



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002022108898, 19 Desember 2022

## Pencipta

Nama : **Saiful Bahri, Qorry Aina Fitroh dkk**  
Alamat : Dusun Lbuk Makmur RT 01/ RW 000 Kel/Desa Lubuk Makmur  
Kecamatan Lempuing Jaya , Ogan Komering Ilir, SUMATERA  
SELATAN, 30657  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Saiful Bahri, Qorry Aina Fitroh dkk**  
Alamat : Dusun Lbuk Makmur RT 01/ RW 000 Kel/Desa Lubuk Makmur  
Kecamatan Lempuing Jaya , Ogan Komering Ilir, SUMATERA  
SELATAN, 30657  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Jenis Ciptaan : **Karya Tulis (Artikel)**  
Judul Ciptaan : **Pelatihan Membuat Desain Konten Menggunakan Canva**  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 20 Oktober 2022, di Yogyakarta  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.  
Nomor pencatatan : 000424642

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia  
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual  
u.b.

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto  
NIP.196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Saiful Bahri	Dusun Lbuk Makmur RT 01/ RW 000 Kel/Desa Lubuk Makmur Kecamatan Lempuing Jaya
2	Qorry Aina Fitroh	Krapyak Kidul GG 6 No. 16 RT/RW 03/04 Kel/Desa Krapyak Kecamatan Pekalongan
3	Fera Rusmayanti	Dusun Akla RT/RW 000/000 Kel/Desa Tanah Anou Kecamatan Teunom
4	Dr. Bambang Sugiantoro	Basen KG III/196 B RT/RW 011/004 Kel/Desa Purbayan Kecamatan Kotagede

**LAMPIRAN PEMEGANG**

No	Nama	Alamat
1	Saiful Bahri	Dusun Lbuk Makmur RT 01/ RW 000 Kel/Desa Lubuk Makmur Kecamatan Lempuing Jaya
2	Qorry Aina Fitroh	Krapyak Kidul GG 6 No. 16 RT/RW 03/04 Kel/Desa Krapyak Kecamatan Pekalongan
3	Fera Rusmayanti	Dusun Akla RT/RW 000/000 Kel/Desa Tanah Anou Kecamatan Teunom
4	Dr. Bambang Sugiantoro	Basen KG III/196 B RT/RW 011/004 Kel/Desa Purbayan Kecamatan Kotagede



# Pelatihan Membuat Desain Konten Menggunakan Canva

Saiful Bahri<sup>1</sup>, Qorry Aina Fitroh<sup>2</sup>, Fera Rusmayani<sup>3</sup>, Bambang Sugiantoro<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Magister Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281.

<sup>1</sup>Email:[21206051017@student.uin-suka.ac.id](mailto:21206051017@student.uin-suka.ac.id) <sup>2</sup>Email:[21206051016@student.uin-suka.ac.id](mailto:21206051016@student.uin-suka.ac.id)

<sup>3</sup>Email:[21206051019@student.uin-suka.ac.id](mailto:21206051019@student.uin-suka.ac.id) <sup>4</sup>Email: [bambang.sugiantoro@uin-suka.ac.id](mailto:bambang.sugiantoro@uin-suka.ac.id)

**Abstrak.** Teknologi berkembang begitu pesat turut mempengaruhi kehidupan manusia, khususnya teknologi berbasis internet yang saat ini menjadi gaya hidup dan memiliki peran besar bagi penggunaannya. Alasan terbesar menggunakan internet yaitu untuk dapat mengakses media sosial. Media sosial merupakan ruang yang dapat digunakan oleh pengguna untuk saling berinteraksi dengan mudah dalam berbagi informasi. Informasi yang disuguhkan dalam media sosial tersebut kemudian dinamakan konten. Penyajian konten perlu menarik minat pembaca dan mudah dipahami. Agar konten menarik, diperlukan desain yang apik menggunakan aplikasi. Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang dapat digunakan dengan mudah untuk membuat, merancang, atau mengedit desain secara *online*. Dengan kemudahannya, Canva dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk pemula. Santri asrama Arrahma Carat masih belum familiar dengan dunia desain. Agar santri tetap dapat mengikuti perkembangan zaman, termasuk dalam membuat desain konten, maka diperlukan pelatihan untuk mendesain dengan menggunakan Canva. Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara daring. Untuk metode pelaksanaannya dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pra pelaksanaan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Pada tahap pra pelaksanaan, dilakukan survei kepada mitra pengabdian dan menyiapkan materi yang akan disampaikan. Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui *platform Zoom Meeting* yang diisi dengan presentasi berupa pemaparan materi dan demonstrasi. Pada akhir sesi, peserta diminta untuk memberikan *feedback* melalui pengisian kuesioner. Hasil dari pengisian kuesioner akan digunakan sebagai bahan evaluasi dari kegiatan. Hasil dari pengisian kuesioner tersebut menyatakan bahwa kegiatan pelatihan ini bermanfaat bagi peserta, dan penyampaian materi oleh narasumber mudah dipahami. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini berjalan dengan baik.

**Kata kunci:** desain, desain konten, Canva, webinar

**Abstract.** Technology is developing so rapidly that it also affects human life, especially internet-based technology which is currently a lifestyle and has a big role for its users. The biggest reason for using the internet is to be able to access social media. Social media is a space that can be used by users to easily interact with each other in sharing information. The information presented on social media is then called content. Presentation of content needs to attract the interest of readers and easy to understand. In order for the content to be interesting, it requires a good design using the application. Canva is a graphic design application that allows you to easily create, design, or edit designs online. With its simplicity, Canva can be used by anyone, including beginners. Arrahma Carat dormitory students are still not familiar with the world of design. So that students can keep up with the times, including in creating content designs, training is needed to design using Canva. This training activity is carried out online. The implementation method is carried out in three stages, namely pre-implementation, implementation, and post-implementation. In the pre-implementation stage, a survey was conducted to service partners and prepared materials to be delivered. Furthermore, the implementation of activities was carried out through the Zoom Meeting platform which was filled with presentations in the form of material presentations and demonstrations. At the end of the session, participants were asked to provide feedback through filling out a questionnaire. The results of filling

out the questionnaire will be used as material for the evaluation of the activities. The results of filling out the questionnaire stated that this training activity was beneficial for the participants, and the delivery of material by the resource persons was easy to understand. Overall, it can be concluded that this training activity went well.

**Keywords:** design, content design, Canva, webinars

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, berpengaruh kepada berbagai aspek kehidupan, utamanya teknologi yang berbasis internet. Dilansir dari Kompas.com, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022 mencapai 210 juta jiwa. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa alasan terbesar menggunakan internet adalah untuk dapat mengakses media sosial termasuk mengakses Facebook, WhatsApp, Instagram, dan sebagainya, yaitu sebesar 98,02%. Alasan lain yang menduduki peringkat kedua yaitu agar dapat mengakses informasi/berita dengan persentase sebesar 92,21% (APJII, 2022).

Media sosial merupakan ruang yang dapat digunakan oleh pengguna untuk saling berinteraksi dengan mudah dalam berbagi informasi. Berbagai tujuan disematkan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup setiap individu dalam menggunakan media sosial, baik bertukar informasi, mencari hiburan, ataupun belanja (Haisam Arrasyid et al., 2022). Informasi yang disuguhkan dalam media sosial disebut dengan konten. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konten berarti informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik.

Penyajian informasi/berita pada media sosial menjadi krusial kaitannya dengan kemudahan konten tersebut dipahami dan menariknya penyajian yang dihadirkan, utamanya dalam bentuk visual. Dengan demikian, konten perlu menarik dan kreatif agar informasi dapat dengan mudah diterima oleh pembaca (Isnaini et al., 2021). Untuk dapat menyajikan informasi dalam media sosial, pengguna dapat mengemas konten dalam bentuk gambar, video, ataupun audio. Diperlukan keahlian khusus dalam menyuguhkan konten yang menarik, seperti keahlian desain.

Kini banyak aplikasi yang menawarkan kemudahan dalam mendesain maupun mengedit. Selain itu, berbagai aplikasi ini juga memberikan efisiensi waktu dalam penggunaannya (Rahmasari & Yogananti, 2021). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain secara *online*. Desain tersebut dapat berupa poster, brosur, infografis, presentasi, dan berbagai postingan untuk media social, bahkan kini Canva telah menyediakan fitur untuk mengedit video.

Canva dapat digunakan dalam beberapa versi, yaitu web, iPhone, dan android sehingga memungkinkan untuk dioperasikan dalam berbagai perangkat elektronik (Suharyanto et al., 2022). Selain itu, kelengkapan fitur pada Canva memberikan kemudahan seseorang dalam mendesain. Salah satu kelebihan dari Canva adalah kemudahan dalam membuat desain dengan *drag* dan *group template* gambar maupun animasi yang telah tersedia tanpa harus mendesain dari awal (Rahmasari & Yogananti, 2021).

Kemudahan mendesain ini menarik dan dapat digunakan oleh siapa saja utamanya bagi pemula dalam bidang desain, termasuk mahasiswa dan santri. Santri asrama Arrahma Carat, Pasuruan belum familiar

dengan dunia desain. Dengan berbagai kemudahan Canva, aplikasi ini dapat menjadi alternatif bagi santri untuk membuat desain konten. Sebab, santri pun harus turut mengikuti perkembangan era digital dan membagikan informasi dan pengetahuan yang dimiliki dalam ruang digital. Berdasarkan permasalahan yang ada, kegiatan pengabdian masyarakat menawarkan solusi berupa transfer ilmu pengetahuan dan *sharing* berupa pelatihan menggunakan Canva untuk melakukan desain konten agar menghasilkan desain yang menarik.

## **2. Metode Pelaksanaan Kegiatan**

Metode pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pra pelaksanaan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Pada tahap pra pelaksanaan, dilakukan survei kepada mitra pengabdian untuk memastikan kebutuhan sesuai dengan permasalahan yang ada. Selain itu, untuk memastikan pada waktu pelaksanaan banyak peserta yang dapat bergabung. Selanjutnya, menyiapkan materi yang akan disampaikan pada tahap pelaksanaan dan membuat pamflet pelatihan.

Tahapan selanjutnya yaitu pelaksanaan yang dilakukan secara daring melalui *platform Zoom Meeting* yang diisi dengan presentasi berupa pemaparan materi dan demonstrasi. Pelatihan dilakukan dengan menjelaskan dan komunikasi dua arah selama presentasi maupun demonstrasi. Diawali dengan penjelasan mengenai pengertian ‘konten’, dilanjutkan dengan mengapa menggunakan Canva dalam melakukan desain. Kemudian penjelasan mengenai *tools* dalam Canva serta sedikit pemaparan mengenai komposisi desain dan cara mengemas informasi dengan apik. Terakhir, peserta disuguhi demonstrasi dari narasumber yang melakukan desain secara langsung menggunakan Canva, diikuti dengan sesi tanya jawab.

Pasca pelaksanaan, peserta diminta untuk memberikan *feedback* melalui pengisian kuesioner. Peserta diberikan kuesioner yang telah disiapkan secara daring via *Google Form* terkait materi yang telah disampaikan. Hasil dari pengisian kuesioner akan digunakan sebagai bahan evaluasi dari kegiatan PKM yang dilakukan.

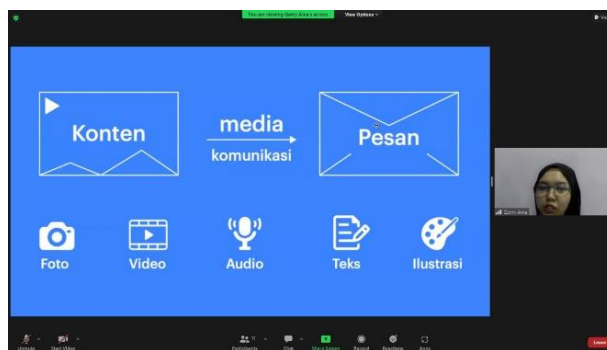
## **3. Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pelatihan desain konten menggunakan Canva ini ditujukan utamanya untuk santri asrama Arrahma Carat, Pasuruan. Pelatihan dilakukan secara daring melalui *platform Zoom Meeting* pada Minggu, 17 Juli 2022. Waktu pelaksanaan pelatihan disesuaikan dengan waktu senggang santri asrama Arrahma, yaitu pada sore hari dimulai pukul 15.30 WIB. Gambar 1 menunjukkan pamflet kegiatan pelatihan desain konten menggunakan Canva yang diisi oleh dua narasumber dan didampingi seorang moderator. Sebelum pelatihan dimulai, tim pengabdian memastikan keseluruhan persiapan pelaksanaan pertemuan secara daring. Selain itu, tim pengabdian juga menghubungi mitra untuk membagikan *link* pertemuan daring dan memastikan peserta telah hadir dalam ruang virtual.



Gambar 1. Pamflet Kegiatan

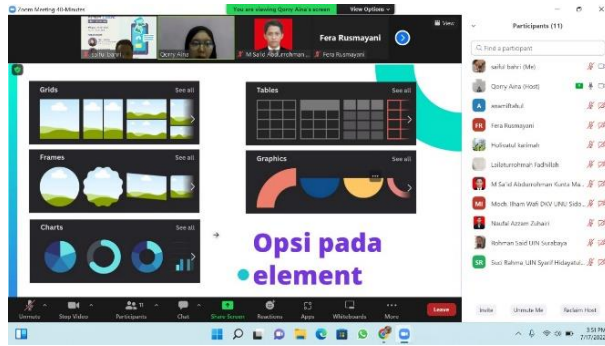
Pelatihan diawali dengan pembukaan oleh moderator yang selanjutnya diisi dengan presentasi materi oleh narasumber. Penyampaian materi pertama yaitu terkait pengertian konten dan bagaimana membentuk konten menggunakan media, seperti pada Gambar 2. Dilanjutkan materi pengenalan terhadap Canva dan beberapa alasan mengapa memilih Canva sebagai aplikasi untuk melakukan desain sebagaimana yang ditunjukkan oleh Gambar 3. Diikuti oleh pengenalan terhadap *tools* yang ada di dalam Canva yang dapat dilihat pada Gambar 4. Tujuan pengenalan terhadap *tools* Canva yaitu agar peserta mampu memahami dengan lebih jelas ketika tahap demonstrasi ataupun melakukan desain secara mandiri.



Gambar 2. Materi Mengenai Konten

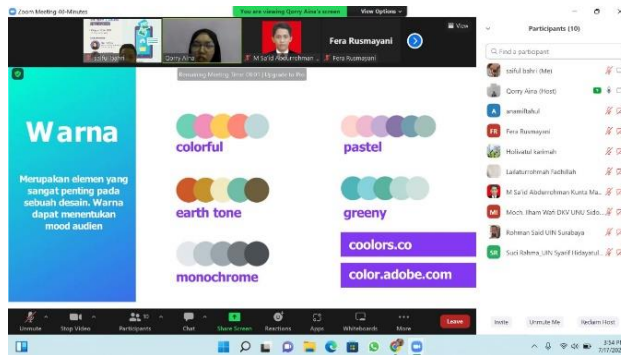


Gambar 3. Materi Pengenalan Canva

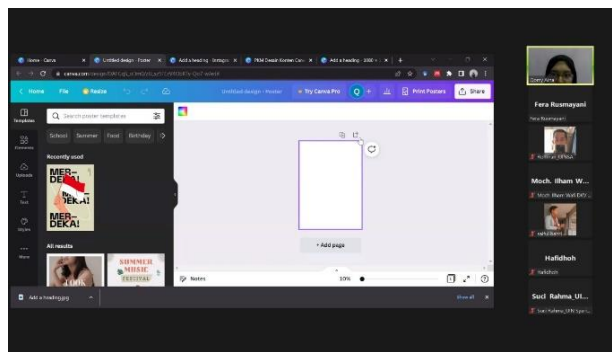


Gambar 4. Materi *Tools* Canva

Materi dilanjutkan dengan pemaparan mengenai komposisi desain, baik dari segi warna, huruf, cara memadukan atau *pairing*, pemilihan template dalam Canva agar sesuai dengan konten yang akan disampaikan, serta tata letak penyajian informasi agar desain yang dibuat menjadi apik. Penjelasan materi bagian ini dapat dilihat cuplikannya pada Gambar 5 yang menjelaskan mengenai pemilihan warna dalam satu kanvas desain. Terakhir, narasumber memberikan demonstrasi secara langsung tanpa menggunakan template dengan tujuan agar peserta mampu memahami dan memiliki *sense* dalam mendesain seperti yang telah dijelaskan pada materi sebelumnya.



Gambar 5. Materi Komposisi Warna

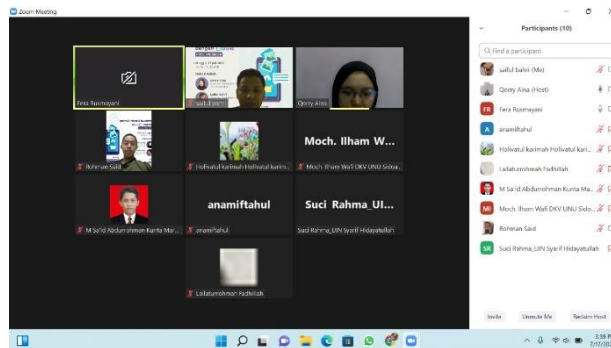


Gambar 6. Demonstrasi Desain

Gambar 6 memperlihatkan demonstrasi desain yang telah menentukan ukuran canvas dan baru saja akan dimulai. Pada saat demonstrasi, peserta juga diminta untuk melakukan praktik desain yang sama menggunakan perangkat yang dimiliki, baik berupa ponsel maupun laptop. Pada akhir demonstrasi, narasumber menunjukkan opsi penyimpanan desain yang telah dibuat. Sesi penyampaian materi ditutup dengan tanya jawab oleh peserta kepada narasumber yang dipandu oleh moderator. Peserta pelatihan

antusias memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber terkait materi yang baru saja disampaikan

Beberapa kendala yang dialami peserta pada saat pelaksanaan pelatihan yaitu karena perangkat yang terbatas sehingga peserta tidak dapat melakukan demonstrasi secara langsung pada saat pelatihan. Selain itu, gangguan koneksi internet juga dialami oleh beberapa peserta pelatihan yang menyebabkan keluar-masuknya peserta dalam ruang virtual pada saat pelatihan. Gambar 7 menunjukkan beberapa peserta yang sempat diabadikan di akhir sesi pelatihan. Setelah dilakukan akumulasi peserta, total peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 19 peserta.



Gambar 7. Peserta Pelatihan

Pada sesi akhir pelatihan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan melalui *Google Form*. Hasil dari pengisian kuesioner digunakan sebagai bahan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Sebanyak 17 peserta telah melakukan pengisian kuesioner. Hasil dari pengisian kuesioner tersebut menyatakan bahwa kegiatan pelatihan ini bermanfaat bagi peserta, dan penyampaian materi oleh narasumber mudah dipahami.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Pelatihan desain konten menggunakan aplikasi Canva untuk santri/mahasiswa Arrahma Carat, Pasuruan yang dilakukan secara daring mendapatkan respon positif dari peserta. Canva dapat menjadi alternatif aplikasi untuk melakukan desain konten karena kemudahan yang diberikan dan dapat dioperasikan dalam berbagai perangkat, baik ponsel maupun laptop. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh peserta, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dengan judul “Membuat Desain Konten Menggunakan Canva” bermanfaat bagi peserta. Selain itu, materi yang disampaikan mudah dipahami dan peserta termotivasi untuk membuat desain menggunakan Canva. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini berjalan dengan baik. Saran yang dapat diberikan yaitu agar adanya monitoring terhadap peserta sehingga dapat diketahui perkembangan peserta dalam mengaplikasikan hasil dari pelatihan.

#### UcapanTerimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada asrama Arrahma Carat, Pasuruan yang telah memberi dukungan terhadap suksesnya kegiatan PKM ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Bambang Sugiantoro, S.Si., M.T. yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan kegiatan ini.



## DaftarPustaka

APJII. (2022). *Profil Internet Indonesia 2022*.

Haisam Arrasyid, A., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 99–103. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.468>

Isnaini, K. N., Sulistiyani, 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>

Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>

Suharyanto, E., Trisianto, C., & Persada, G. N. (2022). Cara Desain Poster Promosi dari Aplikasi “Canva” pada SMP PGRI 1 Ciputat. *Abdimas Indonesia*, 2(2), 171–177.