

Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa

Deuis Nur Astrida^{1*}, Dani Arifudin²

^{1,2}Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

deuisnurastrida@gmail.com, daniarifudin@gmail.com

Abstrak: Salah satu yang menjadi fokus perhatian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah mengembangkan pembelajaran dan pelatihan yang dapat diaplikasikan pada era industry 4.0, yaitu menuntut generasi yang produktif dan berkarakter. Dimana setiap individu diharapkan mampu menciptakan kreatifitas dan dapat menuangkan ide-ide kreatifnya agar mampu bersaing dengan individu lainnya. Salah satu cara untuk mewujudkan konsep tersebut adalah dengan mengadakan pelatihan desain grafis yang ditujukan untuk mahasiswa. Adapun tujuan pelatihan ini adalah agar mahasiswa dapat mempunyai tambahan keterampilan untuk membuat desain sehingga menambah kreatifitas untuk mereka. Kegiatan ini berfokus pada pembuatan logo dan konten untuk Instagram. Kegiatan pelatihan menggunakan metode *Training of Trainner* (TOT) dengan cara pemberian materi melalui ceramah, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung oleh para peserta. Kegiatan ini diikuti oleh 102 mahasiswa UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri. Hasil dari pelatihan ini adalah mahasiswa mampu membuat desain logo dan tampilan konten Instagram dengan menggunakan Canva dengan menarik dan kreatif. Sebanyak 70% dari mahasiswa yang mengikuti pelatihan tersebut dapat membuat tampilan untuk Instagram dengan baik dilihat dari indikator tampilan sesuai dengan aturan tata letak, pemilihan warna *background* dan teks yang sudah bagus dan penulisan kata-kata cukup persuasif untuk mengiklankan sebuah produk. Tidak hanya itu saja bahkan mereka mampu meberikan makna dari logo yang mereka gambarkan.

Kata kunci: desain ; grafis ; desain grafis ; canva ; kreatifitas.

Abstract: One of the focuses of the Ministry of Education and Culture's attention is developing learning and training that can be applied in the industrial era 4.0, which demands a generation that is productive and has character. Where each individual is expected to be able to create creativity and be able to express his creative ideas in order to be able to compete with other individuals. One way to realize this concept is to hold graphic design training aimed at students. The purpose of this training is so that students can have additional skills to make designs so that they can increase their creativity. This activity focuses on creating logos and content for Instagram. The training activities use the *Training of Trainner* (TOT) method by providing material through lectures, then followed by direct practice by the participants. This activity was attended by 102 UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri. The result of this training is that students are able to design logos and display Instagram content using Canva in an interesting and creative way. As many as 70% of the students who took part in the training were able to make a good appearance for Instagram seen from the display indicators according to the layout rules, the selection of background colors and text that were good and the writing of words was persuasive enough to advertise a product. Not only that, they are even able to give the meaning of the logo they describe.

Keywords : design ; graphics; graphic design; canva; creativity.



Article History:

Received: 27-06-2022

Revised : 13-07-2022

Accepted: 28-07-2022

Online : 30-07-2022



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. Pendahuluan

Salah satu yang menjadi fokus perhatian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah mengembangkan pembelajaran dan pelatihan yang dapat diaplikasikan pada era industry 4.0, yaitu menuntut generasi yang produktif dan berkarakter. Dimana setiap individu diharapkan mampu menciptakan kreatifitas dan dapat menuangkan ide-ide kreatifnya agar mampu bersaing dengan individu lainnya. (Khusna & Dintarini, 2021)

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat generasi produktif dan berkarakter, salah satunya adalah dengan melatih kemampuan dalam bidang desain grafis. Banyak sekali manfaat yang didapatkan melalui belajar desain, salah satunya adalah dapat melatih kreatifitas. Dimana melalui kreatifitas ini mampu melatih kita untuk hidup lebih produktif. Dengan membuat sebuah desain, setiap individu dibebaskan untuk menuangkan ide-ide tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Karena dengan memberi kebebasan untuk mengeksplor ide ini dapat meningkatkan kreatifitas. (Zaskia Oktaviana Sari, 2017)

Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain. Dengan kemampuan desain grafis yang dimiliki, dapat menciptakan suatu karya atau produk desain grafis dengan berbagai model dan bentuk, misalnya produk desain grafis yang terdapat di pasaran bebas, seperti kartu nama, leaflet, sampul CD, sampul kaset, desain kaos, sampul buku mata pelajaran, poster dan lain-lain. (Mustakim et al., 2021)

Seiring dengan perkembangan teknologi, menjadikan kebutuhan akan desain semakin meningkat drastis pada semua aspek. Salah satunya adalah pemanfaatan desain dalam Lembaga pelayanan masyarakat tingkat desa. Berbagai informasi penting harus cepat sampai ke masyarakat. Dengan membuat sebuah poster, pamflet, dan baliho maka masyarakat akan lebih mudah untuk mengetahui informasi dan penyampainnyapun akan lebih menarik. (Agustina, 2017)

Dalam dunia Pendidikan, desain dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Seperti pembuatan modul dan media ajar berbasis multimedia, supaya siswa dapat dengan mudah memahami konteks materi yang diberikan, dibandingkan dengan mereka harus membaca buku secara langsung yang biasanya berisi terlalu banyak teks. (Diartono, 2008)

Dalam dunia usaha dan industry, penggunaan desain grafis juga memiliki banyak sekali manfaat, salah satunya yaitu untuk membuat logo perusahaan, kemasan produk, dan iklan penjualan agar lebih menarik. Dan dengan membuat desain yang bagus dan menarik terbukti dapat meningkatkan penjualan pada perusahaan tersebut. (Nugrahani, 2015)

Tidak hanya untuk penjualan produk secara langsung saja, pemanfaatan desain juga dapat digunakan untuk membuat konten promosi produk yang dijual secara online. Terbukti dengan memosting konten iklan yang menarik melalui media sosial akan lebih menarik minat konsumen untuk membeli produk tersebut sehingga dapat meningkatkan hasil penjualan. (Agustina & Suprianto, 2018)

Pembuatan logo, kemasan, dan konten produk ini juga dapat digunakan untuk mendukung individu yang sedang memulai wirausaha supaya dapat lebih mudah memperkenalkan produknya kepada masyarakat luas. (Zaman et al., 2020)

Dengan begitu banyaknya manfaat yang didapatkan dengan belajar membuat desain, maka sangat penting diadakan pelatihan desain grafis ini untuk mahasiswa. Mengingat mahasiswa yang mengikuti pelatihan ini memang tidak memiliki kemampuan khusus untuk membuat desain. Sementara sebagian besar dari mereka memiliki permasalahan yaitu tidak mampu untuk membuat desain yang menarik untuk konten Instagram forum mahasiswa yang mereka ikuti, dan sebagian besar dari mereka juga mengeluhkan karena tidak dapat membuat desain untuk logo dan kemasan produk untuk keperluan wirausaha kecil-kecilan yang sedang mereka jalankan.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. (Garris Pelangi, 2020)

Canva memiliki banyak sekali kelebihan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Memiliki baragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*.
3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
4. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru.
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.
6. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran.
7. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.
8. Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media canva dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg. Sehingga untuk menerapkan presentasi *offline* dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti *powerpoint*. (Tanjung & Faiza, 2019)

Pemilihan penggunaan Canva disini untuk pelatihan desain grafis karena mudah digunakan untuk orang awam dan lebih praktis karena aplikasi tersebut tidak perlu diinstal menggunakan PC atau laptop tetapi dapat melalui ponsel, sehingga pengguna dapat membuat desain kapanpun dan dimanapun. Selain itu tujuan dari pelatihan ini adalah supaya mahasiswa dapat mempunyai tambahan keterampilan untuk membuat desain sehingga menambah kreatifitas untuk mereka. Dimana sesuai dengan perkembangan era revolusi industry 4.0 dimana arahnya adalah untuk industri kreatif.

B. Metode Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan program pelatihan ini, tim telah melakukan penyusunan rencana metode yang akan dilakukan selama proses awal sosialisasi dan rencana selama kegiatan berlangsung. Adapun dalam sosialisasi awal, tim terlebih dahulu mendatangi UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri yang berada di Purwokerto untuk mensosialisasikan kegiatan yang akan dilangsungkan. Dalam sosialisasi awal, tim memiliki tujuan agar terjadi komunikasi yang baik dan mahasiswa dapat dengan jelas mengerti kegiatan yang akan dilaksanakan. Proses sosialisasi juga kami lakukan dengan cara menyebarkan poster dan video di social media. Kegiatan pelatihan menggunakan metode *Training of Trainer* (TOT) dengan cara pemberian materi melalui ceramah, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung oleh para peserta. Cara ini dianggap efektif karena transfer pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan akan lebih tersampaikan dengan baik jika peserta pelatihan itu sendiri yang menyampaikannya dan merasa bahwa kegiatan pelatihan tersebut bermanfaat bagi mereka.

Dalam kegiatan pelatihan ini, mahasiswa akan mempraktikkan membuat desain logo dan tampilan konten Instagram secara individu. Hal ini dikarenakan untuk mengukur kemampuan masing-masing siswa agar lebih jelas untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka tentang materi yang sudah disampaikan.

Berikut akan disajikan tabel metodologi pelaksanaan kegiatan:

Tabel 1. Metodologi pelaksanaan kegiatan

No	Materi	Metode	Evaluasi	Alokasi Waktu
1	Pemaparan materi mengenai desain grafis	Ceramah	Tanya Jawab	1x30 menit
2	Pelatihan pembuatan desain logo dan tampilan konten Instagram dengan menggunakan Canva	Ceramah dan Praktik	Tanya Jawab	1x60 menit
3	Soal dan latihan	Praktik	Penilaian hasil pekerjaan mahasiswa secara mandiri	2x60 menit

C. Hasil dan Pembahasan

Dari proses pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan logo dan konten tampilan Instagram dengan menggunakan Canva yang diikuti oleh mahasiswa UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri, didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Mengadakan pertemuan tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa

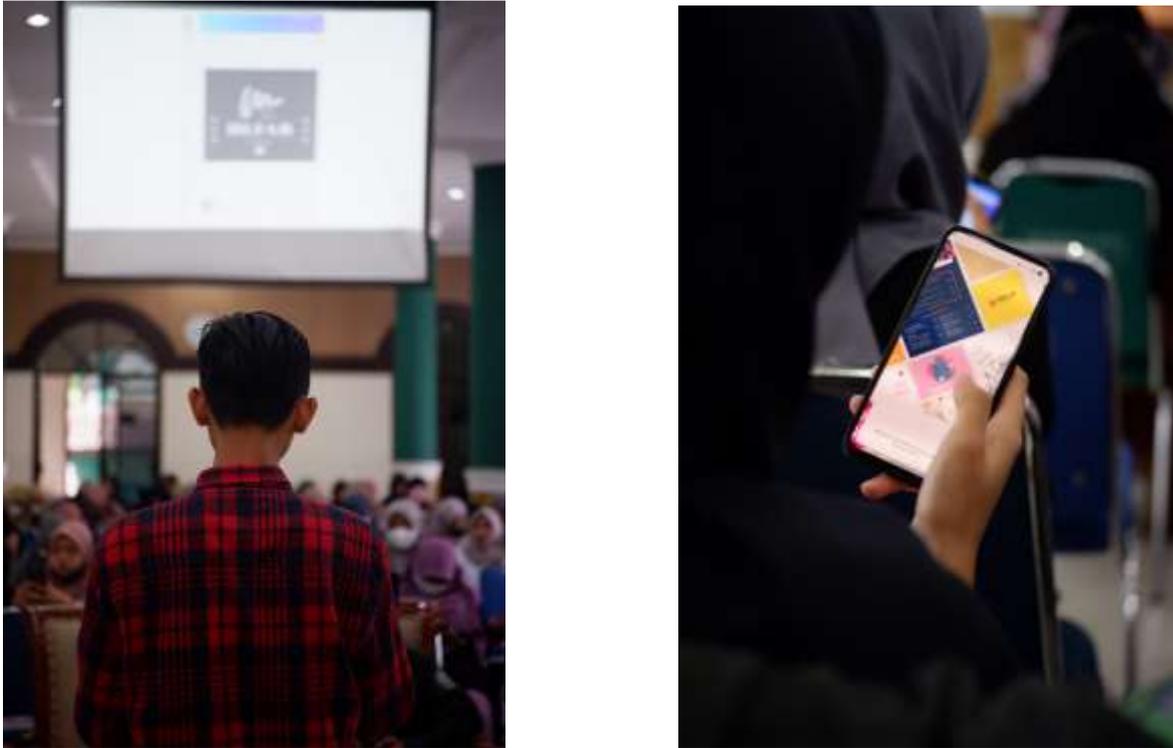
Dalam pertemuan ini agenda membahas jadwal dan bahan kajian yang diperlukan dalam pelatihan pembuatan logo dan tampilan konten Instagram. Penjadwalan kegiatan pelatihan ditentukan bersama-sama agar tidak terganggu proses perkuliahan.

2. Menerapkan protokol kesehatan sebelum, ketika dan sesudah melakukan pertemuan dan rapat koordinasi

Dalam proses pertemuan dan rapat koordinasi sangat mengikuti protokol kesehatan. Dari mulai pengecekan suhu tubuh, menjaga jarak, memakai masker selama pelaksanaan dan tidak berkumpul di satu tempat sebelum, ketika dan sesudah pelatihan.

3. Tim pelaksana mengadakan rapat koordinasi kembali untuk menindaklanjuti kesepakatan yang sudah disepakati dari hasil pertemuan dengan dosen dan mahasiswa pendampingan pelatihan.

Setelah diperoleh kesepakatan bahan kajian dan jadwal pelatihan, untuk selanjutnya dilaksanakan kegiatan sesuai kesepakatan yang telah diperoleh sebelumnya. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini telah sukses diselenggarakan tepatnya pada hari Minggu, 5 Juni 2022. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 102 mahasiswa. Materi yang diberikan dalam pelatihan meliputi materi desain grafis dengan menggunakan Canva yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk pembuatan logo dan konten pada Instagram. Kegiatan pendampingan dan pelatihan desain grafis untuk pembuatan konten di Instagram dan pembuatan logo produk dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Pendampingan pembuatan desain logo dan tampilan konten Instagram

Output pelatihan pembuatan logo dan tampilan konten Instagram dengan menggunakan Canva bagi mahasiswa UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri di Purwokerto yang diperoleh meliputi :

1. Peningkatan pengetahuan mahasiswa dan kreatifitas mahasiswa dalam membuat logo dan tampilan konten Instagram dengan menggunakan Canva yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini.
2. Buku panduan atau modul pembuatan logo dan tampilan konten Instagram untuk mahasiswa UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri.
3. Sumber-sumber tambahan belajar dari internet.

Narasumber dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan logo dan tampilan konten Instagram menggunakan Canva ini adalah Dani Arifudin, M.Kom.,. Secara umum, pelaksanaan kegiatan pelatihan ini berjalan dengan baik. Pada kegiatan ini diisi dengan berbagai latihan pembuatan desain yang berhubungan dengan pembuatan logo dan tampilan konten Instagram. Salah satu tujuan pembinaan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pada mahasiswa. Selain itu, tujuan lain dari pelatihan ini adalah memperkenalkan pada mahasiswa tentang pentingnya menciptakan sebuah karya digital untuk kesiapan persaingan pada dunia industri kreatif di masa depan. Selama pembinaan berlangsung, respon dari mahasiswa cukup baik, dimana yang pada awalnya mahasiswa tidak berani bertanya, setelah diberikan pendampingan, mahasiswa sudah berani untuk bertanya khususnya tentang desain dan pembuatan logo dan tampilan konten Instagram. Beberapa pertanyaan-pertanyaan diajukan oleh mahasiswa baik ketika pengenalan desain maupun ketika pendamping pembuatan logo dan tampilan konten Instagram. Mahasiswa sangat aktif dalam membuat desain untuk logo dan tampilan konten Instagram. Sebagai kegiatan awal mahasiswa diminta untuk menggambar logo atau isi konten Instagram dalam bentuk coretan pada kertas dan ternyata hasil yang diperoleh mahasiswa cukup kurang dan masih banyak yang bingung akan membuat apa. Setelah diadakan pelatihan desain grafis, kembali mahasiswa diminta untuk membuat logo dan desain konten Instagram dengan menggunakan Canva dan didapatkan hasil mahasiswa mampu membuat logo dan tampilan konten pada Instagram dengan desain yang bagus dan menarik. Dari hasil tersebut dapat

diketahui adanya peningkatan kreatifitas mahasiswa dalam membuat desain logo dan konten untuk Instagram. Secara umum tidak terjadi hambatan yang berarti dalam keseluruhan kegiatan ini dan kegiatan ini berjalan dengan baik. Berikut adalah contoh dari hasil desain peserta pelatihan desain grafis dengan menggunakan Canva berupa konten pada Instagram dan pembuatan logo.



Gambar 2. Hasil karya peserta pelatihan desain grafis dengan Canva

Dari hasil pendampingan dan pelatihan yang dilakukan, dapat dipresentasikan sebanyak 70% peserta dapat membuat desain konten tampilan Instagram dan logo dengan baik. Dikatakan baik jika dilihat dari indikator tampilan sesuai dengan aturan tata letak, pemilihan warna *background* dan teks yang sudah bagus dan penulisan kata-kata cukup persuasif untuk mengiklankan sebuah produk. Tidak hanya itu saja bahkan mereka mampu meberikan makna dari logo yang mereka gambarkan.

D. Simpulan dan Saran

Secara umum, pada pelatihan pembuatan logo dan konten Instagram menggunakan Canva ini telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuannya. Pihak universitas mengharapkan ada keberlanjutan dari kegiatan ini karena dapat memberikan tambahan variasi dalam perkuliahan di UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri dan pentingnya memperkenalkan desain pada mahasiswa. Kemampuan berpikir dan kreatifitas dalam desain sangat diperlukan untuk dapat menyelesaikan pembuatan logo dan konten pada Instagram. Peran dosen sangat diharapkan untuk dapat bekerja sama dalam memberikan pelatihan bagi mahasiswa yang berminat dalam belajar dan mengetahui lebih banyak lagi tentang desain grafis dan pembuatan logo dan konten untuk Instagram.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Universitas Amikom Purwokerto dan LPPM Universitas Amikom Purwokerto dengan bantuan dan dukungan yang diberikan. Ucapan terima kasih kami juga sampaikan kepada pihak UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri di Purwokerto serta mahasiswa yang terlibat.

Referensi

- Agustina, R. (2017). Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Dalam Rangka Peningkatan Sdm Di Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan Kab. Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 2(1), 37–42. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v2i1.1289>
- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Graphic and Photonovela Design Training for Citizens. *Kumawula*, Vol. 1, No.3, Desember 2018, Hal 219– 226, 1(3), 219–226.
- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/download/81/76>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Khusna, A. H., & Dintarini, M. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Desain Grafis Untuk Kewirausahaan Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 9 Wagir. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.36339/je.v5i1.385>
- Mustakim, U. S., Suryanto, M. S., Ma, M., Dewi, R., Kamali, A. S., Supriadi, I., Munawar, B., Imtihanudin, D., Keguruan, T., Syekh, P., Jalan, A., Labuan, R., & Kadulisung, K. (n.d.). *Di Kecamatan Kaduhejo Kabupaten Pandeglang*. 91–95.
- Nugrahani, R. (2015). Peran Desain Grafis pada Label dan Kemasan Produk Makanan UMKM. *Jurnal Imajinasi*, 9(2), 127–136. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8846>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2020). Pemberdayaan Dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian Pada Desa Limo. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 6–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/21116>
- Zaskia Oktaviana Sari, E. A. S. (n.d.). *PENTINGNYA KREATIVITAS DAN KOMUNIKASI PADA PENDIDIKAN JASMANI DAN DUNIA OLAHRAGA Oleh: 97–110*.

