



## PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA PERANGKAT DESA BERINGIN

### *Graphic Design Training Using the Canva Application in Beringin Village Apparatus*

Cahyaningsih Putri Andaryani\*<sup>1</sup>, Sarmini<sup>2</sup>, Jefri Prayitno Bangkit Saputra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Amikom Purwokerto

\* Email: [cahyaputri034@gmail.com](mailto:cahyaputri034@gmail.com)

#### **Abstract**

*The rapid development of technology has had a huge impact on village officials who have limited knowledge of technology, especially in the fields of editing and design. The use of editing and design by village officials is used to create attractive promotional materials, such as posters, brochures, banners or pamphlets to promote programs or activities held by village officials. An attractive design can help increase public interest and awareness of these activities. As a solution to support the activities carried out by Beringin village officials, one way that can be done is to hold graphic design training activities by utilizing the Canva application as the application chosen for training media design. The results of this graphic design training are expected to increase the motivation of Banyan village officials in conveying information using the visual arts of graphic design in the era of technological development so that they can adapt to the times.*

**Keywords:** *Training, Village Apparatus, Canva*

#### **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sangat berpengaruh pada perangkat desa yang mengalami keterbatasan dalam pengetahuan teknologi, khususnya dalam bidang editing dan desain. Penggunaan editing dan desain pada perangkat desa digunakan untuk menciptakan materi promosi yang menarik, seperti poster, brosur, spanduk, atau pamphlet untuk mempromosikan program atau kegiatan yang diadakan oleh perangkat desa. Desain yang menarik dapat membantu meningkatkan daya tarik dan kesadaran masyarakat terhadap kegiatan tersebut. Sebagai solusi untuk menunjang kegiatan yang dilakukan oleh perangkat desa Beringin, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengadakan kegiatan pelatihan desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai aplikasi yang dipilih untuk media pelatihan desain. Hasil dari pelatihan desain grafis meningkatkan ketrampilan perangkat desa beringin dalam membuat desain grafis menggunakan aplikasi canva untuk membuat spanduk, poster sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Perangkat Desa, Canva*

#### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sedang berkembang pesat baik itu di Indonesia maupun dunia, dan hampir mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Dalam era perkembangan teknologi ini ditandai dengan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Perkembangan ini juga mulai mempengaruhi lembaga pelayanan masyarakat ditingkat desa. Perangkat desa sudah banyak melakukan peningkatan terhadap pelayanan yang dibutuhkan masyarakat desa, salah satunya adalah pelayanan

terhadap informasi. Pihak desa berharap agar informasi yang diberikan kepada masyarakat desa dapat dipahami dengan baik. Informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunanya (Martin Halomoan Lumbangaol, 2020).

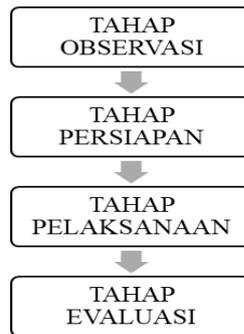
Perangkat desa berupaya menyampaikan informasi melalui desain yang menarik agar menarik minat masyarakat dalam membaca informasi dan tidak bosan dengan informasi yang disajikan. Desain adalah proses perancangan secara visual yang bertujuan untuk dikembangkan dengan dalih tertentu dan diolah sesuai dengan keperluan pengiklan atau pengemasan (Nugroho et al., 2021). Sedangkan pengertian inovasi (*innovation*) merupakan gagasan, peristiwa, cara-cara yang dirasakan atau diobservasi sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), inovasi perlu dilakukan adalah untuk memperoleh goals atau menyelesaikan kasus tertentu (Wahyuningsih, 2020). Desain yang digunakan selain untuk menampilkan informasi juga diharapkan dapat digunakan untuk mendesain pembuatan pamflet, bazar, kegiatan posyandu maupun kegiatan perayaan kemerdekaan.

Berdasarkan hasil observasi, pendataan, dan wawancara yang telah dilakukan di Desa Beringin, Kecamatan Alalak – Kalimantan Selatan selama bulan Maret ditemukan bahwa perangkat desa mengalami keterbatasan dalam pengetahuan teknologi khususnya dalam bidang editing dan desain. Berkaitan dengan hal tersebut, sebagai solusi untuk menunjang kegiatan yang dilakukan oleh perangkat desa beringin, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan pelatihan. Mengingat pelatihan sering dianggap sebagai aktivitas yang paling umum dimana dengan adanya pelatihan, para perangkat desa akan menjadi lebih trampil dan karenanya akan lebih produktif terkhusus dalam bidang editing dan desain. Oleh karena itu perlu dilakukan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *canva*. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi *canva* (Pelangi, 2020). Pemanfaatan *canva* sebagai aplikasi yang dipilih untuk media pelatihan desain dengan pertimbangan untuk mempermudah pemahaman peserta yang hadir dimana dalam hal ini yaitu para perangkat desa, mengingat *canva* memiliki fitur yang lebih mudah diakses dan di aplikasikan.

Berdasarkan pendapat para ahli mendefinisikan bahwa pelatihan adalah program yang disusun sedemikian rupa secara terjadwal dalam bidang ketrampilan/pengetahuan maupun sikap melalui tahap proses belajar untuk memperkuat efektivitas kinerja kegiatan atau pekerjaan. Menurut Rivai (2011) pelatihan merupakan bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan ketrampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam realtive singkat dengan metode yang mengutamakan praktik daripada teori. Hal ini juga diungkapkan oleh Buckley & Caple (2009) yang menyatakan bahwa pelatihan merupakan upaya yang sistematis dan terencana untuk mengubah atau mengembangkan pengetahuan / ketrampilan / sikap melalui pengalaman belajar dalam rangka meningkatkan efektivitas kinerja kegiatan atau berbagai kegiatan. Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *canva* pada perangkat desa Beringin.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis kepada perangkat desa beringin ini menggunakan metode pendekatan dengan menjelaskan teori terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan praktek langsung tentang bagaimana membuat desain dengan aplikasi Canva. Peserta kegiatan pelatihan desain ini terdiri dari 7 orang perangkat desa dan tim pemateri 4 orang. Gambar 1 merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis di Desa Beringin.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis

### Tahap Observasi



Gambar 2. Tahap observasi ke Kantor Desa Beringin

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketrampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh perangkat desa beringin terkait desain, jenis pelatihan apa yang akan dilakukan. Dilanjutkan dengan melakukan koordinasi antara tim pemateri dengan perangkat desa terkait jadwal kegiatan, perangkat yang digunakan dan peserta pelatihan.

### Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan menyusun proposal kegiatan, menetapkan jadwal kegiatan, membagi menjadi 2 sesi yaitu sesi 1 dimulai pukul 08.30-11.00 WITA dan sesi 2 dimulai pukul 13.00-15.15 WITA, menyusun alur pembelajaran mulai dari materi pelatihan desain grafis menggunakan Canva, membuat daftar absensi peserta dan tim pemateri, instalasi Canva pada masing-masing laptop.

### Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menyampaikan materi melalui presentasi dan sesi tanya jawab. Dilanjutkan dengan melakukan pendampingan

saat praktek kepada peserta yang sudah dibagi menjadi 3 kelompok. Berikut rincian pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis.

### **Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi pelatihan desain grafis kepada perangkat desa dilakukan untuk melihat sejauh mana peningkatan ketrampilan dan pengetahuan perangkat desa dalam desain grafis setelah mengikuti pelatihan, serta dampak yang dihasilkan dari pelatihan desain grafis. Mencakup peningkatan dalam penggunaan aplikasi desain, pemahaman prinsip desain, atau kemampuan menghasilkan desain yang menarik.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap observasi tim penyelenggara melakukan wawancara dan pendataan peserta pelatihan dengan kepala desa. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat ketrampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh perangkat desa beringin terkait desain, dan jenis pelatihan apa yang akan dilakukan. Berdasarkan hasil observasi tersebut diperlukan pelatihan desain grafis untuk perangkat desa. Dilanjutkan dengan melakukan koordinasi antara tim manajemen pemuda bakti banua dan tim pemateri dengan perangkat desa terkait jadwal kegiatan, perangkat yang digunakan dan peserta pelatihan. Hasil dari diskusi tersebut yaitu, kegiatan pelatihan desain grafis di Desa Beringin dilaksanakan di Ruang Aula Desa Beringin, Kecamatan Alalak. Dengan jumlah peserta 7 orang perangkat desa, dan kegiatan dimulai pada hari Kamis, 15 Juni 2023.



Gambar 3. Rapat Persiapan Program Pelatihan Desain Grafis

Persiapan awal yang dilakukan oleh tim penyelenggara adalah menyusun proposal kegiatan, dan menetapkan jadwal kegiatan. Kegiatan pada hari Kamis, 15 Juni 2023 dibagi menjadi 2 sesi. Sesi ke-1 dimulai pukul 08.30-11.00 WITA, yaitu sambutan dari PIC Program dan Kepala Desa Beringin dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh tim pemateri. Sesi ke-2 dimulai pukul 13.00-15.15 WITA, yaitu praktik secara langsung dengan membagi peserta menjadi 3 kelompok dengan didampingi oleh 1 pemateri disetiap kelompoknya. Tim penyelenggara juga perlu membuat daftar absensi peserta dan pemateri, serta instalasi canva pada perangkat yang nanti akan digunakan pada pelatihan desain grafis. Sedangkan tim pemateri menyusun alur pembelajaran mulai dari materi pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva dan tema untuk setiap kelompok, yang nanti nya akan dijadikan instruksi dalam membuat desain.

Kegiatan pelatihan dibuka dengan sambutan dari PIC Program dan Kepala Desa Beringin. Dilanjutkan dengan penyampaian materi pada sesi ke-1 dan

praktik secara langsung pada sesi ke-2.



Gambar 4. Pemaparan materi desain grafis menggunakan Canva

Kegiatan pada sesi ke-1 diawali dengan penyampaian materi desain grafis menggunakan aplikasi canva dan menjelaskan fitur-fitur pada canva, yang disampaikan oleh tim pemateri. Pada saat presentasi materi, peserta juga diberi kesempatan untuk bertanya kepada pemateri. Tabel dibawah merupakan materi yang dipresentasikan pada pelatihan desain grafis.

Tabel 1. Materi kegiatan

No	Materi Pelatihan
1	Pengenalan Canva
2	Mengatur warna dan skema warna
3	Mengatur ukuran media
4	Menggunakan pilihan format
5	Menambahkan teks dan gambar
6	Membuat infografis
7	Membuat konsep dasar
8	Membuat desain yang menarik

Pada sesi ke-2 dilanjutkan dengan kegiatan praktik langsung oleh peserta dengan dipandu oleh tim pemateri bagaimana cara membuat desain menggunakan canva. Peserta dibagi menjadi 3 kelompok dengan didampingi oleh 1 pemateri disetiap kelompok. Setiap kelompok mendapatkan tema yang berbeda untuk dijadikan sebagai instruksi membuat desain.



Gambar 5. Praktik langsung membuat desain menggunakan Canva



Gambar 6. Hasil desain peserta

Dari kegiatan pelatihan yang dilaksanakan, peserta dapat mengikuti rangkaian kegiatan dengan baik dan peserta mampu mempraktikkan secara langsung dalam membuat desain dengan tema yang diberikan kepada setiap kelompok sesuai dengan arahan tim pemateri. Berdasarkan hasil praktik dan tanya jawab yang dilakukan selama pelatihan, kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva memberikan hasil: 1) Peningkatan dalam penggunaan aplikasi Canva membantu perangkat desa menghasilkan konsep desain dengan lebih cepat dan menghemat waktu; 2) Pelatihan desain grafis membantu perangkat desa meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi secara visual kepada masyarakat dengan menggunakan desain yang efektif maupun menarik agar informasi akan lebih mudah dipahami dan menarik perhatian masyarakat; 3) Peserta mengalami peningkatan dalam ketrampilan desain, penggunaan elemen desain, tata letak yang baik, penggunaan warna dan tipografi; 4) *Feed back* dari peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan, peserta merasakan peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif dalam desain grafis yang nantinya peserta dapat menghasilkan solusi desain yang efektif, menarik dan sesuai dengan kebutuhan desa.

## KESIMPULAN

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi perangkat desa beringin yang sebelumnya belum memahami bagaimana cara membuat desain yang menarik dan efektif. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan tersebut peserta mendapat wawasan, pengetahuan, ketrampilan, dan kemampuan baru yaitu desain grafis. Pelatihan desain grafis ini juga meningkatkan ketrampilan perangkat desa beringin dalam membuat desain menggunakan aplikasi canva untuk membuat spanduk, poster sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat.



## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam kegiatan pelatihan ini, penulis mendapatkan banyak arahan dan masukan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan ini kepada: 1) Perangkat Desa Beringin atas kerjasama, dukungan, serta kesempatan yang diberikan dalam melaksanakan pengabdian ini; 2) Tim *Community Development* yang sudah melibatkan Tim *Graphic Designer* dalam pengabdian ini; 3) Peserta pelatihan yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Inovasi Digital. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 514-521.
- Agustina, R., & Suprianto, D. (2019). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 2, 117-121.
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (n.d.). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1-4.
- Hidayat, Wahyu, & Siti, R. (2022). Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi Pada Kecamatan Cisoka Kabupaten Tangerang. *Mavib Journal : Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, 3, 130-139.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5, 291-295.
- Purwati, Y., & Perdanawati, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1, 42-51.
- Saifudin, M. E., Haitomy, & Nurbayu. (n.d.). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Desain Grafis. *Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat*, 2, 115-119.
- Satiti, W. S., Urmadiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 105-109.
- Pelangi, G. (n.d.). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8, 79-96.

