

Workshop Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva: Teknik dan Praktik Mendesain Konten Visual

Risda Mustakim ^{1*}, Fitriani ², Chalik Mawardi ³

¹ Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Dewantara

² Prodi Teknik Elektronika, Politeknik Dewantara

³ Prodi Teknologi Rekayasa Pangan, Politeknik Dewantara

* risda@atidewantara.ac.id

Abstrak

Workshop desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva ini bertujuan untuk membekali peserta, khususnya mahasiswa dengan kemampuan desain grafis untuk menciptakan berbagai karya melalui *platform* Canva. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 24 November 2024 dan dihadiri oleh mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palopo. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan fitur-fitur dasar dari Canva, seperti *template*, elemen desain, dan teks. Para peserta juga diberikan kesempatan untuk langsung menerapkan keterampilan ini dengan membuat desain sederhana, seperti poster, presentasi, dan konten untuk media sosial. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva setelah mengikuti pelatihan, dengan 90% dari mereka menilai materi yang disampaikan relevan dan mudah dimengerti. Masalah teknis, seperti terbatasnya perangkat dan masalah koneksi internet, dapat diselesaikan dengan adanya pendampingan langsung. Pelatihan ini berhasil mendorong kreativitas peserta dan memberikan keterampilan desain yang bisa digunakan dalam aktivitas akademis maupun profesional.

Kata Kunci: *desain grafis, Canva, konten visual*

Pendahuluan

Teknologi saat ini berkembang pesat terutama pada era digital. Keterampilan desain grafis merupakan salah satu kebutuhan baik di dunia kerja, pendidikan maupun bisnis. Kemampuan dalam menghasilkan desain yang visual, menarik dan profesional sangat diperlukan untuk branding, pemasaran hingga komunikasi internal. Kemajuan teknologi media memudahkan komunikasi dan menjangkau komunikasi yang tidak terbatas. Sehingga memunculkan berbagai macam kreativitas khususnya dalam dunia desain dan kreativitas (Supradaka, 2022). Pemanfaatan media harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Serta kemajuan teknologi di era digital saat ini membuka peluang bagi berbagai kalangan terutama peserta didik dalam memperoleh pengetahuan lebih cepat dan mudah (Mustakim dkk, 2024). Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang di dalamnya sudah terintegrasi teks, audio, video dan gambar animasi (Pramono dkk, 2023).

Pemanfaatan media harus direncanakan secara matang dan terstruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan, perlu disediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang di dalamnya terintegrasi teks, audio, video dan gambar animasi (Mustakim dkk, 2024). Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan membangkitkan minat, daya pikir dan emosi seseorang sehingga menciptakan suatu karya (Shoffa dkk, 2023).

Desain grafis pada umumnya digunakan dalam pembuatan iklan, pengemasan, film dan berbagai macam grafis lainnya. Sehingga kemampuan desain grafis yang dimiliki, dapat menciptakan sebuah karya atau produk desain dengan berbagai model dan bentuk. Seperti: kartu nama, brosur, flyer, sampul buku, desain baju dan lain-lain. Kemampuan dalam merancang dan mengatur elemen visual seperti gambar, tipografi, warna dan layout dengan tujuan untuk menyampaikan informasi yang jelas dan mudah dipahami publik (Widya & Darmawan, 2019). Pembuatan desain yang berkualitas sangat bermanfaat bagi brand dan akan lebih menarik para konsumen, sehingga dibutuhkan berbagai macam ide kreatif dari para desainer.

Desain grafis dirancang tidak lepas dari ilmu desain visual yang bertujuan untuk mempelajari konsep-konsep serta ungkapan secara kreatif melalui berbagai macam media. Aplikasi Canva hadir sebagai solusi dalam memudahkan mahasiswa membuat desain kreatif dan profesional dalam waktu singkat. Agar dapat memenuhi kebutuhan dalam menyampaikan informasi yang menarik dan tepat, maka diperlukan kreativitas dalam pembuatan infografis yang sesuai (Isnaini dkk., 2021). Adapun alasan perlunya mengembangkan proses belajar dalam pembuatan desain yang kreatif yaitu adanya rasanya jenuh dan bosan yang ada pada diri mahasiswa. Keberhasilan dari suatu pembelajaran ditentukan oleh minat, kompetensi dan diri sendiri, sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang digunakan.

Canva merupakan salah satu aplikasi di antara banyaknya aplikasi desain grafis yang dapat digunakan mendukung pembelajaran, karena Canva mempunyai fitur-fitur yang mudah digunakan dan banyak template yang tersedia (Putri, 2024). Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang dimanfaatkan penggunaanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online, mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografis, hingga presentasi (Parinduri, 2023).

Canva menyediakan beragam pilihan desain seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini YouTube, dan sebagainya (Yuliana dkk, 2023). Penggunaan Canva dapat diakses dalam berbagai perangkat yaitu web, iPhone, dan android (Widayanti dkk, 2021)

Workshop ini bertujuan untuk membekali keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk membuat karya desain grafis. Mahasiswa pemula ini, akan belajar menggunakan elemen desain untuk membuat presentasi, flyer dan infografis yang menarik dan efektif.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan *workshop* desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva di laksanakan pada tanggal 24 November 2024, pukul 13.30 – 15.00 WITA. Workshop ini diberikan kepada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palopo.

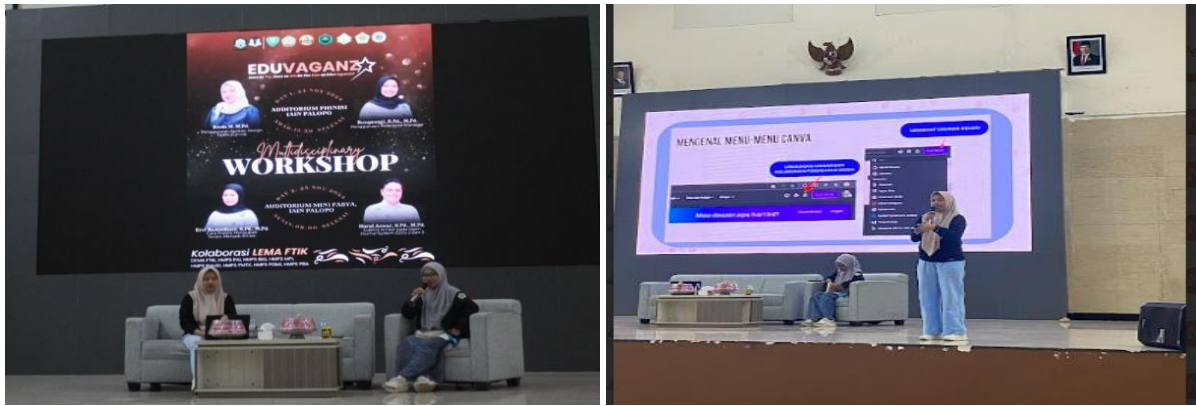


Gambar 1. Peta Lokasi kampus IAIN Palopo

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ke Masyarakat ini pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palopo yang dilaksanakan di Auditorium Phinisi IAIN Palopo. Metode yang digunakan terdiri dari 3 tahap yaitu ceramah, tanya jawab dan praktik. Tahapan metode *workshop* yaitu (1) Pada tahap awal tim pengabdian mengecek persiapan dan pelaksanaan *workshop* yaitu materi yang akan disampaikan dan kesiapan dari mahasiswa. (2) Menyampaikan materi desain grafis bagi pemula dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain. Selain itu, selama proses pelaksanaan *workshop* berlangsung dapat menyelesaikan dan memberikan pencerahan dari kendala-kendala yang ditemui. (3) selama proses kegiatan *workshop*, peserta telah mendapatkan materi dan dapat dimplementasikan/dipraktikkan secara langsung seperti pengenalan Canva, penentuan elemen dalam desain grafis, penggunaan fitur-fitur di Canva serta pembuatan karya desain di Canva dan tata cara mempublikasinya. (4) tahapan terakhir yaitu dengan mengevaluasi hasil dari kegiatan *workshop* yang dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan tentang cara menggunakan aplikasi Canva ini dimulai dengan pemaparan mengenai dasar-dasar aplikasi oleh pemateri. Informasi yang diberikan meliputi pengenalan bagian-bagian utama di Canva, seperti *template*, elemen desain, teks, dan fitur lainnya yang biasa digunakan. Penyampaian materi berlangsung secara interaktif dengan penggunaan layar besar, agar peserta dapat lebih mudah memahami langkah-langkah yang dijelaskan. Setelah materi disampaikan, peserta menerima panduan praktis dan langsung diarahkan untuk membuat desain menggunakan Canva, sehingga mereka dapat menerapkan teori yang telah dipelajari secara langsung.



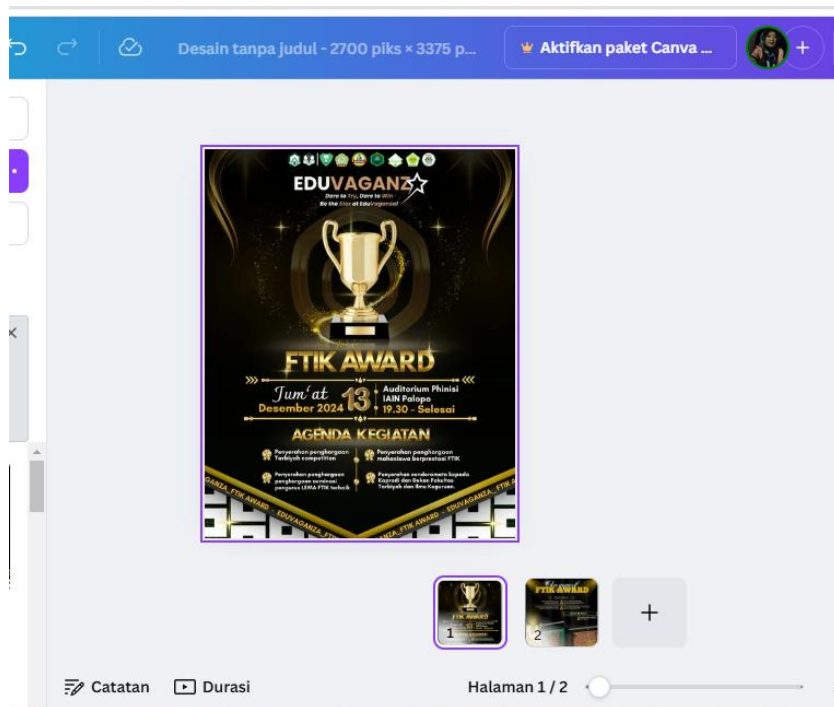
Gambar 2. Pemberian materi mengenai aplikasi Canva

Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa peserta mampu menciptakan beragam desain sederhana, seperti poster, presentasi, dan konten media sosial, sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Dalam sesi praktik, peserta diberikan tantangan untuk membuat desain berdasarkan tema yang telah ditentukan, yang mendorong mereka untuk berinovasi dengan memanfaatkan fitur-fitur Canva. Selain itu, pelatihan ini juga mengajak peserta untuk lebih kreatif dalam menerapkan keterampilan desain grafis di berbagai kegiatan akademik maupun non-akademik. Tanggapan positif dari peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini sesuai dan dapat diterapkan, terutama dalam mendukung aktivitas mereka sehari-hari.



Gambar 3. Peserta Membuat Desain Menggunakan Canva

Hasil dari pelatihan ini memperlihatkan bahwa peserta berhasil menciptakan berbagai macam desain sederhana, termasuk poster, presentasi, dan konten untuk media sosial, sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing. Namun, selama sesi pelatihan, ada beberapa hambatan yang ditemukan, seperti terbatasnya perangkat dan kualitas koneksi internet yang tidak merata. Meskipun demikian, panitia dan instruktur menyediakan solusi dengan memberikan bantuan secara langsung kepada peserta yang mengalami masalah teknis. Ini memastikan semua peserta dapat mengikuti pelatihan hingga tuntas dan memperoleh hasil yang maksimal.



Gambar 4. Hasil Karya Mahasiswa Pelatihan

Sebagai langkah selanjutnya, pelatihan tambahan bisa diatur untuk memperdalam kemampuan desain grafis peserta. Materi yang lebih lanjut dapat mencakup pembuatan desain yang lebih rumit, pemanfaatan fitur premium di Canva, atau penerapan desain dalam konteks profesional seperti branding dan pemasaran. Dengan cara ini, keterampilan yang diperoleh dari pelatihan ini dapat digunakan secara optimal dalam berbagai bidang akademik maupun di dunia kerja.

Kesimpulan

Pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Canva ini berjalan lancar, dengan hasil evaluasi menunjukkan bahwa 87% dari peserta merasa lebih yakin saat membuat desain dengan Canva, sementara 91% menilai bahwa materi yang diberikan relevan dan mudah dipahami. Di samping itu, 82% peserta mengaku mendapat keuntungan dari sesi praktik langsung yang memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapat. Walaupun ada beberapa tantangan seperti keterbatasan perangkat dan masalah koneksi internet, bimbingan langsung memastikan bahwa semua peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil dalam meningkatkan kemampuan desain para peserta, dan di masa mendatang, pelatihan tingkat lanjut dapat diadakan untuk memperdalam keterampilan desain mereka.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ketua Program Studi Teknik Elektronika Politeknik Dewantara, Ketua LPPM, serta Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo yang telah memberikan izin dan dukungan dalam

pelaksanaan pengabdian ini di lingkungan kampus IAIN Palopo. Terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Direktur, Dr. Suaedi, S.Pd., M.Si., yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan artikel ini.

Referensi

- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Mustakim, R., Arpin, R. M., & Fitriani, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Menginstalasi PC. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 1-10.
- Mustakim, R., Fitriani, F., Ansar, F., Amri, A., & Hasriadi, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam. *Madaniya*, 5(3), 1007-1012.
- Parinduri, S. H. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51-61.
- Pramono, B. A., Susanto, S., & Hadi, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Interaktif dan Menarik Bagi Siswa MAN 1 Semarang Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian DIMASTIK*, 1(1), 53-61.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., ... & Kom, M. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Agrabana Media.
- Supradaka, S. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media perancangan grafis. *IKRA-ITH Teknologi Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(1), 62-68.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Bahan ajar kursus dan pelatihan desain grafis. *Pengantar Desain Grafis*, (1).
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.