

PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA LKP BINTANG MULIA

Nurwati¹, William Ramdhan¹, Santoso¹

¹Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal
*email: *nurwati763@gmail.com*

Abstract: Technological development is a complex phenomenon influenced by various factors. Several theories have been proposed to explain the dynamics and evolution of technology. Technological development is not only about new discoveries, but also how technology is applied and adopted in society. In this context, factors such as regulation, public acceptance, and social impact also play an important role in shaping the direction and sustainability of technological development. Bintang Mulia Batu Bara Course and Training Institute (LKP) is an institution that provides training in various skills for the local community. The skills provided are computer courses and also English courses. In operational activities, at LKP, especially students can learn to operate computers and use applications. However, in terms of implementation and operational efficiency in carrying out the assignments or exercises given, students still do not understand how to use Graphic Design Applications. The aim of this service activity is to introduce and provide experience to students regarding graphic design applications, then using the Canva application can be an innovation for students in carrying out the assignments or exercises given. The graphic design application used is the Canva application. With this activity, it is hoped that it can provide new knowledge to students about the graphic design applications used.

Keyword: Graphic Design; Canva Application; LKP Bintang Mulia

Abstrak: Perkembangan teknologi merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Beberapa teori telah diajukan untuk menjelaskan dinamika dan evolusi teknologi. Perkembangan teknologi bukan hanya tentang penemuan baru, tetapi juga bagaimana teknologi diterapkan dan di adopsi dalam masyarakat. Dalam konteks ini, faktor faktor seperti regulasi, penerimaan masyarakat, dan dampak sosial juga memainkan peran penting dalam membentuk arah dan keberlanjutan perkembangan teknologi. Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Bintang Mulia Batu Bara merupakan institusi yang menyediakan pelatihan berbagai keterampilan bagi masyarakat sekitar. Adapun keterampilan yang disediakan yaitu kursus komputer dan juga kursus bahasa inggris. Dalam kegiatan operasional, di LKP, Khususnya peserta didik dapat belajar mengoperasikan komputer dan menggunakan aplikasi. Namun dalam penerapan dan efisiensi operasional dalam mengerjakan tugas tugas atau latihan yang diberikan, peserta didik masih belum memahami cara menggunakan Aplikasi khususnya Desain Grafis. Tujuan kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk memperkenalkan dan memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang aplikasi desain grafis, kemudian dengan menggunakan aplikasi ini bisa menjadi salah satu inovasi bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas atau latihan yang diberikan. Aplikasi desain grafis yang digunakan yaitu aplikasi Canva. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik tentang aplikasi desain grafis yang digunakan.

Kata kunci: Desain Grafis; Aplikasi Canva; LKP Bintang Mulia

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Beberapa teori telah diajukan untuk menjelaskan dinamika dan evolusi teknologi. Perkembangan teknologi bukan hanya tentang penemuan baru, tetapi juga bagaimana teknologi diterapkan dan diadopsi dalam masyarakat. Dalam konteks ini, faktor-faktor seperti regulasi, penerimaan masyarakat, dan dampak sosial juga memainkan peran penting dalam membentuk arah dan keberlanjutan perkembangan teknologi. (Grafis, 2010)

Saat ini penyajian sebuah informasi di media digital bahkan media cetak yang masih konvensional tetap membutuhkan kreativitas dalam menyajikannya. Pentingnya penyajian berita yang menarik dan kreatif bertujuan agar informasi lebih mudah diterima oleh pembaca. Penyajian informasi atau berita yang menarik, kreatif, dan informatif merupakan salah satu modal untuk menciptakan informasi yang mudah diterima oleh pembaca salah satunya dengan sebuah informasi grafis. (Arifin et al., 2021)

Desain merupakan ilustrasi yang menunjukkan ilmu ukur yang rumit, tampaknya seperti sederhana dan tidak estetis, tetapi untuk menemukan ide awal perlu adanya analisa sampai terciptanya desain baru. karya terkenal dalam pembuatan tulisan 15th Century dengan menggunakan tulisan tangan oleh Johannes Gutenberg. pengertian desain grafis adalah cara berpikir manusia untuk menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam bentuk yang sederhana sampai ke bentuk yang kompleks, agar mudah dipahami, diingat dan diketahui maknanya. (Grafis, 2010)

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Bintang Mulia Batu Bara

merupakan institusi yang menyediakan pelatihan berbagai keterampilan bagi masyarakat sekitar. Adapun keterampilan yang disediakan yaitu kursus komputer dan juga kursus bahasa Inggris. Dalam kegiatan operasional, di LKP, khususnya peserta didik dapat belajar mengoperasikan komputer dan menggunakan aplikasi. Namun dalam penerapan dan efisiensi operasional dalam mengerjakan tugas-tugas atau latihan yang diberikan, peserta didik masih belum memahami cara menggunakan Aplikasi Desain Grafis.

Tujuan kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk memperkenalkan dan memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang aplikasi desain grafis, kemudian dengan menggunakan aplikasi Canva bisa menjadi salah satu inovasi bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas atau latihan yang diberikan. Aplikasi desain grafis yang digunakan yaitu aplikasi Canva. Aplikasi Canva merupakan platform desain online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain visual, poster, presentasi, media sosial, dengan mudah dan tanpa perlu keahlian desain yang mendalam. (Grafis, 2010) (Jannah et al., 2023) (Cahyaningsih et al., 2023) Dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik tentang aplikasi desain grafis yang digunakan.

METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini adalah menggunakan metode pelatihan langsung dan metode pelatihan demonstrasi. Metode langsung dilaksanakan dengan memberikan materi secara langsung kepada peserta didik, memberikan materi melalui presentasi, demonstrasi langsung tentang pengguna

an Canva dan latihan praktis. Kemudian Metode Demonstrasi dengan cara melakukan demonstrasi penggunaan Canva dengan membuat desain grafis secara langsung di depan peserta didik, kemudian peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan dan mengajukan pertanyaan jika ada yang kurang jelas.

Dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan para peserta didik dalam hal desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva.

Pelatihan pada hakikatnya adalah proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk melatih karyawan, dibutuhkan pengetahuan tentang bagaimana orang belajar.

Pada suatu organisasi yang memperhatikan produktivitas, pendidikan dan pelatihan merupakan fakta yang paling penting. Setiap orang didorong dan dilatih. (Siregar, 2018)

Desain grafis merupakan salah satu dari sebuah ilmu terapan yang memiliki tujuan untuk memberikan pesan, informasi, ide, konsep, dan ajakan dalam bentuk visual kepada masyarakat. Desain grafis juga memiliki banyak elemen seperti membuat tipografi, ilustrasi, dan layout. Seorang desainer grafis juga membutuhkan aplikasi sebagai tempat atau wadah untuk membuat sebuah desain. (Widyana & Waluyanto, 2022)

Aplikasi desain merupakan hal yang paling penting bagi seorang desainer grafis, karena aplikasi merupakan perantara dan wadah untuk desainer dalam membuat desain. (Widyana & Waluyanto, 2022)

Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform

desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. (Monoarfa & Haling, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva akan mencakup berbagai topik dan konsep, mulai dari dasar-dasar desain grafis hingga teknik-teknik lanjutan dalam menggunakan platform Canva.

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Bintang Mulia Batu Bara merupakan institusi yang menyediakan pelatihan berbagai keterampilan bagi masyarakat sekitar. Adapun keterampilan yang disediakan yaitu kursus komputer dan juga kursus bahasa Inggris. Dalam kegiatan operasional, di LKP, khususnya peserta didik dapat belajar mengoperasikan komputer dan menggunakan aplikasi.

Adapun hasil kegiatan pengabdian ini adalah peserta didik mendapatkan pengetahuan baru tentang ilmu desain grafis, dan juga pemahaman tentang penggunaan aplikasi Canva oleh peserta didik. Kemudian aplikasi Canva juga sangat mudah digunakan untuk belajar khususnya pemula dikarenakan sudah adanya template yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Peserta didik juga dapat menjelajahi fitur-fitur dasar aplikasi Canva seperti teks, gambar, ikon, latar belakang, dan elemen-elemen desain lainnya.

Adapun dampak positif dari kegiatan ini adalah pelatihan menggunakan Canva dapat memberikan akses kepada individual yang mungkin tidak memiliki akses ke perangkat lunak

desain profesional atau anggaran untuk pelatihan yang mahal, pelatihan ini juga membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan desain grafis mereka. Dengan memahami prinsip prinsip desain dan menguasai alat alat Canva, peserta didik dapat membuat desain desain yang lebih menarik dan efektif dan juga dapat merangsang kreatifitas dan inovasi peserta didik dalam menciptakan desain desain yang baru dan unik.

SIMPULAN

Peserta didik telah meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip desain grafis dan keahlian praktis dalam menggunakan alat-alat Canva. kemudian Pelatihan ini juga telah merangsang kreativitas peserta, memungkinkan mereka untuk menghasilkan desain-desain yang unik dan menarik. Dan juga Peserta didik telah mempelajari cara menggunakan fitur-fitur Canva untuk membuat desain secara lebih cepat dan efisien, menghemat waktu dalam proses pembuatan.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Hasil Pengabdian 2021 "Penguatan Riset,*

Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19," 5, 468–472.

<https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748>

Cahyaningsih, P. A., Sarmini, & Saputra, P. B. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Pada Perangkat Desa Beringin. *Nusantara Hasana Journal*, 3(4), 23–29.

Grafis, P. A. D. (2010). *Bab II Tinjauan Umum Desain Grafis*. 1–13.

Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 2. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716>

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.

Siregar, E. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan (Diklat) Dalam Upaya Pengembangan Sumber Daya Manusia (Sdm). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(2), 153.

<https://doi.org/10.33541/jdp.v11i2.812>

Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 11.