

Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster

Novan Wijaya¹, Hafiz Irsyad², Akhsani Taqwiyum³

¹Universitas Multi Data Palembang,

Email: ¹Novanwijaya@mdp.ac.id, ²hafizirsyad@mdp.ac.id, ³Akhsani.Taqwiyum@mdp.ac.id

Key Words:

English; Canva, Design,
Training

Abstract: *Canva training is an image design training in the form of posters, presentations, greeting cards, brochures, videos and done online so that it is very easy for users to design. The Canva application is a platform that makes it easy for anyone to create designs and publication content easily and can be done anywhere. As for the training, the material introduced is about tutorials using menus and implementation of the designs that will be made. Participants in the design training using Canva are students from SMK Mandiri Palembang. During the training process all participants were very interactive and passionate about design. The design provided during the training is a tutorial on designing information that will be posted on social media. The activity is carried out directly and it is hoped that after the training it can be a stimulus to the participants in improving their ability in designing.*

Abstrak: Pelatihan canva merupakan pelatihan mendesain gambar baik dalam berupa poster, persentasi, kartu ucapan, brosur, video dan dikerjakan secara online sehingga sangat mempermudah pengguna untuk mendesain. Aplikasi canva merupakan platform yang memudahkan seseorang membuat desain dan konten publikasi dengan mudah serta dapat dilakukan dimanapun. Adapun dalam pelatihan materi yang diperkenalkan ialah mengenai tutorial menggunakan menu dan implementasi pada desain yang akan dibuat. Peserta dalam pelatihan mendesain menggunakan canva merupakan siswa dari SMK Mandiri Palembang. Selama proses pelatihan semua peserta sangat interaktif dan bersemangat dalam mendesain. Desain yang diberikan pada saat pelatihan merupakan tutorial mendesain informasi yang akan di posting di media sosial. Kegiatan dilaksanakan secara langsung dan diharapkan setelah dengan adanya pelatihan dapat menjadi rangsangan kepada peserta dalam meningkatkan kemampuan dalam hal mendesain.

Wijaya, Irsyad, Taqwiyum. (2022). Article Title. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat *Fordicate*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi desain dewasa ini sudah sangat berkembang sangat pesat sekali. Dengan perkembangan teknologi desain telah mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Perkembangan ini sangat berpengaruh terhadap kegiatan pada masyarakat luas khususnya adalah siswa SMK Mandiri Palembang.

Pada kali ini tertuju pada siswa SMK Mandiri Palembang khususnya jurusan Teknik Komputer dan jaringan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya terhadap desain. SMK Mandiri Palembang sendiri mempunyai agenda kegiatan untuk bertujuan meningkatkan kreativitas siswa mereka sendiri. Kegiatan itu adalah lomba desain yang diadakan setelah mereka melakukan Ujian Akhir Semester. Dari kegiatan lomba-lomba tersebut siswa SMK Mandiri Palembang mempunyai bekal untuk terjun ke dunia kerja atau wirausaha.

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 [1]. 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 [2]. Di Canva, ada beragam *template* yang memudahkan pengguna untuk membuat logo unik. Poster adalah salah satu cara yang tepat untuk melakukannya. Dengan Canva, pengguna bisa membuat desain poster yang menarik dengan mudah. Keberadaan *featured image* dalam sebuah artikel dapat mempercantik desain blog dan membuat pengunjung lebih betah membaca. Untuk membuatnya secara instan, pengguna bisa menggunakan Canva. Agar konten blog lebih variatif, pengguna dapat menyelingi artikel dengan infografik. Jenis konten ini rumit dan tidak semua orang mampu membuatnya. Namun, Canva menyulap proses pembuatan infografik menjadi sangat mudah. Apabila *email marketing* ada dalam daftar teknik pemasaran yang pengguna lakukan, pastinya pengguna kenal dengan *newsletter*. Dengan Canva pengguna dapat menghemat waktu dalam pembuatan konten *email* tersebut. Konten Facebook yang disertai gambar 2,3 kali lebih efektif untuk menarik perhatian netizen. Untungnya, Canva memudahkan pengguna untuk mendesain berbagai media visual yang cocok untuk media sosial. Tak hanya toko di dunia nyata, toko online pun perlu memberikan *invoice* atau rincian pembayaran bagi pembeli. Untuk membedakan *invoice* pengguna dengan milik toko lain, pengguna dapat memanfaatkan kemudahan yang Canva berikan.

Pembuatan desain tersebut dapat memanfaatkan aplikasi Canva yang merupakan aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain grafis untuk berbagai keperluan seperti flyer, poster, infografik, banner, kartu ucapan, sertifikat, presentasi dll [6]. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengubah foto dan membuat ikon produk. Aplikasi ini diakses secara online dan gratis dengan banyak pilihan gambar dan template desain yang menarik.

Definisi pelatihan menurut Mathis [7] adalah suatu proses yang dilakukan untuk mencapai kemampuan tertentu dalam rangka membantu mencapai tujuan organisasi. Dalam penelitian Lodjo [8] disebutkan bahwa pelatihan diperlukan guna meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas kerja yang terarah.

Pada pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan dan kiat-kiat pemanfaatan canva dalam membuat, merancang, dan mendesain poster yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan dilaksanakan di SMK Mandiri Palembang yang beralamat di Jl. Pangeran ayin No. 96/201, Kenten Palembang. Peserta pelatihan merupakan siswa SMK Mandiri Palembang dengan jumlah 20 orang. Kegiatan dilaksanakan di SMK Mandiri Palembang, pada hari Sabtu, 27 November 2021.

METODE

Metode yang digunakan dalam proses pelatihan canva di SMK Mandiri Palembang merupakan metode persuasive. Metode pengumpulan data observasi merupakan metode yang dilakukan berdasarkan dengan mengamati fenomena yang terjadi di sekolah mengenai minat dan bakat para siswa dalam hal mendesain. Pelatihan desain menggunakan canva merupakan bentuk pelatihan yang diberikan kepada peserta pelatihan ini. Peserta pelatihan desain ini nampak sangat antusias di dalam mengikuti pelatihan.

Metodologi penelitian kualitatif Menurut [3] ialah metodologi penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang bisa kita amati. Teori Muhammad [4] merupakan metode yang digunakan dalam Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat yang mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian dengan paradigma pos-positivism, yang memiliki tujuan untuk menafsirkan objek yang akan diteliti, dengan menggunakan beberapa metode dan dilaksanakan pada latar alamiah. Menurut [5], penelitian kualitatif merupakan metode kualitatif karena beberapa faktor.

Pelatihan desain menggunakan canva menggunakan data primer yang merupakan interaksi antara peserta didik dan narasumber. Gerakan tubuh digunakan oleh narasumber dalam mengajar guna mempercepat pemahaman peserta pelatihan dalam menelaah penyampaian yang diberikan. Interaksi dengan peserta juga dimana peserta diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi. Untuk menambah semangat peserta pelatihan hasil desain yang telah dibuat oleh para peserta dikumpulkan di link yang telah disampaikan dan setelah mengumpulkan hasil desain peserta pelatihan diberikan sertifikat pelatihan sebagai peserta pelatihan. Peserta nampak sangat bersemangat di dalam proses pelatihan mendesain dengan canva dan membuat narasumber bersemangat di dalam memberikan pelatihan mendesain dengan canva. Diharapkan, setelah mengikuti proses belajar pelatihan para peserta pelatihan dapat menggunakan ilmu yang didapat baik di dunia kerja maupun di dalam kegiatan sehari-hari.

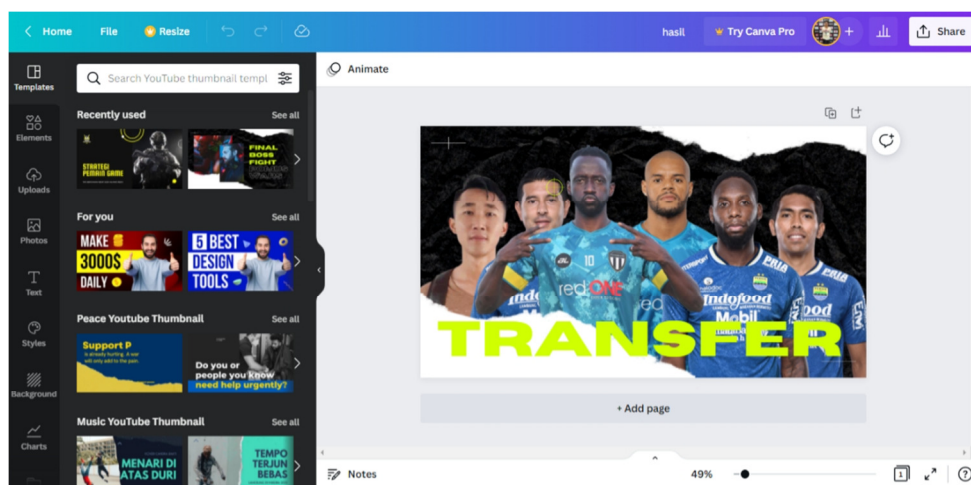
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dan kepada masyarakat dilaksanakan di SMK Mandiri Palembang dengan peserta yang merupakan siswa SMK Mandiri dengan jumlah 20 orang. Dilaksanakan di ruang laboratorium komputer dengan metode praktek. Dalam pelaksanaan pelatihan para peserta di arahkan untuk mengenal aplikasi canva kemudian mengimplementasi canva. Adapun materi yang di bahas dimulai dari cara membuat akun canva.

Praktikum

Untuk bisa menggunakan Canva, peserta perlu membuat akun terlebih dahulu. Caranya sangatlah mudah. Setelah mengakses situsnya, klik tombol “sign up” yang ada di sebelah kiri atau pojok kanan atas layar. Peserta dapat mendaftar dengan akun Google, Facebook, atau alamat email. Setelah melakukannya, akun Canva peserta sudah siap digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan membuat desain pertama. Setelah akun Canva peserta dibuat, peserta akan dibawa ke halaman utama aplikasi tersebut. Untuk menciptakan desain pertama peserta, klik tombol “create a design” yang ditunjuk oleh tanda panah merah pada gambar di atas, lalu pilih jenis konten visual yang ingin dibuat.

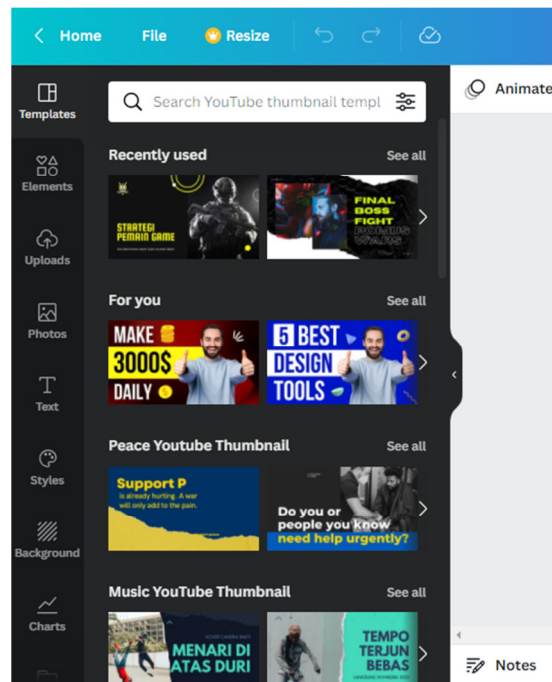
Dalam panduan ini, peserta akan membuat sebuah banner untuk dijadikan *featured image* artikel blog.



Gambar 1. Banner Artikel Blog.

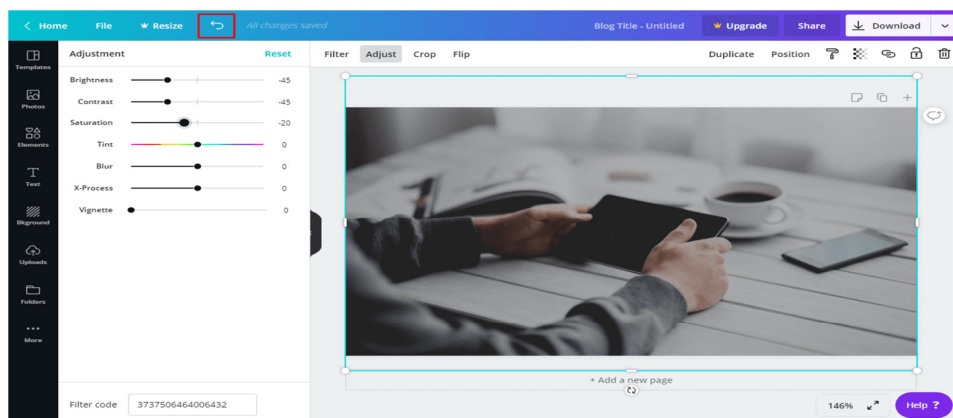
Setelah memilih jenis konten yang ingin dibuat, peserta akan masuk ke halaman editor Canva. peserta dapat merancang sebuah desain dengan bantuan template, tetapi pada panduan ini kita akan memulainya dari nol agar peserta dapat lebih memahami fungsi dari berbagai menu editor Canva.

Langkah pertama yang dilakukan adalah memilih *background*. Sebenarnya, ada dua menu yang bisa peserta pilih ketika ingin menentukan gambar untuk latar belakang desain, yaitu “Photos” dan “Background”. Tidak masalah menu mana yang peserta pilih. Yang menjadi perbedaan dari keduanya hanyalah opsi yang mereka berikan. Pada menu “Photos”, peserta dapat menemukan beragam foto dengan gaya yang berbeda-beda. Tidak semua foto tersebut memiliki orientasi yang sama beberapa di antaranya horizontal dan yang lainnya vertikal. Di sisi lain, menu “Background” menyediakan berbagai *gradien* warna dan gambar dengan gaya minimalis. Semua opsi yang ada dalam menu ini berbentuk horizontal, seperti yang bisa peserta.



Gambar 2. Pemilihan *Background*.

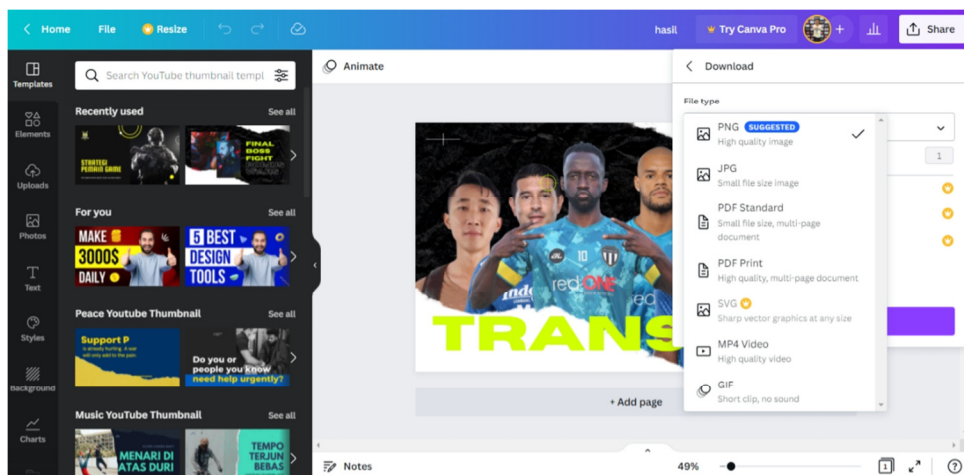
Untuk melihat fitur editing gambar yang dimiliki Canva, peserta memilih sebuah foto untuk dijadikan latar belakang. Ukuran foto tersebut perlu disesuaikan dengan bidang yang ada. Peserta dapat melakukannya dengan klik salah satu dari keempat ujung foto tersebut, lalu menariknya. Hasilnya seperti pada gambar berikut. Peserta mungkin juga perlu mengedit background agar teks yang akan ditambahkan nanti lebih mudah dibaca. Gambar yang peserta pilih contohnya, bisa terbilang terlalu terang untuk dijadikan latar belakang. Untuk mengeditnya, klik tulisan “Adjust” seperti yang dapat peserta lihat, pada menu “Adjust” berisi beberapa slider yang dapat peserta geser ke kiri atau kanan untuk mendapatkan hasil edit yang diinginkan. Sebagai contoh, kami akan mengurangi *brightness*, *contrast*, dan *saturation* dari foto tersebut. Hasilnya seperti di bawah ini.



Gambar 3. Pembatalan Aksi

Perlu diketahui bahwa semua perubahan yang peserta buat terhadap suatu desain dapat dibatalkan dengan klik tombol *undo* (yang diilustrasikan dengan lambang anak panah ke kiri) yang ditunjukkan dengan kotak merah pada gambar di atas. Untuk menambahkan teks pada desain peserta, ada dua cara yang dapat peserta gunakan untuk memasukkan teks. Pertama, peserta bisa memilih dari berbagai template yang disediakan oleh Canva. Cara ini lebih praktis karena pengguna tinggal mengganti tulisan yang ada pada template tersebut. Akan tetapi, peserta bisa membubuhkan teks secara manual jika tidak tertarik dengan variasi template yang ada. Untuk melakukannya, klik salah satu dari tiga model tulisan yang ada di atas daftar template tidak masalah model apa yang peserta pilih, karena nanti peserta dapat mengubah ukuran, warna, dan gaya tulisan dengan klik pada teks yang ingin dikustomisasi. Berbagai opsi pengaturan teks. Selain mengubah tulisan, peserta juga bisa memindahkan letaknya.

Apabila tidak ada hal lain yang ingin ditambahkan, desain peserta sudah selesai. Karena Canva memiliki fitur auto save, karya peserta telah disimpan secara otomatis pada folder penyimpanan yang disebutkan sebelumnya. Hal yang dapat peserta lakukan selanjutnya adalah mengunduh desain tersebut atau membagikannya ke platform lain, seperti website media sosial. Bahkan, peserta juga dapat mentransfer desain-desain peserta ke tool penyimpanan online seperti Google Drive dan Dropbox. Untuk mengunduhnya, klik tombol “Download” yang ada pada pojok kanan atas layar. Atau, peserta bisa klik tombol anak panah ke bawah yang ada di sebelahnya untuk memunculkan opsi lainnya. Setelah menekan tombol “Download” peserta dapat memilih format file yang akan digunakan oleh karya peserta — termasuk PNG, JPG, dan PDF.



Gambar 4. Hasil Desain

Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu, 27 November 2021 yang dilaksanakan secara tatap muka dengan pertemuan langsung di laboratorium Komputer SMK Mandiri Palembang. Adapun dokumentasi sebagai berikut.



Gambar 5. Praktek Canva di SMK Mandiri Palembang dan Dibantu Oleh Mahasiswa Universitas MDP

Hasil Praktikum

Setelah melakukan pratikum pembuatan poster di SMK Mandiri Palembang, maka dari itu untuk melihat hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini para siswa SMK Mandiri Palembang diwajibkan untuk melakukan publikasi hasil poster yang mereka buat. Adapun hasil poster dari siswa SMK Mandiri Palembang dapat dilihat berikut ini:



Gambar 6. Hasil Publikasi Desain Poster Siswa SMK Mandiri Palembang

Adapun tujuan untuk melakukan publikasi hasil desain poster dari siswa tersebut adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka sehingga mereka bisa mendapatkan hasil positif dalam melakukan kegiatan lomba maupun di masyarakat luas. Untuk kegiatan ini para siswa mendapatkan sertifikat dari tim Pengabdian, dapat dilihat pada gambar 7.

SIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dengan baik tanpa kendala yang berarti terdapat beberapa kesimpulan, yaitu kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan dengan keadaan baik dan komunikatif, terlihat pada saat peserta antusia dalam proses tanya jawab, memberikan respon pada saat ditanya dan menyimak penjelasan dengan atas pertanyaan yang diberikan. Pelatihan ini memberikan pemahaman tentang pengenalan, dan penggunaan canva.com dalam mendesain.

SARAN

Adapun saran setelah pelatihan ini dikarenakan kekurangan waktu selama pelatihan dan minat peserta dalam hal mengenal lebih dalam mengenai ilmu komputer diharapkan institusi dapat memberikan pelatihan-pelatihan yang lebih banyak lagi sehingga dapat mendapatkan pengalaman dan ilmu yang lebih banyak disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] 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. Pengabdi. Masy. Berkemajuan*, Vol. 4, No. 1, pp. 430–436, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- [3] H. Hasanah, 2016, “*Teknik-teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial),*” *J. At-Taqaddum*, Vol. 8, No. 1, doi: /10.21580/at.v8i1.1163.
- [4] I. Gunawan, 2013, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara, Jakarta.
- [5] A. R. Djaelani, 2014. “*Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif,*” *PAWIYATAN*, Vol. 20, No. 1,
- [6] ibudigital.com, *Bagaimana Cara Membuat Desain Grafis Menggunakan Canva*. <http://www.ibudigital.com/bagaimana-cara-membuat-desain-grafis-menggunakan-canva/> (Diakses Tanggal 28 Maret 2019)
- [7] Mathis Robert, Jackson John, 2002, *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Salemba Empat, Jakarta.
- [8] Lodjo, F.S., 2013. *Pengaruh Pelatihan, Pemberdayaan dan Efikasi Diri Terhadap Kepuasan Kerja*. *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, Vol 1 No. 3, Jurnal EMBA.