
Optimalisasi Keterampilan Desain Karang Taruna Desa Sumbersari Jombang Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva

Septian Ragil Anandita^{1*}, Tina Rahmawati², Ais Aviana³,
M Aqil Mubayyinul Haq⁴, Muhyiddin Zainul Arifin⁵, Moh Faridl Darmawan⁶

¹ Manajemen, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{2,3} Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{4,5} Sistem Informasi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁶ Agribisnis, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: septianragil@unwaha.ac.id

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the soft skills of Karang Taruna from the Sumbersari village of Jombang by providing graphic design training using the Canva application. The method used in this community service is PLA (Participatory Learning and Action), a community empowerment method that consists of a learning process about a topic and then followed by real action relevant to the empowerment material. The approach used in this program is outreach, practice, and mentoring until the training participants can get to know the Canva application, how to utilize or use the application. This activity was carried out on October 7 2022 involving 20 Karang Taruna members as partners. With support from the Sumbersari Jombang village government, this service activity was carried out at the Sumbersari Jombang village hall. Activities can run well seen from the enthusiasm of partners in following the stages of training, practice, discussion and providing motivation. The results of this activity were able to improve the participants' soft skills in utilizing technology, one of which was the use of the Canva application. Karang Taruna members can creatively create logo and packaging business promotion designs that are easy and attractive as content material in digital marketing. Based on the results of the questionnaire that was distributed to 20 participants, it showed that 95% of the 20 participating partners agreed that after following and practicing the programs they had participated in, participants were able to create graphic designs through the Canva application.

Keywords: Community Service; Karang Taruna; Design; Canva Application.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan soft skill karang taruna desa Sumbersari Jombang dengan memberikan pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah PLA (Participatory Learning and Action), metode pemberdayaan masyarakat yang terdiri dari proses belajar tentang suatu topik dan selanjutnya diikuti dengan aksi riil yang relevan dengan materi pemberdayaan. Pendekatan yang dijalankan dalam program ini adalah sosialisasi, praktik, dan pendampingan sampai peserta pelatihan dapat mengenal tentang aplikasi Canva, bagaimana cara memanfaatkan atau menggunakan aplikasi tersebut. Kegiatan ini dilaksanakan pada 7 Oktober 2022 dengan melibatkan 20 anggota Karang Taruna sebagai mitra. Dengan mendapat dukungan dari pemerintah desa Sumbersari Jombang, kegiatan pengabdian ini dijalankan di balai desa Sumbersari Jombang. Kegiatan dapat berjalan dengan baik dilihat dari antusias mitra dalam mengikuti tahapan-tahapan pelatihan, praktek, diskusi dan pemberian motivasi. Hasil dari kegiatan ini mampu meningkatkan kemampuan softskill peserta dalam memanfaatkan teknologi, salah satunya penggunaan aplikasi Canva. Anggota karang taruna secara kreatif dapat membuat desain promosi usaha logo dan kemasan yang mudah dan menarik sebagai bahan konten dalam digital marketing. Berdasar pada hasil angket yang telah disebarakan kepada 20 peserta menunjukkan hasil 95% dari 20 mitra peserta setuju bahwa setelah mengikuti dan melakukan praktik dari program yang telah diikuti, peserta sudah dapat membuat desain grafis melalui aplikasi Canva.

Kata Kunci: *Pengabdian Masyarakat, Karang Taruna, Desain, Aplikasi Canva.*

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu desa di kecamatan Megaluh, kabupaten Jombang, Summersari belum sepenuhnya dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh remaja Karang Tarunanya. Secara umum mayoritas penduduk desa Summersari berprofesi sebagai petani. Seperti halnya kebanyakan desa yang ada di kecamatan Megaluh. Hasil pertanian yang dihasilkan dari lahan sebagian dikonsumsi sendiri oleh petani dan sebagian lagi dijual sebagai pengganti biaya operasional pertanian. Hasil pertanian di desa ini belum sepenuhnya terkelola dengan baik karena adanya beberapa sebab yang menjadi penghambatnya yaitu: (1) belum berperannya karang taruna desa untuk berperan dalam pengelolaan produk pertanian desa, desain produk; (2) pengelolaan media sosial yang belum sepenuhnya efektif untuk mendukung pengelolaan produk desa. Diperlukan solusi kreatif untuk bisa mengelola dan menarik konsumen yang lebih banyak lagi. Banyaknya remaja sebagai pengguna media sosial tentunya membuka peluang bagi pelaku usaha dalam memasarkan produk mereka tidak terkecuali produk dari hasil pertanian (Hidayat et al., 2022).

Permasalahan yang dihadapi anggota Karang Taruna Desa Summersari meliputi masih kurangnya kemampuan pengurus dan anggota Karang Taruna dalam bidang promosi usaha, dikarenakan keterampilan dan sarana-prasarana yang sangat terbatas sehingga belum memanfaatkan teknologi secara optimal dan belum terbiasa dalam penggunaan aplikasi software seperti *Canva* yang mudah untuk diakses, praktis dan memiliki tampilan menarik dalam pembuatan media promosi usaha khususnya promosi secara online.

Pelatihan bagi anggota karang taruna diharapkan dapat meningkatkan soft skills terutama dalam menyambut persaingan bisnis di era digital. Organisasi karang taruna harus mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sarana promosi pemasaran dan promosi berbagai kegiatan yang pada gilirannya akan mendongkrak pengenalan kegiatan dan perkembangan karang taruna itu sendiri di masyarakat. Promosi usaha secara digital dan online saat ini paling tepat dan efektif selama pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat. Strategi marketing terbaik dapat memberikan hasil yang maksimal dengan menggunakan biaya seefektif mungkin (Yuliantari et al., 2021). Masyarakat saat ini harus mampu beradaptasi dengan memanfaatkan gawai yang mereka miliki untuk mencari dan mengetahui berbagai hal yang mereka butuhkan secara online. Hal ini menjadi peluang bagi pelaku usaha dalam mempromosikan usaha secara digital. Para pelaku usaha dapat memanfaatkan aplikasi software komputer yang mudah digunakan dan memiliki desain menarik sehingga tampilan desain promosi usaha digital akan menjadi daya pikat dan masyarakat akan tertarik terhadap promosi yang ditawarkan.

Daya tarik promosi di media digital dan media sosial diantaranya adalah konten promosi yang menarik dan mempunyai nilai tawar calon pembeli untuk melihat konten dan akhirnya memutuskan untuk membeli (Ryvo et al., 2020). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "konten" diartikan sebagai suatu informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Dengan konten yang menarik pengguna media sosial dapat saling berinteraksi. Salah satu konten yang menarik untuk diposting ke media sosial adalah foto. Pengguna dapat memosting foto sesuai dengan kreativitas yang dimiliki. Foto menarik dalam media sosial adalah foto yang menjadi suatu hal yang baru, yang mengakibatkan banyak pengguna lain terinspirasi dengan konten/foto tersebut.

Melihat permasalahan tersebut di atas maka perlu adanya edukasi dan sosialisasi dalam meraih pasar dengan pemanfaatan teknologi digital dan media sosial sebagai wadah dalam peningkatan pemasaran produk mereka yang mudah, murah dan cepat. Pemanfaatan fasilitas internet sekarang ini makin lebih dominan dan memungkinkan dalam pelaksanaan transaksi dan komunikasi pada saat pandemi dan hasil akhirnya adalah meningkatkan pendapatan ekonomi masyarakat desa (Yoerani et al., 2021). Dengan demikian, organisasi karang taruna harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dalam penguasaan teknologi era digital dan jaringan internet untuk memperluas promosi usaha dan kegiatan yang dilakukan agar dikenal dan bermanfaat bagi masyarakat desa secara khusus dan juga masyarakat umum.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah PLA (Participatory Learning and Action), metode pemberdayaan masyarakat yang terdiri dari proses belajar tentang suatu topik dan selanjutnya diikuti dengan aksi riil yang relevan dengan materi pemberdayaan (Handini & Sukesi, 2019). Pendekatan yang dijalankan dalam program ini adalah sosialisasi, praktik, dan pendampingan sampai peserta pelatihan dapat mengenal tentang aplikasi *Canva*, bagaimana cara memanfaatkan atau menggunakan aplikasi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan pada hari Jum at, 07 Oktober 2022 dengan bertempat di balai desa Sumber Sari. Secara umum kegiatan ini telah berlangsung dengan baik. Dalam tahap awal kegiatan, tim melakukan observasi jumlah calon mitra, potensi, sarana pendukung serta persiapan materi yang akan diberikan kepada mitra dalam kegiatan nantinya.

Kegiatan ini mendapat dukungan penuh dari pemerintah dan juga Karang Taruna desa Sumber Sari. Sebanyak 20 mitra yang mengikuti kegiatan pengenalan *Canva* sebagai aplikasi praktis untuk mendesain logo dan kemasan. Pemilihan topik desain didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa dua topik inilah paling diminati dan dibutuhkan oleh mitra. Uraian mengenai pelaksanaan program kegiatan maka dapat diuraikan seperti dibawah ini.

Table 1. Struktur Pelaksanaan Kegiatan

No	Materi	Kegiatan	Jumlah Peserta
1	Pengenalan desain grafis	Sosialisasi (Presentasi)	20 Peserta
2	Pengenalan aplikasi <i>Canva</i>	Sosialisasi (Presentasi)	20 Peserta
3	Cara login atau membuat akun pada aplikasi <i>Canva</i>	Praktik	20 Peserta
4	Pelatihan membuat desain	Praktik	20 Peserta
5	Evaluasi		Anggota Kelompok Pengabdian

Sesi selanjutnya dari program ini adalah pemberian materi yang disampaikan oleh pemateri secara berurutan. Tahap awal sesi ini, mitra dikenalkan optimalisasi penggunaan HP dengan sistem pengoprasian android dan juga penjelasan mengenai aplikasi *Canva*. Mitra dikenalkan dengan aplikasi *Canva*, bagaimana cara *log in* dan pengoperasiannya. Dalam proses ini pemateri juga memberikan contoh-contoh konkrit untuk memulai desain dan bagaimana mengedit media menjadi lebih baik dalam tampilannya.



Gambar 1. Pemateri menyampaikan materi pelatihan desain grafis

Setelah materi disampaikan dengan berurutan, pemateri memberikan kesempatan kepada mitra untuk mempraktikkan materi yang telah disajikan di awal dengan memberikan kebebasan dalam mengeksplorasi ide-ide dari mitra. Mitra mengawali proses praktik ini dengan membuat desain poster yang dimulai dari Pembuatan file baru dan menentukan ukuran file desain yang akan dibuat sampai pada pedesain poster secara lengkap dengan arahan dan petunjuk dari tim pemateri. Dalam pelaksanaan program ini, pemateri melibatkan 3 mahasiswa untuk turut mengawal jalannya kegiatan agar dapat berjalan dengan lancar. Mahasiswa dalam pelatihan ini juga berperan sebagai pemandu yang membantu

para peserta mengalami kebingungan ketika praktik dan memperjelas materi praktik yang masih membutuhkan penjelasan lebih.

Kegiatan diskusi tanya jawab dilakukan pada akhir praktik. Mitra berdiskusi dengan pemateri secara langsung dan juga dibantu oleh mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan potensi yang dimiliki oleh mitra yang perlu untuk menjadi pertimbangan dalam mengarahkan potensi dan bakat yang dimiliki oleh mitra. Dari hasil kegiatan didapatkan bahwa mitra cukup baik dalam menerima materi yang telah disampaikan dengan tuntas. Ini juga membuat sesi praktik dapat dijalankan dengan baik tanpa ada halangan yang serius. Adapun hasil dan luaran yang telah dicapai dalam kegiatan ini, mitra telah mendapatkan materi dan bimbingan cara membuat desain grafis yang mudah dan menarik dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang juga dijalankan melalui gawai dari mitra.

Setelah kegiatan pelatihan ini selesai, tim melanjutkan dengan sebaran angket pemahaman materi program. Hasil pengisian angket tersebut digunakan untuk mengukur seberapa dalam pemahaman peserta dan seberapa bisa mereka mempraktikkan apa yang telah didapatkan dalam pelatihan. Dari angket ini didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan pemahaman materi mulai dari pengetahuan hingga praktiknya. Secara umum hasil dari kegiatan yang berdasar pada hasil angket yang telah disebarkan kepada 20 peserta menunjukkan hasil 95% dari 20 mitra peserta setuju bahwa setelah mengikuti dan melakukan praktik dari program yang telah diikuti, peserta sudah dapat membuat desain grafis melalui aplikasi *Canva*.

SIMPULAN

Setelah melihat data lapangan, untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan Karang Taruna desa Sumpersari maka perlu diberikan tindak lanjut sebagai berikut: (1) Untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan remaja-remaja desa Sumpersari hendaknya diadakan pelatihan yang berkelanjutan, agar ketrampilan remaja Karang Taruna desa Sumpersari semakin terasah dan lebih terarah, (2) Hendaknya Karang Taruna desa Sumpersari bekerja sama dengan pelaku UMKM di desa Sumpersari agar hasil desain dapat langsung diaplikasikan dalam jenis usaha yang lebih riil dan langsung ke tujuannya, (3) Hendaknya ada perwakilan masyarakat untuk mendampingi karang taruna desa Sumpersari dalam mengatur dan mengarahkan para plan yang sudah dibuat oleh Karang Taruna desa Sumpersari.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat desa Sumpersari ini mampu meningkatkan kemampuan softskill peserta dalam memanfaatkan teknologi, salah satunya penggunaan aplikasi *Canva*. Anggota karang taruna secara kreatif dapat membuat desain promosi usaha logo dan kemasan yang mudah dan menarik sebagai bahan konten dalam digital marketing. Pembuatan konten di aplikasi *Canva* dapat dilakukan dengan memilih berbagai template yang ada sebagai desain promosi usaha dan dari pilihan template yang digunakan, desain konten bisa diganti dengan foto, gambar, dan narasi sesuai dengan keinginan serta kreativitas masing-masing anggota karang taruna.

DAFTAR RUJUKAN

- Handini, M. M., & Sukei, S. (2019). *Pemberdayaan Masyarakat desa dalam Pengembangan UMKM di wilayah pesisir*. SCOPINDO Media Pustaka Press.
- Hidayat, R., Kusuma, S. A. I., Kurniasari, A., Ningsih, L. A., & Marhamah, M. (2022). Workshop Pemanfaatan E-Commerce untuk Mendukung Sektor Marketing Pelaku UMKM Desa Gongseng Jombang. *Jumat Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 157–160.
- Putra, Y. K., Sadali, M., Fathurrahman, F., & Mahpuz, M. (2020). Pelatihan uji kompetensi keahlian siswa sekolah kejuruan menggunakan metode Participatory Learning and Action (PLA). *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 80–86.
- Ryvo, A., Julianto, A. N., Abdurrachim, A., Amien, A. A., Prakoso, D. S., Affian, D., Wulandari, E. R. P., Maulana, F. V. A., Sungkono, F. P., & Ardipraditiya, F. H. (2020). *Peradaban Media Sosial di Era Industri 4.0* (Vol. 9). Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan
- Yoerani, A., Yana, A. A., Siregar, J., & Syafianto, S. (2021). Pelatihan Desain Produk Dalam Pemasaran Digital Pada Pemuda Karang Taruna Desa Cikaregeman Selama Covid-19. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(3), 31–34.
- Yuliantari, K., Hilawu, S., Lestiowati, R., & Lahat, M. A. (2021). UMKM Go Online Upaya Lawan Covid-19 Kelompok Ibu-ibu PKK Kelurahan Lubang Buaya Jakarta Timur. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1), 44–50.