

## **Pelatihan Design Grafis Online Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Remaja Majelis Ta'lim Hidayatul Mubtadiin**

**Rizki Aulianita\*, Norma Yunita, Syifa Nur Rakhmah, Khoirun Nisa**  
Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri  
email: rizki.rzk@nusamandiri.ac.id

### **Abstract**

*Training or workshop is one way to hone one's interests and deepen one's talents. In this community service that has been carried out for the odd 2022-2023 period, we as Nusa Mandiri University lecturers carry out community service activities by carrying out Canva training. The Canva application that we use as a learning media tool for the youth of the Hidayatul Mubtadiin ta'lim assembly. This Canva training was attended by teenagers and the parents of the board of directors of the Hidayatul Mubtadiin ta'lim assembly in Tangerang City. This training aims to improve the ability of millennial youth in mastering Graphic Design, which is useful for increasing youth creativity in entrepreneurship such as making billboards, making banner posters. Logo, template for branding on social media. The method used is Waterfall, with a focus on building products or works using the Canva application. We obtained the results of the training through the distribution of questionnaires. The results of the training showed that 98% of the youth partners of the ta'lim assembly were satisfied with the activity. The assessment variables are mastery of the material, discipline, and satisfaction, each of which gets a score of Very Satisfactory Grade A.*

**Keywords:** *servant, Canva training, community service*

### **Abstrak**

*Pelatihan atau workshop merupakan salah satu cara untuk mengasah minat dan memperdalam bakat seseorang. Pada pengabdian masyarakat yang telah dilakukan untuk periode Ganjil 2022-2023 ini kami selaku dosen-dosen Universitas Nusa Mandiri melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan mengusung pelatihan canva. Aplikasi canva yang kami jadikan sarana media pembelajaran bagi kaum remaja majelis ta'lim Hidayatul Mubtadiin. Pelatihan canva ini diikuti oleh para remaja dan bapak ibu pengurus majelis ta'lim Hidayatul Mubtadiin Kota Tangerang. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para remaja milenial dalam menguasai Ilmu Desain Grafis, yang bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas remaja dalam berwirausaha seperti membuat baliho, membuat poster spanduk. Logo, template untuk branding di sosial media. Metode yang digunakan adalah Waterfall, dengan memfokuskan untuk membangun produk atau karya menggunakan aplikasi canva. Hasil dari pelatihan tersebut kami dapatkan melalui penyebaran kuisioner. Hasil dari pelatihan menunjukkan 98% mitra remaja majelis ta'lim puas dengan adanya kegiatan tersebut. Variabel penilaian tersebut yaitu penguasaan materi, kedisiplinan, serta kepuasan yang mendapatkan skor masing-masing Sangat Memuaskan Grade A.*

**Kata Kunci:** *abdimas, pelatihan canva, pengabdian masyarakat.*

### **PENDAHULUAN**

Setiap semesternya dosen wajib untuk melakukan Tri Dharma Perguruan Tinggi, salah satu diantaranya yakni kegiatan pengabdian masyarakat. Sebagai dosen yang memiliki khasanah yang luas, sudah seharusnya dapat menyalurkan ilmu agar dapat diterapkan pada masyarakat luas. Penulis dalam hal ini dosen-dosen dari

Universitas Nusa Mandiri melakukan kegiatan pengabdian masyarakat di daerah Tangerang, tepatnya kepada remaja majelis ta'lim Hidayatul Mubtadiin. Kegiatan ini dilaksanakan secara insidental dengan melibatkan beberapa dosen dan lima orang mahasiswa.

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini yaitu agar memberikan edukasi kepada para remaja majelis ta'lim agar bisa membuat

desain grafis seperti membuat logo, banner, dan template untuk memudahkan proses berwirausaha dan branding UMKM, karena saat ini media sosial merupakan salah satu ujung tombak keberhasilan dunia bisnis. Mitra kami yakni Majelis Ta'lim Hidayatul Mubtadiin sebagai Lembaga yang non komersil.

Desain grafis lahir sejak lama dari abad ke-19 untuk kebutuhan visualisasi yang baik dan elegant. Pada zaman dahulu simbol termasuk bagian dari desain grafis. Namun seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin canggih. Manusia diberikan kemudahan untuk melakukan desain secara step by step dengan aplikasi yang mudah digunakan (*user friendly*) yaitu aplikasi canva.

Desain grafis yaitu ilmu seni tinggi dalam hal visualisasi dan estetika pada teknologi. Semakin hari ilmu desain berkembang sebagai fungsi identifikasi, media penyebaran informasi, instruksi, promosi serta presentasi. [1]

Berdasarkan hasil pencarian pada Google Trends, bahwa banyak user yang berminat pada desain grafis untuk mengembangkan bisnis, untuk pekerjaan dan masih banyak lagi hal positif yang dapat diperoleh dari desain grafis. [2]

Sebagai perdana dalam memulai pembelajaran desain grafis, seseorang harus memiliki jiwa seni yang baik [3] terlebih dahulu, seseorang harus mampu dan memiliki keahlian dalam mentransformasikan bahasa komunikasi visual dalam wujud desain yang sesuai menggunakan kata-kata, gambar, tampilan yang menarik serta mudah dipahami.

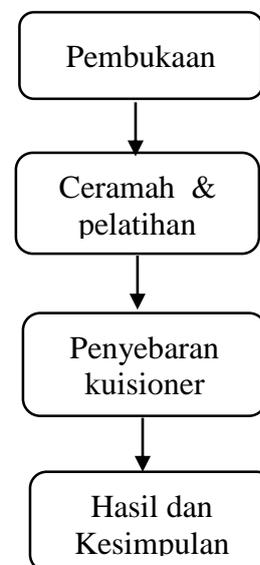
Kegiatan Pengabdian masyarakat ini memiliki peserta dari remaja majelis ta'lim Hidayatul Mudtadiin Tangerang, mereka sangat antusias dan semangat untuk tertarik mengikuti pelatihan canva.

Pada pelatihan pengabdian masyarakat periode Ganjil 2022-2023 aplikasi canva yang digunakan adalah yang tidak berbayar, dimulai dari membuat akun terlebih dahulu, membuat desain logo dengan menggunakan template yang sudah tersedia serta membuat banner untuk mendukung bisnis masyarakat, terutama

remaja majelis ta'lim. Peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak lima belas orang, kegiatan dilakukan secara *hybrid online dan offline*.

## METODE PENGABDIAN

Pendekatan yang digunakan pengabdian masyarakat ini dengan ceramah. Adapun alat utama yang digunakan yaitu proyektor, laptop, white board dan spidol. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan Pembukaan, Ceramah, Penyebaran Kuisisioner dan Kesimpulan. Berikut adalah kerangka kegiatan pengabdian masyarakat yang telah kami lakukan yaitu:



Gambar 1. Kerangka kegiatan pengabdian masyarakat Ganjil 2022-2023

Pembukaan yang dilakukan oleh mitra diwakili oleh Ketua majelis ta'lim Hidayatul Mubtadiin dan dari pihak Universitas diwakili oleh Ibu Syifa Nur Rakhmah, M.Kom

Langkah berikutnya masuk ke sesi acara yaitu pelatihan canva dengan tutor adalah Ibu Syifa Nur Rakhmah, Ibu Rizki Aulianita dan Ibu Khoirun Nisa dibantu oleh lima mahasiswa yang terlibat

Setelah dilakukan pelatihan kemudian pihak panitia membagikan kuisisioner untuk mendapatkan umpan balik dari acara yang berlangsung. Kuisisioner juga untuk penilaian terhadap mitra majelis ta'lim.

Hasil dari pelatihan tersebut remaja majelis ta'lim mampu membuat sebuah karya desain grafis secara online baik berbentuk logo, banner, template promosi dan lainnya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat pada semester Ganjil 2022-2023 ini telah dilaksanakan pada tanggal 11 September 2022 yang dilakukan secara *hybrid (online and offline)* dengan tema pembahasan yaitu pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva.

Pada penyajian kelompok kami dilaksanakan secara daring (*online*). Adapun sebagai Ketua Pelaksana adalah Ibu Norma Yunita, M.Kom, Ibu Syifa Nur Rakhmah, M.Kom sebagai Tutor, Ibu Rizki Aulianita, M.Kom dan Ibu Khoirun Nisa, M.Kom sebagai tim tutor dengan melibatkan lima mahasiswa Universitas Nusa Mandiri yaitu Ahwal Alamsyah, Farhan Dwi Ananda, Nadya Wulandari, Rena Fitri Aurelia dan Eddiansyah Ragil Saputra sedangkan peserta yang mengikuti kegiatan ini berjumlah lima belas orang yang terdiri dari pengurus Hidayatul Mubtadiin dan peserta remaja majelis ta'lim.



Gambar 2. Peserta dan panitia yang terlibat

Materi yang disampaikan bertema pelatihan desain grafis menggunakan canva. Canva dikenal sebagai aplikasi yang menyediakan ribuan jenis template profesional dan bisa digunakan untuk umum.



Gambar 3. Template pada canva

Baik peserta dan tutor sama-sama bersemangat untuk mengetahui ilmu desain grafis ini. Setidaknya ilmu desain grafis jika diterapkan untuk mengembangkan bisnis dan promosi di media sosial sangat bisa menaikkan branding.



Gambar 4. Penjelasan materi canva

Aplikasi canva juga dapat dipergunakan di handphone dengan agar dapat diakses lebih mudah, cepat dan efisien. Remaja majelis ta'lim juga menggunakan aplikasi canva untuk berinteraksi di sosial media [4]

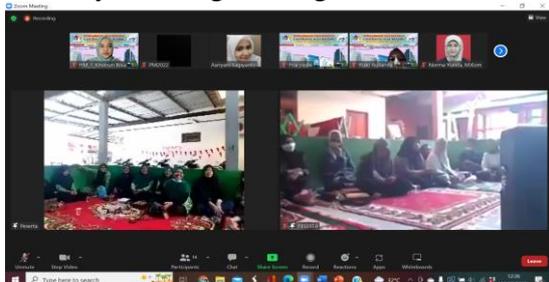


Gambar 5. Pelatihan canva bisa diakses dengan hp

Diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini mampu untuk menambah khasanah pembelajaran baru, meskipun pengguna canva saat ini sudah banyak, tetapi dengan ilmu desain grafis yang dimiliki dan diajarkan kepada remaja majelis ta'lim dapat bermanfaat untuk individu dan juga berguna untuk orang lain. Sehingga dapat terus dikembangkan lebih baik lagi.

Tidak hanya itu, pada era industri 4.0 ini kita juga dituntut untuk menguasai teknologi dan perkembangan dunia industri kreatif serta digital untuk menambah relasi bisnis, menunjang karir dan menambah income [5].

Sehingga pentingnya ilmu desain grafis ini untuk pengembangan karir seseorang di masa depan. Remaja majelis ta'lim juga diharapkan kedepannya mampu untuk mengajarkan kembali ilmu yang mereka miliki kepada UMKM setempat, agar dapat diterapkan pada usahanya masing-masing.



Gambar 6. Beberapa UMKM yang hadir

Berdasarkan hasil kuisisioner yang disebarakan kepada pihak peserta dengan beberapa indikator yaitu kedisiplinan, materi yang disampaikan, panitia mendapatkan hasil 98% kuisisioner dengan pendapat puas pada kegiatan pengabdian masyarakat tersebut.

## SIMPULAN

Hasil pengabdian masyarakat yaitu remaja majelis ta'lim mendapatkan ilmu desain grafis beserta pelatihan dari dosen-dosen dan mahasiswa yang terlibat, kegiatan ini juga diadakan kuisisioner untuk melihat presentase keberhasilan kegiatan ini dan hasil yang diperoleh yaitu sebesar 98% peserta puas terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang tak terhingga kepada mitra yang terlibat Majelis ta'lim Hidayatul Mubtadiin, untuk peserta remaja majelis ta'lim yang sudah mengikuti acara ini dari awal hingga selesai, panitia yang terlibat, dosen-dosen, mahasiswa serta UMKM yang terlibat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. M. E. P. H. Amrina, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di Gunung Padang Panjang," *tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, vol. 6, pp. 101-116, 2021
- [2] S. C. Audi Yundayani, "Investigating The Effect of Canva On Students' Writing Skills," *English Review: Journal of English Education*, vol. 7, no. 2, pp. 169-176, 2019.
- [3] A. Willenborg, "Beyond Clip Art: Free Online Tools for Graphic Design in Libraries," *Online Learning & Digital Media Librarian University of Louisville University of Louisville*, pp. 15-20, 2017.
- [4] A. J. Ksenija Mitrović, "The Analysis of Graphic Design Platforms used In Social Media Marketing," Published by the University of Novi Sad, Faculty of Technical Sciences, Department of Graphic Engineering and Design, 2020.
- [5] A. A. & F. Z. F. S. Aep Kusnawan, "Reactualization of Dakwah in The Era of The Industrial Revolution 4.0 Through Training in Graphic Design of Dakwah Content," *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*, vol. 16, no. 1, pp. 55-76, 2022.
- [6] Soni, A. Hafid, and D. Sudyana, "Analysis of Security Awareness in Using Technology and Social Media at Muhammadiyah University, Riau," *Int. J. Comput. Appl.*, vol. 177, 2019.
- [7] S. Soni *et al.*, "Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di Smk Negeri 1 Bangkinang," *J. Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 2, no. Mei 2018, pp. 17-20, 2018.