafis dan Menambah wawasan baru bagi pemuda/pemudi dalam desain grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggreni, F., & Sari, R. Pendampingan Penyusunan E-Modul Menggunakan Aplikasi Heyzine untuk Mendukung Program Madrasah Digital. *The 4th International Conference on ...*, 3(2), 263–267. <https://conference.metaskrip.com/index.php/icon-uce/article/view/36%0Ahttps://conference.metaskrip.com/index.php/icon-uce/article/download/36/39>. 2022
- [2] Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Spoetra, Y. A. 813-Teks Artikel-2597-1-10-20211102 (1). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jpm/article/view/813/219>. 2021
- [3] Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>. 2022
- [4] Susilawaty, A., Ahmad, D., Babcock, T., Babcock, T., & Janzen, R. *Panduan Riset Berbasis Komunitas (Community Based Research)*. 35, 65. 2016
- [5] Juni, N., & Dvd, D. A. N. *Jurdar : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jurdar : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(1), 41–45. 2021