

## **Pelatihan Desain Kreatif Dengan Canva Pada Desa Wisata Kang Bejo**

Yahya Wiryateja Sadesi<sup>1</sup>, Anastasia Jessica Setyayuningrum<sup>2</sup>, Athifah Shyla Maritza<sup>3</sup>, Indrayanto Dwicaksono<sup>4</sup>, Revin Agung Baskoro<sup>5</sup>, Bhagavatgita Mahardika Kesumaputra<sup>6</sup>, Rifqah Azzah Mu'tashimah<sup>7</sup>, Dessca Eka Satya Putri<sup>8</sup>, Luh Made Wisnu Satyaninggrat<sup>9\*</sup>, Deli Yansyah<sup>10</sup>

<sup>1,6,7</sup> Program Studi Informatika, Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan

<sup>2,3,4,5</sup> Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan

<sup>8,9,10</sup> Program Studi Bisnis Digital, Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan

Email: <sup>9\*</sup>luh.satyaninggrat@lecturer.itk.ac.id, <sup>10</sup>deli.yansyah@lecturer.itk.ac.id  
(Luh Made WIsnu Satyaninggrat\*: Corresponding Author)

<b>Received</b>	<b>Accepted</b>	<b>Publish</b>
12-July-2024	30-August-2024	15-September-2024

**Abstrak**—Desa Wisata Edukasi Kang Bejo memiliki beberapa potensi sumber daya alam. Potensi sumber daya alam pada bidang ekonomi yang ada di kampung wisata ini mulai dari kuliner yang berasal dari olahan kangkung yang dijual langsung sebagai salah satu keuntungan dari Desa Wisata Kang Bejo. Produk olahan yang dihasilkan banyak digemari oleh pengunjung maupun warga sekitar. Namun kemasan produk saat ini masih sederhana dan belum mengikuti tren yang ada. Agar produk olahan Kang Bejo dapat menjangkau pasar yang lebih luas, perlu adanya perbaikan dari sisi desain kemasan. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan desain bagi warga setempat agar dapat berkelanjutan dalam mengembangkan tampilan produk dan media promosinya. Pelatihan ini diikuti oleh 8 peserta dengan rentang umur 12 tahun hingga 19 tahun. Untuk mengukur pemahaman peserta dilakukan pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest sebesar 78.75 dan posttest sebesar 98.75. Dari hasil tes tersebut diketahui adanya peningkatan pemahaman warga sebesar 25% dan dapat memahami teori dasar dan implementasi desain.

**Kata Kunci:** balikpapan; canva; kampung wisata kang bejo; pelatihan desain; promosi

**Abstract**— Kang Bejo Educational Tourism Village has several natural resource potentials. The potential for natural resources in the economic sector in this tourist village starts from culinary delights originating from processed water spinach which is sold directly as one of the benefits of the Kang Bejo Tourism Village. The processed products produced are much loved by visitors and local residents. However, current product packaging is still simple and does not follow existing trends. So that Kang Bejo's processed products can reach a wider market, improvements are needed in terms of packaging design. Therefore, there is a need for design training for local residents so that they can continue to develop product displays and promotional media. This training was attended by 8 participants with an age range of 12 years to 19 years. To measure participants' understanding, a pretest and posttest were carried out. The average pretest score was 78.75 and posttest was 98.75. From the test results, it was discovered that residents' understanding had increased by 25% and they were able to understand the basic theory and implementation of design.

**Keywords:** balikpapan; canva; kang bejo educational tourism village; design training; promotion

## **1. PENDAHULUAN**

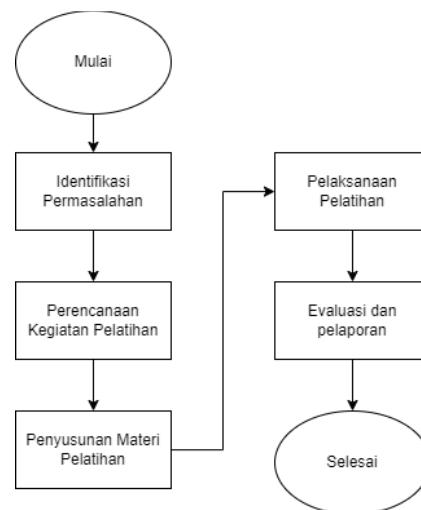
Balikpapan, sebuah kota besar di Kalimantan Timur, memiliki banyak tempat menarik untuk dikunjungi (Priandini, 2023). Balikpapan menjadi pusat bisnis dan industri sehingga memiliki tingkat pertumbuhan ekonomi yang cukup pesat. Salah satu wilayah di Kota Balikpapan yang memiliki sumber daya melimpah yaitu Desa Wisata Edukasi Kang Bejo yang terletak di Gang Wilis RT 40 Kelurahan Sumber Rejo Kecamatan Balikpapan Tengah, dimana 95% warga setempat berprofesi sebagai petani kangkung (Barokatun Hasanah, 2022). Kang Bejo merupakan singkatan dari Kangkung Sumber Rejo, Kangkung merupakan potensi

wilayah yang menjadi ciri khas yang dihasilkan oleh kelurahan Sumber Rejo sejak puluhan tahun yang lalu tepatnya sejak 3 generasi pemilik (Hadiyatno, 2023). Berbicara desa wisata berarti berbicara sebuah desa yang memiliki potensi sumber daya alam, keunikan budaya masyarakat, dan keramahan masyarakatnya yang menjadi modal dasar bagi pengembangan desa wisata melalui pemberdayaan masyarakatnya (Hadiyatno D. A., 2023). Desa Wisata Edukasi Kang Bejo memiliki pertanian kangkung dan tauge dengan skala yang cukup besar sebagai sumber daya yang melimpah. Selain pertanian kangkung dan tauge yang ada, Desa Wisata Edukasi Kang Bejo memiliki sumber daya manusia yang kompeten dalam mengelola tanaman kangkung dan tauge yang ada. Sumber daya tersebut selain langsung dijual, warga sekitar mengelola sumber daya tersebut menjadi olahan makanan seperti bolu kangkung dan juga keripik kangkung. Namun, masih kurangnya promosi dan keunikan pada kemasan produk membuat kurang terkenalnya produk tersebut di masyarakat luas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan kegiatan pelatihan desain untuk memecahkan permasalahan yang ada. Melimpahnya sumber daya yang dimiliki oleh Kampung Wisata Edukasi Kang Bejo membuat besarnya potensi yang dimiliki oleh daerah tersebut. Melalui perencanaan dan pelaksanaan yang kreatif dan efektif dalam pemasaran dan pengelolaan produk yang dimiliki. Oleh karena itu, perlu diadakan kegiatan pelatihan desain untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam mengelola dan mempromosikan wilayah mereka. Pelatihan desain ini dilaksanakan dengan menggunakan Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat diakses secara *online* dan sangat mudah penggunaannya bahkan bagi pemula (Novan Wijaya, 2022). Canva ini dapat digunakan untuk membuat desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik hingga presentasi (Setyorini, 2022). Aplikasi Canva ini memiliki beberapa kelebihan seperti keberagaman desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pengguna, serta dapat dilakukan melalui *handphone* (Tanjung, 2019). Dengan kelebihan tersebut membuat desain dengan menggunakan Canva ini menjadi tidak membosankan (Pelangi, 2020). Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat menjadi sebuah kesempatan bagi mahasiswa untuk menjadi agen perubahan dalam pemberdayaan masyarakat dan pengembangan potensi lokal serta diharapkan Kampung Wisata Edukasi Kang Bejo dapat semakin berkembang terutama pada sektor ekonomi secara independen, serta dengan dilaksanakannya pelatihan, peserta dapat secara langsung mengasah keterampilan yang disampaikan (Satyaninggrat, 2024).

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat Desa Wisata Kang Bejo dalam pembuatan desain menggunakan Canva. Adapun metode pelaksanaan pelatihan ditunjukkan pada gambar 1.



**Gambar 1.** Metode Pelaksanaan

**1) Identifikasi Permasalahan**

Langkah pertama dilakukan identifikasi permasalahan yang terdapat di Desa Wisata Kang Bejo. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan sekretaris Desa Wisata Kang Bejo, serta melakukan observasi pada lingkungan dan sosial media yang dimiliki oleh Desa Wisata Kang Bejo.

**2) Perencanaan Kegiatan Pelatihan**

Langkah kedua yang dilakukan adalah perencanaan kegiatan pelatihan. Pada tahap ini dilakukan perencanaan pelatihan guna memastikan ketepatan sasaran peserta dan materi yang perlu disampaikan agar sesuai dengan permasalahan yang ada.

**3) Penyusunan Materi Pelatihan**

Langkah ketiga adalah melakukan penyusunan materi pelatihan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi yang akan diberikan, materi pelatihan ini disusun sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta dalam mengikuti pelatihan. Materi ini disusun dengan melihat urgensi dan tren desain yang saat ini digunakan.

**4) Pelaksanaan Pelatihan**

Langkah keempat adalah pelaksanaan pelatihan. Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi yang telah disusun dan diikuti oleh peserta pelatihan yang merupakan masyarakat Desa Wisata Kang Bejo. Pelatihan dihadiri oleh peserta dengan rentang umur 12 tahun hingga 19 tahun.

**5) Evaluasi dan pelaporan**

Evaluasi dan pelaporan dilakukan dengan menyusun dan melakukan perhitungan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh peserta pelatihan. Hasil ini digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman oleh peserta pelatihan sehingga dapat tepat sasaran dengan diadakannya pelatihan desain ini.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva yang diikuti oleh masyarakat Desa Wisata Kang Bejo sebanyak 8 orang dengan rentang umur 12 tahun - 19 tahun. Pelatihan desain dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Mei 2024. Dalam pelatihan ini para peserta diberikan materi mengenai teori dasar terkait estetika desain dan tren terbaru desain di tahun 2024, kemudian peserta juga melakukan simulasi menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain yang menarik.



**Gambar 2.** Pelaksanaan Pelatihan Desain

|Page 167



**Gambar 3.** Peserta Pelatihan Desain

Pada pelatihan ini peserta diberikan pertanyaan untuk melihat peningkatan pemahaman terkait desain. Pertanyaan ini diberikan sebelum dan sesudah penyampaian materi diberikan. Adapun pertanyaan yang diberikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan Pelatihan

No	Pertanyaan
1	Apa yang dimaksud dengan tipografi dalam desain grafis?
2	Apa fungsi utama desain grafis?
3	Apa itu sistem grid dalam desain grafis?
4	Apa kegunaan Canva?
5	Di mana Canva tersedia?
6	Apa fitur utama Canva?
7	Bagaimana cara Canva membantu pengguna berkolaborasi dengan tim?
8	Apa keuntungan menggunakan sistem grid dalam desain grafis?
9	Mengapa tipografi penting dalam desain grafis?
10	Apa yang dimaksud dengan desain grafis?

Hasil jawaban peserta berdasarkan pertanyaan tabel 1 dilakukan perhitungan jumlah persen peningkatan pemahaman. Adapun berikut merupakan nilai *pre-test* dan *post-test* dari peserta pelatihan seperti yang ditunjukkan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Nilai Pretest dan Postest

No	Pretest	Postest
1	80	100
2	100	100
3	100	100
4	50	100
5	100	90
6	100	100
7	0	100
8	100	100
<b>Rata-rata</b>		<b>78.75</b>
		<b>98.75</b>

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui rata-rata nilai *pretest* sebesar 78.75 dan *postest* sebesar 98.75. Peserta telah memiliki pemahaman awal yang cukup baik terhadap desain dan terdapat peningkatan pemahaman peserta sebesar 25.40% setelah dilakukan pelatihan.

## **4. KESIMPULAN**

Pelatihan desain berbasis Canva pada Kampung Wisata Kang Bejo sebagai upaya edukasi pada warga setempat telah berlangsung dengan baik dan lancar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pemahaman peserta sebesar 25.40%. Hal ini didapatkan karena para peserta memiliki pengetahuan yang sudah cukup baik dalam hal materi desain yang diberikan sebelum dilaksanakannya pelatihan, dan semakin meningkat setelah dilaksanakannya pelatihan. Diharapkan pada masa mendatang, para peserta dapat mengembangkan kemampuan desainnya tidak hanya teori namun juga saat implementasi sehingga kualitas desain Desa Wisata Kang Bejo menjadi semakin baik dan berkembang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Barokatun Hasanah, L. E. (2022). Pengenalan Produk Olahan Tanaman Kangkung dan Pelestarian Kampung Wisata Kelurahan Sumber Rejo Balikpapan Tengah. *Berdikari: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1-8.
- Hadiyatno, D. (2023). Pengembangan Wisata Melalui Pemberdayaan Masyarakat (Pokdarwis) Di Kelurahan Sumber Rejo Kecamatan Balikpapan Tengah. *Jurnal Abdi Masyarakat Ilmu Ekonomi*, 5(2).
- Hadiyatno, D. A. (2023). Peran UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat di Kelurahan Sumber Rejo Kecamatan Balikpapan Tengah. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2).
- Novan Wijaya, H. I. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva dalam Mendesain Poster. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Fordicate (Informatics Engineering Dedication)*, 192-199.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam Vol. 8, No.2*, 79-96.
- Priandini, D. O. (2023). Analisis Karakteristik Sektor Pariwisata Kota Balikpapan. *Compact: Spatial Development Journal*, 2(3).
- Satyaninggrat, L. M. (2024). Pelatihan Desain Berbasis Canva dalam Upaya Pengembangan Kreativitas Pelajar di Kawasan Rt 05 Balikpapan Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 5(1), 103-107.

Setyorini, H. A. (2022). Pelatihan Komputer Desain Canva bagi Anak Remaja di Desa Mojosari Kepanjen Malang. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 02, No.01*, 793-798.

Tanjung, R. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika Vol. 7(2)*.

Wijaya, N. I. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat FORDICATE, 2(1)*.