

Pelatihan Desain Grafis menggunakan Canva sebagai Upaya Pemberdayaan Anak Panti Asuhan Muara Kasih Bunda

Syafiranur Iftizam^{1*}, Femiliana Septarita², Marija Eliyani³, Ismail Maziidi⁴, Jepri⁵, Dwita Putri Septiani⁶, Iski Zaliman⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Teknologi Informasi, Fakultas Sains & Teknik Universitas Bangka Belitung

¹email corespondensi : syafiranur.sn@gmail.com

Article History

Received : 07/06/2024

Revised : 20/06/2024

Accepted : 30/06/2024

Abstract : This research aims to implement the application of the Canva graphic design platform in order to improve the creativity and digital skills of children at the Muara Kasih Bunda Orphanage. The research method used is a case study, with data collection through interviews, observation and documentation. The research results show that using Canva can provide significant benefits for children's orphanages, namely improving visual design skills, opening technological insights, and developing digital skills that are important in the current era. However, there are several challenges such as limited resources, diverse understanding of technology, and the need for intensive guidance and training. This research provides recommendations for orphanages to integrate Canva as part of the educational curriculum, as well as the need for collaboration with various stakeholders to support program sustainability and increase children's orphanage access to technology.

Keywords

Canva, Design, Empowerment, Orphanage, Information Technology, Training

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak asasi manusia yang wajib dimiliki setiap orang, tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, atau keadaan pribadinya (Hari et al., 2023). Namun pada kenyataannya, perolehan pendidikan yang layak seringkali hanya diperuntukkan bagi anak-anak di panti asuhan (Sulistiyono et al., 2022). Keterbatasan sumber daya dan kurangnya akses terhadap teknologi seringkali menjadi faktor yang

menghalangi anak asuh dalam memberikan pendidikan yang berkualitas. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan anak di panti asuhan, perlu lebih diperhatikan pengenalan dan penggunaan alat-alat teknis yang membantu meningkatkan kreativitas dan kemampuan belajar anak di panti asuhan (Amsury et al., 2023). Salah satu aplikasi yang menjanjikan adalah Canva, platform desain grafis berbasis web yang intuitif dan sederhana (Resmini et al., 2021). Penerapan canva pada panti asuhan

dapat memberikan manfaat yang signifikan untuk para anak yang ada di panti asuhan tersebut (I Gusti Ngurah Satria Wijaya, 2018). Dengan canva, anak-anak tersebut dapat mempelajari cara membuat desain visual untuk presentasi, poster, infografis dan lainnya melalui cara yang cukup *interaktif* dan menarik. Selain itu, penggunaan canva dapat memperluas pandangan mereka terhadap teknologi dan membuka peluang untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting di era digital saat ini (Sari et al., 2023). Namun, sebelum menerapkan canva di panti asuhan, diperlukan penelitian untuk memahami tantangan dan peluang ke depan serta mengevaluasi efektivitas penggunaan canva di lingkungan ini (Mauidzoh, 2018).

Panti Asuhan Muara Kasih Bunda merupakan salah satu lembaga sosial yang memiliki fokus pada pengasuhan dan pembinaan anak-anak yatim, piatu maupun kurang mampu. Lembaga ini memiliki peran penting dalam memberikan dukungan baik dalam aspek kebutuhan dasar maupun pendidikan untuk para anak yang diasuhnya (Indriastuti et al., 2022). Pada masa era digital yang semakin maju, keterampilan teknologi dan kreativitas bagi aspek yang krusial untuk dikuasai oleh generasi muda agar dapat bersaing dan beradaptasi dengan perubahan zaman (A. Dewi et al., 2022).

Salah satu keterampilan yang relevan dan memiliki prospek baik di masa depan adalah desain grafis (Nur et al., 2024). Desain grafis tidak hanya terbatas pada bidang seni dan kreativitas, tetapi juga menjadi kebutuhan penting dalam berbagai sektor industri, seperti pemasaran, periklanan, media, dan komunikasi. Menguasai desain grafis dapat membuka peluang karir yang lebih luas untuk para anak, terutama bagi mereka

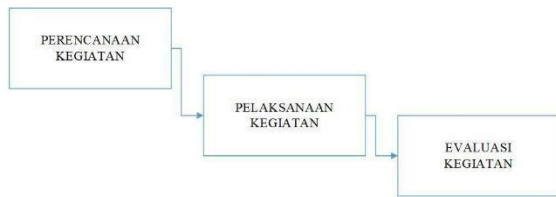
yang berasal dari panti asuhan dimana yang mungkin memiliki akses terbatas terhadap pendidikan formal dan pelatihan keterampilan.

Canva adalah salah satu platform desain grafis yang populer dan mudah digunakan, bahkan oleh pemula sekalipun (Sari et al., 2023). Dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai fitur yang mendukung pembuatan desain profesional. Canva menjadi alat yang ideal untuk diperkenalkan kepada anak-anak di Panti Asuhan Muara Kasih Bunda.

Tujuan dari pengabdian ini selain memberikan pengetahuan mengenai desain grafis kepada anak-anak di panti asuhan muara kasih bunda adalah untuk memberikan keterampilan baru dalam desain grafis kepada anak-anak. Diharapkan melalui pelatihan ini, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka sehingga dapat mengekspresikan ide dan perasaan mereka dengan cara yang positif dan produktif (Skill & Belajar, 2023). Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka dengan menguasai keterampilan yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari (Putera et al., 2023).

Metode Pelaksanaan

Metode Kegiatan Pelatihan Desain Grafis menggunakan Canva sebagai Upaya Pemberdayaan Anak Panti Asuhan Muara Kasih Bunda terdiri dari tiga kegiatan utama sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan

Metode persiapan kegiatan pengabdian masyarakat ini, terlebih dahulu melakukan survey tempat yang akan dijadikan tempat kegiatan, ini terbagi menjadi beberapa tahap penting yang mencakup identifikasi tujuan dan sasaran, perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi serta dokumentasi.

Adapun masing-masing tahapan dari Gambar 1 diatas yaitu :

1. Perencanaan Kegiatan

Pada tahap perencanaan penulis menentukan objek, tema pelatihan, tujuan dan sasaran, serta anggota tim yang akan terlibat dalam berbagai divisi tim (Admelia et al., 2022). Objek tempat pelaksanaan kegiatan ini adalah Panti Asuhan Muara Kasih Bunda Pangkalpinang.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa Prodi Teknologi Informasi Universitas Bangka Belitung yang bertujuan untuk meningkatkan rasa kemanusiaan dan kepedulian terhadap lingkungan masyarakat. Diharapkan, kegiatan ini dapat bermanfaat bagi anak-anak Panti Asuhan Muara Kasih Bunda dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak asuh mereka tentang pemanfaatan teknologi digital dalam mengasah kreativitas terutama dalam bidang desain.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dari pelaksanaan kegiatan ini meliputi penilaian pre-assessment dan post-assessment

untuk mengukur peningkatan keterampilan desain grafis anak-anak dan kelengkapan dalam demonstrasi penggunaan aplikasi canva, serta umpan balik dari peserta yang mengikuti kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan Muara Kasih Bunda yang berlokasi di belakang rumah-rumah warga di Jalan Yahya No. 120, Bukit Sari, Kecamatan Gerunggang, Kota Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung. Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan jadwal yang telah disetujui bersama oleh pengurus Panti Asuhan Muara Kasih Bunda.

Sebelum kegiatan dimulai, langkah awal yang dilakukan adalah mengirimkan pesan permohonan izin melalui WhatsApp kepada admin Panti Muara Kasih Bunda. Setelah izin diperoleh, mengurus surat izin atau rekomendasi kegiatan pengabdian masyarakat di bagian Sekretaris Jurusan Universitas Bangka Belitung. Pertama, dilakukan identifikasi tujuan dan sasaran, yaitu meningkatkan keterampilan desain grafis anak-anak panti asuhan serta memperkenalkan Canva sebagai alat yang mudah digunakan. Perencanaan program mencakup persiapan materi pelatihan, perangkat yang dibutuhkan, dan jadwal pelaksanaan (W. N. Dewi et al., 2022). Pelatihan diawali dengan pre-assessment untuk menilai pengetahuan awal peserta, diikuti dengan pengantar yang menjelaskan dasar-dasar fitur yang ada di aplikasi Canva dan demonstrasi penggunaannya. Selanjutnya, peserta mengikuti tutorial langsung membuat desain dasar, kemudian melakukan praktik mandiri dalam kelompok kecil untuk memperkuat pemahaman

mereka. Sesi tanya jawab diadakan untuk mengatasi kendala yang dihadapi peserta, diakhiri dengan post-assessment guna mengukur peningkatan keterampilan mereka (Riani Sukma Wijaya, Rahmaita, Murniati, Nini, 2023).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 16 April 2024 selama 3 jam, mulai dari pukul 14.30 hingga 17.30 WIB. Kegiatan ini meliputi penyampaian materi edukasi Canva dan pelatihan desain grafis menggunakan Canva selama 1 jam 15 menit, setelahnya terdapat sesi tanya jawab yang berlangsung selama 25 menit. Selanjutnya, 20 anak panti Asuhan Muara Kasih Bunda dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing dibantu oleh seorang fasilitator dalam proses desain grafis. Anak Panti Muara Kasih Bunda kemudian mengikuti tutorial langsung untuk membuat desain dasar, dilanjutkan dengan praktik mandiri dalam kelompok kecil. Setelah selesai mendesain, setiap anak panti berkesempatan menunjukkan hasil karya mereka. Pada sesi terakhir dilakukan didokumentasikan secara rinci untuk pelaporan dan memastikan program ini memberikan manfaat langsung bagi anak-anak panti Asuhan Muara Kasih Bunda.



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Sesi Tanya Jawab



Gambar 4. Proses Desain Grafis



Gambar 5. Menunjukkan Hasil Karya Desain Grafis



Gambar 6. Menunjukkan Hasil Karya Desain Grafis



Gambar 7. Dokumentasi Sesi Terakhir

Pemberdayaan Anak Panti Asuhan Muara Kasih Bunda berjalan dengan baik dan lancar. Pengabdian ini berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis dan kepercayaan diri anak panti, dan pelatihan ini memberikan manfaat untuk membantu anak-anak mengekspresikan kreativitas mereka.

Penggunaan platform Canva memberikan mereka alat yang mudah digunakan untuk mengembangkan kemampuan desain visual, membuka wawasan teknologi, dan mengasah keterampilan digital yang penting di era ini. Dengan hasil yang positif ini, saya merekomendasikan untuk mengintegrasikan Canva ke dalam kurikulum pendidikan panti asuhan dan

untuk melakukan kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan guna mendukung kelangsungan program ini serta meningkatkan akses anak-anak panti asuhan terhadap teknologi. Langkah-langkah ini diharapkan mampu memberikan pemberdayaan yang lebih besar kepada anak-anak yang tinggal di panti asuhan melalui pengembangan keterampilan yang sesuai dan memberikan dampak positif terhadap masa depan mereka.

Saran

Saran dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menjamin keberlanjutan dan meningkatkan manfaat pelatihan desain grafis menggunakan Canva bagi anak-anak panti asuhan. Disarankan menyediakan komputer/laptop dan akses internet yang memadai, serta mengadakan pelatihan lanjutan berkala dengan tenaga pengajar yang kompeten.

Daftar Pustaka

- 1| Gusti Ngurah Satria Wijaya, 2 Made Yudi Arista. (2018). Pelatihan Aplikasi Microsoft Word di Panti Asuhan Salam. *Widyabhakti Jurnal Ilmiah Populer*, 1(1), 19–23.
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Amsury, F., Kurniawati, I., Heriyanto, H., & Fahdia, M. R. (2023).

- Pelatihan Pemanfaatan Platform Media Sosial dan Desain Canva sebagai Media Promosi untuk Meningkatkan Personal Branding Pada Panti Asuhan Adinda. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 92–99. <https://doi.org/10.31479/dedikasi.v3i2.237>
- Dewi, A., Rahman, A., Sephani, H., Yanes, I. D., Simanjuntak, N. J., Crisly, M., Syauqi, M. I., Arfita, R., Jukhoriyah, S., Lindang, Y., & Hidayat, A. (2022). Sosialisasi Cerdas dan Bijak dalam Penggunaan Teknologi Informasi. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 33–38. <http://www.pijarpemikiran.com/index.php/praxis/article/view/45>
- Dewi, W. N., Nas, C., Sevtiana, A., Norhan, L., Perdana, R., Putra, N., & Subhan, A. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Digital Sebagai Media Pengenalan Budaya Kesenian Topeng Cirebon Kepada Anak-Anak Panti Asuhan Budhi Asih. *Jurnal Pengabdian Universitas Catur Insan Cendekia*, 1(1), 1–11. <https://jpucic.id/index.php/jpucic/article/view/19%0Ahttps://jpucic.id/index.php/jpucic/article/download/19/15>
- Hari, K., Dewi, S., Ayu, I. G., Melati, S., Ngurah, I. G., Arimbawa, P., Parameswari, K. T., Fernando, A., Arya, Y., & Putra, B. (2023). PELATIHAN KETERAMPILAN KOMPUTER BAGI ANAK-ANAK. 4(2), 1831–1839.
- Indriastuti, H., Damayanti, A., Pembudi, E., & Aprilliani, N. (2022). *ABDIMU Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat; Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi Membangun jiwa kreativitas anak panti asuhan Al-Maa'uun melalui pembuatan sabun cuci piring untuk meningkatkan keterampilan hidup Membangun jiwa kreativitas anak pa. 2, 68–74.*
- Mauidzoh, U. (2018). Pengembangan Industri Kreatif di Panti Asuhan Miftahunnajah Banguntapan Bantul Yogyakarta Berupa Pendampingan Pemasaran Produk Kreatif dari Bahan Limbah Konveksi Kain Perca. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v1i1.268>
- Nur, A., D, Y., Ibrahim, I., Suaib, S., Parwati, D., Thalib, K. U., & Purnomo, E. (2024). Edukasi dan Pelatihan Bantuan Hidup Dasar (BHD) Pada Siswa SMPN 4 Mamuju. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(2), 235–240. <https://doi.org/10.52436/1.jpumi.2044>
- Putera, W. A., Kelod, P., Barat, D., & Speaking, P. (2023). PELATIHAN PUBLIC SPEAKING DAN PENGENALAN TEKNOLOGI Tahap Perencanaan an Survey Tahap Pelaksana an Tahap Evaluasi. 4(3), 6041–6047.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Riani Sukma Wijaya, Rahmaita, Murniati, Nini, E. M. (2023). Jurnal Pengabdian Masyarakat Dharma Andalas. *Digitalisasi Akuntansi Bagi Pelaku UMKM Di Lubuk Minturun*, Vol.02 No.(01), 40–44.

file:///C:/Users/User/Downloads/document.pdf

- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208–213. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115>
- Skill, S., & Belajar, K. (2023). *Pelatihan Soft Skill Dan Keterampilan Belajar*. 4(2), 2735–2740.
- Sulistiyono, M. T., Sari, W. S., Nugraini, S. H., Muhammad, M. Z., Lestari, A. A. I., Sinatrya, B. E. A., & Emmerig, R. (2022). Peningkatan Sumberdaya Panti Asuhan Dalam Pengamanan Aset Informasi Dengan Teknologi Literasi Informasi. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 295. <https://doi.org/10.33633/ja.v5i2.452>