

PELATIHAN APLIKASI CANVA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN APARATUR KAMPUNG SUKAJADI TERHADAP MEDIA *DIGITAL*

Riska Amalia Praptiwi¹, Muhammad Ikhsan¹, Sandi Badiwibowo Atim¹, Istiana Ruswita¹, Rifki Ramzan Adi Putra², Anisa Arum Sabrina²

¹Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Lampung,

²Mahasiswa KKN Universitas Lampung

Penulis Korespondensi : riskamaliatiwi93@fmipa.unila.ac.id

Abstrak

Canva adalah platform desain berbasis daring yang menyediakan beragam fitur untuk membuat presentasi, CV, poster, pamflet, brosur, materi promosi, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan berbagai kebutuhan visual lainnya. Tulisan ini memaparkan pelaksanaan program pelatihan penggunaan Canva bagi aparat Kampung Sukajadi dengan pendekatan kualitatif melalui model deskriptif-eksplanatif. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman serta wawasan masyarakat dalam memanfaatkan media digital, sekaligus membantu proses pembuatan materi komunikasi kampung—seperti spanduk, poster, dan brosur—secara lebih cepat dan mandiri. Pembahasan difokuskan pada pelaksanaan pelatihan di Kampung Sukajadi, serta diharapkan dapat menjadi rujukan praktis dalam penguatan literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis media digital di tingkat desa/kampung.

Kata kunci: aplikasi, canva, media.

Abstract

Canva is an online design platform that provides a wide range of tools for creating presentations, resumes, posters, flyers, brochures, promotional materials, infographics, banners, bookmarks, bulletins, and many other visual products. This paper describes the implementation of a Canva training program for Sukajadi Village officials using a qualitative, descriptive-explanatory approach. The activity aims to enhance the community's understanding and insights in using digital media, while also making it easier for residents to produce village communication materials—such as banners, posters, and brochures—more quickly and independently. The discussion focuses on the implementation of the training in Sukajadi Village and is expected to serve as a practical reference for strengthening digital media-based Information and Communication Technology literacy at the village/community level.

Keywords: canva, media.

1. Pendahuluan

Abad 21 dicirikan oleh berkembangnya informasi secara *digital*. Masyarakat secara masif terkoneksi satu dengan lainnya. Hal inilah yang dikatakan oleh banyak orang dengan revolusi industri, terutama industri informasi. Era *digital* telah mewarnai kehidupan manusia di abad 21. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif. Masyarakat informatif ditandai dengan berkembangnya digitalisasi. Dari tahun 1960 sampai sekarang telah berkembang dengan pesat penggunaan komputer, internet dan handpone. Masyarakat telah berubah dari masyarakat offline menjadi masyarakat online. Sebagai catatan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2015 sebanyak 88,1 juta orang telah meningkat menjadi sebanyak 132,5 juta orang. Maka dari itu, perkembangan digitalisasi yang semakin pesat mau tidak mau harus diikuti oleh masyarakat sekarang.

Di era serba *digital* ini hampir setiap orang menggunakan media *digital* untuk mempermudah pekerjaan mereka. Media *digital* artinya sarana yang dijalankan dengan menggunakan komputer atau internet. Salah satu media digital yang kerap sekali digunakan oleh halayak ramai adalah Aplikasi Canva. Dikutip dari laman resmi Canva, media *digital* Canva diluncurkan pertama kali di tahun 2013. Canva adalah alat bantu desain dan publikasi *online* dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Canva merupakan aplikasi yang berbasis *online* dengan menyediakan desain menarik. Berdasarkan hasil pengamatan, aparatur kampung Sukajadi belum bisa mengoperasikan Canva sehingga diputuskan untuk melakukan pelatihan aplikasi Canva guna kedepannya mempermudah pekerjaan para aparatur kampung terkait kebutuhan kegiatan desa. Seperti, membuat spanduk, brosur, poster, undangan, sertifikat, dan lainnya.

Pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva ini dipandu langsung oleh fasilitator. Materi yang diberikan mencakup dasar-dasar penggunaan Canva, mulai dari registrasi akun, mencari template sesuai kebutuhan, latihan membuat desain spanduk, latihan membuat desain poster dan brosur, hingga latihan membuat desain sertifikat lomba. Kegiatan pelatihan dialokasikan selama 3 jam dan diikuti sekitar 20 aparat Kampung Sukajadi. Diharapkan melalui program ini, pemahaman aparatur Kampung Sukajadi terhadap pemanfaatan media digital dapat meningkat serta membantu mempermudah pekerjaan administrasi dan kebutuhan desain visual yang berkaitan dengan kegiatan kampung.

2. Bahan dan Metode

Metode dalam penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model deskriptif-eksplanatif yang bermaksud memmmberikan gambaran mendetail terkait program kerja pelatihan aplikasi Canva kepada aparatur kampung sekaligus menjelaskan tahapan-tahapan mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga tahap penyelesaian dari program kerja tersebut. Data-data yang digunakan dalam pembuatan artikel ini merupakan data primer yang bersumber daripada pengalaman dan observasi langsung oleh anggota kelompok, serta data sekunder yang diperoleh melalui kajian sejumlah literatur dan penelitian terdahulu terkait pelatihan atau pengembangan aplikasi Canva.

Tahap Pelaksanaan

Pelatihan aplikasi Canva bagi aparatur kampung dalam program ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Kegiatan diawali dengan persiapan perangkat seperti laptop dan gawai yang akan digunakan selama sesi pelatihan, serta penataan ruangan pelatihan yang bertempat di balai kampung Sukajadi. Setelah seluruh persiapan dinyatakan siap, panitia menunggu kedatangan peserta hingga seluruh aparatur kampung berkumpul.

Selanjutnya, pelatihan dibuka dengan sambutan dari koordinator desa yang menyampaikan pengantar mengenai aplikasi Canva, fungsi utama, serta cara mengaksesnya. Setelah sesi pembukaan, peserta didampingi secara langsung dalam kelompok kecil agar proses belajar lebih efektif. Materi pelatihan meliputi pembuatan akun (registrasi), pencarian template sesuai kebutuhan, serta praktik membuat desain spanduk, brosur, poster, dan sertifikat. Kegiatan kemudian ditutup dengan dokumentasi bersama sebagai penutup rangkaian pelatihan.

3. Hasil dan Pembahasan

Program kerja pelatihan TIK berupa pelatihan aplikasi Canva berlangsung selama 3 jam dimulai dari jam 19.30 WIB – 21.30 WIB. Kegiatan yang telah dilaksanakan ini dijelaskan dalam bentuk hasil kegiatan sebagai berikut:

1. Koordinasi dengan aparatur kampung Sukajadi
Koordinasi perihal hari dan waktu yang tepat dengan pihak aparatur kampung Sukajadi terkait pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva.
2. Persiapan Pelatihan
Persiapan dimulai dari satu hari sebelum hari pelaksanaan, Persiapan yang dilakukan adalah menyiapkan materi yang akan diajarkan atau dilatih kepada para aparatur kampung Sukajadi.
3. Pelaksanaan Pelatihan
Pelaksanaan pelatihan, Pelatihan yang diberikan berupa cara mendesain di aplikasi Canva yang dimulai dengan pendaftaran awal akun hingga pelatihan membuat desain. Berikut langkah pembuatan akun Canva dengan menggunakan akun Email dan Facebook:
 - 1) Buka canva.com, lalu pilih daftar
 - 2) Dari halaman pendaftaran, pilih lanjutkan dengan email.
 - 3) Masukkan alamat email yang ingin digunakan untuk Canva.
 - 4) Masukkan kode otorisasi yang akan dikirimkan pihak Canva ke alamat email yang sudah digunakan tadi. Lalu, atur kata sandi nanti di pengaturan akun.
 - 5) Verifikasi alamat email dengan mengikuti langkah-langkah dalam email yang dikirimkan oleh pihak Canva.
 - 6) Masukkan kode konfirmasi dari email yang diterima.
 - 7) *Login* ke Canva menggunakan email yang sudah terdaftar.

Cara mendaftar akun Canva menggunakan akun Facebook yaitu, dari halaman pendaftaran atau masuk, pilih masuk atau lanjutkan dengan gmail. Kemudian masukkan kode autentikasi yang berkaitan dengan akun pilihan yang digunakan, jika diminta. Kemudian *login* menggunakan akun Facebook yang digunakan.

Selanjutnya pelatihan membuat desain spanduk, brosur, poster, dan sertifikat. Sebelumnya diajarkan bagaimana mencari *template* sesuai kebutuhan yang akan dibuat. Kemudian, aparatur dilatih bagaimana cara mendesain yang baik sesuai kebutuhan, mulai dari mendesain spanduk, brosur, poster, dan sertifikat.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Canva

Tabel 1. Keadaan awal dan keadaan akhir yang diharapkan dari aparatur kampung

No	Keadaan Awal	Perlakuan	Keadaan Akhir
1)	Aparatur kampung khususnya yang ikut dalam program kerja pelatihan aplikasi Canva belum mengetahui dan memahami cara mengoperasikan aplikasi Canva	Pemberian materi mengenai pengenalan aplikasi Canva	Aparatur kampung dapat mengetahui dan memahami terkait aplikasi Canva, fungsi, dan cara mengoperasikan aplikasi
2)	Aparatur kampung khususnya yang ikut dalam program kerja pelatihan aplikasi Canva belum menguasai praktik mendesain spanduk, sertifikat, dan lainnya	Praktik mendesain spanduk, sertifikat, brosur dan lainnya	Aparatur kampung mampu membuat desain spanduk, banner, brosur dan desain lainnya secara mandiri

Sumber: Hasil Diskusi dengan Aparatur Kampung Sukajadi

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi Canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. Agar dapat menggunakan Canva, pengguna harus mendaftar sebagai anggota dan penggunaan Canva dilakukan secara *online* dengan laman www.canva.com. Selain digunakan untuk mendesain konten di media sosial, Canva dapat digunakan untuk melakukan desain lain, seperti membuat logo, poster, spanduk, dan lainnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari pelatihan aplikasi Canva yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Partisipasi dan keingintahuan para aparatur kampung Sukajadi terhadap pengoperasian aplikasi Canva cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh aparatur kampung yang ikut dalam kegiatan pelatihan aplikasi Canva. Pertanyaan yang diajukan bukan hanya menyangkut ikon-ikon yang tidak mereka ketahui melainkan juga fungsi dan kegunaan dari ikon-ikon tersebut serta bagaimana proses pengoperasiannya.
- 2) Para aparatur kampung Sukajadi mengikuti pelatihan Canva dengan baik. Dengan adanya program kerja pelatihan aplikasi Canva ini diharapkan para aparatur kampung Sukajadi, dapat mendesain kebutuhan kegiatan desa secara mandiri. Tingkat keberhasilan pelatihan aplikasi Canva yaitu 100%. Hal tersebut dapat ditinjau dari antusiasme para aparatur kampung yang mengikuti pelatihan ini.
- 3) Dengan adanya program kerja pelatihan aplikasi Canva, para aparatur kampung Sukajadi dapat mendesain spanduk, poster, brosur, dan sertifikat secara mandiri sesuai kebutuhan dan desain yang diinginkan. Selain meningkatkan pengetahuan dan pemahaman aparatur kampung Sukajadi, aparatur kampung Sukajadi juga dapat menghemat biaya dengan tidak membayar desain kepada desainer lain karena sudah dapat mendesain secara mandiri.

Daftar Pustaka

- Diana, Laksmi. dkk. (2022). Peranan *Digital Marketing* sebagai Media Pemasaran UMKM *Crep's Star*. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(4). diakses dari <https://jurnalbuguh.unila.ac.id/index.php/buguh>.
- Pelangi, Garriss. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79. diakses dari Universitas Pamulang e-Journals.
- Sholeh, Muhammad. dkk. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 432-433. diakses dari <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/2983/2042>.
- Syahputra, Edi. (2018). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN*, vol. 8, no.-.