



Indonesian Journal of Community Empowerment

<https://manggalajournal.org/index.php/maju>
E-ISSN 3032-369X

MAJU
Indonesian Journal of
Community Empowerment



PELATIHAN DESAIN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN SOFTSKILL MAHASISWA STIE INDONESIA JAKARTA DENGAN MEDIA HANDPHONE

Rutinaias Haholongan¹, Agustina Indriani², Aeniyah³, Shintia Septiani⁴, Zahwa Khalisha Fuad⁵, Rika Rumsia⁶

^{1,3,4,5,6}*Fakultas Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta*

²*Fakultas Akuntansi, Universitas Darma Persada*

E-mail : rutinaias@stei.ac.id¹

ARTICLE INFO

Article history:

Received :11-10-2024

Revised :22-10-2024

Accepted: 31-10-2024

Key words: Canva, graphic design, training, students, mobile media

DOI:10.62335

ABSTRACT

Increasing soft skills in students is crucial in facing the digital era. This journal examines the effectiveness of Canva application design training in improving the soft skills of students. This training aims to improve students' graphic design skills, creativity and visual communication skills. The method used is a direct tutorial, where students are guided to understand and operate Canva. Data is collected through overall research and documentation. As a result, students are expected to be able to apply these skills in society and have the potential to open a business, thereby increasing their creativity and independence in the digital era..

ABSTRAK

Peningkatan softskill dalam mahasiswa merupakan hal yang krusial dalam menghadapi era digital. Jurnal ini mengkaji efektivitas pelatihan desain aplikasi Canva dalam meningkatkan softskill mahasiswa. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan desain grafis, kreativitas, dan kemampuan komunikasi visual para mahasiswa. Metode yang digunakan adalah tutorial langsung, di mana mahasiswa didampingi untuk memahami dan mengoperasikan Canva. Data dikumpulkan melalui riset secara keseluruhan, dan dokumentasi. Hasilnya, mahasiswa diharapkan dapat menerapkan keterampilan ini dalam masyarakat dan berpotensi membuka usaha, sehingga meningkatkan kreativitas dan kemandirian mereka dalam era digital.

.

.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kemampuan desain grafis menjadi semakin penting, tidak hanya di dunia profesional, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa STIE Indonesia Jakarta sebagai generasi muda yang diharapkan dapat bersaing di era digital perlu memiliki kemampuan desain grafis yang memadai untuk meningkatkan daya saing dan softskill mereka (Sandroto, 2016). Namun, masih banyak mahasiswa yang belum memiliki kemampuan desain grafis yang memadai. Hal ini dapat menghambat mereka dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif dan mempromosikan diri secara efektif (Haholongan, 2024). Dengan diadakannya pelatihan desain aplikasi canva ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam mendesain.

Pelatihan adalah kegiatan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pada diri sendiri atau orang lain. Bagi mahasiswa Pelatihan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi agar dapat beradaptasi dengan kebutuhan industry. Pelatihan sering dianggap sebagai aktivitas yang paling umum karena melalui pelatihan, para mahasiswa akan menjadi lebih terampil dan karenanya akan lebih produktif (Agustina dan haholongan, 2024).

Menurut Rivai (2011) pelatihan merupakan bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam relatif singkatan dengan metode yang mengutamakan praktik daripada teori.

Canva, sebagai platform desain grafis online yang intuitif dan mudah digunakan, menawarkan berbagai template siap pakai yang dapat disesuaikan untuk berbagai keperluan, mulai dari presentasi, poster, hingga media sosial. Melalui pelatihan ini, diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan desain mereka, sehingga mampu menghasilkan karya visual yang menarik dan profesional untuk mendukung kegiatan akademik maupun non-akademik (Efendi, 2023).

Pelatihan Canva ini dirancang khusus untuk mahasiswa STIE Indonesia Jakarta dengan tujuan membekali mereka dengan keterampilan desain yang relevan dengan dunia kerja. Dengan menguasai Canva, mahasiswa tidak hanya dapat meningkatkan daya tarik presentasi atau laporan mereka, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan memecahkan masalah secara visual (Pratama, 2017).

Tujuan dari pelatihan aplikasi canva ini untuk meningkatkan kemampuan desain grafis mahasiswa dengan menggunakan aplikasi canva, untuk meningkatkan softskill mahasiswa seperti kreativitas, komunikasi visual dan presentasi. Kegiatan ini juga dapat membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk bersaing di dunia kerja serta membangun rasa percaya diri dan motivasi mahasiswa dalam mengeksplorasi potensi kreatif mereka.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di kampus STIE Indonesia Jakarta, Kecamatan Pulogadung, Kota Jakarta Timur, Provinsi DKI Jakarta, pada hari kamis 17 Oktober 2024. Pelatihan ini ditujukan pada mahasiswa/i

STIE Indonesia kelas 1A Manajemen angkatan 2023 menggunakan media Handphone. Pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan berbagai metode, sebagai berikut : 1. Metode Ceramah, metode ini digunakan untuk memaparkan materi yang disampaikan secara lisan mengenai apa itu aplikasi canva, bagaimana cara menggunakan aplikasi canva, kemudian memberikan contoh-contoh desain canva yang menarik. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian peserta pelatihan yang hadir dalam acara pelatihan desain ini. 2. Metode Praktik, metode ini digunakan agar peserta pelatihan dapat membuat desain dengan warna, komposisi dan tipografi yang sesuai dengan fitur-fitur yang telah tersedia, guna untuk melatih kreativitas serta keterampilan mereka. 3. Metode Tanya Jawab, metode ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hal-hal yang belum di pahami oleh peserta pelatihan desain mengenai topik dan masalah desain (Sugiyono,2017). Sehingga tim PKM mampu menjelaskan secara rinci mengenai pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan oleh peserta pelatihan. Dengan begitu metode ini dapat membantu mengasah kemampuan berfikir dan pemahaman para peserta pelatihan terkait desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berfokus pada pemberian materi dan praktik penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan softkill pada mahasiswa. Kegiatan ini diikuti oleh 4 tim PKM serta Mahasiswa angkatan 2023 kelas 1A jurusan Manajemen yang dilaksanakan pada hari Jumat, 18 Oktober 2024 pukul 15.30-Selesai. Kegiatan ini dibuka oleh Ibu Agustina Indriani untuk menyemangati peserta supaya bisa mengikuti pelatihan sampai dengan selesai, kemudian acara dilanjutkan pemaparan materi pelatihan.



Gambar 1. Proses penyampaian materi oleh Tim PKM.

Materi pengenalan aplikasi Canva yang disampaikan terdiri dari mengembangkan kemampuan desain grafis dalam dunia digital, pengenalan dan manfaat aplikasi canva dengan materi pembelajaran mengenalkan warna, tipografi dan komposisi yang bisa membuat mahasiswa kreatif dalam aplikasi canva.

Materi yang disampaikan dalam pelatihan desain ini diantaranya Mendownload aplikasi canva, cara mendaftar/login dan memiliki akun canva, cara

menggunakan aplikasi canva bagi pemula dengan memberitahu template desain yang tersedia dan fitur yang tersedia, cara menyesuaikan komponen menu dan fungsi pada aplikasi canva seperti home, pencarian, undo, redo, layout, gradasi, font, shape, gradasi, warna, tipografi, komposisi dan lainnya serta cara mendesain dalam aplikasi canva. Pembelajaran pada materi ini dilakukan dengan cara menjelaskan dan menggunakan aplikasi canva dengan template poster sehingga mahasiswa dapat mengenal dan memahami aplikasi canva. Materi ini disampaikan dibuat dengan tampilan semenarik mungkin agar mahasiswa/i tidak jemu dan fokus terhadap materi yang dipaparkan. Materi yang disampaikan pada saat pelatihan kepada mahasiswa/i ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Materi pengenalan dan cara penggunaan aplikasi canva oleh Tim PKM.

Setelah proses pemberian materi, tim PKM akan memberikan tugas mendesain sesuai dengan materi pembelajaran yang telah dipaparkan. Beberapa tim PKM akan memberikan pendampingan untuk membantu mengarahkan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi canva. Proses praktik ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh tim PKM. Proses praktik pemberian materi pembelajaran yang dilakukan oleh tim PKM untuk mahasiswa STIE Indonesia Jakarta dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Proses Praktik desain dengan aplikasi canva oleh Tim PKM.

Kegiatan pelatihan canva ini dilakukan untuk mahasiswa/I yang kurang mengenal desain canva dalam dunia digital. oleh karna itu, hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah menambahkan wawasan mereka tentang desain grafis menggunakan aplikasi canva dan mampu mengaplikasikan keterampilan ini di dalam masyarakat, dunia kerja dan dapat menjadi potensi mereka untuk membuka usaha, sehingga mereka dapat meningkatkan kreatifitas dan potensi mereka dalam era digital ini.



Gambar 4 Penutupan Pelatihan Canva

Pada Sesi terakhir ibu Rutinaias Haholongan menutup acara pelatihan canva dan melakukan sesi foto bersama. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan Softskill Mahasiswa STIE Indonesia Jakarta

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan Pelatihan Desain Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Softskill Mahasiswa STIE Indonesia Jakarta kelas 1A Manajemen angkatan 2023 berjalan dengan lancar, dimana para mahasiswa mendapatkan bagaimana cara memanfaatkan aplikasi Canva untuk menambahkan kreativitas dan efektivitas dalam Pelatihan ini. Mahasiswa pengguna aplikasi Canva telah mengalami perkembangan kreativitas dalam menghasilkan desain yang lebih inovatif, dan sesuai dengan pelatihan desain. Penggunaan Canva memberikan akses ke berbagai fitur dan elemen-elemen yang memudahkan siapa saja untuk merangkai komponen-komponen visual yang berbeda, meningkatkan kualitas dan kreativitas desain mereka secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina Indriani, Rutinaias Haholongan, Octavia Setia, Vina Amalia, Mohammad Gilang, Mohammad Fakhri.(2024).Pengembangan Struktur Organisasi Pada Himpunan Mahasiswa Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta. Liquidity: Jurnal Riset Akuntansi dan Manajemen.

AA Budianto, L Nuraini, E Fitriani, NW Liestasya, R Haholongan, N Novyyarni. (2024). Pelatihan Kepemimpinan Dan Manajemen Organisasi Pada Unit Kegiatan Mahasiswa Koperasi Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta. BEGAWE: Jurnal Pengabdian Masyarakat 2 (1), 42-49.

Efendi, R., Putra, A., Hasibuan, G., & Siregar, P. S. (2023). Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes. International Journal of Elementary Education, 7(2), 342–352.

Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 75–82.

Isnaini, K. N., Sulistiyan, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>

Lazuarni, S., Hendarmin, R. R., & Wulandari, T. (2022). Pelatihan desain grafis untuk bisnis di zaman serba digital dan visual kepada mahasiswa Kota Palembang. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 6(1), 524. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7909>

Marihot Manullang. 2017. The Effect of Soft Skills, Competence and Human Relations Skills on Employee Performance. Jurnal Administrasi dan Bisnis. Jurnal Administrasi dan Bisnis. Vol 3. No 2.

Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan membuat media promosi sederhana dengan aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), 69–77. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522>

Pratama Septian Abdi. 2017. Pengaruh Gaya Kepemimpinan Situasional dan Soft Skill Karyawan Terhadap Kinerja Karyawan pada Sentra Boneka Country Medan. Jurnal Ekonomi dan Bisnis. Vol 1. No 2.

Oktaviana Vince Mete, R. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Untuk Menunjang Kreatifitas Siswa Sma Negeri 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.

R Haholongan, AM Maksudi, R Yoesditian, I Nuratikah, VLWL Setiawan.(2024) Penyuluhan Peningkatan Kompetensi Bagi Pengurus OSIS Pada MTS Negeri 21 Jakarta Timur. BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat 1(4), 154-159

Sandroto, Christine Winstinindah. (2016). Soft Skill Competencies, Hard Skill Competencies, and Intention to Become Employee Performance Vocational Graduate. International Research Journal of Business Studies vol. IX no. 02.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : CV. Alfabeta.

Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>