

## ***Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva di Tengah Pandemi Covid-19 pada Pondok Asuh Harapan Yogyakarta***

Leoni Cahya Elrinolla, Caroline Risya Belinda, Lorensius Dimas Triprasajo, Kezia Nathalie Margareth, Valerya Vioretta Tantra  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari No. 44, Yogyakarta  
Email: [leonichya17@gmail.com](mailto:leonichya17@gmail.com) ,

**Received: June 16, 2022; Revised: -; Accepted for Publication: January 24, 2023; Published January 25, 2023**

**Abstract** — Covid-19 brings changes that make people's lives very different, including education. Online learning is a new education method in Indonesia, so educators must be able to accommodate learning needs such as making presentations and learning videos. The training using Canva online application was carried out at the Pondok Asuh Harapan Yogyakarta Orphanage with the aim of providing an understanding of how to create creative designs. The method applied in the implementation of this service is to provide information on how to operate the Canva application in order to create designs needed in the teaching and learning process such as children's learning materials, greeting cards, logos, power points, etc. Realizing this activity is the implementation of a training course using the Canva application, with 9 trainees attending the training course and the trainees learning knowledge using the Canva application to improve their skills from the Harapan Orphanage.

**Keywords**— Covid-19, training, design, dedication, Canva

**Abstrak**— Covid-19 membawa perubahan yang membuat kehidupan masyarakat menjadi sangat berbeda, termasuk pendidikan. Pembelajaran *online* merupakan model pendidikan baru di Indonesia, sehingga pendidik harus mampu mengakomodir kebutuhan pembelajaran seperti membuat presentasi dan video pembelajaran. Maka pelatihan menggunakan aplikasi online Canva dilakukan di Panti Asuhan Pondok Asuh Harapan Yogyakarta dengan tujuan untuk memberikan pemahaman tentang cara menciptakan desain kreatif. Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan pengabdian ini yaitu dengan memberikan informasi mengenai cara mengoperasikan aplikasi Canva guna membuat desain yang diperlukan dalam proses belajar mengajar seperti bahan belajar anak, kartu ucapan, logo, *power point*, dll. Mewujudkan kegiatan tersebut adalah dilaksanakannya kursus pelatihan menggunakan aplikasi Canva, dengan 9 peserta pelatihan mengikuti kursus pelatihan dan peserta pelatihan belajar pengetahuan menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan mereka dari Panti Asuhan Harapan.

**Kata Kunci**— Covid-19, pelatihan, desain, pengabdian, Canva

### I. PENDAHULUAN

Laju perkembangan teknologi informasi memengaruhi mayoritas aspek keberlangsungan hidup manusia, sehingga perlu diupayakan pengembangan sumber daya manusia dengan pengetahuan dasar teknologi informasi. Sebutan teknologi informasi mengarah pada teknologi yang difungsikan proses mengolah dan menyebarkan informasi, pada intinya adalah bagian dari sistem informasi [1]. Pandemi

Covid-19 mengharuskan sebagian besar kegiatan dilakukan secara online, dan sistem pembelajaran dilakukan dari jarak jauh menggunakan teknologi informasi. Tentu saja, dalam hal penerapan peraturan yang terbilang dibuat secara tiba-tiba diakibatkan oleh pengaruh Covid-19, pendidik dan siswa perlu waktu untuk beradaptasi dengan rutinitas baru ini [2]. Adaptasi hal baru khususnya dalam teknologi informasi yang terus maju tentu menimbulkan beberapa masalah, dalam pengabdian ini adalah terhadap pelajar di panti asuhan. Hal ini menjadi tantangan dalam pembelajaran *online* ketika harus menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran yang disajikan melalui layar [3]. Kurangnya pemahaman dan pengetahuan akan teknologi informasi disebabkan oleh sumber daya manusia yang masih belum mumpuni.

Pemahaman mengenai penggunaan teknologi informasi dikalangan pelajar Indonesia belum merata, dalam konteks pengabdian ini terfokus pada pelajar di panti asuhan. Pada umumnya teknologi informasi sangat mudah dipahami sebagai pengelola informasi yang berbasis komputer[1]. Pemanfaatan teknologi informasi dalam masa pandemi seperti saat ini menjadi hal utama dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Dukungan teknologi informasi tentunya diperlukan untuk mengatasi potensi masalah dalam kegiatan belajar mengajar[4]. Tidak sedikit panti asuhan yang didirikan dengan berbagai alasan dan latar belakang yang beragam, sehingga menggugah belas kasih banyak orang untuk turut serta memerhatikan dan memberi dukungan terhadap pendirian panti asuhan. Salah satu bentuk dari dukungan terhadap panti asuhan yaitu dengan diadakannya kegiatan pengabdian dari suatu organisasi atau kelompok mahasiswa.

Aktivitas komunitas adalah aktivitas struktural dan desain untuk mendukung komunitas tertentu dengan secara aktif terlibat dalam berbagai aktivitas tanpa mengharapkan reaksi apa pun. Hal tersebut masuk ke dalam salah satu kegiatan tridharma. Kegiatan tridharma perguruan tinggi tidak dapat disepelekan dan wajib dilaksanakan. Umumnya, berbagai program tersebut dioptimalkan oleh perguruan tinggi dan organisasi penelitian Indonesia dengan menunjukkan kontribusi nyata untuk bangsa Indonesia, terutama dengan tujuan memajukan dan mencerdaskan kehidupan negara. Untuk itu, dilaksanakan pengabdian masyarakat berupa pelatihan mengenai teknologi informasi penggunaan Canva, sebagai salah satu wujud menjalankan tridharma. Canva merupakan suatu alat dengan platform desain yang sederhana. Canva dilengkapi sepenuhnya guna meningkatkan kreativitas dan keterampilan, mendukung pembelajaran visual, dan membuat komunikasi menjadi lebih

menarik dan dapat dipahami [5]. Fitur-fitur yang tersedia pada Canva pun termasuk mudah dipahami dan komplit. Canva mempermudah pengguna untuk membuat desain dengan sederhana dan cepat[6].

Manfaat yang dapat dicapai melalui pelatihan penggunaan aplikasi *online* Canva antara lain meningkatnya semangat anak-anak panti asuhan untuk mulai belajar desain grafis termasuk peningkatan nilai akademik pendidikan, peluang berkreasi, dan produktivitas belajar pada anak. Secara spesifik, desain grafis merupakan keterampilan merangkai dan merancang elemen visual menjadi informasi yang dapat dipahami oleh publik[7]. Tingkat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi suatu bukti nyata keberhasilan usaha meningkatkan kualitas pendidikan[8]. Sumber daya teknologi informasi pada Pondok Asuh Harapan tergolong cukup dan layak, walau begitu pemahaman akan penggunaan teknologi informasi tersebut belum maksimal. Pengabdian ini dilakukan dengan memberikan pelatihan secara tatap muka. Pelatihan penggunaan Canva pada pelajar di panti asuhan meningkatkan keterampilan dalam kreatifitas serta ketelitian detail dasar, terkhusus pada masa pandemi yang mengharuskan para pelajar dipanti asuhan menguasai teknologi informasi.

lainnya. Sedangkan Canva *for Education* merupakan akun Canva dengan akses *freemium* atau dapat diakses secara gratis dengan fitur premium/pro[9]. Metode pelaksanaan menerapkan metode dialog dan monolog. Dalam teksnya Mauludi (2016), Metode monolog adalah aktivitas kebahasaan yang digunakan penutur dan lebih mementingkan isi komunikasi[10].

Pendekatan monologis dilakukan dengan pemaparan materi, sedangkan pendekatan dialogis dilakukan dengan interaksi dua arah antara pemateri dengan anak asuh. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat (PKM) ini berlangsung pada hari Sabtu, 16 Maret 2022, bertempat di Pondok Asuh Harapan Yogyakarta. Pengabdian dilakukan dengan kegiatan tatap muka karena dinilai lebih efektif sehingga dapat dilakukan interaksi dua arah secara langsung. Tim pelaksana beranggotakan 5 orang yang akan memberikan pelatihan terhadap 9 anak di panti asuhan. Pelatihan dilaksanakan dalam 2 sesi menggunakan *device* yang kami sediakan, di mana sesi 1 terdiri dari 5 anak dan sesi 2 terdiri dari 4 anak. Dengan pelatihan ini diharapkan pelajar pada Pondok Asuh Harapan dapat berkreasi dengan terampil melalui desain grafis dan meningkatkan kreatifitas serta ketrampilan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar baik secara daring maupun luring, juga dapat mengembangkan ide serta inovasi untuk pertumbuhan dan perkembangan diri kedepannya.

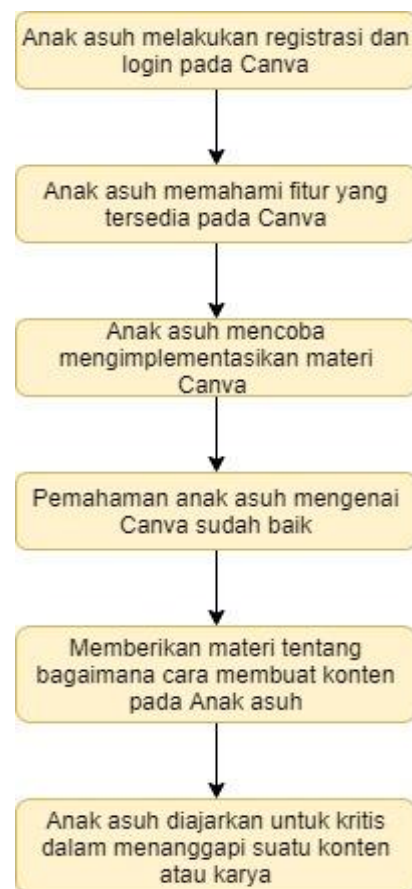
## II. METODE PENGABDIAN



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilakukan agar anak-anak di Pondok Asuh Harapan dapat memanfaatkan aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran mereka. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk penyuluhan yang meliputi pelatihan materi kepada anak-anak untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan desain anak-anak panti mengenai teknologi informasi. Materi yang diberikan yaitu pembuatan logo, poster dan salindia menggunakan aplikasi Canva, di samping itu tim pelaksana juga mengajarkan secara tersirat mengenai penggunaan dan pengolahan kata yang tepat dalam membuat kalimat yang akan dibagikan ke media sosial melalui unggahan yang berbetuk desain grafis maupun tidak. Ada banyak template dan desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran digital, seperti materi paparan, e-modul, komik pembelajaran, poster pendidikan, dan

## III. HASIL DAN PEMBAHAAN



Gambar 2. Langkah Pelaksanaan Pengabdian

Fasilitas teknologi informasi pada panti ini cukup baik untuk menunjang proses tumbuh kembang anak dalam kegiatan belajar mengajar dan kegiatan bermain maupun kegiatan peningkatan *softskill*, hanya saja sumber daya pengajar dalam bidang pemanfaatan teknologi informasi tergolong masih kurang. Pondok Asuh Harapan memiliki dasar nilai pendidikan karakter yang berdasar pada ajaran kristiani, di mana kegiatan yang dilakukan dalam keseharian berkaitan dengan nilai kerohanian dan sekolah untuk anak asuh di panti ini mayoritas merupakan yayasan kristiani. Impartasi kasih pada Pondok Asuh Harapan diterapkan dalam keseharian interaksi antar warga panti yang menumbuhkan rasa kekeluargaan dan sikap yang menunjukkan pribadi berkualitas terhadap lingkungan sekitar. Kegiatan anak asuh pada panti ini dilakukan secara bergiliran sesuai dengan tugas masing-masing. Selama pandemi Covid-19 kegiatan belajar mengajar oleh pelajar di panti ini dilakukan secara daring yang mengharuskan anak-anak asuh dan pengurus panti memelajari dan meningkatkan pengetahuan mengenai teknologi informasi secara mandiri.

Dilihat dari 2 tahun kebelakang, keadaan pandemi terjadi secara tiba-tiba yang mengakibatkan transisi cara dan kegiatan belajar mengajar berubah. Dari hal itulah pemanfaatan teknologi informasi semakin diperlukan pada panti ini. Selain itu, penggunaan media sosial oleh anak-anak asuh perlu diperhatikan. Kegiatan pengabdian dilaksanakan tidak semata-mata hanya memberikan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi *online* Canva, tetapi juga diajarkan mengenai penggunaan dan pengolahan kata yang tepat dalam berkreasi dan juga ber-media sosial. Secara teoritis, pengabdian ini seharusnya bermanfaat bagi pengembangan pengetahuan teknologi yang lebih baik, baik dari segi peningkatan kesadaran sumber daya manusia terhadap informasi tentang teknologi informasi, kemudian akan diimplementasikan dalam masyarakat [9]. Untuk itu pengabdian berupa pengajaran desain grafis di tengah pandemi Covid-19 diharapkan dapat membantu pelajar di panti asuhan memiliki wawasan yang lebih luas akan kreatifitas dalam proses belajar mengajar maupun kebutuhan keseharian.

Pengabdian pada hari Sabtu, 16 April 2022 pukul 09.00-11.00 WIB, di Pondok Asuh Harapan. Kegiatan pengabdian diikuti oleh 9 orang anak asuh, usia SD hingga SMP. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan Canva, fitur dasar Canva, serta cara membuat poster, logo, dan salindia lebih menarik guna meningkatkan kreativitas anak asuh. Penyampaian materi dan pendampingan dilakukan oleh 5 orang pembimbing dengan fasilitas laptop untuk masing-masing anak yang telah disediakan oleh tim pelaksana. Selain membuat logo, poster, dan slide presentasi sesuai dengan tema, anak asuh juga membuat beberapa karya sesuai dengan keinginan dan kreativitas masing-masing. Berkaitan dengan kegiatan panti asuhan yang cukup padat, kegiatan pengabdian tatap muka dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan, selanjutnya dilakukan bimbingan via WhatsApp selama 1 minggu. Hal tersebut dilakukan guna mengetahui tingkat pemahaman anak asuh terhadap materi dan penggunaan Canva. Berikut merupakan hasil dari pelaksanaan pengabdian :

1. Anak asuh memahami langkah login kedalam aplikasi *online* Canva melalui registrasi akun *google*.
2. Anak asuh mengetahui dan memahami kegunaan dan ragam fitur yang tersedia pada aplikasi *online* Canva.
3. Materi yang disampaikan seputar pembuatan poster, logo, dan salindia bertema 'Hari Kartini', dapat dipahami dan diimplementasikan oleh anak asuh dalam proyek yang dikerjakan secara mandiri.
4. Dilihat dari tingkat pengalaman Anak asuh dalam menggunakan aplikasi *online* Canva, pada kegiatan ini rata-rata merupakan kali pertama Anak asuh menggunakan Canva, meskipun demikian pemahaman dan kreativitas Anak asuh terbilang cukup baik.
5. Berkaitan dengan pembuatan karya sebagai konten, disampaikan pula materi seputar pengolahan media sosial, baik dari sisi isi konten, tujuan pengunggahan konten, serta saran cara meresponi karya lain.
6. Selain memahami dan berkreasi dengan Canva, anak asuh juga diajarkan untuk kritis dalam menanggapi suatu konten atau karya dalam segi kelayakan isi dan pemilihan kata.

Hasil pengabdian menjelaskan bahwa mengenali proses pengabdian mencakup berbagai kegiatan yang dilaksanakan, dan bentuk penambahan ilmu untuk membantu perkembangan diri. Sehingga dapat dilihat bibit awal peningkatan kreativitas anak asuh dan pemahaman lanjut mengenai salah satu teknologi khususnya dalam bidang desain grafis dengan penggunaan Canva. Dalam kegiatan pengabdian ini peserta dapat mengetahui lebih dalam mengenai penggunaan dan manfaat aplikasi Canva, selain itu anak asuh juga memahami pilihan kata yang tepat untuk isi konten yang akan di buat selanjutnya.



Gambar 3. Pelatihan Pembuatan Canva



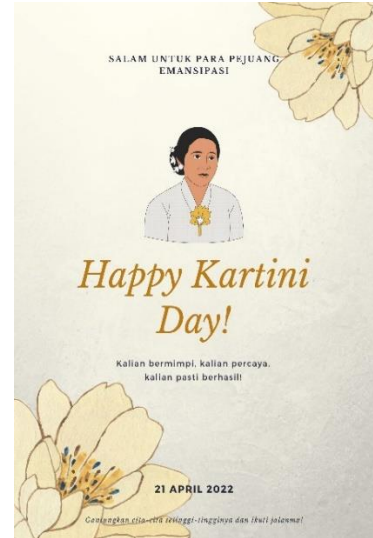
Gambar 4. Foto Bersama Anak Asuh Yayasan



Gambar 5. Penyampaian Materi



Gambar 6. Hasil Karya Elsa Anak Asuh (Logo)



Gambar 7. Hasil Karya Steve Anak Asuh (Poster)



Gambar 8. Hasil Karya Ruth Anak Asuh (Slide Salindia)

#### IV. KESIMPULAN

Secara umum, kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar, mulai dari pencarian panti asuhan, penyesuaian kebutuhan, penyusunan materi dan pendekatan terhadap lingkungan. Kendala yang terjadi hanyalah beberapa peserta telah mengetahui kegunaan aplikasi Canva, sehingga perlu adanya tambahan materi untuk pelatihan lebih lanjut mengenai Canva. Walaupun demikian, terlepas dari hal-hal tersebut pengabdian dapat dikatakan berhasil dilihat dari antusiasme dan ungkapan perasaan senang dari peserta dengan adanya kegiatan pengabdian ini. Terdapat beberapa aspek yang diutamakan dalam pengabdian ini, diantaranya yaitu; kreativitas, pemahaman, dan daya pikir secara kritis yang dapat terus dikembangkan ditengah situasi pandemic Covid-19 yang mengharuskan mayoritas kegiatan dilakukan secara daring, sehingga intensitas penggunaan media sosial akan meningkat. Melalui pelatihan ini anak asuh mampu mengembangkan faktor-faktor tersebut dalam penggunaan Canva dan sikap ber-media sosial. Untuk kedepannya mungkin pengabdian ini akan lebih menarik lagi jika diiringi dengan selingan *games* unik atau hadiah untuk membangkitkan semangat dan menarik perhatian anak asuh.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada bapak Julius Galih Prima Negara, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing dalam pelaksanaan pengabdian dan penyusunan jurnal, juga kepada ibu Elisabeth Marsella, S.S., M.Li selaku pembina mata kuliah Teknologi Informasi untuk masyarakat, serta kepada pengurus Pondok Asuh Harapan yang telah mengizinkan pelaksanaan pengabdian ini dan anak asuh yang telah bersedia menjadi peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. Nomor *et al.*, “Pengenalan Dasar Teknologi Informasi Pada Yayasan Intifa Cinta Yatim Dan Dhuafa Al-Ikhwaniyah,” vol. 2, pp. 132–134, 2021.
- [2] N. I. Rahayu, S. Rahmayanti, S. H. Sandri, and ..., “Pengenalan Media Pembelajaran *Online* Kreatif di Tengah Pandemi Covid-19 Pada Panti Asuhan Putri Aisyiyah Wilayah Riau,” *COMSEP J. ...*, vol. 2, no. 2, pp. 196–200, 2021.
- [3] S. Resmini, I. Satriani, and M. Rafi, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris,” *Abdimas Siliwangi*, vol. 04, no. 02, pp. 335–343, 2021, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- [4] K. N. Isnaini, D. F. Sulistiyani, and Z. R. K. Putri, “Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva,” *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, p. 291, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v5i1.6434.
- [5] E. Sinduningrum, I. F. Hanif, R. Rosalina, N. Pratiwi, and M. Sholeh, “Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Smk Muhammadiyah 7 Jakarta,” *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, p. 25, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v5i1.4898.
- [6] M. L. Famukhit, “Pelatihan Desain Promosi Usaha Menggunakan Canva Pada Smk Diponegoro Tulakan Kabupaten Pacitan,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2020.
- [7] Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor,” *BERNAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 476–480, 2020, doi: 10.31949/jb.v1i4.417.
- [8] P. D. Komputer and D. I. Yayasan, “Pengenalan dasar-dasar komputer di yayasan setiabudi panti asuhan amanah pamulang tangerang selatan,” vol. 2, pp. 442–444, 2021.
- [9] D. R. Saputra, R. Rosen, S. Juniawan, M. Y. Abdillah, and M. Ardiansyah, “Pemanfaatan Canva Dan Google Form Di Yayasan,” vol. 2, pp. 297–300, 2021.
- [10] L. P. Yuli Purwati, “Pelatihan Desain Menggunakan

PENULIS

	Leoni Cahya Elrinolla <sup>1</sup> , prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
	C R Belinda <sup>2</sup> , prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
	L D Triprasojo <sup>3</sup> , prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
	K N Margareth <sup>4</sup> , prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

