



# PELATIHAN DESAIN GRAFIS APLIKASI CANVA DALAM PENINGKATAN KREATIVITAS REMAJA DI KABUPATEN PATI

Pungki Pujiyanto\*<sup>1</sup>, Muhammad Arifin<sup>2</sup>, Yudie Irawan<sup>3</sup>, Supriyono<sup>4</sup>, Syafiul Muzid<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: [pungkypujiyanto@gmail.com](mailto:pungkypujiyanto@gmail.com)<sup>1</sup>, [arifin.m@umk.ac.id](mailto:arifin.m@umk.ac.id)<sup>2</sup>, [yudie.irawan@umk.ac.id](mailto:yudie.irawan@umk.ac.id)<sup>3</sup>,  
[supriyono.si@umk.ac.id](mailto:supriyono.si@umk.ac.id)<sup>4</sup>, [syafiul.muzid@umk.ac.id](mailto:syafiul.muzid@umk.ac.id)<sup>5</sup>

## Abstract

*Technological developments make life easier, including graphic design. In the past, only a few people could create graphic designs, but now everyone can learn through smartphones. Many free graphic design applications, such as Canva, provide features for creating banners, social media content, greeting cards, and posters. Graphic design is now important for teenagers, especially to make social media content more interesting and valuable. Therefore, this community service provides materials and assistance on graphic design using the Canva application on smartphones. The purpose of this activity is to encourage teenagers in Pati Regency to explore their potential and increase the value of social media content as an efficient means of promotion..*

**Keywords:** *Graphic Design Training, graphic design, canva*

## Abstrak

Perkembangan teknologi mempermudah kehidupan, termasuk dalam desain grafis. Dulu, hanya sebagian orang yang bisa membuat desain grafis, namun sekarang semua orang dapat belajar melalui smartphone. Banyak aplikasi desain grafis gratis, seperti Canva, yang menyediakan fitur untuk membuat banner, konten media sosial, kartu ucapan, dan poster. Desain grafis kini penting bagi remaja, terutama untuk membuat konten media sosial lebih menarik dan bernilai. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini memberikan materi dan pendampingan tentang desain grafis menggunakan aplikasi Canva di smartphone. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mendorong remaja di Kabupaten Pati menggali potensi diri dan meningkatkan nilai konten media sosial sebagai sarana promosi yang efisien.

**Kata kunci:** *Pelatihan Desain Grafis, desain grafis, canva*

©JPSITECH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sistem Informasi dan Teknologi 2024 Some Allrights reserved

## 1. PENDAHULUAN

Di era yang serba di gital ini desain grafis merupakan hal yang sangat di butuhkan. Desain grafis merupakan metode komunikasi visual dengan menggunakan kaidah estetika (Lestari et al., 2024). Desain grafis dapat di jadikan wadah ekspresi diri, mengembangkan kreatifitas dan sarana komunikasi yang efektif. Sebagai sarana komunikasi yang efektif desain grafis mempermudah penyampaian informasi, selain itu desain grafis juga dapat di gunakan sebagai alat media promosi karena dengan desain grafis informasi yang di sampaikan lebih menarik dan lebih mendapat perhatian.

Peran teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dalam bidang desain grafis (Zahara, 2022). Desain grafis menjadi bagian penting dalam kehidupan remaja saat ini. Dari kebiasaan remaja yang ingin meng ekspresikan diri melalui media sosial, mereka dapat menggukan desain grafis utuk menciptakan identittas digital yang menggambarkan minat, gaya hidup ,dan mengangkat nilai diri. Bukan hanya itu desain grafis juga dapat menumbuhkan kreatifitas remaja saat ini karena dengan desain grafis remaja di zaman ini mampu membuat indentitas digital mereka lebih menarik. Dengan memanfaatkan elemen visual, gambar, atau grafik yang menarik informasi dapat lebih mudah di ingat dan di ingat kembali oleh pengguna (Huda et al., 2023).

Dahulu proses desain grafis harus menggunakan komputer dan laptop, sekarang bisa di lakukan dengan menggunakan handphone . Banyak pilihan aplikasi di handphone

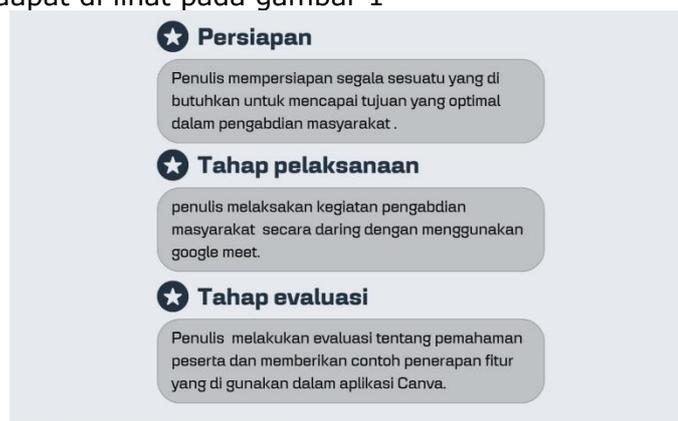
yang bisa di gunakan untuk proses desain grafis , salah satunya canva. Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat di gunakan untuk membuat desain grafis . Aplikasi canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah di gunakan bagi pemula (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). banyak fitur yang bisa di gunakan secara gratis di aplikasi canva , seperti desain pembuatan pamflet, poster, presentasi , dan konten foto untuk media social (Zettira et al., 2022).

Dalam pengabdian masyarakat ini saya ingin saya ingin mendorong minat kelompok remaja di Kabupaten pati untuk belajar memahami tentang desain grafis melalui aplikasi canva. Karena desain grafis dapat masuk ke berbagai sektor kehidupan, seperti untuk pembuatan media promosi umkm , pembuatan konten untuk social media, pembuatan poster dan masih banyak lagi. Canva dapat menghemat waktu dalam proses desain grafis karena kemudahaan dalam penggunaannya (Wijaya et al., 2022). Dalam aplikasi canva juga remaja dapat belajar tentang konsep dasar desain seperti teori warna, tipografi, dan tata letak (Nurmalina et al., 2022).

Di kabupaten pati sendiri banyak makanan khas daerah maupun tempat wisata yang belum banyak di ketahui masyarakat Indonesia. Media promosi seperti pengenalan produk di aplikasi media social, poster, pamphlet, dan brosur merupakan contoh bahwa peranan desain grafis sangat di perlukan (Bintang & Simangunsong, n.d.). Disinilah potensi remaja bisa di kembangkan untuk membantu mengenalkan kabupaten pati supaya lebih di kenal. Tingginya penggunaan media sosial oleh remaja saat ini menjadi alasan untuk mengadakan pelatihan desain grafis pada kalangan remaja. Publikasi menjadi hal yang sangat penting dalam mengenalkan ataupun mempromosikan potensi dari suatu daerah apapun itu, baik itu potensi sumber daya manusia maupun potensi wilayah yang ada, seperti potensi sumber daya alam (Sholeh et al., 2020). Dengan media sosial siapapun bisa mempublikasikan informasi apapun dengan sangat mudah dan dengan biaya yang sangat murah. Selain itu media sosial masif dalam menyampaikan berbagai informasi (Kurniawan, 2020)..

## 2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini di lakukan dengan presentasi pemberian materi secara online menggunakan aplikasi google meet. Setelah pemberian materi di lanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam membuat desain grafis. Alur yang di rancang untuk mencapai tujuan dalam pengabdian masyarakat supaya lebih optimal dapat di lihat pada gambar 1



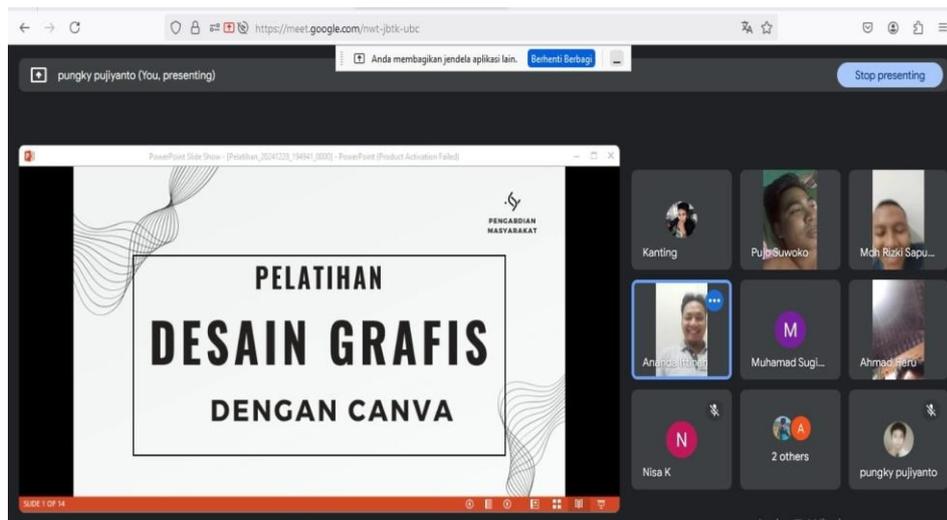
Gambar 1. Tahapan Penelitian

Dalam tahap pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan pengenalan tentang desain grafis dan aplikasi canva sebagai aplikasi dalam pembuatan desain grafis, setelah pengenalan di lanjutkan dengan pemberian materi tentang fitur yang di sediakan dalam aplikasi canva. Sesi akhir dalam pengabdian masyarakat ini akan di

lakukan pendampingan dalam pembuatan desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat ini dilakukan secara daring menggunakan aplikasi google meet yang diikuti oleh 10 remaja yang berasal dari kabupaten pati yang didokumentasikan seperti pada gambar 2. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan mampu menambah ilmu dan wawasan remaja di kabupaten pati agar lebih mengenal tentang desain grafis. aplikasi yang digunakan untuk pembuatan desain grafis ini adalah aplikasi canva. dan alat yang digunakan untuk pembuatan desain grafis ini cukup menggunakan smartphone yang tentunya semua peserta memilikinya.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Dalam pengabdian masyarakat ini terlebih dahulu di berikan penjelasan tentang desain grafis dan aplikasi canva. Pelatihan desain grafis di pilih karena desain grafis dapat banyak di butuhkan dalam industri kreatif di era sekarang ini. Dengan desain grafis penyampaian informasi dapat di sampaikan dengan lebih efektif melalui visualisasi dan desain grafis di butuhkan untuk branding suatu merk, produk maupun identitas diri. canva di pilih sebagai aplikasi untuk melakukan desain grafis karena canva mudah di gunakan untuk pemula. Dalam aplikasi canva di sediakan berbagai templet yang bisa di gunakan untuk pembuatan suatu desain menjadi lebih mudah. Setelah penjelasan desain grafis dan aplikasi canva di lanjutkan pengenalan fitur fitur yang di sediakan di dalam aplikasi canva.

Setelah pengenalan dan penjelasan tentang aplikasi canva dan berbagai macam fiturnya di lanjutkan dengan sesi pelatihan dan pendampingan pembuatan desain grafis. Beberapa hasil dari pembuatan desain grafis dapat di lihat di gambar 3, gambar 4 dan gambar 5.



Gambar 3. Hasil dari implementasi warna hitam putih pelatihan kepada peserta



Gambar 4. Hasil dari implementasi pembuatan logo pelatihan kepada peserta

Hasil dari pengabdian masyarakat ini membantu peserta mengenali desain grafis dan aplikasi canva peserta mampu membuat desain grafis sesuai dengan kreatifitas masing masing. Pelatihan desain grafis ini di harapkan mampu menjadi nilai tambah dalam kehidupan peserta dalam dunia kerja maupun dunia usaha. Dalam dunia usaha di harapkan peserta mampu membuat branding yang kuat untuk brand, produk, maupun nilai diri.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang di harapkan. Pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva dapat di terima dengan baik oleh kelompok remaja di kabupaten pati. Hasil dari kegiatan tersebut menambah wawasan remaja kabupaten pati tentang desain grafis dan penggunaan aplikasi canva sebagai aplikasi desain grafis.

#### DAFTAR PUSTAKA

Bintang, K., & Simangunsong, A. (n.d.). *PENERAPAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAGI PT . COLAR CREATIV INDUSTRI BAGIAN COLAR LIVING Creativ Industri bagian Colar Living* ". 69–84.



- Huda, N., Istiawan, D., & Mahiruna, A. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 37–45.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kurniawan, H. (2020). Infografik Sejarah Dalam Media Sosial: Tren Pendidikan Sejarah Publik. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 14(2), 1. <https://doi.org/10.17977/um020v14i22020p1-13>
- Lestari, M. A., Kamil, A. M. B. M., Rofiee, N. A. B., Akbar, W., Zidan, A., & Putri, F. Z. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(4), 825–836. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i4.22363>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>
- Zahara, R. (2022). Kreativitas pemuda dalam pengembangan usaha desain grafis tipografi di gampong balee busu kecamatan mutiara kabupaten pidie. *Jurnal Other Thesis*. <https://repository.ar.raniry.ac.id/id/id/eprint/22975>
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99–105. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>