

Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Desain Grafis bagi Perangkat Desa dan Warga Desa Batumirah Melalui Pelatihan Canva

Nurlaelatul Maulidah^{1*}, Yuanita Rahma Putri², Yansen Pratama L³, Selviana Eka Putri⁴, Winda Meliana Setiadi⁵, Hani Marini⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Sipelem No.22, Kraton, Kec. Tegal Bar., Kota Tegal, Jawa Tengah 52112

e-mail: ^{1*}nurlaelatul.nlt@bsi.ac.id, ²yuanitarahma64@gmail.com, ³yansenlimawwan99@gmail.com, ⁴selvianaekaputri04@gmail.com, ⁵windameliana05@gmail.com, ⁶hanimarini001@gmail.com

Diterima	Direvisi	Disetujui
14-04-2025	22-05-2025	30-06-2025

Abstrak - Pelatihan Canva bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain grafis bagi perangkat desa dan warga Desa Batumirah. Kegiatan ini diikuti oleh peserta yang memiliki ketertarikan dalam bidang desain grafis dan media digital. Melalui pelatihan ini, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur Canva serta teknik dasar desain yang dapat diaplikasikan dalam berbagai kebutuhan, seperti pembuatan poster, undangan, dan konten media sosial. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi pemaparan materi, praktik langsung, sesi tanya jawab, dan evaluasi hasil desain peserta. Dari hasil evaluasi, ditemukan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman dalam penggunaan Canva, baik dalam memilih elemen desain yang sesuai maupun dalam menyusun tata letak visual yang menarik. Selain itu, pelatihan ini juga meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menciptakan desain secara mandiri. Dengan adanya pelatihan ini, perangkat desa dan warga Desa Batumirah diharapkan mampu mengoptimalkan pemanfaatan desain grafis dalam berbagai aspek, baik untuk kepentingan administratif, promosi, maupun keperluan lainnya. Pelatihan ini menjadi langkah awal dalam meningkatkan literasi digital masyarakat serta mendukung perkembangan kreativitas dalam komunitas lokal.

Kata kunci: Pelatihan Canva, Desain Canva, Desa Batumirah

Abstract - Canva training aims to improve creativity and graphic design skills for village officials and residents of Batumirah Village. This activity is attended by participants who are interested in graphic design and digital media. Through this training, participants are introduced to various Canva features and basic design techniques that can be applied to various needs, such as making posters, invitations, and social media content. The methods used in this training include material presentation, direct practice, question and answer sessions, and evaluation of participant design results. From the evaluation results, it was found that participants experienced an increase in understanding in using Canva, both in choosing appropriate design elements and in compiling attractive visual layouts. In addition, this training also increased participants' confidence in creating designs independently. With this training, village officials and residents of Batumirah Village are expected to be able to optimize the use of graphic design in various aspects, both for administrative purposes, promotions, and other needs. This training is the first step in increasing digital community literacy and supporting creativity development in the local community.

Keywords: Canva Training, Canva Design, Batumirah Village

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dalam komunikasi visual dan desain grafis. Di era modern ini, keterampilan desain grafis menjadi sangat penting, terutama dalam mendukung aktivitas promosi, dokumentasi, serta penyebaran informasi. Sayangnya, banyak perangkat desa dan warga Desa Batumirah yang belum memiliki keterampilan dasar dalam desain grafis, sehingga masih bergantung pada pihak luar dalam pembuatan berbagai materi visual. Dalam konteks ini, aplikasi desain grafis seperti Canva muncul sebagai alat yang sangat berguna dan relevan. Keberadaan Canva membuka peluang baru dalam penyusunan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif



(Kusuma et al., 2023). Oleh karena itu, pelatihan Canva ini diadakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat guna meningkatkan keterampilan mereka dalam desain grafis.

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan, bahkan bagi pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop berbasis web maupun mobile (Rahmatullah et al., 2020). Canva menyediakan desain beragam dan menarik yang membuat penyampaian informasi tidak membosankan (Pelangi, 2020). Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun. Aplikasi web ini sebenarnya memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis. Akan tetapi, pengguna sudah dapat menikmati berbagai fitur tanpa membeli versi premiumnya. Fitur-fitur tersebut akan dijelaskan pada bagian lain artikel ini. Fitur-fitur tersebut akan dijelaskan pada bagian lain artikel ini. Sebelumnya telah disebutkan bahwa Canva dikenal sebagai aplikasi desain grafis yang dikenal dengan kemudahan penggunaannya. Adapun fitur yang ada di canva antara lain: logo adalah salah satu sarana untuk melakukan branding (Sholeh et al., 2020). Canva menyediakan berbagai template yang mempermudah pengguna dalam membuat logo yang unik. Salah satu metode efektif untuk menyajikan desain yang menarik adalah melalui poster. Dengan Canva, pengguna dapat membuat poster dengan tampilan profesional secara mudah. Selain itu, keberadaan gambar unggulan dalam suatu artikel dapat memperindah tampilan blog dan meningkatkan kenyamanan pembaca. Untuk mempercepat proses ini, Canva menawarkan fitur pembuatan desain yang praktis dan instan. Agar konten lebih menarik dan bervariasi, pengguna juga dapat menambahkan infografik. Jenis konten ini cukup kompleks dan tidak semua orang memiliki keterampilan untuk membuatnya. Namun, dengan Canva, pembuatan infografik menjadi jauh lebih sederhana dan mudah dilakukan oleh siapa saja.

Pemanfaatan teknologi desain grafis dapat meningkatkan daya tarik komunikasi visual serta membantu organisasi dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif. Canva, sebagai salah satu platform desain yang mudah diakses, telah digunakan secara luas oleh berbagai kalangan untuk menghasilkan desain profesional dengan cepat dan efisien. Keterampilan desain grafis dapat menjadi nilai tambah dalam berbagai bidang, termasuk administrasi pemerintahan dan bisnis.

Dengan mengacu pada penelitian-penelitian tersebut, pelatihan Canva bagi perangkat desa dan warga Desa Batumirah. Kegiatan dilaksanakan secara langsung dan diharapkan setelah dengan adanya pelatihan dapat menjadi rangsangan kepada peserta dalam meningkatkan kemampuan dalam hal mendesain (Wijaya et al, 2022) serta diharapkan dapat serta mendukung pengembangan digitalisasi di lingkungan desa.

Metode

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini menggunakan metode pelatihan kolaboratif konsultatif (Vinsensius Bawa Toron et al., 2023), (Murhamatillah, 2023), (Suminto et al., 2023). Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis permasalahan serta memberikan pemahaman dalam konteks pelatihan desain menggunakan canva. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Persiapan, langkah pertama dalam tahap persiapan ini adalah melakukan analisis terhadap mitra yaitu Perangkat Desa dan Warga Desa Batumirah. Hal ini dilakukan untuk memahami sejauh mana mitra dapat berkontribusi dalam keberhasilan kegiatan ini, selain itu pemahaman analisis juga dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang dihadapi oleh mitra, agar pelatihan yang diberikan pada kegiatan ini memang relevan dan menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh mitra.
2. Pelaksanaan
Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka untuk memfasilitasi interaksi langsung antara mitra dengan tim yang terlibat untuk mengoptimalkan komunikasi dan kolaborasi. Hal ini bertujuan agar dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam, mendiskusikan secara langsung permasalahan yang dihadapi mitra.
3. Monitoring
Monitoring ini dilakukan dengan memantau kemampuan seluruh peserta kegiatan dalam mengikuti dan menerapkan langkah-langkah yang diajarkan oleh tutor. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi pembelajaran dan seberapa baik mereka mampu mengimplementasikannya dalam praktik. Dengan demikian, proses monitoring tidak hanya fokus pada kehadiran peserta, tetapi juga pada pemahaman dan keterampilan yang diterapkan dalam setiap langkah pembelajaran yang disampaikan oleh tutor.
4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan melihat capaian hasil peserta, menilai sejauh mana implementasi peserta apakah sudah sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Selanjutnya, dilakukan pengisian kuesioner yang menjadi bagian penting dari proses evaluasi, hal ini dilakukan untuk menganalisis sejauh mana peserta merasakan manfaat dari kegiatan ini dan seberapa efektif materi tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta.

5. Pelaporan

Pada tahapan ini, dilakukan penyusunan laporan akhir yang merinci seluruh aspek kegiatan, mulai dari analisis mitra, metode pelaksanaan, hingga pencapaian luaran. Laporan ini mencakup manfaat yang diperoleh dari kegiatan, realisasi biaya yang terjadi, dan terakhir, dokumentasi lengkap sebagai bentuk rekam jejak untuk keperluan evaluasi dan referensi untuk kegiatan yang akan datang.

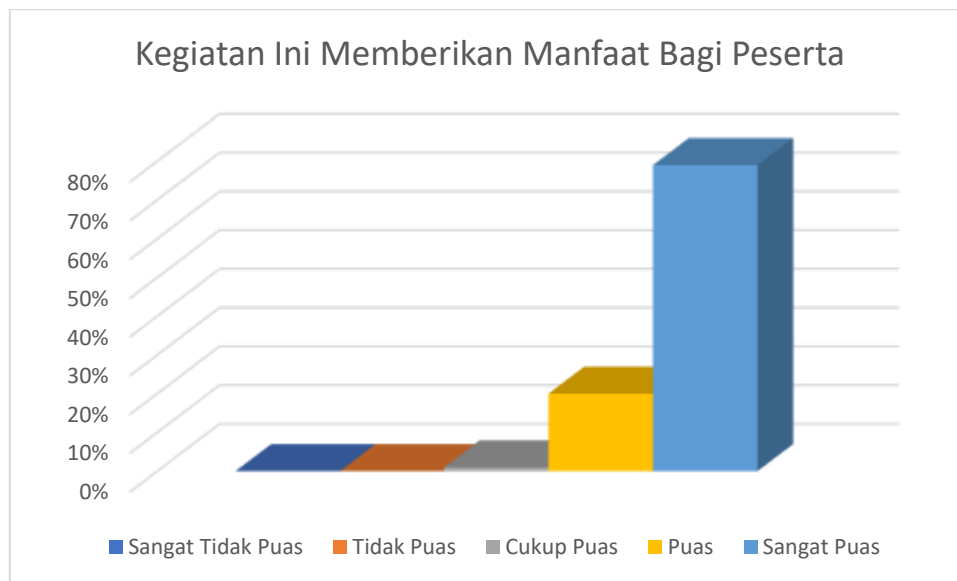
Hasil dan Pembahasan

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan pada Perangkat Desa dan Warga Desa Batumirah dengan alamat di Jl. Raya Batumirah No.1, Mangli Kidul, Batumirah, Kecamatan Bumijawa, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah 52466, Perangkat Desa dan Warga Desa Batumirah telah berhasil memperoleh pengetahuan yang mendalam mengenai cara penggunaan canva. Mereka kini mampu mengenal dan memahami bagaimana cara membuat desain yang menarik, serta dapat memanfaatkannya secara praktis untuk menunjang berbagai kegiatan. Pengetahuan ini tidak hanya memberikan wawasan baru bagi para perangkat desa dan warga desa batumirah, tetapi juga berpotensi meningkatkan efisiensi dan kinerja pemerintahan desa dalam menjalankan program-programnya. Dengan keterampilan baru ini, para perangkat desa dan warga desa batumirah diharapkan dapat berkontribusi lebih maksimal dalam mendukung misi dan tujuan pemerintah desa batumirah.



Gambar 2. Bukti Kegiatan Pengabdian Masyarakat pada Desa Batumirah

Berikut merupakan hasil kuesioner yang telah di isi oleh peserta:



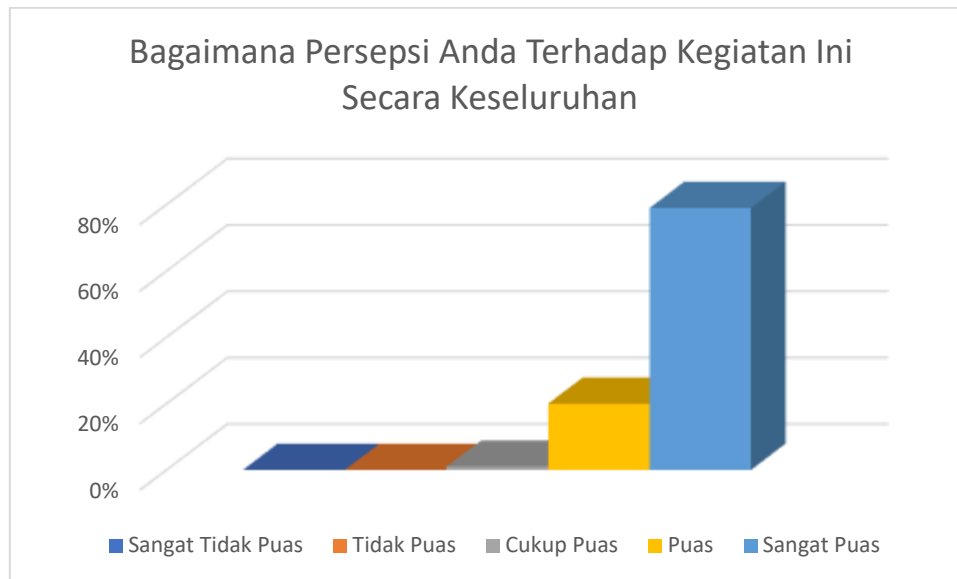
Gambar 3. Manfaat Kegiatan Bagi Peserta

Dari grafik yang disajikan pada Gambar 3, dapat disimpulkan bahwa secara menyeluruh peserta menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi, bahkan mencapai tingkat sangat setuju, terkait manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini. Hasil ini mencerminkan bahwa kegiatan ini dinilai positif oleh para peserta, mengindikasikan adanya kepuasan dan pemahaman yang baik.



Gambar 4. Menambah Ilmu Pengetahuan dan Keterampilan Bagi Peserta

Gambar 4 menunjukkan hasil evaluasi yang mengindikasikan bahwa kegiatan ini menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada peserta. Data menunjukkan bahwa mayoritas peserta, yaitu sebanyak 58%, sangat setuju bahwa kegiatan ini menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan. Selanjutnya, sebanyak 40% peserta menyatakan setuju, sementara 2% menyatakan cukup setuju. Hasil evaluasi ini menegaskan bahwa kegiatan berhasil menyampaikan dampak positif dalam menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada peserta.



Gambar 5. Persepsi Peserta Terhadap Kegiatan

Berdasarkan visualisasi data pada Gambar 5, dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta terhadap kegiatan ini secara keseluruhan sangat positif. Sebanyak 79% peserta menyatakan sangat puas, menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan ini. Selanjutnya, 20% menyatakan puas, sementara 1% menyatakan cukup puas. Hasil ini mencerminkan adanya minat yang signifikan dari peserta terhadap kegiatan, mengindikasikan bahwa kegiatan ini berhasil menarik perhatian peserta dan memberikan pengalaman yang positif bagi mereka.

Kesimpulan

Pelatihan tentang desain menggunakan canva pada mitra berhasil mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan pada setiap tahapnya. Dari persiapan awal hingga pelaksanaan praktik secara langsung, mitra tidak hanya memperoleh pengetahuan mendalam, tetapi juga mengasah keterampilan yang kuat dalam memanfaatkan canva sebagai alat efektif untuk membuat berbagai desain baik untuk keperluan konten, logo dan sebagainya. Pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan partisipasi anggota mitra, tetapi juga merangsang dukungan yang lebih besar dari masyarakat sekitar, yang pada gilirannya dapat mendukung kelangsungan kegiatan masyarakat maupun pemerintahan. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan alat yang lebih kuat kepada para perangkat desa dan warga desa batumirah untuk membuat berbagai macam desain. Melalui keterlibatan aktif peserta dalam proses pelatihan, pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan partisipasi, tetapi juga menciptakan dampak positif dalam pembuatan desain di tengah-tengah kendala yang dapat dihadapi oleh mitra. pelatihan ini menjadi contoh nyata keberhasilan dalam memberikan pelatihan yang bermanfaat dan solutif bagi mitra.

Daftar Pustaka

- Kusuma, A. N., Candra, V., Grace, E., Silalahi, M., Irawan, I., Wahdaniah, W., Febrian, W. D., Sani, I., & Simatupang, S. (2023). *The Art Of Leadership: Be The Extraordinary Level Leader*.
- M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, and E. Susanti, 2020, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, Vol. 4, No. 1, pp. 430–436, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- Murhamatillah. (2023). *PENINGKATAN KINERJA GURU DALAM MENYUSUN STRATEGI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI MELALUI WORKSHOP DI SMAN 1 BANDAR DUA KABUPATEN PIDIE JAYA TAHUN AJARAN 2022/2023*. *Jurnal Ilmiah Sains, Teknologi, Ekonomi, Sosial Dan Budaya*, 7(3), 34–40.
- Pelangi, Garris. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 *PEMANFAATAN*, 8(2), 79–96.
- R. Rahmatullah, I. Inanna, and A. T. Ampa, 2020, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *J. Pendidik. Ekon. Undiksha*, Vol. 12, No. 02, pp. 317–327, doi: 10.23887/jjpe.v12i2.30179.

- Suminto, A., Putra, A. M., Imari, I., Saddam, M., & Tri, A. (2023). Pendampingan Branding Improvement dan Digitalisasi Marketing Produk UMKM Berkah Alami “Brangkal Ketela” Desa Prayungan , Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau*, 3, 104–120.
- Vinsensius Bawa Toron, O., Bhoki, H., Nuli, F., Penun Lewar, P., & Reinha Larantuka, S. (2023). Pelatihan Tata Perayaan Ekaristi Dan Ibadat Sabda Tanpa Imam Di Paroki Hati Kudus Yesus Ritawolo Keuskupan Larantuka. *JPM Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(8), 1771–1786. <http://bajangjournal.com/index.php/JPM>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *FORDICATE*, 1(2), 192-199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>