



PELATIHAN KOMPUTER DESAIN CANVA BAGI ANAK REMAJA DI DESA MOJOSARI KEPANJEN MALANG

Oleh

Setyorini¹, Hutri Agustino², Syarif Hidayatullah³, Ike Kusdyah Rachmawati⁴

^{1,2,3,4}Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang, Universitas Muhammadiyah Malang,
Universitas Merdeka Malang

Email: ¹setyorini@asia.ac.id, ²hutri_agustino@umm.ac.id,

³syarif.hidayatullah@unmer.ac.id, ⁴ikekusdyah@gmail.com

Article History:

Received: 13-11-20201

Revised: 14-12-2021

Accepted: 22-12-2021

Keywords:

Mojosari Village, Youth, Canva
Design, Training

Abstract: *With the development of technology, inevitably the world of education will be required to be able to recognize technology, mingle with technology, and master technology. One of them is in the field of computer graphic design. To fulfill these needs, he provided Canva Design Computer training for teenagers in Mojosari Village, Kepanjen Malang. The purpose of this activity is to improve Computer Graphic Design skills using Canva which is simple and easy to learn. From the evaluation of community service activities that have been carried out, it is clear that this training can provide benefits, is targeted and effective in providing new knowledge in the field of Computer Graphic Design.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dilakukan dapat dilakukan dari berbagai sudut lingkungan, tidak hanya monoton pendidikan formal yang didapatkan dibangku sekolah. Pendidikan dapat melibatkan banyak hal, dapat mulai dari lingkungan keluarga atau orang tua, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan sekitarnya. Menurut yang dikatakan oleh (Sidi 2001) Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dan efektif dalam pembentukan karakter bangsa. Pembentukan karakter peserta didik harus dilakukan melalui semua matapelajaran, bukan semata-mata tanggung jawab keimanan dan ketaqwaan saja. Disamping isi materi pelajaran, cara untuk metode pembelajaran sangat penting untuk membentuk watak dan karakter siswa.¹ Ada tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, yaitu; stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi penghubung antara guru dan peserta didik, informasi yang menaampilkkan penjelasan dari guru.² (Aji, W. N. dan D. B. P. S 2020)

Dengan perkembangan teknologi, mau tidak mau dunia pendidikan akan dituntut untuk dapat mengenal teknologi, berbaur dengan teknologi, dan menguasai teknologi. Salah satunya yaitu dibidang desain grafis komputer. (Tiawan, Musawarman, Luthfiah Sakinah, nopi Rachmawati, Hamzah Salman 2020) Perancang grafis atau sering disebut dengan

¹ Indra Djati sidi, *Menuju masyarakat Belajar*, (Paramadina, 2001)

² Aji, W. N. dan D. B. P. S. 2020. Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra (Jurnal Metafora) Vol. VI (2), 147-157



desainer grafis (bahasa Inggris: graphic designer) adalah profesi yang berhubungan dengan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau graphic motion/gambar bergerak/ animasi. Seorang desainer grafis menciptakan karya untuk (misalnya: penerbit, media cetak, elektronik, dan lain-lain), termasuk di dalamnya brosur dan iklan suatu produk. Mereka bertanggung jawab untuk sebuah tampilan agar tampak menarik, yang bisa diaplikasikan dalam berbagai bentuk materi promosi yang berkaitan dengan produk dan publik.³ Salah satu Software desain berbasis website adalah Canva, dimana Canva ini diciptakan oleh Melamie Perkins pada tahun 2021. Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.⁴ (Mengenal Canva dan Cara menggunakannya untu Design Secara Gratis 2019) Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: (1) Memiliki beragam desain yang menarik, (2)Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, (3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai.⁵ (Tanjung, R.E , Fauza, D 2019) Selain itu sebagai aplikasi online, canva juga membutuhkan dukungan internet yang menyebabkan kebutuhan akan paket data.⁶ (Resmini, S., Satriani, I., Rafi, M 2021) Canva menyediakan desain beragam dan menarik yang membuat penyampaian informasi tidak membosankan.⁷ (Pelangi 2020)

Dengan tujuan dapat mentransfer ilmu dan meningkatkan kemampuan anak remaja di Desa Mojosari Kabupaten Malang dalam menguasai ilmu komputer khususnya Desain Grafis dengan menggunakan Aplikasi Canva berbasis Website, maka dilakukannya pelatihan komputer dengan materi yang relevan dan intensif. Pelatihan ini dilakukan dalam bentuk Pengabdian Masyarakat di Taman Baca Masyarakat Pondok Sinau Lentera Anak Nusantara.

METODE

Adapun metode yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan dan harapan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut: (1) Ceramah penyampaian materi, (2) Demo mempraktekkan desain contoh percobaan dengan menggunakan canva (3) Sesi tanya jawab, dan yang terakhir adalah (4) Praktikum langsung dari peserta mendesain. Ada beberapa desain yang di praktekkan sebagai contoh kepada para peserta pelatihan, yaitu terdiri dari desain logo, poster, infografis dan *Curricilum Vitae* yang menarik. Tahapan pelaksanaan dapat digambarkan pada gambar berikut :

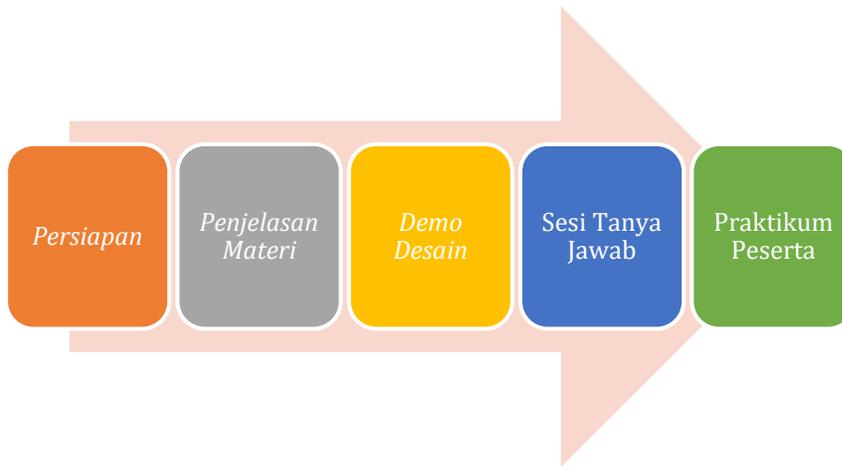
³ Tiawan dkk, *Pelatihan Desain Grafis menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor*, (BERNAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat) hall. 477

⁴ Business, Content Marketing, *Mengenal Canva dan Cara menggunakannya untu Design Secara Gratis*, <https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya>

⁵ Tanjung, R.E., & Faiza, D. 2019. *Canva Sebagai Media Pembelajaran pada mata Pelajaran Dasar Listrik dan elektronika*, (Jurnal Vokasional Teknik Elektroni dan informatika) Vol. 7(2)

⁶ Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Abdimas Sliwangi, 04(02), 335–343

⁷ Pelangi, Garris. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*(Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2) Desember 2020 PEMANFAATAN, 8(2), 79–96.



Gambar 1. Langkah-Langkah Pelaksanaan Kegiatan

Tempat pelaksanaan pelatihan adalah di Taman Baca Masyarakat Pondok Sinau Lentera Anak Nusantara, dan sasaran dari peserta pelatiba adalah anak remaja Desa Mojosari Kapanjen Kabupaten Malang sebanyak 32 peserta

HASIL

Adapun hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta dihadiri oleh 32 peserta
2. Pemberian materi desain logo, poster, infografis dan *Curricilum Vitae*
3. Mencetak (prit out) hasil desain dari masing-masing peserta



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Desain Canva



DISKUSI

Hasil dari evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini dibuktikan dengan pengisian kuesioner kegiatan.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Kegiatan

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai (%)
1	Kepuasan peserta mengikuti kegiatan pelatihan	80
2	Perubahan sikap, pengetahuan serta keterampilan setelah mengikuti pelatihan	83
3	Nilai Manfaat ilmu pengetahuan yang di dapat secara berkelanjutan	78
4	Dapat membantu Permasalahan seputar materi pelatihan	84
5	Umpan balik untuk mengadakan pelatihan kembali dengan tema yang berbeda	90

Interval Penilaian kepuasan :

80%-100% : Sangat Puas

60%-79,99% : Puas

40%-59,99% : Cukup Puas

20%-39,99% : Kurang Puas

0%-19,99% : Tidak Puas

Dapat disimpulkan hasil evaluasi kuesioner, para peserta merasa sangat puas dalam mendapatkan penambahan ilmu dan wawasan dalam mengikuti kegiatan pelatihan desain canva ini.

KESIMPULAN

Dari uraian rangkaian acara pengabdian masyarakat yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelatihan desain canva dapat menarik minat peserta sebanyak 32 peserta
2. Peserta pelatihan merasa puas dan senang dengan ilmu baru yang mereka dapatkan
3. Para peserta ber antusias untuk dapat diadakan pelatihan kembali dengan tema yang berbeda

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami ucapkan terimakasih kepada Institut Asia Malang, Universitas Muhammadiyah Malang dan Univesitas Merdeka Malang yang telah banyak meng suport dengan pemberian pelatihan desain canva ini, serta tak lupa pula berterimakasih kepada Taman Baca Pondok Sinau Lentera Anak Nusantara yang telah memberikan fasilitas, sehigga acara pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Aji, W. N. dan D. B. P. S. ". Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran." . *Jurnal Metafora*, 2020: Vol. VI (2), 147–157.
- [2] *Mengenal Canva dan Cara menggunakannya untu Design Secara Gratis*.



-
- <https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya/>, 2019.
- [3] Pelangi, Garris. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." *Jurnal Sasindo Unpam Vol 8, No 2*, 2020: 8(2), 79–96.
- [4] Resmi, S., Satriani, I., Rafi, M. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Sliwangi*, 2021: 335–343.
- [5] Sidi, Indra Djati. *Menuju Masyarakat Belajar*. Paramadina, 2001.
- [6] Tanjung, R.E , Fauza, D. "Canva Sebagai Media Pembelajaran pada mata Pelajaran Dasar Listrik dan elektronika." *Jurnal Vokasional Teknik Elektroni dan informatika*, 2019: Vol.7(2).
- [7] Tiawan, Musawarman, Luthfiyah Sakinah, nopi Rahmawati, Hamzah Salman. "Pelatihan Desain Grafis menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor." *BERNAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2020: 477.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN