

Workshop Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa Melalui Aplikasi Desain Grafis Canva

Noor Fadilah Romadhani¹, Muhammad Haristo Rahman², Nurlita Pertiwi³,

Raeny Tenriola Idrus⁴, Armiwaty⁵

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar^{1,2,3,4,5}

Email: noor.fadilah@unm.ac.id¹

Abstrak. Literasi digital bagi mahasiswa sangat penting untuk ditingkatkan, utamanya pada era teknologi digital 4.0 dan era society 5.0 sekarang ini. Kelancaran dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi menuntut skill dan keterampilan mahasiswa. Sasaran dalam PKM ini adalah mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah meningkatkan keterampilan digital mahasiswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis Canva dalam menunjang proses perkuliahan. Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan secara luring dengan tahap 1) ceramah dan diskusi, 2) *participatory rural approach* (PRA), dan 3) monitoring dan evaluasi. Diharapkan dari kegiatan PKM ini mampu menstimulasi kreativitas mahasiswa dalam membuat desain yang akan berdampak pada peningkatan literasi digital. Adapun luaran dari hasil PKM ini yaitu karya desain grafis peserta menggunakan aplikasi Canva berupa desain presentasi, brosur kegiatan, poster, banner dan label produk wirausaha. Kesimpulan dari kegiatan ini 1). para peserta memiliki motivasi yang cukup tinggi, dilihat dari ketertarikan mengikuti kegiatan dari awal hingga selesai, 2) materi mudah dipahami oleh mitra karena disajikan secara menarik dan melalui tahap pendampingan, monitoring dan evaluasi dalam membuat rancangan desain grafisnya, dan 3) hasil karya desain menunjukkan bahwa mahasiswa yang tadinya tidak memiliki bakat desain dapat menghasilkan karya desain yang menarik sehingga berpengaruh pada meningkatnya literasi digital peserta.

Kata Kunci: *workshop, literasi digital, canva, desain grafis*

PENDAHULUAN

Seiring dengan semakin berkembangnya penggunaan teknologi yang digunakan untuk memudahkan dan melancarkan semua aktivitas manusia, baik pada kehidupan sehari-hari hingga pekerjaannya, ternyata tidak dibarengi dengan peningkatan literasi digital. Penggunaan teknologi yang semakin berkembang di era teknologi digital 4.0 dan era society 5.0 menuntut keterampilan dalam penggunaannya, dalam hal ini kemampuan literasi digital. Kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan literasi digital juga menjadi penting, jika dihubungkan dalam proses pembelajaran dan karir di masa akan datang.

Beberapa pendapat dari ahli terkait pengertian literasi digital. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti computer (Gilster & Glister, 1997). Sifat multimedia dari informasi digital, dan berpendapat bahwa untuk menjadi melek digital melibatkan "keterampilan dalam menguraikan gambar dan suara yang kompleks serta seluk-beluk sintaksis kata-kata" (Lanham, 1995). Secara umum, pemahaman dan penguasaan literasi digital ialah salah satu ketangkasan prinsipil yang seharusnya dimiliki seseorang dalam era masyarakat saat ini (RI, 2017).

Pentingnya kemampuan literasi digital bagi mahasiswa seperti kemampuan dalam mengakses informasi, membaca, mengedit dokumen, hingga membuat desain. Pada kenyataannya, pemanfaatan teknologi ini tidak dibarengi dengan peningkatan kemampuan

literasi digital. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan mahasiswa di dalam proses pembelajaran, masih banyak yang belum memiliki kemampuan yang terampil dalam menggunakan aplikasi desain grafis seperti membuat presentasi power point, mengedit video, dan sebagainya. Literasi digital juga menjadi penunjang bagi mahasiswa dalam mencari referensi pembelajaran pada situs online (Maharani, 2022).

Canva adalah alat desain grafis online yang dapat digunakan secara gratis (Canva, 2023). Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah secara online, baik menggunakan komputer ataupun ponsel pintar melalui website atau menginstal aplikasinya. Aplikasi ini sudah sangat populer di semua kalangan. Canva hadir untuk memudahkan pengguna yang tidak memiliki pengetahuan dasar desain grafis. Konsep desain grafis seperti teori warna, tipografi, dan tata letak (layout) desain disajikan sebagai bahan pembelajaran bagi desainer pemula. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri karena Canva sudah menyediakan beragam template desain dengan tutorial yang mudah diaplikasikan. Kemudahan dalam mengakses beragam format desain dengan file karya desain yang dapat diunduh ke berbagai format sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penggunaan aplikasi Canva tentunya akan meningkatkan literasi digital mahasiswa yang dapat bermanfaat pada proses pendidikan dan peningkatan keterampilan.

Terdapat beberapa permasalahan yang dialami mitra, yaitu: 1) kurangnya pemahaman terkait aplikasi desain grafis, 2) kurangnya motivasi mahasiswa dalam mengupgrade ilmu desain grafis, dan 3) kurangnya kegiatan yang berorientasi praktik aplikasi desain grafis.

Kegiatan PKM ini diharapkan dapat menstimulasi kreativitas mahasiswa dalam membuat desain yang akan berdampak pada peningkatan literasi digital. Tentunya jika dikaitkan dalam proses pembelajaran, hasil belajar mahasiswa dapat pula meningkat. Terdapat beberapa indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini:

1. Meningkatnya pemahaman mahasiswa terkait aplikasi desain grafis Canva.
2. Meningkatnya motivasi mahasiswa dalam mengupgrade ilmu desain grafis.
3. Meningkatnya kemampuan (skill) mahasiswa dalam mengaplikasikan Canva.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini secara umum terdiri atas 4 tahap yakni 1) tahap persiapan, 2) tahap sosialisasi, 3) tahap pelatihan dan pendampingan, dan 4) tahap monitoring dan evaluasi. Tahap persiapan merupakan tahap penyusunan materi, persiapan perizinan dan lokasi kegiatan PKM beserta kelengkapannya. Tahap sosialisasi ini dilakukan kepada mitra yaitu mahasiswa Fakultas Teknik UNM. Pada tahap ini dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Metode ini dipilih agar materi dapat tersampaikan dengan efektif dan jelas. Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi terkait aplikasi Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis. Tahap pelatihan dan pendampingan merupakan tahap penting karena mitra terlibat langsung dalam kegiatan PKM, dalam hal ini mitra akan distimulasi kreativitasnya dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain.

Metode yang digunakan *participatory rural approach* (PRA) yaitu mitra ikut terlibat dalam mempraktekkan materi yang sudah disampaikan sebelumnya. Sedangkan pada tahap pendampingan, mahasiswa didampingi dan diberikan asistensi dalam merancang desainnya. Tahap selanjutnya yaitu monitoring dan evaluasi, tahap monitoring dilakukan pada mahasiswa dalam membuat desainnya masing-masing dengan memperhatikan pemilihan jenis desain yang dipilih, penggunaan warna, pemilihan jenis tulisan (*font*) dan tata letak desain. Sedangkan tahap

evaluasi dilakukan pada tahap akhir dengan memperhatikan hasil akhir desain mahasiswa. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip desain dan memberikan penilaian terhadap hasil karya desain mahasiswa.

PELAKSANAAN DAN HASIL DAN KEGIATAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada 13 Maret 2023, bertempat di Fakultas Teknik UNM dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode ceramah dan diskusi, pendampingan serta *participatory rural approach* (PRA). Adapun pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

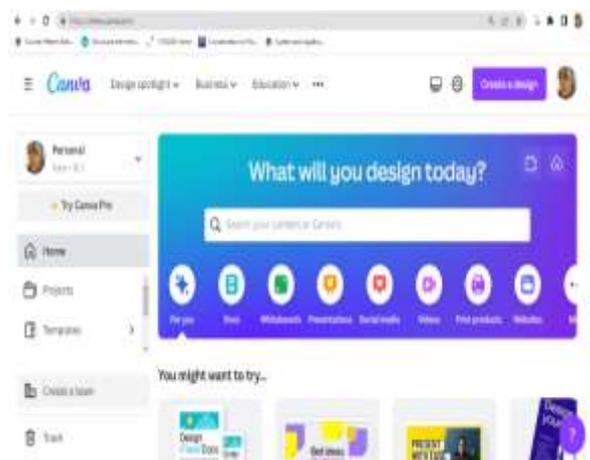
1. Menyampaikan pentingnya peningkatan literasi digital

Workshop diawali dengan memberikan pemahaman pentingnya literasi digital di era 4.0 dan 5.0 ini. Pemahaman ini penting sehingga menjadi motivasi belajar bagi mahasiswa dalam meningkatkan skill terkait ilmu desain.

2. Mensosialisasikan aplikasi Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis

Sesi ini memperkenalkan aplikasi Canva dan fitur-fiturnya sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang ramah. Dalam sesi ini, mitra diberikan pemahaman seperti kemudahan penggunaan aplikasi Canva untuk desainer pemula. Bagi mahasiswa yang tidak memiliki skill desain grafis, aplikasi ini sangat cocok untuk digunakan. Kelebihan aplikasi ini adalah kemudahannya dalam mengakses aplikasi dalam berbagai perangkat, karena aplikasi ini dapat diakses melalui website secara online tanpa mengunduh aplikasinya. Desain dapat jadi dalam satu genggam, karena Canva bisa diakses melalui ponsel pintar, kapan pun dan dimana pun selama masih berada dalam jangkauan jaringan internet. Hasil desain pun tersimpan aman di akun, sehingga tidak perlu khawatir jika lupa membawa file desainnya.

Fitur Canva yang lengkap, mulai dari template berbagai jenis desain, elemen grafis baik dua atau tiga dimensi yang statis maupun beranimasi, pengedit foto, video, bahkan dokumen file pdf, dan edit ukuran layout desain. Dengan aplikasi ini, aneka desain seperti logo, presentasi, poster, sertifikat, resume CV, undangan, dll bisa di desain, dicetak bahkan dipublikasikan di berbagai media (Gambar 1).



Gambar 1. Tampilan aplikasi Canva di desktop dan ponsel pintar

3. Menyampaikan materi singkat terkait prinsip desain grafis seperti teori warna, tipografi dan tata layout desain

Walaupun Canva sudah menyediakan beragam template dengan warna, jenis *font* dan tata layout yang sudah rapi, namun mahasiswa juga perlu dibekali prinsip dasar desain grafis. Hal ini dimaksudkan, agar mahasiswa dapat menambah referensi ilmu, utamanya berkaitan dengan literasi digital. Pemberian materi ini akan membantu mahasiswa dalam membuat template hasil karya desainnya sendiri. Pemilihan kombinasi warna dan *font* yang tepat ditujukan agar desain grafis yang dihasilkan dapat tersampaikan informasinya secara jelas.

4. Memberikan contoh tutorial penggunaan aplikasi Canva

Tim pengabdian memberikan arahan dalam membuat akun melalui website Canva. Setelah itu, diberikan tutorial sederhana dalam membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, utamanya jika dikaitkan dengan kegiatan perkuliahan dan kewirausahaan sebagai peluang bisnis. Pada kesempatan ini, tim pengabdian memberikan tutorial membuat desain presentasi, poster, sertifikat dan label produk kewirausahaan (Gambar 2).

Canva menyediakan beragam ukuran desain, begitu pun dengan fitur elemen grafis yang menjadi pendukungnya. Hal inilah yang memudahkan pengguna dalam membuat desain di berbagai format. Tutorial juga dapat dipelajari langsung melalui website Canva, mulai dari *beginner* hingga *expert*, bisa mempelajari dan menerapkan tutorialnya.



Gambar 2. Tim pengabdian memberikan contoh tutorial aplikasi Canva

5. Memberikan instruksi untuk membuat desain sesuai pemilihan jenis desain.

Setelah mahasiswa menyimak materi dan tutorial, selanjutnya tim pengabdian memberikan instruksi untuk membuat desain masing-masing. Format desain yang dibuat berupa desain sertifikat, presentasi, poster, sertifikat dan label produk kewirausahaan (Gambar 3).



Gambar 3. Tim pengabdian menginstruksikan mahasiswa untuk membuat desain

6. Melakukan pendampingan kepada mahasiswa untuk merancang ide desain

Selanjutnya, mahasiswa berkreasi dalam merancang ide desainnya sesuai arahan dari tim pengabdian. Dalam sesi ini terjadi proses diskusi dalam pemilihan kombinasi yang akan digunakan beserta format tata letak elemen dan kombinasi *font* yang tepat. Pendampingan dilakukan pada mahasiswa yang belum memahami secara jelas tutorial yang sudah disampaikan. Pendampingan ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa, karena ada proses pembimbingan dalam menggunakan tools dan fitur aplikasi Canva. Selain itu, ide desain yang dikemukakan oleh peserta menjadi diskusi yang menarik untuk dikembangkan.

7. Monitoring proses perancangan desain mahasiswa

Tujuan utama dalam monitoring ini adalah mahasiswa mampu menerapkan dan mengaplikasikan materi dan tutorial ke dalam karya desainnya. Walaupun butuh proses, namun jika dilakukan sesuai arahan maka hasilnya pun akan menarik.

8. Evaluasi hasil akhir karya desain mahasiswa

Tahap pelaksanaan evaluasi ini merupakan tahap akhir pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip desain dan memberikan penilaian terhadap hasil karya desain mahasiswa.

Hasil Kegiatan

Respon peserta dalam mengikuti workshop peningkatan literasi digital melalui aplikasi Canva ini sangat antusias. Peserta PKM menilai kegiatan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan skill desain grafis mereka. Antusias peserta dapat dilihat dari awal hingga akhir kegiatan. Beberapa pertanyaan yang diutarakan oleh peserta terkait cara pembuatan akun menggunakan email institusi kampus, cara memilih ukuran format desain, cara mengunduh file ke berbagai format dan cara memposting hasil desain ke media sosial. Semua pertanyaan dapat dijawab dan dijelaskan oleh tim pengabdian serta dapat diterima dan dipahami dengan jelas oleh peserta. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir karya desain grafis yang dibuat oleh peserta (Gambar 4).

Hasil evaluasi dengan melihat karya desain yang dibuat oleh peserta berupa desain presentasi, brosur kegiatan, poster, banner dan label produk wirausaha. Dari hasil karya

tersebut dapat diketahui bahwa peserta PKM sudah memahami dan mengaplikasikan tools dan fitur Canva. Tentunya hal ini meningkatkan literasi digital peserta dalam menggunakan teknologi secara bijak dan bermanfaat bagi peningkatan skill dalam proses pembelajaran di kelas dan pengembangan bisnis sampingan peserta.



Gambar 4. Hasil karya desain peserta menggunakan Canva



Gambar 5. Foto bersama setelah kegiatan PKM

KESIMPULAN

Terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Para mahasiswa (mitra) memiliki motivasi yang cukup tinggi, dilihat dari ketertarikan mengikuti kegiatan dari awal hingga selesai.
2. Materi mudah dipahami oleh mitra karena disajikan secara menarik dan melalui tahap pendampingan, monitoring dan evaluasi dalam membuat rancangan desain grafisnya.

3. Hasil karya desain menunjukkan bahwa mahasiswa yang tadinya tidak memiliki bakat desain dapat menghasilkan karya desain yang menarik. Hal ini menjadi dasar meningkatnya skill peserta dalam mengaplikasikan Canva sebagai aplikasi desain grafis yang tentunya berpengaruh pada meningkatnya literasi digital.

Terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat diberikan pasca kegiatan pengabdian masyarakat ini:

1. Diperlukan kegiatan pelatihan sejenis yang bertujuan meningkatkan literasi digital mahasiswa.
2. Diperlukan dukungan dari semua pihak untuk selalu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijak agar bermanfaat bagi pembelajaran di masa sekarang dan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Gilster, P., & Glistter, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Pub. New York.

Lanham, R. A. (1995). Digital literacy. *Scientific American*, 273(3), 198–199.

Maharani, D. (2022). *Pentingnya Literasi Digital untuk Mahasiswa*.
<https://digitalbisa.id/artikel/pentingnya-literasi-digital-untuk-mahasiswa-OYZOF>

RI, Kementerian Pendidikan & Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Jakarta: GLN*.