

Pelatihan Desain Label Untuk Meningkatkan Ekonomi Kreatif Remaja di Desa Kwagean

Hermina Pristilia¹, Lilis Nurrohmah¹, Putri Indah Lestari¹, Ade Gunawan¹, Hendri Hermawan
Adi Nugroho¹

¹Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman wahid

Kata Kunci:

Canva;
Design;
Creative.

Keywords:

Canva;
Desain;
Kreatif.

Correspondensi Author

Akuntansi Syariah,
Universitas Islam Negeri
K.H Abdurrahman wahid
Email:
hendri.hermawan@uingusdur.ac.id

Abstrak Inggris. *Design creation can take advantage of the Canva application which is an online application that can be used to create label designs for various purposes such as logos, posters, infographics, banners, greeting cards, certificates, presentations etc. The approach method used in the implementation of training activities for youth uses the monological method and the workshop method. This training is carried out to increase the creativity of teenagers so they can use their gadgets for more useful things. The results of training activities for youth in Kwagean Village can add insight and knowledge to youth to be creative in making attractive and unique label designs. The result of this activity is that almost 80% of youth are able to carry out the evaluation given by the trainer. So that with this training, teenagers can open label design services that can improve the creative economy.*

Abstrak Indonesia. Pembuatan desain dapat memanfaatkan aplikasi Canva yang merupakan aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain label untuk berbagai keperluan seperti logo, poster, infografik, banner, kartu ucapan, sertifikat, dan presentasi. Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan kepada remaja ini menggunakan metode monologis dan metode *workshop*. Pelatihan ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas para remaja agar dapat memanfaatkan gadget mereka untuk hal yang lebih berguna. Hasil kegiatan pelatihan pada remaja di Desa Kwagean dapat menambah wawasan dan pengetahuan para remaja untuk bersikap kreatif dalam membuat desain label yang menarik dan unik. Hasil dari adanya kegiatan ini hampir 80% remaja mampu melakukan evaluasi yang diberikan oleh pelatih. Sehingga dengan adanya pelatihan ini para remaja dapat membuka jasa pembuatan desain label yang dapat meningkatkan ekonomi kreatif.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah berkembang sangat pesat dan hampir mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Dalam era teknologi informasi ini ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Perkembangan yang terjadi juga sangat berpengaruh terhadap kegiatan pada sebuah komunitas. (Tiawan, 2020)

Saat ini penyajian sebuah informasi di media digital bahkan media cetak yang masih konvensional tetap membutuhkan kreativitas dalam menyajikannya. Pentingnya penyajian berita yang menarik dan kreatif bertujuan agar informasi lebih mudah diterima oleh pembaca. Namun tidak semata-mata karena hal tersebut, penyajian berita yang menarik, kreatif, dan informatif juga ditujukan untuk ajang promosi oleh penyaji berita agar media yang digunakan akan dijadikan prioritas oleh pembaca misalnya dengan cara berlangganan. (Isnaini et al., 2021)

Canva adalah suatu Aplikasi atau Web situs atau aplikasi yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan publikasi secara *online*. Anda dapat mengakses Canva melalui website, aplikasi PC, maupun handphone. Hal ini tentu semakin memudahkan anda berkreatasi di

Pristilia, Nurrohmah.

Pelatihan Desain Label Untuk Meningkatkan Ekonomi Kreatif Remaja di Desa Kwagean

manapun dan kapanpun. Dikenal karena kemudahan akses dan penggunaannya, tak heran jika Canva menjadi andalan bagi mereka yang ingin menciptakan konten visual tanpa perlu ahli di bidangnya. Tidak hanya mudah digunakan, Canva juga menyediakan ribuan template yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa Anda gunakan secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tambahan *tools* dan template yang lebih lengkap. (Putri, 2019)

Desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya. Satu karya desain mampu memberi manfaat kepada banyak orang, oleh karena desain mampu meningkatkan ilmu pengetahuan manusia sehingga bisa lebih memahami bentuk gambar bidang, ruang, konfigurasi, komposisi, susunan, dan lainnya. Desain dapat menciptakan sesuatu yang dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup manusia. Jika dipadukan dengan berbagai unsur lainnya, seperti teknologi, desain dapat menciptakan keindahan, kemudahan, kenyamanan dan keamanan. (Simbolon et al., 2022)

Pembuatan desain dapat memanfaatkan aplikasi Canva yang merupakan aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain label untuk berbagai keperluan seperti logo, poster, infografik, banner, kartu ucapan, sertifikat, presentasi dll (ibudigital.com, 2016). Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengubah foto dan membuat ikon produk. Aplikasi ini diakses secara online dan gratis dengan banyak pilihan gambar dan template desain yang menarik. Definisi pelatihan menurut Mathis (2002) adalah suatu proses yang dilakukan untuk mencapai kemampuan tertentu dalam rangka membantu mencapai tujuan organisasi. Dalam penelitian Lodjo (2013) disebutkan bahwa pelatihan diperlukan guna meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas kerja yang terarah. (Yuli Purwati, 2019)

Dalam rangka meningkatkan kemampuan remaja di Desa Kwagean dalam penguasaan desain label salah satunya yaitu menggunakan aplikasi canva, maka diperlukan pelatihan materi yang relevan dan intensif. Pelatihan diselenggarakan di Desa Kwagean dalam bentuk pelatihan kepada remaja.

Metode dan Strategi

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan kepada remaja ini menggunakan metode monologis dan metode *workshop*. Metode monolog merupakan kegiatan bahasa yang diucapkan oleh pemateri dan lebih mementingkan isi komunikasi. Metode monologis dalam kegiatan ini berupa presentasi penyampaian materi pelatihan. (Yuli Purwati, 2019) Sedangkan Media *Workshop* dalam kegiatan ini melalui bentuk sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan secara intensif sampai dapat membuat desain label produk sesuai kreasi masing-masing. (Airlangga & Eko Yulianto, 2020) Adapun tahapan yang dilakukan saat pelaksanaan pelatihan yaitu 1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Evaluasi .

Hasil Dan Pembahasan

Perencanaan

Pelatihan ini dilakukan selama 2 hari pada tanggal 15 dan 16 November 2022 di Desa Kwagean Wonopringgo. Dengan audiens hari Pertama sejumlah 3 orang dan pada hari ke Kedua ada 5 orang. Pelatihan ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas para remaja agar dapat memanfaatkan gadget mereka untuk hal yang lebih berguna.



Gambar 1: Tim Meminta Izin Kepada RT Setempat

Pelaksanaan

- Materi pertama menjelaskan tentang aplikasi Canva yang dijelaskan oleh Putri Indah Lestari.

Canva merupakan aplikasi untuk membuat desain seperti desain label, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi canva menyediakan berbagai fitur untuk menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar. Untuk yang berbayar lebih banyak pilihan tamplate dan ikon-ikon menarik lainnya.



Gambar 2: Tim Mengenalkan Materi Tentang Canva

- Materi kedua menjelaskan tentang tata cara menginstal aplikasi canva yang dijelaskan oleh Hermina Pristilia.
 1. Download aplikasi canva di playstore/appstore
 2. *Log in* terlebih dahulu
Sebelum memulai membuat desain label maka harus *Log in* supaya bisa membuat desain.
Untuk *Log in* bisa menggunakan email, facebook, google, dan nomor telepon.



Gambar 3: Tim Menjelaskan Tata Cara Menginstal Canva

Pristilia, Nurrohmah.

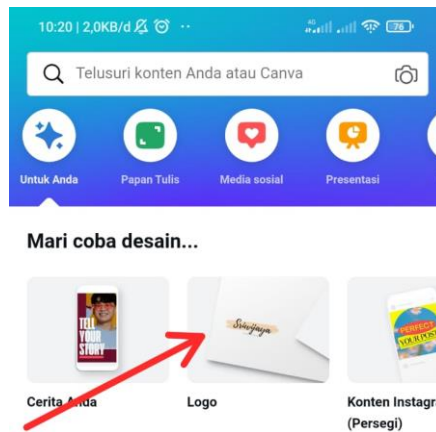
Pelatihan Desain Label Untuk Meningkatkan Ekonomi Kreatif Remaja di Desa Kwagean

- Materi ketiga menjelaskan cara membuat desain yang dijelaskan oleh Lilis Nurrohmah.

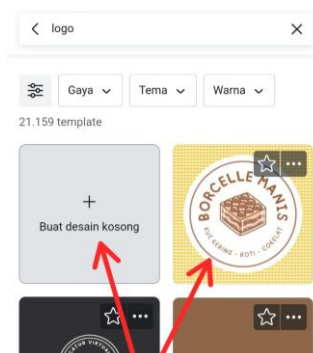


Gambar 4: Tim Menjelaskan Cara Membuat Desain

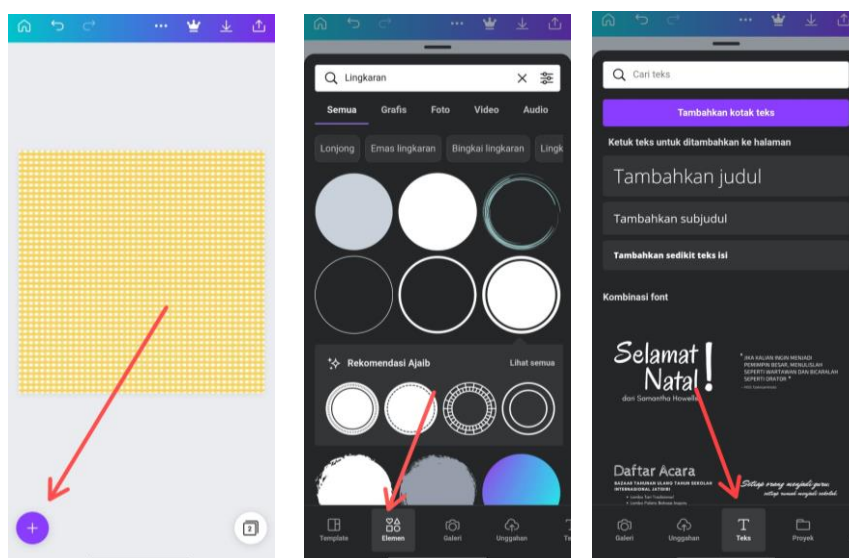
1. Buka Canva kemudian pilih 'logo'



2. Pilih *template* sesuai keinginan atau bisa membuat *template* baru



3. Setelah klik salah satu *template* bisa langsung mulai mengedit. Klik logo 'Plus' berwarna ungu untuk menambah atau mengganti *template*, elemen, teks, dan ikon lain. Klik pencarian dan masukan *keyword* untuk mencari yang diinginkan. Akan tetapi, ada ikon yang memang digunakan khusus akun premium sehingga harus menggunakan Canva premium.



4. Tambahkan tulisan dan ikon ikon lainnya yang diinginkan. Dibagian bawah ada fitur untuk mengganti jenis *font*, ukuran *font*, warna, dan lain lain. Atur desain semenarik mungkin.



5. Setelah dirasa cukup menarik silahkan klik tanda unduh untuk menyimpan.

Pristilia, Nurrohmah.

Pelatihan Desain Label Untuk Meningkatkan Ekonomi Kreatif Remaja di Desa Kwagean

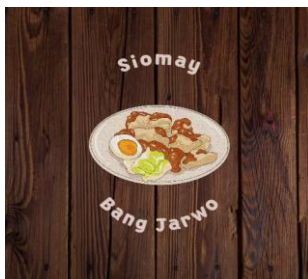


6. Tunggu proses download selesai dan gambar otomatis tersimpan di galeri.

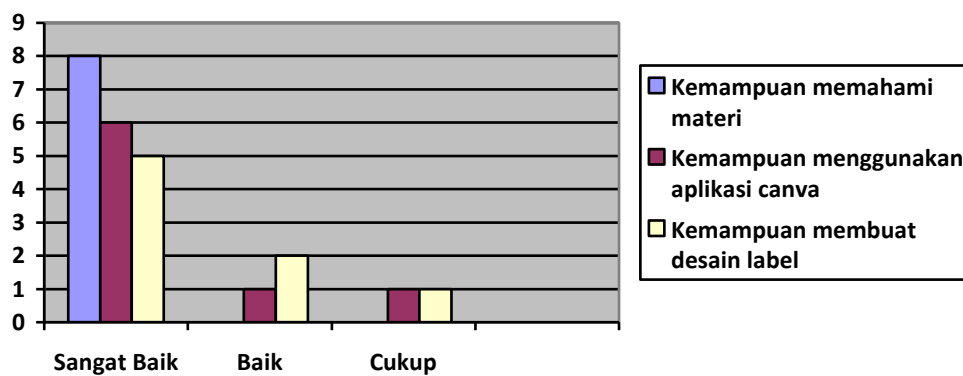


Tahapan Evaluasi dan Monitoring

Kegiatan pelatihan ini berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan kegiatan. Namun berdasarkan hasil evaluasi, dalam hal pelaksanaan, kegiatan ini tidak lepas dari hambatan-hambatan seperti: sebagian besar peserta baru pertama kali menggunakan aplikasi Canva sehingga harus menjelaskan dengan perlahan dan pendampingan intensif. Namun, hal tersebut bisa diatasi dengan memberikan modul pelatihan desain menggunakan Canva yang bisa digunakan oleh peserta untuk belajar dan berlatih di rumah. Berikut adalah hasil evaluasi dari para peserta.



| Uraian | Sangat baik | Baik | Cukup |
|--------------------------------------|-------------|------|-------|
| Kemampuan memahami materi | 8 | 0 | 0 |
| Kemampuan menggunakan aplikasi canva | 6 | 1 | 1 |
| Kemampuan membuat desain label | 5 | 2 | 1 |



Grafik 1. Peningkatan keterampilan hasil pelatihan

Pristilia, Nurrohmah.

Pelatihan Desain Label Untuk Meningkatkan Ekonomi Kreatif Remaja di Desa Kwagean

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan pada remaja di Desa Kwagean dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini menambah wawasan dan pengetahuan para remaja untuk bersikap kreatif dalam membuat desain label yang menarik dan unik. Hasil dari adanya kegiatan ini hampir 80% remaja mampu melakukan evaluasi yang diberikan oleh pelatih. Sehingga dengan adanya pelatihan ini para remaja dapat membuka jasa pembuatan desain label yang dapat meningkatkan ekonomi kreatif.

Daftar Rujukan

- Airlangga, P., & Eko Yulianto, T. (2020). *Pelatihan Desain Grafis di Desa Gondangmanis*. 1(1), 1–4.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). *Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva*. 5, 291–295.
- Putri, N. U. (2019). pengenalan aplikasi canva. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(1), 1–3.
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, E. D., & Barus, B. (2022). *Desain poster menarik memanfaatkan canva*. 3(3), 448–456. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Tiawan, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480.
- Yuli Purwati, L. P. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jppm*, 1(1), 42.