

Pelatihan Desain Produk Elektronik untuk Eksplorasi Kompetensi Pemuda Karang Taruna di Rt09/Rw04 Kelurahan Bulustalan Semarang

Rizqi Fitri Naryanto^{1*}, Mera Kartika Delimayanti², Ari Dwi Nur Indriawan Musyono³, Imanu Dinar Herunandi⁴

^{1,3,4} Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang,

Jl. Gunungpati, Semarang 50236.

² Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta

Jl. Prof GA Siwabessy Kampus UI Depok, 16425.

*Email: rizqi_fitri@mail.unnes.ac.id

Article History:

Submission : 2022-07-15

Review : 2022-08-11

Publication : 2022-11-30

ABSTRACT

The Community Service Program carried out by the service team is to provide training to youth organizations, especially in RT09/RW09 Bulustalan Village, South Semarang District, Semarang City. Training in making electronic product designs in the form of posters, business cards, and calendars using Canva. The material's content has considered the needs of youth in today's internet era. Besides that, it can add value to the knowledge and skills of youth. From the results of the pre-test and post-test that have been carried out, it has been proven that this training is very beneficial for youth organization. The pre-test results show that less than 20% already know about the Canva module. Next, the post-test results show that more than 90% of the trainees are interested in and want to explore using Canva media. Positive responses have been given from the participants, showing that the training on making electronic product designs using Canva media benefits the participants.

Keywords: *Canva, Youth, Youth Organization, Training, Electronic Products*

ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilakukan oleh tim pengabdian adalah memberikan pelatihan kepada para pemuda karang taruna khususnya di RT09/RW09 Kelurahan Bulustalan, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang. Pelatihan berupa pembuatan desain produk elektronik berupa poster, kartu nama dan kalender dengan menggunakan Canva. Isi dari materi telah mempertimbangkan kebutuhan para pemuda di jaman internet saat ini, selain itu dapat memberi nilai tambah pengetahuan dan ketrampilan bagi para pemuda. Dari hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan terbukti bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi para pemuda karang taruna. Hasil pretest menunjukkan bahwa kurang dari 20% yang telah mengetahui tentang modul Canva. Berikutnya, hasil posttest menunjukkan bahwa lebih dari 90% peserta pelatihan sangat tertarik dan ingin mengeksplorasi lebih lanjut dengan penggunaan media Canva. Respon positif telah diberikan dari para peserta sehingga hal ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan desain produk elektronik dengan media Canva sangat bermanfaat bagi para peserta.

Kata Kunci: *Canva, Pemuda, Karang Taruna, Pelatihan, Produk Elektronik*

Pendahuluan

Desain produk elektronik yang merupakan produk desain grafis adalah media yang menyampaikan informasi dalam dua atau tiga dimensi melalui bahasa komunikasi visual, yang melibatkan aturan estetika, gaya desain grafis itu sendiri, dan hubungannya dengan masyarakat (Putri et al., 2021). Sedangkan teknologi informasi merupakan salah satu media yang digunakan untuk membantu dalam melakukan promosi, mempermudah transaksi dan mempersingkat waktu pelaporan. Semakin banyak perusahaan yang mempertimbangkan pentingnya kunci sukses dalam memenangkan persaingan di dunia bisnis, sangat bergantung pada kemampuan perusahaan untuk memperoleh informasi yang berguna secara cepat dan akurat atas dasar nominal investasi. Desain produk elektronik dapat dipelajari dengan adanya perangkat lunak aplikasi Canva yang bisa diunduh gratis di jaringan internet (Resmini & Satriani, 2021; Yuniarti et al., 2021).

Penggunaan teknologi informasi merupakan salah satu sarana penyampaian informasi dan keinginan dalam masyarakat secara keseluruhan, dan dalam organisasi pada khususnya. Dengan demikian, anggota karang taruna di kelurahan Bulustalan, khususnya di RT 09 merupakan pendukung kegiatan masyarakat di Kota Semarang. Karang taruna yang mana anggotanya adalah berisi generasi muda usia produktif sangat gemar dengan adanya perkembangan teknologi terkini, apalagi teknologi digital. Para anggota karang taruna dapat diajak untuk produktif dalam menghasilkan desain produk elektronik untuk mendapatkan ketrampilan tambahan dan mencerdaskan kehidupan bangsa khususnya generasi muda Indonesia (Arrasyid et al., 2022).

Kelurahan Bulustalan merupakan wilayah di kecamatan Semarang Selatan yang merupakan salah satu kecamatan di Kota Semarang, Jawa Tengah. Penduduk Kelurahan Bulustalan hingga bulan Januari 2018 berjumlah 4.818 penduduk terdiri dari 2.362 penduduk laki-laki dan 2.456 penduduk perempuan, serta jumlah Kepala Keluarga (KK) sebanyak 1.146 KK (Dinas Kependudukan, n.d.). Kelurahan Bulustalan memiliki organisasi kepemudaan yakni Pemuda Karang Taruna. Kurang lebih terdapat sekitar 50 - 70 orang pemuda dan pemudi di kelurahan Bulustalan yang ikut aktif dalam kegiatan di Karang Taruna tersebut sementara di RT 009 RW. 004 sekitar 20 pemuda dan pemudi. Para pemuda dan pemudi merupakan generasi milenial yang lahir ketika perangkat telepon genggam mulai muncul di Indonesia. Hal ini jelas menyebabkan pemuda karang taruna saat ini lebih melek teknologi dibanding generasi-generasi sebelumnya. Ada pula perbedaan lain yang muncul antara generasi millennial dengan generasi-generasi sebelumnya, yaitu terkait dengan masalah budaya/ gaya hidup sehari-hari (Kurnia, n.d.). Generasi milenial cenderung ingin adanya perubahan dengan adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Oleh sebab itu, para pemuda lebih tertarik mempelajari sesuatu atau sosialisasi dengan penggunaan media TIK terkini (Suliswaningsih et al., 2020; Yuniarti et al., 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi internet atau media digital, saat ini berbagai macam desain produk elektronik berupa desain grafis dapat dibuat menjadi lebih mudah dan praktis. Pembuatan poster, kalender, kartu nama, cover buku, template presentasi dan lain-

lain dapat dibuat dalam bentuk desain produk elektronik. Sebagai aplikasi desain yang menyediakan berbagai fitur keren, Canva sangat membantu penggunaannya untuk membuat logo, poster, desain kemasan, hingga promo diskon produk sekreatif mungkin untuk menarik minat pembeli (Arrasyid et al., 2022; Purwati & Perdanawanti, 2019). Untuk itu, para pemuda karang taruna dapat diberikan ketrampilan untuk mendesain produk elektronik dengan menggunakan aplikasi Canva yang dapat diunduh gratis di internet. Canva dapat membantu anda membuat desain tanpa perlu menginstall aplikasinya. Di dalam tools canva juga banyak terdapat design dan animasi yang bisa dengan mudah kita edit di dalamnya tanpa perlu mendesigannya dari awal. Canva sangat cocok bagi Anda pemula karena dengan fitur drag and Dropnya dapat membantu Anda membuat design apapun dengan sangat cepat (Hijrah et al., 2021).

Canva dapat digunakan sebagai sarana promosi atau pemasaran digital karena memiliki berbagai fitur yang tersedia. Kompetensi ini tersedia untuk bekerja di bidang pemasaran digital jika individu atau organisasi adalah seorang pemula yang ingin memulai bisnis atau manajer organisasi yang ingin memperluas kegiatan atau promosi bisnisnya. Content marketing (pemasaran konten) penting untuk menjalankan bisnis online. Untuk membuat content marketing yang kreatif dan menarik, Anda bisa menggunakan software komputer. Canva adalah aplikasi desain grafis yang membuat desain grafis menjadi sangat mudah untuk semua orang. Canva menawarkan berbagai template, mulai dari presentasi, grafik, poster hingga brosur atau desain, yang dapat diedit sesuai kebutuhan konsumen.

Berbagai desain dapat dibuat dengan Canva, antara lain pembuatan logo brand, iklan melalui poster, promosi melalui brosur, dan desain kemasan produk. Aplikasi Canva ini memungkinkan bisnis dan organisasi untuk membuat materi promosi yang kreatif dan menarik tanpa memerlukan pengalaman khusus di bidang desain (Arrasyid et al., 2022; Hijrah et al., 2021; Purwati & Perdanawanti, 2019; Putri et al., 2021; Resmini & Satriani, 2021; Yuniarti et al., 2021). Pengabdian masyarakat dengan topik berkaitan pelatihan penggunaan media canva telah banyak dilakukan oleh tim pengabdi lainnya (Purwati & Perdanawanti, 2019; Suliswaningsih et al., 2020; Yuniarti et al., 2021) karena memang fasilitas dalam media Canva menawarkan banyak fitur yang dapat dimanfaatkan di masa sekarang ini. Media canva dapat digunakan untuk media presentasi, pembuatan video, pembuatan desain elektronik, pembuatan desain grafis, pembuatan infografis baik untuk media cetak maupun media elektronik.

Dalam rangka pemberdayaan pemuda karang taruna, diperlukan pemberian pelatihan oleh instansi yang berkompeten dalam hal pemberdayaan pemuda karang taruna. Hasil pengabdian masyarakat tahun 2021, telah berhasil memberdayakan pemuda karang taruna RT 09/RW 04 untuk melakukan Sosialisasi Media Edukatif Interaktif “Biopori” Berbasis Virtual Reality. Untuk itu, di tahun 2022, tim pengabdi mengusulkan untuk melakukan kegiatan pelatihan desain produk elektronik dengan menggunakan aplikasi Canva agar ketrampilan pemuda karang taruna lebih meningkat. Pelatihan dapat memberi bekal kepada para pemuda dalam menggunakan media canva untuk berbagai keperluan, semisal membuat

poster, membuat kartu nama dan kalender baik untuk dicetak maupun dalam media elektronik. Pelatihan ini diharapkan dapat memberi bekal bagi para pemuda agar lebih familiar pada media elektronik apalagi di jaman yang serba digital dengan internet. Kegiatan pengabdian masyarakat dapat diberikan dalam bentuk pelatihan kepada khalayak umum/masyarakat dengan tujuan agar dapat memberdayakan masyarakat ke arah yang lebih baik (Maulana, 2022; Saifudin & Khosyiin, 2021).

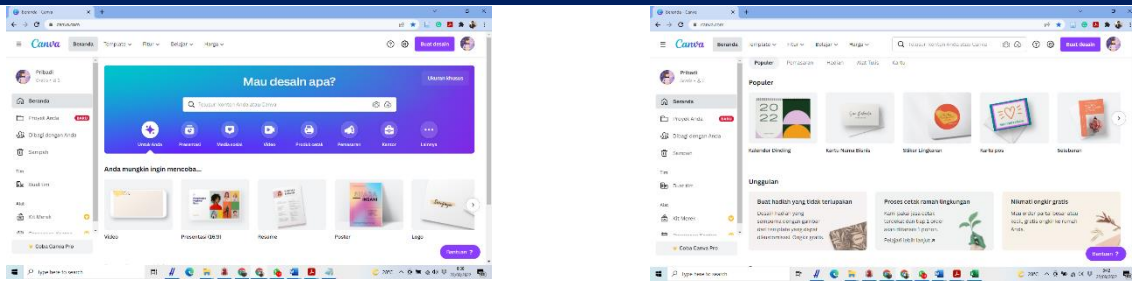
Metode

Metode pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan desain produk elektronik dengan aplikasi canva <https://www.canva.com/> sebagai berikut:

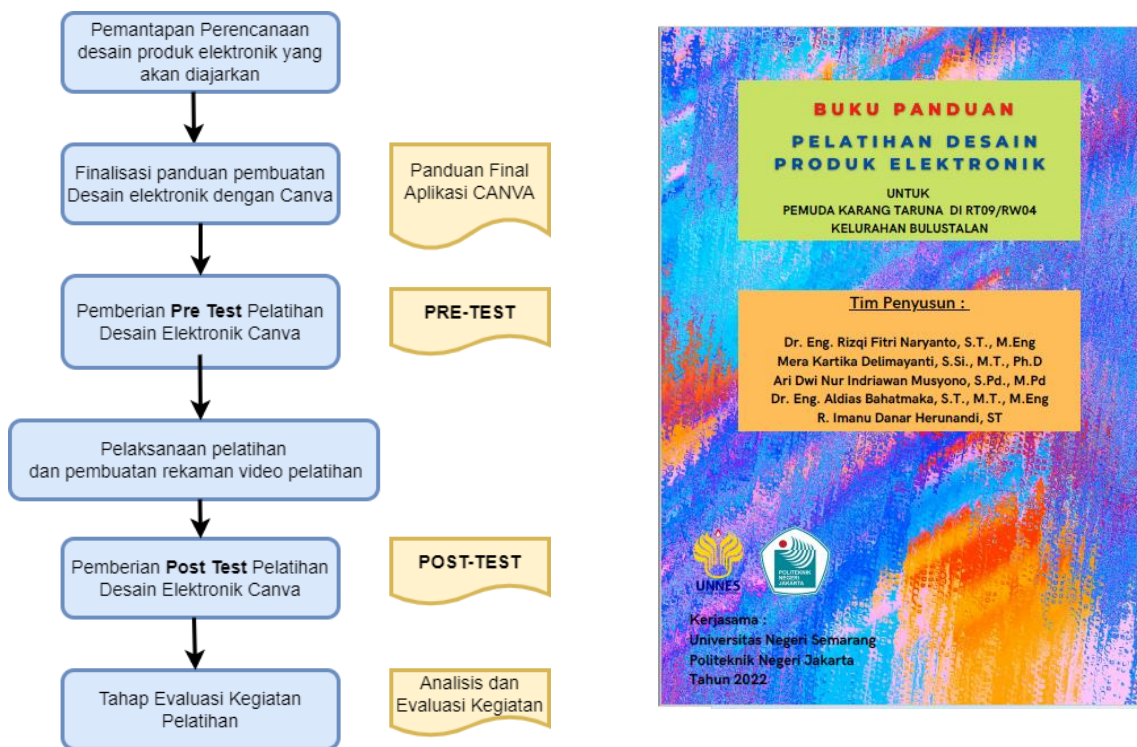
1. Tahap pematangan konsep untuk desain produk elektronik yang akan diajarkan
2. Tahap Finalisasi Panduan penggunaan media situs web <https://www.canva.com/> dan bagi para peserta pelatihan yakni pemuda karang taruna RT 09/RW 04.
3. Pemberian Pre Test dalam rangka untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan dan ketrampilan peserta pelatihan berkaitan dengan topik Canva.
4. Pelaksanaan pelatihan pembuatan desain elektronik dengan Canva bagi para pemuda karangtaruna dan beserta pembuatan video pelatihan.
5. Pemberian Post Test untuk mengetahui pengalaman belajar dan pelatihan yang telah dijalani oleh peserta.
6. Tahap Evaluasi kegiatan pelatihan dengan mengolah hasil kuisisioner dan melakukan analisis.

Hasil dan Diskusi

Tahap pertama pada kegiatan pengabdian masyarakat sesuai dari gambar 3 adalah dengan melakukan pemantapan perencanaan desain produk elektronik yang akan diajarkan kepada pemuda karang taruna. Dari hasil riset tim pengabdi materi desain elektronik yang cocok untuk diajarkan berupa pembuatan poster, kartu nama dan kalender dengan memanfaatkan media canva. Pembuatan poster sangat diperlukan karena akan membantu pemberitaan dan sosialisasi kegiatan pemuda karang taruna. Sedangkan untuk pembuatan kartu nama dan kalender dapat dimanfaatkan sebagai media elektronik yang eksklusif bagi para anggota karang taruna. Pelatihan dari materi yang diajarkan dapat memberikan wawasan bagi para pemuda karang taruna untuk mengeksplorasi dan berkreasi sehingga dapat sebagai alternatif ketrampilan untuk menghasilkan tambahan pendapatan.



Gambar 1. Tampilan Beranda dan Berbagai Produk Desain Elektronik di Aplikasi Canva



Gambar 2 dan 3. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat dan Luaran yang diharapkan dan halaman sampul Pengabdian

Langkah selanjutnya adalah tim pengabdian telah melakukan finalisasi buku panduan yang disusun oleh tim pengabdian secara lengkap sesuai langkah demi langkah. Tampilan buku panduan dapat ditunjukkan di gambar 3. Buku panduan dengan jumlah 60 halaman telah disusun untuk memberikan panduan bagi para pemula dalam menggunakan aplikasi CANVA yang dapat diakses menggunakan Personal Computer (PC) / Laptop maupun media telepon cerdas / *smartphone*.

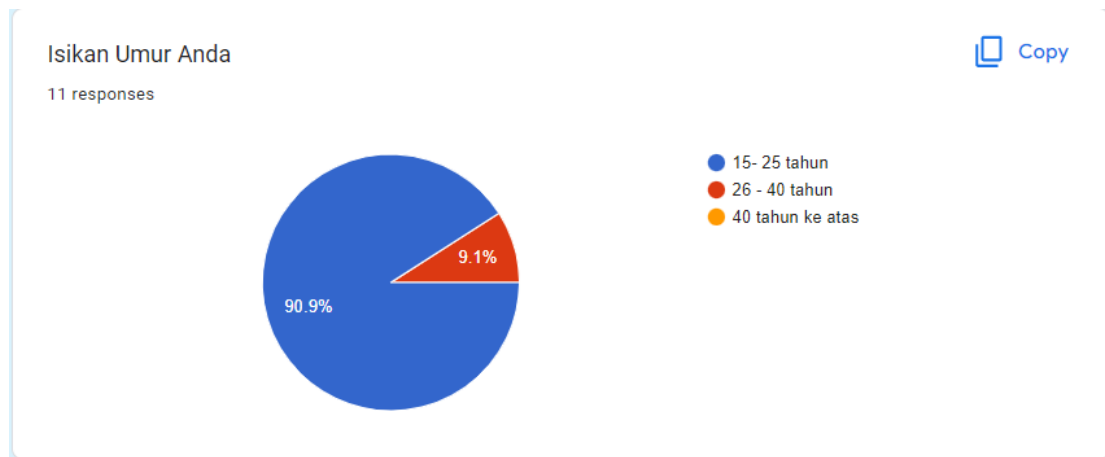
Berikutnya jadwal pelatihan telah ditetapkan dan dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2022 di lingkungan RT09/RW09 Kelurahan Bulustalan. Pelatihan diikuti oleh lebih dari 10 pemuda pemudi karang taruna di lingkungan RT09. Pelatihan dibuka oleh ketua tim pengabdian yakni Bpk. Dr. Eng. Rizqi Fitri Naryanto, S.T., M.Eng. dan materi diberikan oleh Ibu Mera

Kartika Delimayanti, S.Si, M.T., Ph.D. Tim pengabdian lainnya bertindak sebagai asisten dan dokumentasi dalam kegiatan pelatihan ini.



Gambar 4. Foto-foto pelaksanaan kegiatan pelatihan

Pada awal pelatihan, para peserta atau pemuda karang taruna diberikan pretest untuk melihat seberapa dalam pengetahuan dan ketrampilan mereka dengan menggunakan Canva. Total pengisi Pre-Test sebanyak 11 orang dengan sebagian besar usia antara 15-25 tahun.

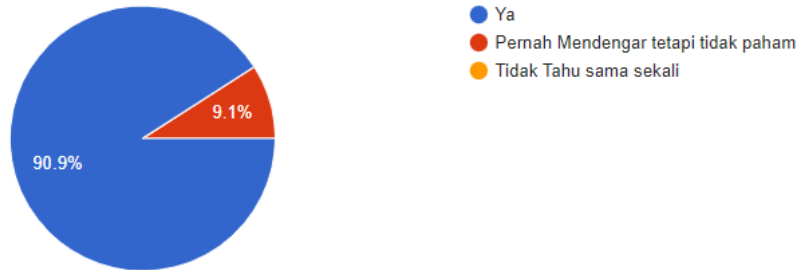


Hasil Pre Test adalah sebagai berikut Sebagian besar mereka telah mengenal istilah poster, kartu nama dan kalender namun hanya kurang dari 30% pernah membuat produk elektronik tersebut dengan bantuan perangkat computer. Bagi yang sudah pernah membuat desain produk elektronik tersebut rata-rata adalah dengan perangkat lunak Corel Draw, Piscart ataupun dengan Canva itu sendiri. Oleh sebab itu, lebih dari 50% belum mengetahui tentang aplikasi Canva untuk membuat desain produk elektronik. Dari hasil pre-test, diketahui bahwa kurang dari 20% peserta pernah menggunakan perangkat lunak Canva. Untuk itu, pelatihan pembuatan desain produk elektronik dengan Canva sangat tepat untuk diberikan kepada pemuda karang taruna khususnya di lingkungan RT09/RW09 kelurahan Bulustalan Kecamatan Semarang Selatan Kota Semarang.

Tahukah anda tentang Poster, Kalender atau kartu nama Digital ?

 Copy

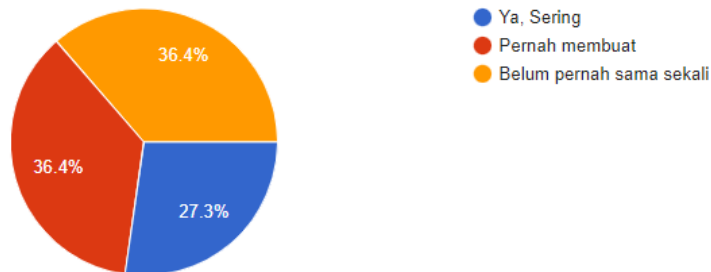
11 responses



Pernahkah anda membuat Poster, Kalender atau Kartu Nama Digital dengan Komputer ?

 Copy

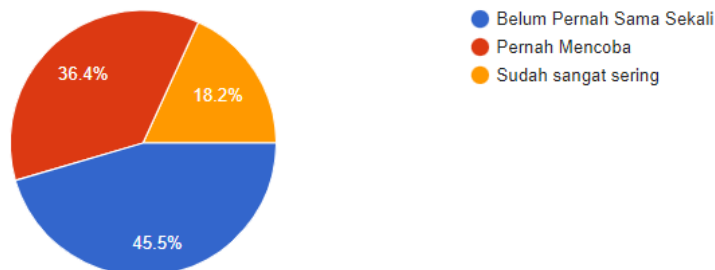
11 responses



Pernahkah anda membuat desain produk elektronik (Poster, Kartu Nama, Kalender) dengan Software Canva ?

 Copy

11 responses



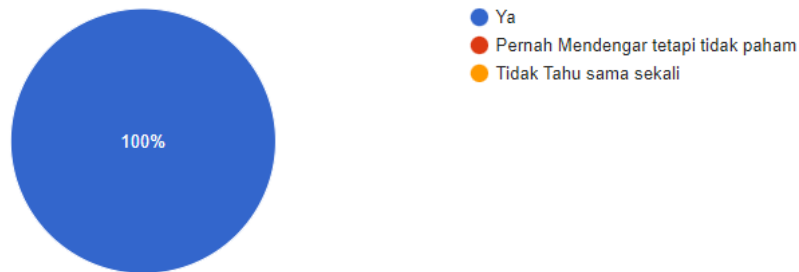
Setelah pelatihan dilaksanakan dengan disertai tanya jawab dan latihan menghasilkan project bagi peserta pelatihan. Berikutnya para peserta mengisi POST-Test untuk melihat seberapa dalam pengetahuan dan ketrampilan yang telah didapatkan oleh peserta pelatihan. Beberapa pertanyaan sama dengan pretest untuk melihat adanya perbedaan sebelum dan setelah pelatihan. Total yang melakukan isian kuesioner adalah sebanyak 11 orang dengan Sebagian besar pengisi berusia 15 – 25 tahun. Para peserta menjawab 100% telah mengetahui produk desain elektronik berupa poster, kartu nama dan kalender elektronik. Hampir seluruh

peserta menyatakan pernah membuat desain produk elektronik tersebut dengan menggunakan Canva.

Tahukah anda tentang Poster, Kalender atau kartu nama Digital ?

 Copy

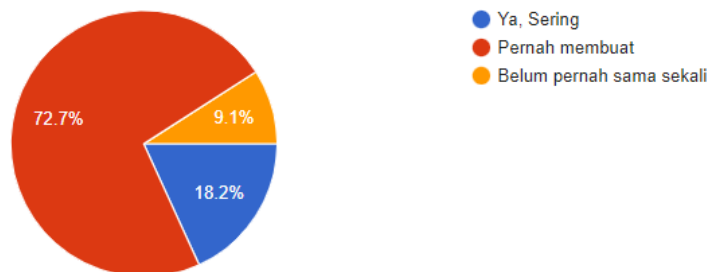
11 responses



Pernahkah anda membuat Poster, Kalender atau Kartu Nama Digital dengan Komputer ?

 Copy

11 responses

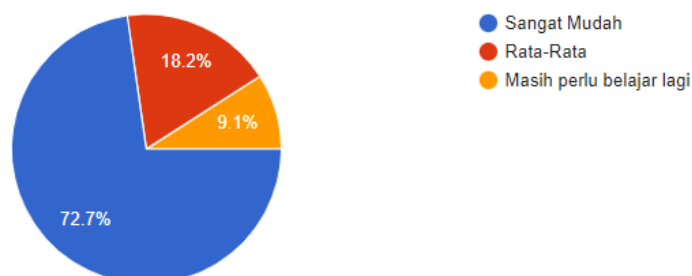


Peserta pelatihan berpendapat bahwa produk canva adalah hal yang mudah dipelajari. Selain itu, para peserta pelatihan Sebagian besar atau lebih dari 90% berniat untuk mengeksplor penggunaan Canva untuk pembuatan desain elektronik seperti pada hasil kuesioner di bawah ini.

Bagaimana Kesan Anda dalam belajar dengan Canva ?

 Copy

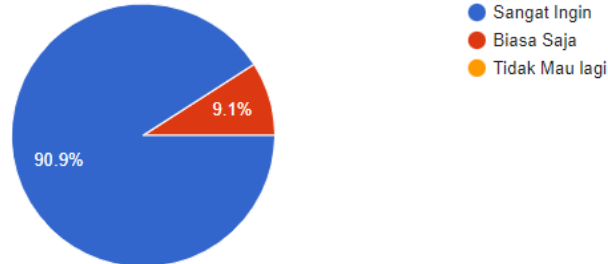
11 responses



Apakah Anda Tertarik untuk belajar menggunakan Canva lebih Detil lagi ?



11 responses



Para peserta pelatihan memberikan umpan balik yang positif dengan pelaksanaan pelatihan pembuatan desain produk elektronik karena memberikan komentar dan masukan yang positif dari pelaksanaan pelatihan ini. Umpan balik dari peserta dapat dilihat pada komentar yang telah dirangkum di bawah ini.

Tuliskan Pesan dan Kesan mengikuti Pelatihan ini !

11 responses

- Sangat menambah pengetahuan dan mengingatkan kembali akan hal yg dipelajari
- Pesan: Perlu dilakukan pelatihan desain yang lebih lanjut di kemudian hari
Kesan: Sangat mengesankan dapat belajar Canva
- Materi yang dijelaskan sangat mudah dipahami
- Seru sekali dan bisa menambah ketrampilan
- Sangat membantu, dalam pemkerjaan desain di era digital ini dan sangat mudah dipahami
- asyik sekali dan sangat bermanfaat
- Mudah untuk di pahami
- Mudah untuk di pahami
- Sangat menarik dan mempermudah
- Mengingatkan kembali akan hal yg pernah di coba
- Materi yang diberikan sangat menarik dan mudah di pahami
- Seru, Terima kasih banyak

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pelatihan pembuatan desain produk elektronik bagi pemuda karang taruna khususnya di wilayah RT09/RW09 Kelurahan Bulustalan. Pelatihan telah berjalan lancar dan sesuai yang diharapkan. Hasil Pre Test dan Post Test telah menunjukkan bahwa pelatihan telah sukses dilaksanakan bagi para pemuda karena memberikan pengetahuan dan ketrampilan bagi para pemuda untuk membuat produk elektronik berupa poster, kartu nama dan kalender dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah dikerjakan.

Kegiatan pengabdian masyarakat juga telah menghasilkan buku panduan dan video pelaksanaan pelatihan sebagai dokumentasi dari kegiatan ini. Harapannya dapat memberikan masukan bagi khalayak bahwa pelatihan seperti ini sangat dibutuhkan oleh masyarakat khususnya para pemuda generasi bangsa di era teknologi internet saat ini.

Saran dari hasil kegiatan pelatihan desain produk elektronik bahwa kegiatan ini sangat dibutuhkan oleh masyarakat, tidak hanya generasi muda namun juga kepada siapa saja yang hendak berkecimpung dengan desain produk elektronik. Pelatihan seperti ini juga dapat diberikan kepada pihak staf pengajar untuk Guru maupun Dosen dalam menyiapkan modul / bahan pembelajaran dan modul / buku ajar dengan lebih interaktif atau menarik.

Pengakuan/Acknowledgements

Penulis sekaligus tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberi dukungan financial terhadap kegiatan PkM dan Politeknik Negeri Jakarta yang memberikan kesempatan untuk dapat terlibat dalam program Pengabdian kepada Masyarakat.

Daftar Referensi

- Arrasyid, A. H., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). *Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami*. 2(1), 5.
- Dinas Kependudukan. (n.d.). *Geografis dan Penduduk Kelurahan Bulustalan*. Kota Semarang. <https://bulustalan.semarangkota.go.id/geografisdanpenduduk>
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Kurnia, E. (n.d.). *Karang Taruna Masa Kini* [News]. Karang Taruna Masa Kini. <https://fajarcirebon.com/karang-taruna-masa-kini/>
- Maulana, R. (2022). *Pelatihan Pintar Mendidik Anak di Tengah Program Belajar Mandiri Siswa dari Pemerintah Karena Pandemi di Sukajaya Muara Tiga Pidie Aceh*. 4(2), 7.

-
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya*. 1(1), 10.
- Putri, D. A., Solecha, K., Nurwahyuni, S., & Suparni, S. (2021). Workshop Penerapan Teknologi Informasi Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kualitas Sdm Remaja Karang Taruna. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(3), 194–199. <https://doi.org/10.29303/jwd.v3i3.159>
- Resmini, S., & Satriani, I. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. 4, 9.
- Saifudin, A., & Khosyiin, M. I. (2021). *Pengembangan Aset dan Potensi Santri Melalui Pelatihan Pembuatan Peralatan Sekolah Dari Barang Bekas Di Pondok Pesantren Putri Miftahul Mubtadiin Ar-Ridlo Krempyang Tanjunganom Nganjuk*. 4(1), 13.
- Suliswaningsih, S., Junianto, A., & Arianto, A. D. (2020). Peningkatan SDM Melalui Keterampilan Desain Grafis Sebagai Peluang Usaha Ekonomis Produktif (UEP) Karang Taruna Desa Sokawera. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 2(1), 16–22. <https://doi.org/10.35970/madani.v2i1.87>
- Yuniarti, P., Indriyani, F., & Marthanti, A. S. (2021). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Desain Promosi Usaha pada Karang Taruna Desa Sukaharja*. 1(2), 8.