

PELATIHAN TEKNOGI GRAFIS DALAM RANGKA PENINGKATAN KUALITAS SUMBER DAYAMANUSIA DI DESA WANGUNSARI KECAMATAN CISOLOK

Muchtar Ali Setyo Yudono¹, Ivano Kumaran², Nurul Islam Hasanah³, Siti Nurjanah⁴, Rosmawati⁵, Ade Seni Sintiani⁶, Fauzan Adhima⁷, Santi Widiyawati⁸, Salsa Siti Hasiawati⁹, Muhammad Syahrul Fauzie¹⁰, Samsudin¹¹, Yudha raga putra¹², Adi Sepriyadi¹³, Novitasari¹⁴, Nur Fathur Rohman Arramadhan¹⁵, Yuri Hanggrian Fauzi¹⁶, Fauzia Ramadhan¹⁷, Ranti Wahyuni¹⁸, Phina Putri Amalia¹⁹, Yansen Makleat²⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20}Universitas Nusa putra

^{1,2,6,7,10,11,18} Program Studi Teknik Elektro, ^{3,5,12,13,19} Program Studi Teknik Informatika, ^{4,8,14,17,20} Program Studi Sistem Informasi, ^{9,15,16} Program Studi Desain Komunikasi Visual

*e-mail: ¹muchtar.alisetyo@nusaputra.ac.id, ²ivano.kumaran_te20@nusaputra.ac.id,

³nurul.islam_ti20@nusaputra.ac.id, ⁴siti.nurjanah_si20@nusaputra.ac.id, ⁵rosmawati_ti20@nusaputra.ac.id,

Korespondensi: ¹muchtar.alisetyo@nusaputra.ac.id

Abstract

Over time, education has an important role in bringing the progress and development of science and technology. Included in the delivery of information, such as graphic design in the form of visual communication. One example of advances in information technology in the world of graphic design is the Canva application. However, the development of this technology is not in line with the knowledge gained. For this reason, we provide solutions by holding graphic design technology training to increase the knowledge of the participants. The method used in this activity has five stages which include planning activities: coordinating with the school, making materials, scheduling activities and implementing activities. Judging from the design results of the training participants, it can be concluded that: 6 participants have understood the material for using the Canva application, 9 participants have understood enough and 4 participants still do not understand the material for using the Canva application. These results indicate that there is a slight increase in insight and soft skills about graphic design technology.

Keywords: Technology Training, Graphic Design, Canva

Abstrak

Seiring berjalannya waktu, pendidikan memiliki peran penting dalam membawa kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Termasuk dalam penyampaian informasi, seperti desain grafis dalam bentuk komunikasi visual. Salah satu contoh kemajuan teknologi informasi dalam dunia desain grafis adalah aplikasi Canva. Namun, perkembangan teknologi ini tidak sejalan dengan ilmu yang didapat. Untuk itu, kami memberikan solusi dengan mengadakan pelatihan teknologi desain grafis untuk menambah pengetahuan para peserta. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini memiliki lima tahapan yang meliputi perencanaan kegiatan, koordinasi dengan pihak sekolah, pembuatan materi, penjadwalan kegiatan dan pelaksanaan kegiatan. Dilihat dari hasil perancangan peserta pelatihan maka dapat disimpulkan bahwa: 6 peserta sudah memahami materi penggunaan aplikasi Canva, 9 peserta sudah cukup paham dan 4 peserta masih belum memahami materi penggunaan aplikasi Canva. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada sedikit peningkatan wawasan dan soft skill tentang teknologi desain grafis.

Kata kunci: Pelatihan Teknologi, Desain Grafis, Canva

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dan perubahan yang terjadi di kehidupan masyarakat.[1] Perubahan yang diakibatkan pesatnya perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi, membawa kemajuan teknologi terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu berkat inovasi berkelanjutan dari kehidupan manusia yang modern. Termasuk dalam segi desain grafis yang merupakan merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.[2] Dengan perkembangan teknologi desain ini tentunya akan mempengaruhi aspek kehidupan manusia.[3]

Aplikasi Canva salah satu contoh dari kemajuan informasi teknologi di dunia desain grafis yang dapat beroperasi di berbagai platfor, dilengkapi template dan juga material pendukung cukup banyak.[4] Canva dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile untuk membantu pengguna agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online.[5] Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi.[6] Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi ini juga telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.[7] Penyajian informasi tetap membutuhkan kreativitas dalam penyampaiannya, baik pada media digital atau pun media cetak . Hal tersebut bertujuan agar informasi lebih mudah diterima oleh pembaca.[8]

Dalam perkembangan teknologi ini, tentunya terdapat dampak positif dan negatif yang diterima. Salah satu dampak negatif dari teknologi terlihat dalam penggunaan media sosial yang kurang baik dan disalah gunakan oleh siswa-siswi. Untuk itu, siswa perlu diarahkan dan dibimbing memanfaatkan waktu luangnya untuk menghasilkan karya yang lebih bermanfaat.[9] Maka dari itu kami memberikan sebuah solusi, dengan melaksanakan pelatihan teknologi dalam bentuk Workshop di MTS Safinatul Falah. Dimana pelatihan ini menjadi suatu cara pembelajaran supaya individu maupun kelompok mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang dapat dikuasai untuk menambah skill.[10]

Masih banyaknya masyarakat desa terutama para pelajar yang belum mengenal dan belum pernah mengolah gambar dan video menggunakan perangkat komputer dapat dijadikan dasar program pengabdian masyarakat [11] untuk menyelenggarakan pelatihan dalam bentuk workshop ini.

Dimana Workshop ini diadakan bertujuan untuk mengenalkan pemanfaatan teknologi digital canva dalam membuat, merancang, dan mendesain kartu ucapan yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan dilaksanakan di MTS Safinatul Falah yang beralamat di Jl Ganesha-Cipanas Km 2 RT. 02/02, Cisolak-Sukabumi. Peserta pelatihan merupakan siswa dan siswi MTS Safinatul Falah dengan jumlah 19 orang. Kegiatan dilaksanakan yang dilaksanakan di MTS Safinatul Falah ini, terselenggara pada hari Selasa, 23 Agustus 2022.

2. METODE

Metode pelaksanaan dalam pelatihan teknologi desain grafis "*Benefits of Digital Technology*" ini memiliki tujuan untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia di Desa Wangunsari, terdiri dari 5 (lima) tahap, diantaranya:

1. Tahap perencanaan kegiatan

Dalam tahap ini akan dibahas terkait seperti apa dan bagaimana bentuk pelatihan teknologi desain grafis akan diadakan, sasaran dari kegiatan tersebut, lokasi kegiatan serta hal-hal lain berkaitan dengan rencana kegiatan.

2. Koordinasi dengan pihak sekolah

Dalam melaksanakan sebuah kegiatan, perlunya adanya komunikasi demi kelancaran pelaksanaan kegiatan tersebut. Maka pada tahap ini pihak penyelenggarakan melakukan koordinasi dengan sekolah terkait pelatihan teknologi desain grafis yang akan dilaksanakan, permintaan perizinan serta komunikasi mengenai bantuan dalam mengumpulkan peserta dalam satu tempat.

3. Pembuatan materi

Dalam sebuah pelatihan teknologi desain grafis, diperlukannya narasumber dan materi yang akan di sampaikan. Maka pada tahap ini, pemateri menyusun materi yang akan disampaikan kepada peserta mengenai pemanfaatan Teknologi Desain agar bisa tersampaikan dengan baik.

4. Penjadwalan kegiatan

Setelah tahap sebelumnya selesai, maka perlu adanya persiapan kegiatan. Pada tahap ini akan di tentukan terkait penentuan hari, tanggal dan waktu kegiatan untuk di informasikan kepada kepada pihak sekolah dan peserta.

5. Pelaksanaan kegiatan

Tahap terakhir dimana kegiatan pemberian materi kepada peserta, yang terdiri dari: siswa dan siswi di Mts Safinatul Falah akan dilaksanakan.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan yaitu tahap presentasi dengan pemaparan materi-materi mengenai penjelasan pengenalan mengenai teknologi desain beserta aplikasinya dan pelatihan praktek desain menggunakan Canva. Pada kegiatan ini para peserta pelatihan diajarkan cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain kartu ucapan. Hal pertama yang dilakukan adalah mengajarkan cara mengakses aplikasi Canva dengan terkoneksi jaringan internet dan akun di aplikasi Canva. Tahap berikutnya adalah belajar cara membuat desain menggunakan beberapa template dan memodifikasi sesuai kreatifitas masing-masing peserta. Selain itu, peserta juga diajarkan cara mengunduh desain yang sudah selesai dibuat. Dengan Mahasiswa KKN Cakrawala Universitas Nusa Putra sebagai pemateri dan pendamping pada kegiatan workshop.



Gambar 1. Penyampaian materi Teknologi Desain dan Videography



Gambar 2. Praktek pembuatan kartu ucapan



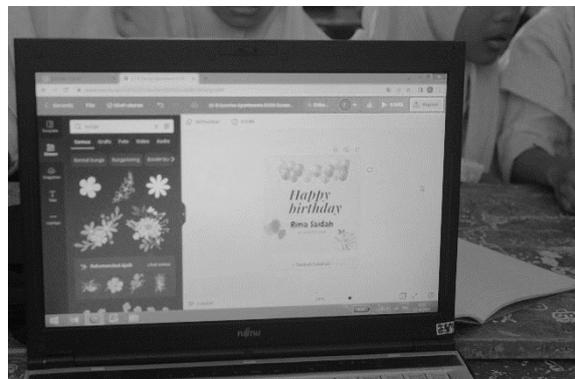
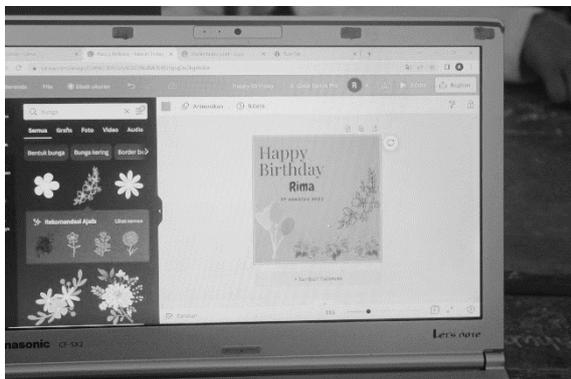
Gambar 3. Foto bersama peserta

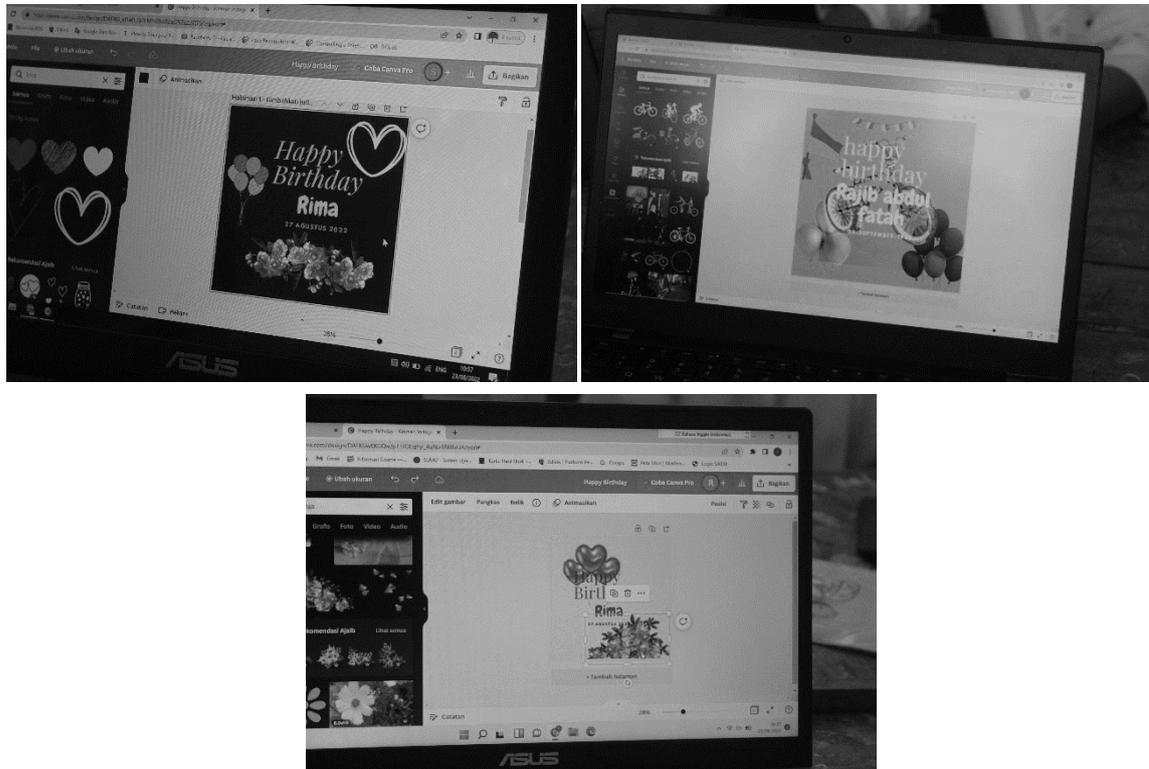
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Teknologi Desain Grafis ini dihadiri oleh 19 orang peserta yang merupakan siswa dan siswi dari MTs Safinatul Falah yang dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2022 dengan membagi kegiatan menjadi 4 sesi. Sesi pertama berupa Pre-Test dengan mengisi formulir melalui Google Form untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai Teknologi Desain Grafis. Dilanjut dengan sesi kedua dengan penyampaian materi mengenai Desain Grafis dan cara menggunakan aplikasi Canva. Pada sesi ketiga praktek menggunakan aplikasi Canva agar siswa dapat langsung menerapkan pemahaman yang telah disampaikan oleh pemateri, dan peserta dapat berinovasi langsung dengan bimbingan Mahasiswa KKN Cakrawala Universitas Nusa Putra. Dan sesi keempat dilakukan penilaian hasil karya peserta untuk mengetahui pemahaman peserta setelah mendapatkan materi Teknologi Desain Grafis dan praktek secara langsung menggunakan aplikasi Canva dengan bimbingan Mahasiswa KKN Cakrawala Universitas Nusa Putra.

Tujuan dari Pelatihan Teknologi Desain Grafis, diantaranya untuk mengenalkan manfaat kemajuan teknologi kepada para peserta, sehingga dapat menggunakan teknologi kearah positif. Tujuan kegiatan pengabdian ini juga ditujukan agar peserta dapat melihat perkembangan teknologi yang semakin berkembang terutama dalam bidang Desain Grafis.

Dari hasil Pre-Test 19 peserta diketahui bahwa, terdapat 4 peserta yang menggunakan aplikasi editing setiap hari, 11 peserta sering menggunakan aplikasi editing, 4 peserta jarang menggunakan aplikasi editing. Maka dapat disimpulkan bahwa para peserta sudah mengenal aplikasi editing khususnya untuk mengedit foto dan video.





Gambar 4. Hasil Desain Peserta

Setelah dilakukan Pelatihan Teknologi Desain Grafis dilakukan penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta dalam membuat pamflet menggunakan aplikasi Canva dengan cara setiap peserta diberikan tugas untuk membuat sebuah desain pamflet ucapan ulang tahun. Dari hasil desain yang dibuat seperti pada Gambar 6. Hasil Desain Peserta, dapat disimpulkan bahwa 6 peserta sudah memahami materi mengenai penggunaan aplikasi Canva, 9 peserta cukup memahami materi mengenai penggunaan aplikasi Canva, dan 4 peserta masih kurang memahami materi mengenai penggunaan aplikasi Canva, dengan parameter yang dinilai antara lain kreatifitas dan inovasi dari hasil desain, serta pemahaman penggunaan tools pada aplikasi canva.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan teknologi desain grafis "*Benefits of Digital Technology*" ini memiliki tujuan untuk mengenalkan manfaat kemajuan dan perkembangan teknologi terutama dalam bidang Desain Grafis kepada para peserta. Dalam pelaksanaannya diperoleh beberapa hasil, diantaranya dari hasil Pre-Test 19 peserta sebelum pelatihan, diketahui bahwa, 4 peserta menggunakan aplikasi editing setiap hari, 11 peserta sering menggunakan aplikasi editing, dan 4 peserta jarang menggunakan aplikasi editing. Sedangkan penilaian hasil desain peserta setelah pelatihan ialah 6 peserta sudah memahami materi mengenai penggunaan aplikasi Canva, 9 peserta cukup memahami materi mengenai penggunaan aplikasi Canva, dan 4 peserta masih kurang memahami materi mengenai penggunaan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa para peserta sudah mengenal aplikasi editing khususnya untuk mengedit foto dan video. Dan dengan adanya pelatihan desain grafis ini, menunjukkan bahwa ada sedikit peningkatan wawasan dan pengetahuan tentang teknologi desain grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, dan H. Salman, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR," *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 4, Okt 2020, doi: 10.31949/jb.v1i4.417.
- [2] J. Naftali Sitompul, R. Saragih, Nurhayati, dan I. Gultom, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Siswa-Siswi SMA Negeri 6 Binjai," *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 1, 2022, doi: 10.56248/zadama.v1i1.13.
- [3] N. Wijaya, H. Irsyad, dan A. Taqwiym, "Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster," *Jurnal pengabdian kepada masyarakat FORDICATE*, vol. 2, no. 1, 2022.
- [4] E. Sutriyatna, A. Suryadi, D. Supiyan, dan N. Hidayah, "PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN DENGAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK KEGIATAN OSISPADA SMP NEGERI 25 DEPOK," *OMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, , [Online]. Tersedia: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas> [Diakses 18 September 2022].
- [5] F. Fahminnansih, E. Rahmawati, dan A. P. Wardhanie, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan," *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [6] O. Setyorini, H. Agustino, S. Hidayatullah, dan I. Kusdyah Rachmawati, "PELATIHAN KOMPUTER DESAIN CANVA BAGI ANAK REMAJA DI DESA MOJOSARI KEPANJEN MALANG," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 02, no. 01, 2022, [Online]. Tersedia: <https://stp-mataram.e-journal.id/Amal> [Diakses 18 September 2022].
- [7] B. Sianipar, D. Candro, P. Sinaga, T. Rekayasa, dan K. Jaringan, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN PADA CV. LAUTAN MAS," *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 4, no. 3, hlm. 755–758, 2021.
- [8] K. Nur Isnaini, D. F. Sulistiyani, Z. Ramadhany, dan K. Putri, "PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA," vol. 5, no. 1, 2021.
- [9] L. Lisnawita, Lucky Lhaura Van FC, dan Musfawati, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa," *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 2, 2020, doi: 10.31849/dinamisia.v4i2.3406.
- [10] Nurhadi, Khairuldi, dan Joni, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PENGELOLA DOKUMENTASI BAGI STAFF PERPUSTAKAAN DAN PUSTAKAWAN PADA FORUM PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI INDONESIA (FPPTI) WILAYAH JAMBI," 2022. [Online]. Tersedia: <https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jpmu> [Diakses 18 September 2022].
- [11] L. Tambunan, M. Iqbal, T. Radillah, dan B. Satria, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN INOVASI DIGITAL BAGI MASYARAKAT DI DESA BULUH APO KECAMATAN PINGGIR," *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 2, 2022, doi: 10.46576/rjpkm.v3i2.1897.