

**WORKSHOP DESAIN GRAFIS DI DESA KIARAPEDES WANAYASA****Tiawan\*, Heti Mulyani, Muhammad Nugraha, Musawarman, Halimil Fathi,  
Muhammad Lulu Latif Usman, Muhamad Azis, Rian Ajie Pangestu**

Politeknik Enjinering Indorama

\*tiawan@pei.ac.id

**Abstract**

*The community service carried out in the village of Kiarapedes Wanayasa Purwakarta, the enthusiasm was seen in this community service event from the many participants who attended the event, this event held from the Software Engineering Technology study program at the Engineering Polytechnic Indorama in collaboration with Kiarapedes Village Wanayasa Purwakarta, the theme taken In this service, namely the use of graphic design using the Canva application, the workshop consisted of opening and then continued with the presentation of material from the Indorama Engineering Polytechnic Software Engineering Student which consisted of introducing the Canva application, how to register, to making a resume and logo.*

**Keywords:** Software Engineering; Politeknik Enjinering Indorama; Wanayasa Purwakarta; Canva.

**Abstrak**

Pengabdian masyarakat kali ini dilakukan di desa Kiarapedes Wanayasa Purwakarta, antusias warga terlihat dalam acara pengabdian masyarakat ini dari banyaknya peserta yang menghadiri acara tersebut, acara ini diselenggarakan dari program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Enjinering Indorama bekerjasama dengan Desa Kiarapedes Wanayasa Purwakarta, tema yang diambil dalam pengabdian ini yaitu tentang pemanfaatan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva, workshop yang dilakukan terdiri dari pembukaan kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi dari Mahasiswa Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Enjinering Indorama yang terdiri dari pengenalan aplikasi Canva, cara mendaftar, hingga pembuatan resume dan logo.

**Kata Kunci:** Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak; Politeknik Enjinering Indorama; Wanayasa Purwakarta; Canva.

Submitted: 2021-02-16

Revised: 2021-03-31

Accepted: 2021-04-26

**Pendahuluan**

Ketika desain cenderung mengejar tren perasaan pengguna, kesadaran akan tanggung jawab desainer ditantang, itu karena tidak semua pengguna memiliki kesadaran akan efek kepuasan mereka sendiri (Armuyuda & Kurniawan, 2018). Kreativitas sangat diperlukan dalam membuat sebuah desain yang baik, kreativitas dianggap sebagai fungsi yang bervariasi dari budaya ke budaya (Barnard, 2005). Dalam bidang desain grafis, kreativitas meliputi suatu aktivitas pemecahan masalah individu (Buchanan, 1990). Tujuan dari desain grafis pendidikan merupakan untuk mendorong upaya intuitif dan sadar yang bertujuan untuk menciptakan keteraturan yang bermakna (Cheow, 2006). Dalam pengabdian ini diperlukan beberapa tahap persiapan, tahap persiapan merupakan proses pengumpulan data dan informasi, mempelajari pemikiran orang lain, wawancara kepada ahli untuk mencari jawabannya (Iswantara, 2017).

Pentingnya desain grafis dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dengan menjual karya desainnya, sub-sektor fesyen, kriya, dan kuliner masih akan menjadi sub-sektor yang memberikan kontribusi terbesar terhadap perekonomian di industri kreatif, terutama dikarenakan sub-sektor ini relatif lebih resisten terhadap guncangan ekonomi dunia (OPUS, 2020). Desainer yang kreatif (*creator*) banyak memiliki ide melalui cara-cara baru yang berbeda dengan orang lain melalui cara pandang yang aneh dan unik yang dapat dipertanggungjawabkan (Pujiyanto, 2018).

Dalam pengabdian ini peserta diberikan ilmu dalam pembuatan resume dan logo, untuk resume atau daftar riwayat hidup dapat membantu peserta dalam melamar pekerjaan tertentu sehingga meningkatkan peluang untuk mendapatkan pekerjaan tersebut, dan juga membuat logo

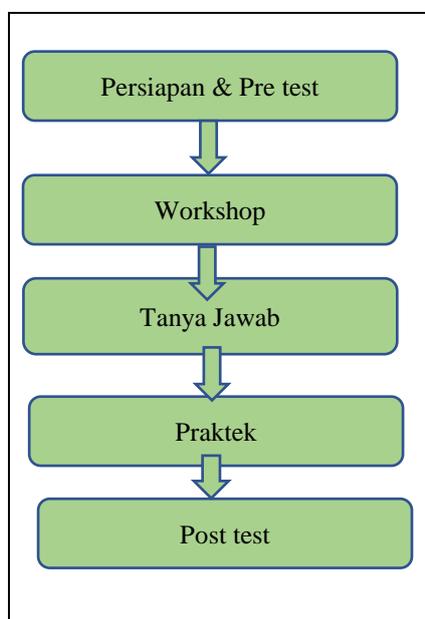
yang merupakan sebuah wajah, maka merek merupakan badan sebuah perusahaan (Rustan, 2009). Kedepannya diharapkan para peserta dapat menjadi desainer freelance yang dapat bekerja mandiri, menjual sendiri jasanya dan tidak terikat pada sebuah agensi atau perusahaan tertentu (Rustan, 2015). Dalam pengabdian ini instrument penelitian dibutuhkan sebagai suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2015).

### Metode

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target yang diharapkan adalah dengan persiapan dan pre test, *workshop*, tanya jawab, praktek dan post test. Materi yang diberikan yaitu penjelasan aplikasi Canva, pengenalan pemateri, sign up, membuat resume/CV, dan membuat logo.

Langkah-langkah kegiatan :

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini dapat digambarkan dengan langkah-langkah sebagai berikut :



**Gambar 1.** Langkah Pelaksanaan Kegiatan

Persiapan meliputi kegiatan mempersiapkan kebutuhan workshop acara Desain Grafis di kantor desa Kiarapedes Wanayasa Purwakarta. Workshop dimulai dengan pembukaan kemudian sambutan dari Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, kemudian diisi oleh pemateri dari mahasiswa program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak yang terdiri dari Azis, Rian, Nopi dan Lutfiyah. Sebelum dimulainya materi workshop para peserta mengikuti pengisian kuisisioner dalam bentuk pre test, dari total peserta sebanyak 30 Orang, terdapat 16 responden dari pre test. Soal yang diberikan dari pre test adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.** Soal Pre Test Workshop Desain Grafis Kiarapedes Wanayasa Purwakarta

No	Soal
1	Silakan isikan nama anda
2	Jenis Kelamin
3	Umur
4	Apa itu Canva

---

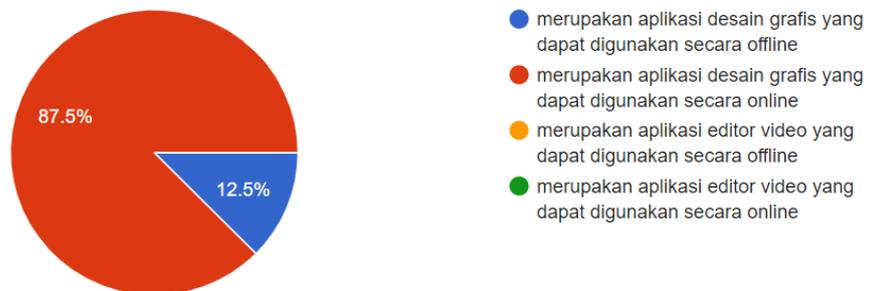
5	Apa yang dimaksud dengan CV
6	Berikut ini merupakan fungsi CV, kecuali
7	Apa itu typografi
8	Dalam pembuatan logo berapa font yang direkomendasikan
9	Dalam pembuatan logo berapa warna yang direkomendasikan
10	Apa yang dimaksud dengan template

---

Berikut beberapa hasil responden dari pertanyaan tersebut dapat dilihat dalam grafik dalam aplikasi google form dibawah ini.

Apa itu canva

16 responses

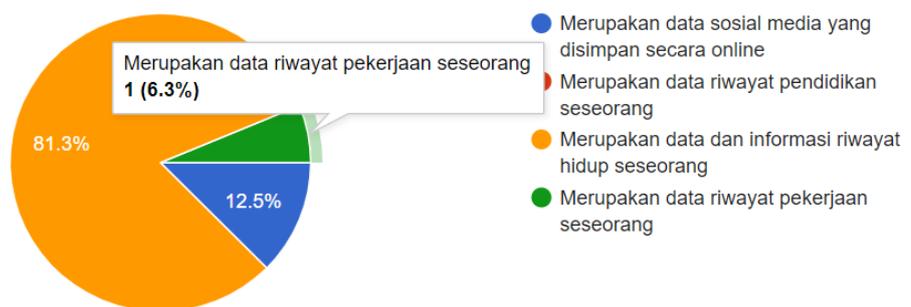


**Gambar 2.** Pre Test Apa itu Canva

Dari pertanyaan tersebut terdapat 87,5% peserta yang menjawab bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat digunakan secara online. Dan 12,5% menjawab bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat digunakan secara offline.

Apa yang dimaksud dengan CV

16 responses

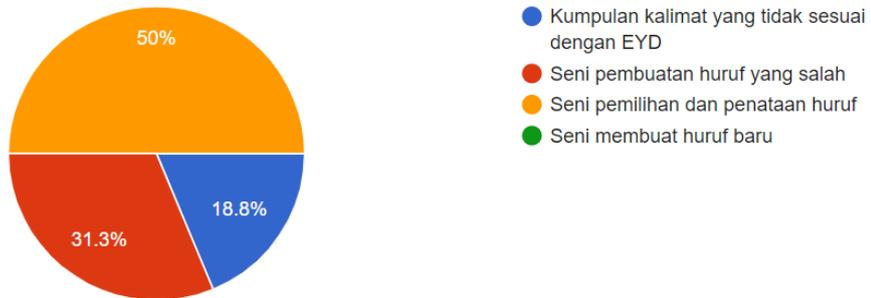


**Gambar 3.** Pre Test Apa yang dimaksud dengan CV

Dari pertanyaan diatas didapatkan hasil sebesar 81,3% menjawab merupakan data dan informasi riwayat hidup seseorang, 12,5% menjawab dengan merupakan data sosial media yang disimpan secara online, dan 6,3% menjawab merupakan data riwayat pekerjaan seseorang.

### Apa itu Typografi

16 responses



**Gambar 4.** Pre Test Apa itu Typografi

Dari pertanyaan diatas sebanyak 50% menjawab dengan seni pemilihan dan penataan huruf, 31,3% menjawab dengan seni pembuatan huruf yang salah, dan 18,8% menjawab dengan kumpulan kalimat yang tidak sesuai dengan EYD.

Pengabdian pada masyarakat ini diperuntukan untuk Umum, mahasiswa, siswa SMA/SMK/MA. Pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di Desa Kiarapedes Wanayasa Purwakarta.

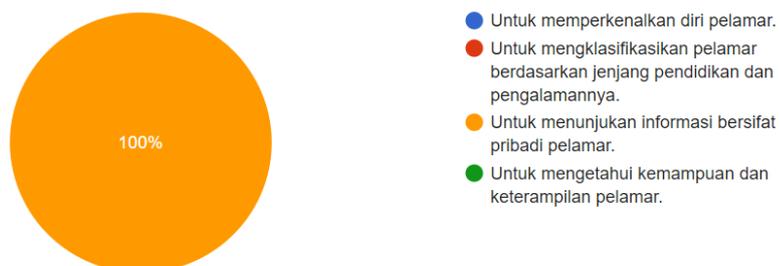
Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta yang hadir pada acara pengabdian secara offline itu sejumlah 30 Orang.
2. Materi yang diberikan pada pengabdian ini meliputi materi pengenalan aplikasi Canva, cara membuat resume atau CV yang baik serta cara membuat logo.
3. Para peserta yang mengikuti pelatihan merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian ini, hal ini terlihat dari ungkapan kepuasan serta keantusiasan peserta mendengarkan dan bertanya berbagai hal tentang materi yang telah diberikan oleh para pengabdian.
4. Pada acara penutupan, hampir seluruh para peserta mengharapkan agar program serupa diadakan kembali.

Setelah melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan topik desain grafis di desa Kiarapedes, acara selanjutnya diisi dengan pengisian post test dari para peserta yang sudah mengikuti acara pengabdian tersebut, namun hanya 3 peserta yang sudah mengisi dalam post test tersebut. Berikut ini contoh beberapa pertanyaan dan jawaban dari post test yang sudah diberikan.

Berikut ini merupakan fungsi CV, kecuali

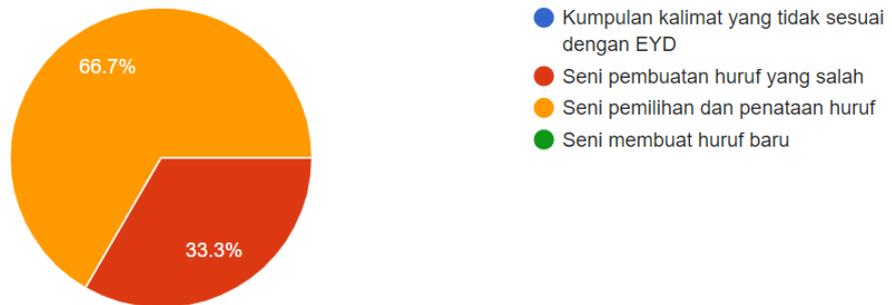
3 responses



**Gambar 5.** Post Test Fungsi CV

## Apa itu Typografi

3 responses



**Gambar 6.** Post Test Apa itu Typografi

Setelah melakukan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya adalah dokumentasi, berikut ini beberapa dokumentasi yang diabadikan dalam acara pengabdian masyarakat dengan topik desain grafis menggunakan aplikasi Canva di desa Kiarapedes Wanayasa Purwakarta.



**Gambar 7.** Pembukaan acara PkM secara luring



**Gambar 8.** Pemaparan Materi dari Mahasiswa TRPL Politeknik Enjering Indorama



**Gambar 9.** Pengerjaan Desain Grafis oleh peserta PkM

### **Kesimpulan**

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar, dimulai dengan kegiatan persiapan, pelaksanaan pengabdian sampai dengan penyusunan laporan.

Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan pengabdian sehingga dapat terlaksana dengan lancar sebagai berikut :

1. Tingginya antusiasme peserta pengabdian kepada masyarakat di desa Kiarapedes Wanayasa Purwakarta.
2. Manfaat yang besar terhadap penambahan skill dalam bidang desain grafis.

Namun dari pengabdian ini tak luput dari beberapa kekurangan diantaranya :

1. Jumlah peserta masih terbilang sedikit mengingat kondisi masih dalam masa pandemik
2. Waktu yang terbatas sehingga materi pembuatan logo belum maksimal
3. Pengisian kuisisioner post test yang sedikit hanya 3 peserta dikarenakan waktu sudah masuk dalam waktu selesai dan masuk waktu istirahat/Shalat Dzuhur.

### **Daftar Pustaka**

- Armayuda, E. Kurniawan, O., Lin, R. (2018). *Book of proceedings of the 7<sup>th</sup> International Ergonomics Conference – Ergonomics*, 33-42, Zadar, Croatia.
- Barnard, M. (2005). *Graphic Design as Communication*, London: Routledge.
- Buchanan, R. (1990) 'Design as a New Liberal Art', in Paper: The 1990 Conference on Design Education, Education Committee of the Industrial Designers Society of America, Pasadena, California.
- Cheow, Y. (2006) *Do Computers Undermine The Creative Process?* (Ph.D Thesis), Nanyang Technological University. Available from: , 22nd February 2010.
- Iswantara, Nur. (2017). *Kreativitas: Sejarah, Teori & Perkembangan*. Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri, 48-50.
- OPUS - Creative Economy Outlook 2019. (2020). *Kemenpar.Go.Id*. Retrieved 13 July 2020, from <https://www.kememparekraf.go.id/post/opus-creative-economyoutlook-2019>.
- Pujiyanto. (2018). Jiwa Entrepreneurship Penggerak Desain, *Jurnal Andharupa*, Volume 04 Nomor 02, Agustus 2018, 241.
- Rustan, S., (2009). *Mendesain Logo*. PT. Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S., (2015). *Bisnis Desain Grafis*. Jakarta: Batavia Imaji.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (22nd ed.). Bandung: Alfabeta.