

Pemuda Cerdas Digital: Pelatihan Desain Grafis dengan Canva di SMA Imelda Medan

¹Ika Yusnita Sari, ²Elvika Rahmi, ³Khairunnisa, ⁴Maristella J Lumbanbantu,
⁵Astrida N. Marpaung
Universitas Imelda Medan, Medan, Indonesia

Email: ikayusnita2@gmail.com

ABSTRACT

The program titled "Pemuda Cerdas Digital: Pelatihan Desain Grafis dengan Canva" aims to equip young individuals with essential graphic design skills using Canva, a user-friendly design tool. In the digital age, visual communication plays a crucial role in personal branding, marketing, and effective messaging. However, many youths lack access to affordable and accessible design tools and training. This training program provides a hands-on approach to learning graphic design, focusing on practical skills and creative techniques using Canva. Participants are introduced to various design elements such as layout, typography, and color theory, enabling them to create visually appealing materials including social media graphics, posters, and flyers. The program's objective is to enhance participants' design skills, foster creativity, and empower them to effectively communicate ideas through visual content. The training also aims to bridge the gap between traditional graphic design education and the need for accessible, practical tools for the younger generation. Evaluation of the program indicates a significant improvement in participants' ability to produce professional-quality designs and a greater confidence in their design skills. The program highlights the importance of integrating digital tools into youth education to prepare them for future opportunities in a visually-driven world.

Keywords: Digital Literacy, Graphic Design, Canva, Youth Empowerment, Visual Communication, Design Skills, Creative Training

Copyright © 2024 Marsipature Hutanabe.

All rights reserved is Licensed under a [Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0 International License \(CC BY-NC 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemampuan untuk menghasilkan konten visual yang menarik telah menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan, baik dalam dunia pendidikan, bisnis, maupun industri kreatif. Desain grafis tidak hanya penting bagi perusahaan besar tetapi juga sangat relevan bagi usaha kecil, organisasi non-profit, dan individu yang ingin mempromosikan produk atau layanan mereka secara efektif.

Banyak pelaku UMKM, komunitas, dan individu di masyarakat yang menyadari pentingnya desain grafis, namun sering kali menghadapi kesulitan dalam mengakses alat desain yang mudah digunakan dan terjangkau. Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web, menawarkan solusi yang intuitif dan mudah diakses oleh siapa saja, bahkan oleh mereka yang tidak memiliki latar belakang desain. Dengan Canva, pengguna dapat dengan cepat membuat berbagai materi visual, mulai dari poster, brosur, hingga konten media sosial, tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam.

Pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Pelatihan Desain Grafis dengan Canva bertujuan untuk memberdayakan masyarakat, terutama pelaku UMKM, pelajar, dan komunitas lokal, dengan keterampilan desain grafis dasar. Pelatihan ini diharapkan dapat

membantu mereka meningkatkan kualitas konten visual yang mereka produksi, sehingga dapat mendukung upaya pemasaran, edukasi, dan komunikasi yang lebih efektif.

Selain itu, keterampilan desain grafis juga membuka peluang ekonomi baru bagi individu yang ingin menjadikannya sebagai profesi atau layanan freelance. Dengan memberikan akses ke pengetahuan dan keterampilan ini, program pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian ekonomi dan kreativitas dalam komunitas.

Pelatihan Desain Grafis dengan Canva bertujuan untuk memberikan keterampilan desain grafis dasar kepada peserta agar mereka dapat membuat materi visual yang menarik dan efektif dengan menggunakan alat desain yang mudah diakses.

METODE

Untuk mengevaluasi efektivitas program pelatihan "Pemuda Cerdas Digital: Pelatihan Desain Grafis dengan Canva", penelitian ini menggunakan pendekatan metodologis yang komprehensif yang melibatkan beberapa metode pengumpulan dan analisis data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Tujuan: Mengkaji teori dan praktik desain grafis serta penggunaan alat desain digital seperti Canva dalam konteks pendidikan dan pelatihan.

Proses: Mengumpulkan informasi dari jurnal, buku, dan artikel tentang desain grafis, teknologi pendidikan, dan efektivitas alat desain digital dalam pelatihan. (Laurie J. Mullins, Management and Organizational Behavior)

2. Survei Pra-Pelatihan dan Pasca-Pelatihan

Tujuan: Mengukur pengetahuan awal, keterampilan, dan sikap peserta terhadap desain grafis sebelum dan setelah pelatihan.

Proses: Menggunakan kuesioner untuk menilai tingkat pemahaman dan keterampilan desain grafis peserta sebelum pelatihan dan mengevaluasi perubahan setelah pelatihan selesai. (John W. Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches)

3. Wawancara Mendalam

Tujuan: Menggali pengalaman peserta dan dampak pelatihan terhadap keterampilan dan kepercayaan diri mereka dalam desain grafis.

Proses: Melakukan wawancara semi-terstruktur dengan beberapa peserta untuk memperoleh wawasan mendalam mengenai pengalaman mereka selama pelatihan dan hasil yang mereka rasakan. (Patton, M. Q., Qualitative Research & Evaluation Methods)

4. Observasi Praktis

Tujuan: Mengamati secara langsung keterampilan desain grafis peserta saat mereka menerapkan apa yang telah dipelajari dalam tugas praktis.

Proses: Mengamati peserta saat mereka bekerja pada proyek desain menggunakan Canva, untuk menilai aplikasi praktis dari keterampilan yang telah dipelajari. (Spradley, J. P., Participant Observation)

5. Analisis Proyek Desain

Tujuan: Menilai kualitas dan kreativitas proyek desain yang dibuat oleh peserta sebagai hasil dari pelatihan.

Proses: Menilai dan memberi umpan balik pada proyek desain grafis peserta berdasarkan kriteria seperti estetika, penggunaan elemen desain, dan efektivitas komunikasi visual. (Biggs, J., Teaching for Quality Learning at University)

6. Evaluasi Program dan Feedback

Tujuan: Mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai keseluruhan pengalaman pelatihan dan area yang perlu perbaikan.

Proses: Menggunakan formulir evaluasi untuk mendapatkan umpan balik tentang materi pelatihan, metode pengajaran, dan pengalaman keseluruhan peserta. (Kirkpatrick, D. L., Evaluating Training Programs)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Keterampilan Desain Grafis

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva berhasil meningkatkan keterampilan desain peserta secara signifikan. Sebelum pelatihan, tingkat keterampilan desain peserta dinilai rendah, dengan banyak yang kesulitan menggunakan alat desain dan prinsip desain dasar. Setelah pelatihan, 90% peserta menunjukkan kemajuan yang jelas dalam kemampuan mereka untuk membuat desain yang menarik dan efektif, berdasarkan penilaian dan umpan balik yang diberikan pada proyek akhir mereka.

Peningkatan keterampilan ini dapat diatributkan pada pendekatan pelatihan yang terstruktur dan penggunaan Canva sebagai alat yang intuitif dan mudah diakses. Canva menyediakan berbagai template dan alat desain yang memudahkan peserta dalam membuat desain meskipun mereka tidak memiliki latar belakang desain grafis yang kuat. Penilaian menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep desain tetapi juga dapat menerapkannya secara praktis dalam proyek mereka.

Penerapan Keterampilan dalam Konteks Praktis

Peserta memanfaatkan keterampilan desain yang dipelajari untuk berbagai aplikasi praktis, termasuk pembuatan materi promosi untuk acara lokal, desain media sosial untuk organisasi komunitas, dan materi edukasi. Beberapa peserta melaporkan bahwa mereka telah mengimplementasikan desain yang mereka buat dalam kegiatan sehari-hari dan pekerjaan mereka.

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teori tetapi juga mendorong peserta untuk mengaplikasikannya dalam konteks nyata. Penerapan keterampilan dalam proyek praktis membantu peserta memahami bagaimana desain grafis dapat digunakan untuk meningkatkan komunikasi visual dan mempromosikan ide atau produk secara efektif. Pengalaman praktis ini mendukung pembelajaran yang lebih mendalam dan keterampilan yang lebih baik dalam desain.

Umpan Balik dan Evaluasi Program

Umpan balik dari peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap struktur dan materi pelatihan. Peserta menghargai pendekatan yang praktis dan dukungan yang diberikan selama sesi pelatihan. Namun, beberapa peserta mengusulkan tambahan waktu untuk praktik dan diskusi mendalam mengenai teknik desain yang lebih kompleks.

Tingkat kepuasan yang tinggi menunjukkan bahwa program ini memenuhi kebutuhan peserta dengan baik. Umpan balik mengenai tambahan waktu untuk latihan dan diskusi mendalam memberikan wawasan berharga untuk perbaikan di masa depan. Menyediakan lebih banyak waktu dan sesi tambahan dapat membantu peserta lebih mendalami materi dan meningkatkan keterampilan mereka lebih lanjut.

Dampak Jangka Panjang

Beberapa peserta melaporkan bahwa keterampilan desain grafis yang diperoleh telah membuka peluang baru bagi mereka, baik dalam konteks pekerjaan maupun usaha

sampingan. Beberapa peserta bahkan memulai proyek desain freelance atau melibatkan diri dalam kegiatan desain di komunitas mereka sebagai hasil dari pelatihan.

Dampak jangka panjang pelatihan ini menunjukkan bahwa keterampilan desain grafis yang diperoleh memiliki manfaat yang berkelanjutan, mendukung pengembangan profesional dan peluang kewirausahaan. Ini menegaskan pentingnya pelatihan praktis yang tidak hanya fokus pada teori tetapi juga memberikan keterampilan yang dapat digunakan dalam konteks dunia nyata.

KESIMPULAN

Pelatihan "Pemuda Cerdas Digital: Pelatihan Desain Grafis dengan Canva" berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis peserta dan memberikan dampak positif yang signifikan dalam penerapan keterampilan praktis dan pengembangan kreatif. Evaluasi program menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya memfasilitasi peningkatan keterampilan desain tetapi juga mendorong penerapan praktis dan dampak jangka panjang. Umpan balik dari peserta memberikan panduan penting untuk peningkatan program di masa depan, dengan menekankan perlunya tambahan waktu untuk latihan dan pembelajaran mendalam. Program ini menegaskan manfaat dari pelatihan yang terfokus pada penggunaan alat desain yang mudah diakses dan relevansi praktis dalam konteks nyata.

REFERENSI

- Enterprise, J. (2021). Desain grafis dengan canva untuk pemula. Elex Media Komputindo.
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah belajar desain grafis dengan aplikasi Canva*. Diva Press.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023, October). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp. 732-742).
- Wijaya, S. H. T., & Anggrianto, S. C. (2023). Aplikasi Desain Canva: Ancaman atau Alat yang membantu kerja Desainer Grafis?. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 2(1), 1-8.
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480.
- 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.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105-109.
- Mullins, L. J. (2020). *Management and organizational behavior* (11th ed.). Pearson.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant observation*. Holt, Rinehart and Winston.
- Biggs, J. (2014). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.
- Kirkpatrick, D. L. (1994). *Evaluating training programs: The four levels*. Berrett-Koehler Publishers.