

Edukasi Pengenalan Filosofi Warna dan *Font* Pada Desain Menggunakan Aplikasi Canva

Salwa Alif Iwafani¹, Putri Ekaresty Haes^{2,*}

¹ Fakultas Teknik dan Informatika; Universitas Pendidikan Nasional; e-mail: alifwafani@gmail.com

² Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora; Universitas Pendidikan Nasional; e-mail: ekarestyhaes@undiknas.ac.id

* Korespondensi: e-mail: ekarestyhaes@undiknas.ac.id

Submitted: 16/02/2023; Revised: 17/06/2023; Accepted: 19/06/2023; Published: 27/06/2023

Abstract

The Internet makes it easier for humans to communicate without being limited by space and time, one of which is designing using the Canva application. Therefore the purpose of community service activities (PKM) is to educate SMP Negeri 2 Susut, Abuan village, Bangli district, specifically to students and female users in class IX about the Canva application. There are three methods of introduction, implementation, and evaluation activities. In carrying out the activity, there were two sessions, namely the provision of materials and a workshop with the theme "Maintain Cleanliness by Not Throwing Trash Carelessly." From the community service activities carried out for partners, namely SMP Negeri 2 Susut class IX, Abuan village, Bangli district, they were very enthusiastic in participating in every activity, from providing material to using the Canva application on their respective smartphones.

Keywords: Canva Application, Community Service, Posters, Visual Communication Design

Abstrak

Dengan adanya Internet semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu salah satunya adalah mendesain menggunakan aplikasi canva, oleh karena itu tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) adalah untuk memberikan edukasi kepada SMP Negeri 2 Susut desa Abuan, kabupaten Bangli, secara khusus pada siswa dan siswi di kelas IX tentang penggunaan aplikasi canva. Terdapat tiga metode yaitu pendahuluan, pelaksanaan dan kegiatan evaluasi. Dalam pelaksanaan kegiatan terdapat dua sesi yaitu pemberi materi dan workshop dengan tema "Jaga Kebersihan Dengan Tidak Membuang Sampah Sembarangan". Dari kegiatan pengabdian yang dilakukan bagi pihak mitra yaitu SMP Negeri 2 Susut kelas IX desa Abuan, kabupaten Bangli sangat antusias dalam mengikuti setiap kegiatan mulai dari pemberian materi sampai proses pengaplikasian penggunaan aplikasi canva pada *smartphone* masing-masing.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Pengabdian Kepada Masyarakat, Poster, Desain Komunikasi Visual

1. Pendahuluan

Konvergensi yang terjadi pada media massa, telah membuat perubahan pada tatanan komunikasi massa. Dengan adanya Internet semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibandingkan

pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Dari data tersebut, nampak bahwa dengan adanya internet semakin memudahkan pengguna untuk berkomunikasi. Salah satu kegiatan yang membutuhkan jaringan internet adalah dunia desain dengan adanya aplikasi desain, dan sekarang banyak bermunculan aplikasi yang memudahkan pengguna yang ingin berkreasi melalui infografis.

Penyajian pesan yang menarik, kreatif, dan informatif dan mudah diterima oleh pembaca dapat dilakukan melalui infografis. (Miftah et al., 2016) mengungkapkan bahwa Infografis adalah konsep yang umum dalam menyajikan informasi yang menerapkan kreativitas, keindahan, ketepatan isi dengan ilustrasi, keefektifan waktu yang diperlukan untuk mengungkap sebuah informasi. Merancang sebuah pesan melalui infografis berkaitan dengan bidang keilmuan yang memiliki tujuan untuk mengungkapkan pesan atau ide secara kreatif dengan menggunakan berbagai macam media dalam bentuk gambar, tipografi, tata letak serta warna, (Saifudin, 2013) menyatakan bahwa secara umum definisi tersebut merupakan bidang kajian komunikasi visual. Diungkap oleh (Hendratman, 2017) bahwa pembentukan warna menggunakan metode dan cara yang tidak sederhana, sedangkan (Kusrianto & Rosari, 2009) mengungkapkan bahwa warna merupakan sebuah pesan yang mengkomunikasikan suasana kejiwaan dari seorang pelukis. Dengan kata lain, warna mampu menstimuli beragam perasaan dari orang yang membuat dan melihat sebuah karya seni. Sedangkan (Wijaya, 1999) mengatakan bahwa tipografi merupakan sebuah sarana untuk menginterpretasikan kata dalam bentuk tulisan yang dapat dibaca. Dari beberapa definisi tersebut maka dapat dikatakan bahwa aplikasi desain membutuhkan imajinasi dari para penggunanya untuk dapat menghasilkan sebuah karya yang menarik.

Hal tersebut menjadi tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilakukan di SMP Negeri 2 Susut desa Abuan, kabupaten Bangli, secara khusus pada siswa dan siswi di kelas IX. Secara khusus dalam kegiatan edukasi menggunakan aplikasi canva. (Garris, 2020) mengungkapkan bahwa aplikasi canva dipergunakan untuk menyampaikan informasi dengan banyak desain dan tidak membosankan. Selain itu, dalam aplikasi canva terdapat beragam transisi agar terlihat perpindahan *slide* yang menarik dan beragam grafis yang dapat ditambahkan pada template serta daya dukung animasi. Lebih dari itu, Keuntungan utama yang diperoleh adalah bagi guru dan semua siswanya dapat mengakses platform ini secara gratis, dengan tanpa batasan penawaran atau waktu. Dapat dikatakan bahwa canva merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

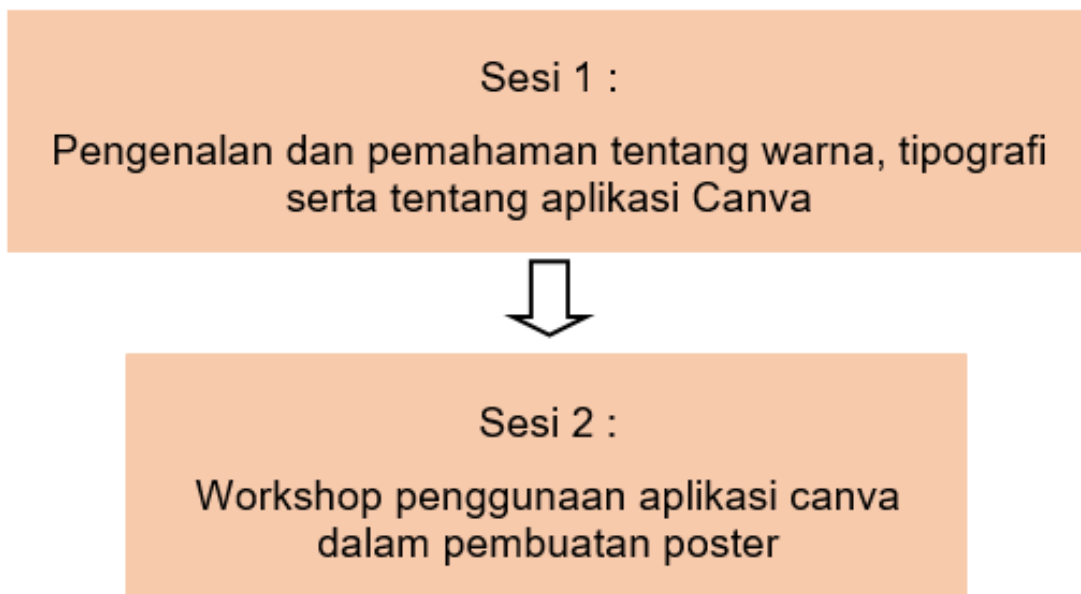
Metode pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran ini masuk dalam kategori PjBL (*Project Based Learning*) (Larmer et al., 2015) menyatakan bahwa metode pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) merupakan metode pembelajaran yang memberikan motivasi bagi siswa dan siswi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) tidak hanya memberikan materi tetapi juga workshop, agar siswa dan siswi dapat langsung mengimplementasikan materi yang diberikan padan *project*. Berdasarkan alasan inilah maka tim pengabdian menggunakan aplikasi canva

sebagai media edukasi, sebagai sebuah mentransferan ilmu komunikasi visual dalam mendesain sebuah karya seni yang dapat di publikasikan melalui website sekolah dan desa, serta media sosial yang dimiliki oleh siswa dan siswi.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2023 dalam tiga tahapan, yaitu pendahuluan, pelaksanaan dan kegiatan evaluasi. Pada tahap pendahuluan dilaksanakan kegiatan sosialisasi kegiatan dari tim pengabdian ke desa khususnya bertemu dengan kepala desa dan perbekel untuk menyampaikan tujuan dari kegiatan pengabdian. Dalam tahap awal ini juga dilaksanakan proses administrasi pada pihak desa sehingga mendapatkan mitra yang akan diajak bekerja sama. Dalam kegiatan pelaksanaan, dilakukan SMP Negeri 2 Susut desa Abuan, kabupaten Bangli. Dalam kegiatan sosialisasi ini juga dilakukan berbagai kegiatan antara lain menentukan kebutuhan peserta didik, menganalisis kebutuhan peserta didik, mempelajari materi yang akan diajarkan, menentukan sekolah penelitian, melakukan observasi ke sekolah, menetapkan jadwal kegiatan, mempersiapkan perangkat pembelajaran

Sedangkan dalam tahap evaluasi, dilaksanakan Bersama-sama dengan melakukan evaluasi dengan semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini. Pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dibagi menjadi dua sesi kegiatan dengan harapan kegiatan ini mampu meningkatkan kemampuan siswa dan siswi dalam melakukan desain dengan menggunakan aplikasi canva. Berikut ini ketiga sesi kegiatan yang dilaksanakan :



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengenalan dan Pemahaman Tentang Warna, Tipografi Serta Tentang Aplikasi Canva

Pengenalan awal dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah pengenalan dan pemahaman tentang warna, tipografi serta tentang aplikasi Canva. Dalam sesi pertama ini dipaparkan terlebih dahulu tentang warna, seperti diungkap oleh (Monica & Luzar, 2011) bahwa warna memiliki fungsi identitas, fungsi siyarat, fungsi psikologis dan fungsi alamiah. Selain tentang warna dalam sesi ini juga menjelaskan tentang komposisi tipografi dan layout, ketiga hal tersebut menjadi komposisi yang penting dalam sebuah desain visual. Pelaksanaan edukasi ini diselingi dengan beberapa pertanyaan interaktif seberapa jauh para peserta mengetahui arti psikologis suatu warna dan jenis-jenis font yang sering digunakan ketika saat sedang membuat atau mengetik tugas.



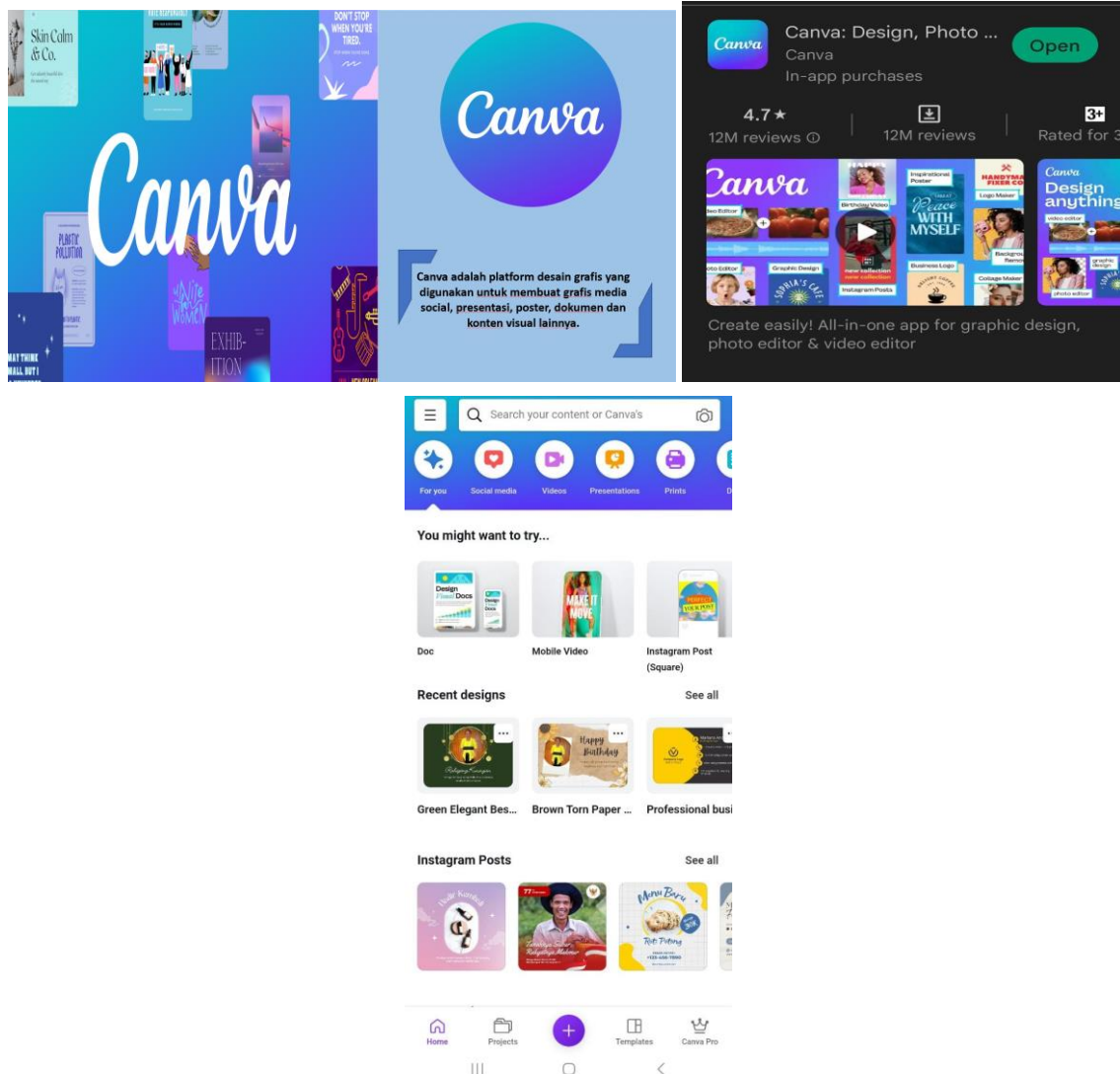
Psikologi warna (*color psychology*) adalah cabang ilmu yang mempelajari warna sebagai faktor yang bisa memengaruhi perilaku manusia. Studi ini sejatinya mempelajari bagaimana pengaruh warna terhadap emosi serta tingkah laku masyarakat.

PSIKOLOGI WARNA				
RED	ORANGE	YELLOW	GREEN	BLUE
Power Excitement Strength Power Passion Energy	Confidence Warmth Innovation, Friendliness Energy Bravery	Optimism Warmth Happiness Creativity Friendliness	Health Hope Nature Growth Freshness Prosperity	Trust Loyalty Dependability Logic Serenity Security
PURPLE	PINK	BROWN	BLACK	WHITE
Wisdom Luxury Wealth Spirituality Sophistication Royalty	Imaginative Passionate Transformation Balance Creativity	Serious Earthiness Reliability Authenticity Warmth Support	Sophistication Security Power Authority Substance	Cleanness Clarity Purity Simplicity Freshness

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 2. Materi Tentang Psikologi Warna

Setelah diberikan pembekalan tentang ketiga hal tersebut, sesi selanjutnya adalah penjelasan tentang aplikasi canva.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 3. Materi Tentang Aplikasi Canva

Dalam pemaparan materi, para murid diajari cara untuk mendownload aplikasi canva pada *play store* yang kemudian dilanjutkan dengan membuat *account*. masuk menggunakan akun google atau facebook. Khusus dalam kegiatan pengabdian ini, aplikasi canva khusus digunakan untuk mendesain poster yang bertujuan sebagai poster tentang sampah yang akan dipajang pada mading sekolah.

Materi yang diberikan pada sesi pertama ini sangat bermanfaat bagi mitra, hal ini terlihat dari antusiasme para peserta didik yang mengikuti kegiatan. (Siswanjaya, 2021) mengungkapkan bahwa aplikasi canva memberikan banyak salah satunya adalah dapat di simpan dalam berbagai macam format yaitu JPG, PNG, PDF atau disimpan pada aplikasi, tidak hanya itu hasilnya juga dapat langsung di share pada media sosial. (Sholeh et al., 2020) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan aplikasi canva dapat meningkatkan kreatifitas

dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi Canva memberikan beragam foto dan *template* yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk *template* sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain .

Dalam sesi kedua ini, para peserta diajak untuk mengaplikasikan materi yang telah dijelaskan oleh tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan membuat poster yang bertemakan “Jaga Kebersihan Dengan Tidak Membuang Sampah Sembarangan”.

3.2. Workshop Membuat Poster Melalui Aplikasi Canva

Dalam sesi kedua ini, para peserta diajak untuk mengaplikasikan materi yang telah dijelaskan oleh tim pengabdian kepada masyarakat (PKM). Dalam sesi kedua ini, para peserta didik menggunakan *smartphone* yang dimiliki untuk membuat project. Para siswa dan siswi sangat antusias dalam mendesain poster yang baik.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan Workshop

3.3. Hasil Desain Poster Peserta Dengan Menggunakan Aplikasi Canva

Berikut dibawah ini beberapa karya poster siswa-siswi SMP Negeri 2 Susut kelas IX desa Abuan, kabupaten Bangli dengan mempertimbangkan komposisi di dalamnya.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 5. Hasil Poster Dengan Menggunakan Aplikasi Canva

4. Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian yang dilakukan bagi pihak mitra yaitu SMP Negeri 2 Susut kelas IX desa Abuan, kabupaten Bangli sangat antusias dalam mengikuti setiap kegiatan mulai dari pemberian materi sampai proses pengaplikasian penggunaan aplikasi canva pada *smartphone* masing-masing. Kegiatan pengabdian ini perlu untuk dilakukan secara berkesinambungan agar mitra yaitu siswa dan siswi mempunyai banyak pengetahuan baru yang dapat di menyalurkan kreatifitas yang dimiliki. Berdasarkan hasil poster yang sudah dikumpulkan, siswa-siswi SMP Negeri 2 Susut kelas IX desa Abuan, kabupaten Bangli dapat dikatakan memiliki ketertarikan pada dunia desain. siswa-siswi SMP Negeri 2 sudah mampu memetakan komposisi warna dengan baik serta jenis font yang digunakan juga sudah sesuai dengan tema poster.

Daftar Pustaka

- Garris, P. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Hendi Hendratman. (2017). *Computer graphic design* (Bandung). Informatika.
- Kusrianto, A., & Rosari, R. W. (2009). *Pengantar desain komunikasi visual*. Andi Offset.
- Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *Setting the Standard for Project Based Learning*. ASCD.
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 4(1), 87. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Priscilia, Yunita, W. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 47–54. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>
- Saifudin, F. (2013). Pemahaman Publik Terhadap Desain Visual Sebagai Alat Komunikasi Yang Efektif. *Jurnal SINTEKS*, 2(1).
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421–442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>