

PENINGKATAN KREATIVITAS REMAJA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA

Abdul Aziz¹, Iswahyudi Joko Suprayitno², Asa Aulia Issabilillah³

^{1,2,3}Universitas Muhamadiyah Semarang

abdulazizrbg@unimus.ac.id, matematikawana.mr.joe@gmail.com, asaaulia0817@gmail.com

Abstract

Graphic design has now become a necessity in various fields of life, including website design, especially to support the economic and marketing sectors. Therefore, graphic design visual art skills are indispensable among today's youth. This is the reason to equip youth with graphic design skills. This community service program aims to introduce and utilize Information Technology to improve graphic design skills in entrepreneurship and reduce the level of delinquency in adolescents. The method of implementing this community service is in the form of training by providing material by resource persons to teenagers and practiced directly by Kedungmundu teenagers. Therefore, in this community service activity, training and graphic design assistance are carried out utilizing the Canva application to increase creativity. This training is one way to hone one's interests and deepen one's talents. The Canva training was attended by Kedungmundu teenagers. The results of this training activity show that 66.67% of Kedungmundu teenagers know and know how to utilize Canva.

Abstrak

Desain grafis kini telah menjadi kebutuhan di berbagai bidang kehidupan, diantaranya pembuatan desain website terutama untuk mendukung sektor ekonomi dan pemasaran. Oleh karena itu, keterampilan seni visual desain grafis sangat diperlukan di kalangan remaja saat ini. Hal ini menjadi alasan untuk membekali pemuda dengan kemampuan desain grafis. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan dan memanfaatkan Teknologi Informasi untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dalam berwirausaha dan mengurangi tingkat kenakalan pada remaja. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan dengan pemberian materi oleh narasumber kepada remaja dan diptaktikan secara langsung oleh remaja Kedungmundu. Oleh karena itu dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pelatihan dan pendampingan desain grafis memanfaatkan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas. Pelatihan ini merupakan salah satu cara untuk mengasah minat dan memperdalam bakat seseorang. Pelatihan canva ini diikuti oleh para remaja Kedungmundu. Hasil dari adanya kegiatan pelatihan ini menunjukkan 66,67% remaja Kedungmundu mengenal dan mengetahui bagaimana cara menfaatkan canva.

Submitted: 2024-10-20

Revised: 2024-11-04

Accepted: 2024-11-20

Pendahuluan

Remaja memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Adriany, 2013). Remaja yang memiliki tingkat produktivitas tinggi perlu diberdayakan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki (Amarisa et al., 2023). Hal ini juga sebagai salah satu upaya dalam mengurangi kenakalan remaja. Remaja menjadi penerus pemimpin bangsa di masa yang akan datang. Remaja perlu dibekali dengan keterampilan yang baik untuk mampu bersaing di kancah global (Andriana & Fourqoniah, 2020).

Terdapat beberapa remaja yang tersebar di seluruh daerah di Indonesia (Apriani et al., 2022). Remaja ada yang bertempat tinggal di kota dan ada juga tinggal di daerah yang secara fasilitas tidak sebaik di kota. Remaja yang ada di Indonesia perlu mendapatkan hak yang sama dalam meningkatkan keterampilan yang dimiliki (Christi et al., 2022). Perlu adanya optimalisasi penguatan keterampilan bagi para remaja yang belum dapat mendapatkan akses secara maksimal. Kesempatan dalam pelatihan peningkatan keterampilan bagi para remaja dapat diperluas sehingga dampaknya dapat bermanfaat secara merata bagi masyarakat (Halimah, 2022).

Salah satu upaya yang dilakukan untuk peningkatan keterampilan remaja adalah pelatihan aplikasi Canva. Melalui aplikasi Canva remaja dapat mengembangkan suatu desain yang dapat digunakan untuk logo, memperindah tampilan produk dan membuat desain gambar dalam

kehidupan sehari-hari. Aplikasi Canva memiliki peran penting dalam proses desain gambar yang dapat digunakan untuk produk atau penyampaian informasi yang ada dalam kehidupan sehari-hari (Purwaningsih & Al Muin, 2021).

Peran penting penggunaan Canva dalam era teknologi saat ini perlu menjadi perhatian dan kepedulian bagi pemangku kepentingan dalam membekali remaja dengan keterampilan – keterampilan yang dibutuhkan di masa mendatang (Herawaty, 2016). Tindak lanjut berkaitan dengan hal tersebut dilakukan pelatihan aplikasi Canva bagi remaja di Tegal Kangkung yang memiliki keseriusan dalam belajar.

Metode

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan pemberian materi secara langsung oleh narasumber kepada remaja dan diptaktikan secara langsung oleh remaja Kedungmundu. Lokasi pengabdian masyarakat ini di Tegal Kangkung Rt 07 Rw 02 Tembalang. Narasumber dalam pelatihan ini berperan penting dalam menjelaskan materi serta mempraktikkan aplikasi desain yaitu Canva. Setelah pemberian materi, dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva dalam membuat desain grafis. Peserta dalam program pengabdian ini adalah remaja Kedungmundu.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan mengenalkan apa itu desain grafis dan pengenalan aplikasi Canva. Setelah itu dilanjutkan dengan pemberian materi tentang membuat desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan pendampingan praktek.

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat (Purwaningsih & Al Muin, 2021). Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial) (Samanto et al., 2024). Sebelum adanya pelatihan ini para remaja masih banyak yang belum mengetahui cara penggunaan canva bahkan ada yang belum mengenal aplikasi canva .



Gambar 1. Penjelasan Pelatihan Desain Grafis

Peserta pelatihan menilai kegiatan pelatihan desain canva ini sangat bermanfaat. Peserta kegiatan mendapat wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan baru yaitu desain grafis (Shabana et al., 2022). Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini meningkatkan motivasi peserta untuk mempelajari lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi Canva dalam desain grafis, mengenalkan dan memanfaatkan Teknologi Informasi untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dalam

berwirausaha dan mengurangi tingkat kenakalan pada remaja Kedungmundu melalui desain grafis dengan aplikasi Canva.



Gambar 2. Praktik Langsung Pelatihan Desain Grafis

Setelah kegiatan pelatihan ini, dilanjutkan dengan sebaran angket pemahaman materi angket pelatihan desain canva. Hasil pengisian angket tersebut digunakan untuk mengukur seberapa mengenal peserta dan seberapa bisa mereka mempraktikkan apa yang telah didapatkan dalam pelatihan. Dari angket ini didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan pemahaman materi mulai dari pengetahuan(Sumiatin, 2020). Secara umum hasil dari kegiatan yang berdasar pada hasil angket yang telah disebarakan kepada 21 peserta menunjukkan hasil 66,67% dari 14 remaja yang sebelumnya tidak mengetahui aplikasi canva menjadi mengenal aplikasi canva dan peserta juga setuju bahwa setelah melakukan praktik peserta sudah mengenal desain grafis melalui aplikasi Canva.

Tabel 1. Hasil Peserta Setelah Mengikuti Pelatihan

Peserta	Mengetahui	Belum Mengetahui
Sebelum Pelatihan	0	21
Setelah Pelatihan	14	7

Berdasarkan hasil kegiatan ini, diketahui pelatihan dan pendampingan ini efektif meningkatkan pengetahuan dan kemampuan desain grafis peserta. Pelatihan dan pendampingan ini juga menumbuhkan motivasi remaja Kedungmundu dalam melakukan seni visual desain grafis. Pelatihan dan pendampingan ini juga mampu mengurangi angka kenakalan remaja karena remaja disini dalam pelatihan(Wasilah et al., 2021). Hasil positif ini sejalan dengan beberapa kegiatan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa dengan adanya canva dapat membuat poster dengan mudah dan cepat. Selain itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan juga dengan diadakannya pelatihan dan praktik secara langsung dalam kegiatan ini maka remaja-remaja menjadi lebih paham apa itu desain, bagaimana cara penggunaan-nya walaupun hanya dasarnya saja, dan mengasah keahlian atau keterampilan pada remaja-remaja dalam membuat karya(Widyawati et al., 2022).

Pelatihan keterampilan remaja melalui pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif(Purwaningsih & Al Muin, 2021). Hal ini sebagai upaya dalam mendukung tercapainya Indonesia Emas Tahun 2045 dengan melibatkan beberapa aspek salah satunya pembekalan keterampilan berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengahdapai tantangan global(Radiansyah, 2020). Kemandirian dalam berwirausaha secara mandiri dapat mendorong remaja untuk menghasilkan lapangan kerja yang baru dan dapat membantu perekonomian daerah sehingga mampu meningkatkan perekonomian pada suatu daerah. Kompetensi pemanfaatan teknologi dalam upaya peningkatan wirausaha mandiri dapat dilakukan dengan optimalisasi pelatihan keterampilan berbasis teknologi(Syarifah et al., 2022).

Kesimpulan

Hasil pengabdian masyarakat yang dilaksanakan dengan peserta para remaja yang ada di Kedungmundu mampu mengetahui ilmu desain grafis melalui pelatihan desain grafis canva dari dosen dan mahasiswa yang terlibat, kegiatan ini juga diadakan kuisisioner untuk melihat presentase keberhasilan kegiatan ini dan hasil yang diperoleh yaitu sebesar 66,67% peserta puas terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan sehingga mereka mampu mengetahui dan mengoprasikan canva. Tingkat kreativitas para remaja Kedungmundu mampu meningkat setelah mengenal aplikasi canva melalui pelatihan desan grafis canva ini.

Daftar Pustaka

- Adriany, M. (2013). Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Kewirausahaan Pemuda. *Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 2(April), 1–6.
- Amarisa, Y., Hasibuan, I. K., Keling, M., & Nasution, Y. M. (2023). Pengembangan Keterampilan Kewirausahaan Pada Remaja Muda. *Sharing: Journal of Islamic Economics, Management and Business*, 2(2), 105–114. <https://doi.org/10.31004/sharing.v2i2.21486>
- Andriana, A. N., & Fourqoniah, F. (2020). Pengembangan Jiwa Entrepreneur Dalam Meningkatkan Jumlah Wirausaha Muda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.30872/plakat.v2i1.3823>
- Apriani, D., Subardin, M., Teguh, M., Andaiyani, S., & Imelda, I. (2022). Pelatihan Untuk Berwirausaha Pada Remaja Putus Sekolah Di Desa Kerinjing Kabupaten Ogan Ilir. *JPM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 164–174.
- Christi, R. F., Diwest, D. J., & Wimala, W. (2022). Optimalisasi Kegiatan Kewirausahaan dalam Rangka Peningkatan UMKM, BUMDes, dan Koperasi di Wilayah Desa Cijeungjing Kecamatan Jatigede Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(2), 375–381. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v13i2.11445>
- Halimah, A. (2022). Optimalisasi Peran Pemuda Milenial dalam Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) melalui Aktivitas Social Enterpreneur. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis UNM - 61*, 4(1), 170–177. <https://kumparan.com/@millennial/67-persen->
- Herawaty. (2016). Wirausaha Muda Dalam Peningkatan Pembangunan Pertanian. *Agrica Ekstensia*, 10(2), 81–87.
- Purwaningsih, D., & Al Muin, N. (2021). Mengenalkan Jiwa Wirausaha Pada Anak Sejak Dini Melalui Pendidikan Informal. *Jurnal USAHA*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.30998/juuk.v2i1.653>
- Radiansyah, D. (2020). PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TERHADAP REMAJA ISLAM (Studi Kasus di Kampung Citeureup Desa Sukapada). *Jaqqi: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 3(2), 76–103. <https://doi.org/10.15575/jaqqi.v3i2.9568>
- Samanto, H., Fitria, T. N., Marimin, A., Sahidd, A., Hidayatullah, B., & Sutanti, A. (2024). Optimalisasi Peran Remaja Masjid Dalam Meningkatkan Kegiatan Sosial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat BUDIMAS*, 06(02), 221–229.
- Shabana, F. N., Nabila, U. N., Rahmadyah, E. N., Wijanarko, N. S., Hapsari, N. N. R., Daniar, S., & Yunanto, T. A. R. (2022). Optimalisasi Pengembangan Diri Terkait Kewirausahaan Di Karang Taruna Parikesid. *Psikologia: Jurnal Psikologi*, 5(1), 29–35. <https://doi.org/10.21070/psikologia.v5i1.1046>
- Sumiatin, T. (2020). Optimalisasi Peran Kader Remaja Melalui Pelatihan Dan Diskusi Interaktif Tentang Kenakalan Remaja Sebagai Antisipasi Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesehatan*, 7(1), 47–50. <https://doi.org/10.33023/jpm.v7i1.666>
- Syarifah, I., Azis, A., Doedyk Setiyawan, A., & Muarief, R. (2022). Menumbuhkan Jiwa Entrepreneur Di Era Digital Pada Remaja Karang Taruna Kabupaten Gresik. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 957–960. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3307>

- Wasilah, F., Kholidul Mufid, A., Rosidi, I., Zulfani, N. A., & Faujiah, A. (2021). Optimalisasi Peran Generasi Millennial Dalam Mengembangkan Kewirausahaan Berbasis Digital (Studi Kasus Usaha Online Bucket Dan Hampers). *The 2nd ICO EDUSHA 2021 Proceedings of International Conference On Islam Education Management and Sharia Economics*, 2(1), 710–719. <https://prosiding.stainim.ac.id>
- Widyawati, Farouq, A., Zahari, M., Firdaus, Maulid, Ratna, M., Alauddin, S., Sapriyadi, & Syaiful, M. (2022). Mengoptimalkan Peran Pemuda Desa dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPKMN)*, 3(2), 1003–1007.