

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Canva* untuk Remaja di Desa Kalikejambon

Wisnu Siwi Satiti ^{1*}, Fitri Umaradiyah ², Faisol Hidayatulloh ³, Nur Fikri Munfarida ⁴, Milla Fatmawati ⁵, Achmad Hanafi ⁶

^{1, 2, 3}Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁴Manajemen, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁵Sistem Informasi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁶Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: siwi.wisnu@gmail.com

ABSTRACT

Graphic design has become a necessity in various fields. Graphic design is widely applied in making branding and website design. Today, graphic design has become an important part of various sectors of life, especially to support the economic and marketing sectors. Therefore, the ability and skills of graphic design visual are very necessary. This is an opportunity to equip young people with graphic design skills. The results of a survey conducted by the community service team showed that young people from Kalikejambon village had a high interest in the art of graphic design. So it is necessary to make real efforts to equip Kalikejambon village youth with graphic design skills. Therefore, in this community service activity, training and graphic design assistance are carried out using the Canva application to increase the creativity of Kalikejambon village youth. The method of implementing community service is in the form of lectures giving material directly by resource persons to partners. Based on the results of this activity, it is known that training and mentoring are effective in improving participants' graphic design skills. This training and mentoring also fosters the motivation of Kalikejambon village youth in doing graphic design visual art. This positive result is in line with several previous research activities which show that training and mentoring have a positive impact on graphic design knowledge and skills. In addition, training and mentoring activities also increase the motivation of activity participants in their litigation through graphic design media.

Keywords: Graphic design; community-service; Canva; Kalikejambon.

ABSTRAK

Desain grafis telah menjadi kebutuhan di berbagai bidang kehidupan, diantaranya pembuatan branding maupun desain website. Dewasa ini, desain grafis telah menjadi bagian penting dari berbagai sektor kehidupan, terutama untuk mendukung sektor ekonomi dan pemasaran. Oleh karena itu, kemampuan dan keterampilan seni visual desain grafis sangat diperlukan. Hal ini menjadi peluang untuk membekali pemuda dengan kemampuan desain grafis. Hasil survey yang dilakukan tim pengabdian menunjukkan bahwa remaja desa Kalikejambon memiliki minat yang tinggi terhadap seni desain grafis. Sehingga perlu dilakukan upaya nyata guna membekali remaja desa Kalikejambon dengan kemampuan desain grafis. Oleh karena itu dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pelatihan dan pendampingan desain grafis memanfaatkan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas remaja desa Kalikejambon. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini berupa ceramah pemberian materi secara langsung oleh narasumber kepada mitra. Berdasarkan hasil kegiatan ini, diketahui pelatihan dan pendampingan ini efektif meningkatkan kemampuan desain grafis peserta. Pelatihan dan pendampingan ini juga menumbuhkan motivasi remaja desa Kalikejambon dalam melakukan seni visual desain grafis. Hasil positif ini sejalan dengan beberapa kegiatan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan memberikan dampak positif terhadap pengetahuan dan keterampilan desain grafis. Selain itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan juga meningkatkan motivasi peserta kegiatan dalam berkaranya melalui media desain grafis.

Kata Kunci: desain grafis; pengabdian-kepada-masyarakat; Canva; Kalikejambon

PENDAHULUAN

Kalikejambon merupakan salah satu desa yang terletak di bagian utara dari Kabupaten Jombang. Secara geografis, desa Kalikejambon dilewati oleh jalan tol Surabaya-Nganjuk, dan merupakan desa dengan lahan pertanian yang luas. Keadaan geografis ini menjadi faktor utama yang mempengaruhi sector ekonomi utama di desa Kalikejambon, yaitu sektor pertanian dan perkebunan. Selain itu kegiatan lain di sektor ekonomi yang banyak dilakukan oleh penduduk desa Kalikejambon adalah sebagai buruh pabrik dan pengrajin topeng.

Meskipun demikian, bidang seni juga banyak diminati oleh warga desa Kalikejambon. Hal ini didukung oleh kecintaan mayoritas warga terhadap kesenian tradisi (Wahyudi, Sari, & Qathafi, 2021). Kesenian merupakan salah satu aspek yang sangat diunggulkan di Desa Kalikejambon. Selain itu, masyarakat Desa Kalikejambon memiliki minat yang sangat tinggi dalam mengembangkan seni dan aktivitas kreatif lainnya. Animo masyarakat dan potensi seni di Desa Kalikejambon membuka peluang agar seni menjadi salah satu potensi usaha dan sumber kehidupan ekonomi di Desa Kalikejambon.

Menindaklanjuti potensi dan peluang usaha di bidang seni di Desa Kalikejambon, dilakukan mini survey melihat potensi, minat dan bakat masyarakat desa di bidang seni, terutama pemuda Desa Kalikejambon, di bidang seni. Berdasarkan hasil mini survey ini, diketahui bahwa sebagian besar pemuda desa Kalikejambon berminat pada seni desain grafis. Merujuk pada hal ini, diperlukan adanya tindak lanjut yang dapat memfasilitasi pemuda desa Kalikejambon untuk lebih mengenal dan memiliki keterampilan praktis di bidang seni desain grafis. Oleh karena itu, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di desa Kalikejambon dalam bentuk pelatihan dan pendampingan untuk membekali pemuda desa Kalikejambon dengan keterampilan di bidang seni desain grafis.

Desain grafis merupakan bentuk seni yang memadukan berbagai elemen grafis, seperti bentuk, garis, warna dan sebagainya, yang mana kesemua elemen tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan informasi sesuai dengan keinginan (Sudirman, Guswandi, & Disemadi, 2021). Ilmu tentang desain grafis disebut sebagai Desain Komunikasi Visual (DKV), desain komunikasi visual merupakan ilmu cabang dari seni yang mempelajari tentang konsep komunikasi melalui ide kreatif dan media dengan memanfaatkan elemen elemen visual (Hanifah, 2019).

Desain grafis sudah menjadi kebutuhan di berbagai bidang kehidupan. Desain grafis diterapkan dalam pembuatan branding, mulai dari logo, brosur, kartu nama, spanduk, banner, serta desain website yang menarik dan unik (Yahya, Hermansyah, Syafruddin, Fitriyanto, & Musahrain, 2020). Dewasa ini, desain grafis telah menjadi bagian penting dari berbagai sektor kehidupan, terutama untuk mendukung sektor ekonomi dan pemasaran. Oleh karena itu, kemampuan dan keterampilan membuat desain grafis sangat diperlukan.

Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan software desain grafis (Zaman, 2020). Budiarto (2019) menjelaskan bahwa desain grafis dan multimedia merupakan aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri, yang mana aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi. Oleh karena itu desain grafis yang merupakan sarana komunikasi visual memegang peran penting untuk menjalankan mekanisme kerja di bidang ekonomi terutama dalam proses branding dan marketing. Kegiatan usaha memiliki keterkaitan yang erat dengan periklanan yang merupakan proses branding dan marketing, dan hal ini digunakan untuk melakukan strategi dan mendukung kegiatan pembentukan citra bidang usaha, mengembangkan dan memperkuat relasi pelaku usaha serta sebagai identifikasi atau identitas kelompok usaha dan sebagai upaya pemasaran untuk mencapai tujuan (Setiyani, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat pentingnya kemampuan di bidang desain grafis terutama untuk mendukung kegiatan ekonomi masyarakat. Selain itu, merujuk pada hasil mini survey yang dilaksanakan, diperoleh informasi tentang tingginya minat masyarakat desa Kalikejambon untuk mempelajari desain grafis. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat desa Kalikejambon. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat di, dilakukan pelatihan desain grafis, dengan sasaran yaitu pemuda di desa Kalikejambon. Pelatihan desain grafis ini tidak hanya meningkatkan kreativitas seni, tetapi juga mendukung kemampuan teknologi pemuda desa (Amelia, Hakim, & Monika, 2022). Dengan demikian, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan desain grafis menggunakan *Canva* untuk meningkatkan kreativitas remaja desa Kalikejambon.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini berupa ceramah pemberian materi secara langsung oleh narasumber kepada mitra melalui seminar. Narasumber berperan penting dalam menjelaskan materi-materi serta mempraktekkan aplikasi desain yaitu *Canva*. Setelah pemberian materi, dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi *Canva* dalam membuat desain grafis. Mitra dalam program pengabdian ini adalah remaja desa Kalikejambon.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan mengenalkan apa itu desain grafis dan pengenalan aplikasi *Canva*. Setelah itu dilanjutkan dengan pemberian materi tentang membuat desain grafis menggunakan aplikasi *Canva*. Kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan pendampingan praktek. Pendampingan ini dibantu oleh mahasiswa fakultas teknologi informasi. Oleh karena itu, tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari dosen dan mahasiswa Universitas KH. A. Wahab Hasbullah (UNWAHA) Jombang. Secara terperinci, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam tahapan berikut ini: 1) Identifikasi kebutuhan masyarakat, 2) Perancangan, 3) Sosialisasi kegiatan, 4) Pelaksanaan kegiatan pengabdian dalam bentuk sosialisasi dan pendidikan, dan 5) Evaluasi kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berikut ini uraian hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi *Canva* bagi remaja desa Kalikejambon dalam membuat desain grafis. Hasil kegiatan pengabdian akan diuraikan sesuai tahapan kegiatan, dimulai dari 1) Identifikasi kebutuhan masyarakat, 2) Perancangan, 3) Sosialisasi kegiatan, 4) Pelaksanaan pelatihan, dan diakhiri dengan 5) Evaluasi kegiatan. Tahap pertama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah identifikasi kebutuhan masyarakat desa yang dilakukan melalui mini survey.

Tabel 3.1 Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Tahap Kegiatan	Waktu	Hasil Kegiatan
Identifikasi kebutuhan masyarakat. Kegiatan identifikasi dilakukan melalui mini survey.	01 Oktober 2022	<ul style="list-style-type: none">• Survey dilakukan kepada masyarakat desa Kalikejambon, Kecamatan Tembelang, Kabupaten Jombang.• Survey dilakukan dengan memberi angket (<i>online</i> dan <i>offline</i>).• Hasil survey menunjukkan bahwa minat masyarakat yang tinggi terhadap desain grafis, terutama para pemuda desa. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pelatihan desain grafis bagi remaja desa Kalikejambon. Aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi <i>Canva</i> .
Perancangan Kegiatan perancangan ini ditujukan untuk merencanakan kegiatan pengabdian ini, narasumber kegiatan, dan rancangan teknis kegiatan pengabdian.	05 Oktober 2022	Merujuk pada hasil survey untuk mengidentifikasi kebutuhan masyarakat, tim pengabdian menentukan beberapa hal berikut ini. <ul style="list-style-type: none">• Akan diberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi <i>Canva</i> bagi remaja desa Kalikejambon dalam membuat desain grafis. Desa Kalikejambon terletak di Kecamatan Tembelang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur.• Ketika mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan, peserta menginstal aplikasi di perangkat masing-masing.
Sosialisasi kegiatan Setelah tahap persiapan dan perencanaan kegiatan, tahap selanjutnya yaitu sosialisasi kegiatan.	08 Oktober 2022	Sosialisasi kegiatan dilakukan melalui koordinasi dengan mitra pengabdian kepada masyarakat, yaitu kelompok-kelompok remaja di desa Kalikejambon.

Tahap Kegiatan	Waktu	Hasil Kegiatan
<p>Pelaksanaan kegiatan.</p>	<p>13-15 Oktober 2022</p>	<p>Kegiatan ini dilaksanakan langsung dalam <i>Canva</i> bagi remaja desa Kalikejambon dalam membuat desain grafis. Kegiatan diawali dengan pemberian materi tentang desain grafis dan <i>Canva</i>. Setelah itu dilanjutkan dengan pendampingan pembuatan desain grafis. Kegiatan pendampingan melibatkan mahasiswa Unwaha Mahasiswa yang menjadi anggota tim pengabdian ini adalah mahasiswa fakultas teknologi informasi. Pendampingan dilaksanakan pada saat mitra melakukan praktek desain grafis.</p> <div data-bbox="836 595 1228 1146" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Gambar 1 Surat izin pelaksanaan kegiatan pengabdian</p>
		<p>Berikut ini dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat.</p> <div data-bbox="564 1285 1362 1783" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Gambar 2 Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat</p>
<p>Evaluasi kegiatan</p>	<p>14-15 Oktober 2022</p>	<p>Setelah pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian memberikan angket respon kepada peserta pelatihan. Berdasarkan hasil pengisian angket respon, diperoleh beberapa hasil berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta pelatihan menilai kegiatan pelatihan dan pendampingan ini sangat bermanfaat. Peserta kegiatan mendapat wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan

Tahap Kegiatan	Waktu	Hasil Kegiatan
		<p>kemampuan baru yaitu desain grafis</p> <ul style="list-style-type: none">• Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini meningkatkan motivasi peserta untuk mempelajari lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi <i>Canva</i> dalam desain grafis.• Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini mengaktifkan daya inovasi remaja desa Kalikejambon melalui desain grafis dengan aplikasi <i>Canva</i>.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan ini, diketahui pelatihan dan pendampingan ini efektif meningkatkan kemampuan desain grafis peserta. Pelatihan dan pendampingan ini juga menumbuhkan motivasi remaja desa Kalikejambon dalam melakukan seni visual desain grafis. Pelatihan dan pendampingan ini juga menumbuhkan motivasi remaja desa Kalikejambon dalam melakukan seni visual desain grafis. Hasil positif ini sejalan dengan beberapa kegiatan penelitian terdahulu (Budiarto, 2019; Sakinah, Rahmawati, Salman, 2020) yang menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan memberikan dampak positif terhadap pengetahuan dan keterampilan desain grafis. Selain itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan juga meningkatkan motivasi peserta kegiatan dalam berkaranya melalui media desain grafis (Alita, Rahmanto, Putra, Suaidah, Permata, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi *Canva* bagi remaja desa Kalikejambon dalam membuat desain grafis, diperoleh hasil dan simpulan sebagai berikut ini. 1) Peserta kegiatan mendapat wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan baru yaitu desain grafis. 2) Pelatihan dan pendampingan ini efektif meningkatkan kemampuan desain grafis peserta. 3) Pelatihan dan pendampingan ini juga meningkatkan motivasi remaja desa Kalikejambon dalam berkarya menggunakan seni visual desain grafis.

DAFTAR RUJUKAN

- Alita, D., Rahmanto, Y., Putra, A. D., Suaidah, S., & Permata, P. (2022). Pelatihan Desain Grafis Pada Smks Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 337-346.
- Amelia, V., Hakim, T. D., & Monika, W. (2022). Peningkatan kemampuan kreativitas pemuda kampung sialang sakti melalui pelatihan desain grafis. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 284-289.
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308-313.
- Hanifah, A. N. (2019). Peran Desainer Grafis Dalam Pembuatan Konten Visual Di Tulangmooda Creative Network Yogyakarta (Doctoral dissertation, Stikom Yogyakarta).
- 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.
- Setiyana, A. M. (2021). Fungsi Desain Grafis dalam Periklanan Guna Menjalankan Proses Branding dan Marketing di PT Mandiri Jaya Propertyndo.
- Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207-218.
- Wahyudi, W., Sari, A. T. R., & Qathafi, A. M. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Pemasaran Kerajinan Seni Barongan Di Desa Kalikejambon. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(2), 395-406.