

Workshop Desain Grafis Fundamental Menggunakan Canva Untuk Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun

Robi Sopandi¹⁾, Dian Ardiansyah²⁾, Alif Rizqi Mulyawan³⁾, Hasan Basri⁴⁾
^{1,2,3,4)}Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Banten No.1, Karangpawitan, Kec. Karawang Bar., Karawang, Jawa Barat
41351

Email: robi.rbs@bsi.ac.id¹⁾, dian.did@bsi.ac.id²⁾, alif.aqm@bsi.ac.id³⁾,
hasan.hhi@bsi.ac.id⁴⁾

Info Artikel

Diterima: 21-01-2025	Direvisi: 27-01-2025	Diterima: 06-02-2025
----------------------	----------------------	----------------------

Abstrak - Workshop desain grafis fundamental menggunakan Canva yang diselenggarakan untuk Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis peserta, khususnya dalam pembuatan konten visual yang menarik. Kegiatan ini menjadi salah satu upaya untuk menjawab kebutuhan masyarakat akan kemampuan desain yang semakin penting di era digital. Dengan menggunakan Canva, peserta dapat mempelajari teknik desain yang sederhana namun efektif tanpa memerlukan pengalaman mendalam dalam bidang desain grafis. Materi workshop meliputi pengenalan antarmuka Canva, pemilihan template yang sesuai, prinsip dasar desain seperti keseimbangan, kontras, dan tipografi, serta praktik langsung dalam membuat poster dan konten media sosial yang menarik. Selama kegiatan, peserta diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai fitur Canva dan mendapatkan umpan balik langsung dari instruktur. Hasil workshop menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai dasar-dasar desain grafis dan kemampuan mereka dalam menciptakan konten visual yang lebih profesional. Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun diharapkan dapat memanfaatkan keterampilan baru ini untuk mendukung komunikasi visual yang lebih efektif dalam kegiatan sosial dan edukasi mereka. Workshop ini memberikan dampak positif dalam mendukung pengembangan kompetensi digital peserta, yang kini dapat lebih siap menghadapi tuntutan dunia digital yang semakin dinamis..

Kata Kunci : Desain Grafis, Canva, Dunia Digital.

Abstracts - *The fundamental graphic design workshop using Canva, organized for the Sekar Mandiri Ta'awun Foundation, aims to enhance participants' graphic design skills, particularly in creating engaging visual content. This activity addresses the growing need for design skills in the digital era. By using Canva, participants can learn simple yet effective design techniques without requiring extensive experience in graphic design. The workshop materials cover an introduction to the Canva interface, selecting appropriate templates, basic design principles such as balance, contrast, and typography, as well as hands-on practice in creating posters and engaging social media content. Throughout the workshop, participants are given opportunities to explore various Canva features and receive direct feedback from the instructor. The workshop results show an increased understanding of fundamental graphic design and participants' ability to create more professional visual content. The Sekar Mandiri Ta'awun Foundation is expected to leverage these new skills to support more effective visual communication in their social and educational activities. This workshop positively contributes to enhancing participants' digital competencies, preparing them to better navigate the increasingly dynamic digital landscape.*

Keywords: *Graphic Design, Canva, Digital World*

I. PENDAHULUAN

Keterbatasan dalam penguasaan desain grafis ini dapat menghambat peluang ekonomi dan pengembangan diri remaja yatim di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis teknologi sederhana, seperti penggunaan Canva, dapat memberikan dampak positif yang signifikan dan pelatihan desain grafis berbasis Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan visual peserta, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan ide-ide mereka (Aprilia et al., 2023). Selain itu penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran desain grafis membantu peserta memahami konsep dasar desain dan menerapkannya dalam berbagai proyek nyata (Canva, 2023).

Pelatihan desain grafis juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital peserta secara keseluruhan, yang dapat meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja. Pelatihan berbasis teknologi

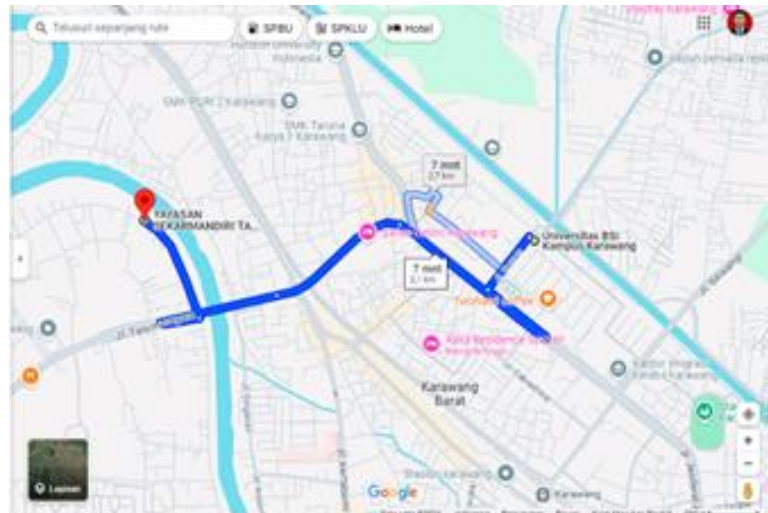


memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemberdayaan masyarakat, khususnya dalam konteks ekonomi digital (Tabrani et al., 2023). Itu merupakan pentingnya pelatihan desain grafis sebagai salah satu upaya meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas di kalangan remaja (SOPANDI et al., n.d.).

Dengan demikian, analisis ini menekankan pada pengembangan keterampilan desain grafis di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun adalah langkah penting dalam memberdayakan remaja yatim. Program pelatihan yang dirancang dengan baik dapat membuka akses bagi mereka ke dunia digital yang lebih luas, serta meningkatkan peluang ekonomi, dan mendorong kemandirian bagi mereka (Suhardi, 2019).

Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun adalah lembaga sosial yang menampung anak-anak yatim dengan fokus pada pemberdayaan remaja yatim, dengan tujuan utama membantu mereka mengembangkan keterampilan yang relevan untuk meningkatkan kemandirian dan daya saing mereka di dunia kerja. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh yayasan ini adalah kurangnya penguasaan keterampilan desain grafis di kalangan remaja binaannya. Di era digital saat ini, keterampilan desain grafis merupakan kompetensi penting, tidak hanya untuk pekerjaan di sektor kreatif, tetapi juga dalam bidang pemasaran dan komunikasi visual (Tabrani et al., 2023).

Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun yang beralamat di Jl. H Suwandi, Purwadana, Kecamatan Teluk Jambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat mempunyai jarak 3,1 KM dari kampus Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kabupaten Karawang.



Gambar 1. Lokasi Mitra dan Jarak dengan Universitas BSI

Berdasarkan hasil analisis situasi yang dilakukan, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak yatim di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun, khususnya terkait dengan keterampilan desain grafis. Permasalahan pertama adalah rendahnya pengetahuan dan keterampilan dasar dalam desain grafis. Banyak remaja di yayasan ini belum memahami konsep fundamental seperti penggunaan warna yang harmonis, pemilihan tipografi yang tepat, tata letak yang proporsional, serta elemen visual lainnya yang esensial dalam pembuatan konten grafis. Akibatnya, konten visual yang mereka hasilkan, terutama untuk kebutuhan promosi, cenderung kurang menarik dan tidak efektif dalam menarik perhatian audiens.

Selanjutnya, akses terbatas terhadap perangkat lunak desain grafis menjadi kendala signifikan. Selama ini, mereka beranggapan bahwa perangkat lunak desain grafis memerlukan biaya yang cukup mahal serta keterampilan teknis yang tinggi untuk dapat dioperasikan secara maksimal. Hambatan ini mengurangi motivasi mereka dalam mengeksplorasi dunia desain grafis sebagai salah satu keterampilan yang relevan di era digital. Selain itu, minimnya kreativitas visual juga menjadi tantangan tersendiri. Keterbatasan dalam menyajikan ide dan informasi secara visual menyebabkan konten yang mereka hasilkan tidak mampu menyampaikan pesan secara menarik dan persuasif (Suhardi et al., 2022). Kondisi ini mengindikasikan perlunya pelatihan yang komprehensif guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta keterampilan teknis dalam desain grafis. Dengan demikian, solusi yang efektif perlu dirancang untuk memberikan akses terhadap perangkat lunak yang terjangkau dan mudah digunakan, serta memperkuat dasar-dasar desain grafis untuk meningkatkan kualitas konten visual yang dihasilkan.

II. METODE PENELITIAN

Pengabdian masyarakat yang diikuti oleh mitra produktif dari Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan desain grafis sebagai media penyampaian

informasi yang efektif. Kegiatan ini diselenggarakan dalam bentuk pelatihan yang dirancang secara komprehensif, mencakup persiapan hingga evaluasi pelaksanaan. Para peserta yang merupakan anak didik yayasan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menghasilkan konten visual yang menarik dan relevan untuk berbagai keperluan. Berikut metode pelaksanaan kegiatan dalam gambar:



Gambar 2 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Tahap persiapan menjadi langkah penting dalam pelaksanaan kegiatan ini. Panitia memastikan ketersediaan waktu yang sesuai baik dari pihak peserta, perwakilan mahasiswa, maupun tutor yang akan memberikan pelatihan. Selain itu, penentuan lokasi yang nyaman dan strategis turut menjadi perhatian, termasuk persiapan spanduk dan perlengkapan penunjang lainnya. Kesiapan peserta juga diperkuat dengan distribusi modul materi yang dapat dipelajari sebelum kegiatan dimulai, sehingga peserta memiliki pemahaman awal yang baik. Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara tatap muka, mengingat metode ini dinilai lebih efektif dalam kegiatan yang bersifat praktis seperti desain grafis. Melalui pendekatan interaktif, peserta tidak hanya mendapatkan materi teoritis, tetapi juga memiliki kesempatan untuk berlatih langsung dengan panduan dari tutor. Selama sesi tanya jawab, peserta didorong untuk aktif bertanya dan berdiskusi mengenai permasalahan yang mereka hadapi dalam pembuatan konten visual.

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan, panitia memberikan kuis dan tugas acak kepada peserta guna menguji pemahaman mereka. Salah satu tugas yang diberikan adalah contoh konkret pemanfaatan media sosial dalam menyampaikan informasi yang efektif. Selain itu, kuesioner evaluasi juga dibagikan untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta terkait pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini menjadi bahan perbaikan untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat berikutnya, sehingga kualitas pelatihan dapat terus meningkat dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi mitra.



Gambar 3 Penyampaian Materi kepada Peserta Pelatihan

Tugas ketua pengabdian adalah mengkoordinasikan seluruh kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat. Ketua bertanggung jawab memastikan semua tahapan berjalan sesuai rencana dan mencapai target yang telah ditetapkan. Selain itu, ketua juga menjadi penghubung antara tim pengabdian dengan mitra. Anggota tim memiliki tugas sesuai dengan peran masing-masing, seperti menyusun materi pelatihan, mengelola perlengkapan kegiatan, serta melakukan dokumentasi selama pelaksanaan kegiatan. Anggota juga bertugas memberikan bimbingan kepada peserta saat pelatihan berlangsung dan membantu dalam evaluasi hasil pelatihan untuk perbaikan kegiatan di masa mendatang.

Tabel 1. Nama dan Tugas Penyelenggara pada Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Peran	Nama	Tugas Utama
Ketua	Hasan Basri, M.Kom	Proposal, anggaran, mencari mitra, dan laporan pengabdian
Koordinator	Dian Ardiansyah, M.Kom	Merancang dan mempersiapkan kegiatan serta memberikan materi pelatihan
Anggota	Alif Rizqi Mulyawan, M.Kom	Kuesioner, dokumentasi, dan laporan akhir
Anggota	Robi Sopandi, M.Kom	Artikel dan publikasi kegiatan
Anggota	Anisa Rizky Nurrobi	Dokumentasi kegiatan
Anggota	Agus Sugiarto	Penyebaran kuesioner kepada peserta
Anggota	Soraya Mahardika	Membantu proses pelaksanaan kegiatan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan bersama Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun memiliki fokus utama pada pelatihan desain grafis. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kualitas keterampilan para anak didik yayasan dalam memahami dan menguasai dasar-dasar desain grafis. Dengan keterampilan tersebut, mereka diharapkan mampu menciptakan konten visual yang menarik dan efektif untuk berbagai keperluan, termasuk promosi dan penyampaian informasi secara kreatif di era digital saat ini.

Pelatihan dilakukan secara tatap muka untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Peserta mendapatkan materi yang mencakup pengenalan elemen visual, pemilihan warna yang tepat, penggunaan tipografi yang efektif, serta teknik penataan layout. Selain itu, para tutor juga memberikan panduan praktis dalam menggunakan platform desain grafis yang mudah diakses dan gratis, seperti Canva, yang memungkinkan peserta untuk berkreasi tanpa harus menggunakan perangkat lunak mahal. Luaran dari kegiatan ini mencakup publikasi media massa baik dalam bentuk cetak maupun elektronik. Publikasi ini bertujuan untuk menyebarluaskan hasil pelatihan dan meningkatkan eksistensi Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun sebagai lembaga yang turut mendukung pengembangan keterampilan anak-anak didiknya. Selain itu, terdapat pula rencana untuk membuat publikasi HKI (Hak Kekayaan Intelektual) dalam bentuk poster pengabdian yang dapat menjadi aset intelektual yayasan. Melalui pelatihan ini, diharapkan para peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga memiliki kepercayaan diri dalam menyampaikan ide dan pesan melalui konten visual yang kreatif dan informatif. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada peserta, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas informasi yang dihasilkan oleh yayasan untuk publik luas.



Gambar 4 Mahasiswa Memandu Peserta untuk Mendesain Produk

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat bersama Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun berlangsung dengan lancar berkat dukungan penuh dari pihak yayasan. Salah satu bentuk kontribusi penting dari yayasan adalah penyediaan fasilitas penunjang seperti laptop yang memungkinkan peserta untuk langsung mempraktikkan materi yang disampaikan. Dengan adanya perangkat tersebut, peserta dapat lebih mudah memahami langkah-langkah pembuatan desain grafis menggunakan Canva, mulai dari memilih elemen visual, menentukan kombinasi warna, hingga menyusun tata letak yang menarik.

Materi yang diberikan oleh pemateri mengedepankan pengenalan dasar desain grafis dengan pendekatan praktis. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta dalam menyampaikan informasi secara visual yang efektif dan menarik. Pelatihan ini juga memberikan pengetahuan teknis yang aplikatif

sehingga para peserta, khususnya anak didik Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun, dapat menciptakan konten digital yang bermanfaat untuk berbagai keperluan, seperti promosi kegiatan yayasan atau proyek kreatif lainnya. Selama pelaksanaan pelatihan, diskusi aktif antara pemateri dan peserta terjalin dengan sangat baik. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait penggunaan Canva dan berbagai teknik desain grafis. Interaksi yang positif ini menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan. Peserta tidak hanya menerima materi secara satu arah tetapi juga aktif berkontribusi dalam berbagi pengalaman dan ide kreatif mereka.

Manfaat yang diperoleh peserta dari pelatihan ini sangat signifikan, termasuk pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan internet secara positif dan aman. Kompetensi ini menjadi penting bagi anak didik yayasan dalam menghadapi era digital yang penuh tantangan. Dengan kemampuan berselancar di dunia maya secara produktif, peserta diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan keterampilan mereka serta mendukung berbagai aktivitas kreatif yang bernilai positif bagi yayasan dan masyarakat luas.

Tabel 2. Hasil Pelatihan Pengabdian Masyarakat Berdasarkan Evaluasi

Aspek	Sebelum Pelaksanaan	Sesudah Pelaksanaan
Informasi Kegiatan	Peserta belum mengetahui manfaat desain grafis dan tujuan pelatihan	Peserta memahami manfaat dan tujuan pelatihan secara jelas
Materi/Modul Pelatihan	Belum ada pemahaman dasar terkait desain grafis	Peserta memahami penggunaan Canva dan dasar desain grafis
Sarana dan Prasarana	Peserta terbatas pada perangkat pribadi yang kurang memadai	Peserta memanfaatkan fasilitas laptop yang disediakan yayasan
Tema Kegiatan	Belum memiliki gambaran jelas tentang relevansi tema	Peserta memahami pentingnya kreativitas visual melalui desain grafis
Penyampaian Materi oleh Tutor	Peserta belum mengetahui teknik dasar penggunaan Canva	Materi disampaikan dengan jelas, interaktif, dan mudah dipahami
Susunan Acara	Tidak ada ekspektasi tentang jalannya acara	Pelaksanaan berjalan lancar dan sesuai jadwal
Manfaat bagi Peserta	Belum merasakan manfaat spesifik	Peserta mendapatkan keterampilan desain grafis yang dapat diterapkan
Penambahan Wawasan	Wawasan peserta tentang desain grafis sangat terbatas	Peserta memahami pentingnya visual yang menarik dalam komunikasi
Penambahan Keterampilan	Belum ada keterampilan teknis desain grafis	Peserta mampu membuat konten visual menggunakan Canva

IV. KESIMPULAN

Penggunaan platform Canva di Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa secara praktis dan kreatif. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Canva memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai aspek desain, seperti pembuatan poster, presentasi, dan materi visual lainnya. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep dasar desain grafis, tetapi juga mendorong perkembangan kemampuan berpikir kreatif yang berguna untuk pemecahan masalah dan pengembangan diri di masa depan. Melalui pelatihan berkala, proyek kreatif, dan kolaborasi tim, siswa dapat menguasai fitur-fitur Canva dengan lebih baik sambil mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang relevan dengan kurikulum sekolah.

Dalam upaya memaksimalkan efektivitas pengenalan desain grafis melalui Canva, penting bagi Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun untuk menerapkan strategi yang komprehensif. Pelatihan rutin dan pemberian umpan balik konstruktif dapat membantu siswa memperbaiki dan mengembangkan keterampilan mereka secara bertahap. Selain itu, memperkenalkan tren desain terkini dan teknik-teknik yang lebih kompleks akan mendorong siswa untuk terus berinovasi dan tidak terbatas pada desain sederhana. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, siswa tidak hanya akan menjadi lebih terampil dalam menggunakan Canva, tetapi juga akan memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, bekerja sama dalam tim, dan menghasilkan karya yang berkualitas. Hal ini akan memberikan dampak positif jangka panjang bagi perkembangan akademis dan profesional mereka di masa depan..

V. DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, W., Tabrani, M., & Ermawati, E. (2023). Pemanfaatan Platform Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Teknologi Komputer Untuk Staff UPTD Puskesmas Karawang. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 2(1), 18–24.
- Canva. (2023). *Canva Unnual 2023*. Canva User Unnual Report 2023.
- SOPANDI, R., LASE, M., KOM, M., QOMARUDDIN, M., LASE, A. S., ARSIN, M., PATI, R. A. K., HADI,

- D. A., & RAMADHAN, R. (n.d.). *Pelatihan Design Keterampilan Photoshop Untuk Meningkatkan Kreativitas Informasi Pelayanan Publik Pada Kelurahan Karangpawitan.*
- Suhardi. (2019). Pengaruh Gaya Hidup , Demografi Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Alfamart Sukaseuri Cikampek. *PERSPEKTIF*, 17(1), 96–103.
- Suhardi, S., Prasetyo, F., & Ardiansyah, D. (2022). Sosialisasi Bahaya NARKOBA dengan Memanfaatkan Teknologi Sistem Informasi pada Karang Taruna Harapan Bangsa Cikande Karawang. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 1(1), 8–15.
- Tabrani, M., Suhardi, S., & Nurrahman, D. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Platform Informasi Berbasis Digital. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 2(4 NOVEMBER), 129–135.