

Pelatihan Canva untuk Remaja Masjid dalam Meningkatkan Kreativitas dalam Memakmurkan Masjid dan Lingkungan Masyarakat

Canva Training for Young Mosque Activist in Increasing Creativity in Prospering Mosques and Community Environments

Ahmad Darojat*, Abdullah Ghimnastiar, Amin Fahrul Anam, Roni Paslah, Mustiali & Liah Siti Syarifah

Institut K.H. Ahmad Sanusi (INKHAS) Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

*Penulis Korespondensi

ahmaddarojt1107@gmail.com

Abstrak

Pelatihan Canva bagi remaja masjid di Desa Bencoy bertujuan untuk mendorong kreativitas dalam upaya memakmurkan masjid dan lingkungannya. Program ini disusun untuk memberikan pemahaman dasar tentang desain grafis melalui aplikasi Canva, yang mudah diakses dan digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat. Kegiatan pengabdian yang berupa pelatihan canva ini dilakukan dengan tahapan berikut: perancangan kegiatan, pembukaan, pengenalan canva, praktik desain grafis, pendampingan dan sesi kreatif, penutup dan evaluasi serta dokumentasi dan tindak lanjut. Melalui pelatihan ini, para remaja masjid diajarkan cara menghasilkan konten visual yang menarik, seperti poster kegiatan, publikasi digital, dan materi promosi lainnya. Sebagai hasilnya, peserta tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam desain grafis, tetapi juga mengaplikasikan keterampilan tersebut untuk mendukung kegiatan masjid dan menyebarkan pesan-pesan positif di lingkungan mereka. Dampak pelatihan ini terlihat pada meningkatnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan masjid serta cara penyampaian informasi kepada warga desa yang semakin kreatif.

Kata kunci : Kreativitas, Pelatihan Canva & Remaja Masjid

Abstract

Canva training for young mosque activist in Bencoy Village aims to encourage creativity in an effort to prosper the mosque and its environment. This program is designed to provide a basic understanding of graphic design through the Canva application, which is easily accessible and used by various levels of society. The community service in the form of Canva training was carried out with the following stages: activity design, opening, introduction to Canva, graphic design practice, mentoring and creative sessions, closing and evaluation, documentation and follow-up. Through this training, young mosque activist are taught

how to produce attractive visual content, such as activity posters, digital publications, and other promotional materials. As a result, participants not only improve their technical skills in graphic design, but also apply these skills to support mosque activities and spread positive messages in their environment. The impact of this training can be seen in the increasing participation of the community in mosque activities and the increasingly creative way of conveying information to villagers.

Keywords: Creativity, Canva Training & Young Mosque Activist

I. PENDAHULUAN

Desa Bencoy, sebagai komunitas yang aktif dalam berbagai kegiatan keagamaan dan sosial, menghadapi tantangan dalam memaksimalkan peran masjid sebagai pusat kegiatan dan komunikasi. Untuk mengatasi hal ini, salah satu solusi yang dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan partisipasi masyarakat adalah dengan memanfaatkan teknologi desain grafis (Sari, 2024). Pelatihan Canva untuk remaja masjid di desa ini merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis mereka (Mintarsih dkk, 2022), sehingga diharapkan dapat memperkuat peran masjid sebagai pusat kegiatan komunitas (Idawati dk, 2022).

Canva, sebagai aplikasi desain grafis yang ramah pengguna, menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan

pembuatan konten visual berkualitas tinggi tanpa memerlukan keterampilan desain profesional (Zhang & Zhang, 2021). Pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan peserta pada teknik dasar desain grafis dan cara praktis menggunakan Canva untuk menghasilkan materi visual seperti poster kegiatan, publikasi digital, dan materi promosi (Smith, 2022).

Dengan meningkatnya keterampilan desain grafis di kalangan remaja masjid, diharapkan dapat mengoptimalkan penyampaian informasi dan promosi kegiatan masjid. Ini berpotensi meningkatkan partisipasi masyarakat dalam acara masjid dan memperkuat komunikasi di tingkat desa. Penelitian oleh Johnson et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan alat desain grafis yang efektif dapat memperluas jangkauan

informasi dan menarik minat lebih banyak peserta dalam kegiatan komunitas.

Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis remaja masjid, tetapi juga memberikan dampak positif pada kegiatan masjid dan komunikasi di Desa Bencoy.

II. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tahapan berikut:

1. Menyusun rancangan kegiatan. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam desain grafis melalui aplikasi Canva kepada remaja masjid. Dalam sesi satu hari, peserta akan mempelajari cara menggunakan Canva dan langsung mempraktikkan keterampilan tersebut untuk membuat desain yang bermanfaat bagi masjid dan masyarakat sekitar.
2. Pembukaan. Pada ses ini diperkenalkan tujuan dan agenda pelatihan. Kegiatan: Penjelasan mengenai manfaat pelatihan dan hasil yang diharapkan (Prasetyo & Wibowo, 2022).
3. Pengenalan Canva. Tujuannya adalah memperkenalkan peserta pada fitur dasar Canva. Kegiatannya meliputi demonstrasi cara mendaftar, menavigasi antarmuka, memilih template, dan mengedit desain (Sari & Kusuma, 2023).
4. Praktik Desain Grafis. Tujuannya adalah mengajarkan peserta bagaimana membuat desain grafis sederhana dan praktis. Kegiatannya berupa membuat poster untuk acara masjid (Menggunakan template, menambahkan teks dan gambar, serta menyesuaikan desain) dan Membuat brosur kegiatan masjid (Menerapkan prinsip-prinsip desain grafis seperti komposisi, warna, dan tipografi). (Setyawan & Rahmawati, 2021).
5. Pendampingan dan sesi kreatif. Tujuannya adalah memberikan bimbingan langsung dalam pembuatan desain akhir. Kegiatannya yaitu peserta bekerja pada desain mereka sendiri dengan bantuan fasilitator. Dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk berbagi hasil desain dan

mendapatkan umpan balik (Sari & Kusuma, 2023).

6. Penutup dan evaluasi. Tujuannya yaitu menilai efektivitas pelatihan dan mengumpulkan umpan balik dari peserta. Kegiatannya berupa pengumpulan kuesioner evaluasi dan diskusi tentang pengalaman peserta dan rencana tindak lanjut (Setyawan & Rahmawati, 2021).
7. Dokumentasi dan tindak lanjut. Dokumentasi hasil evaluasi dan umpan balik dari peserta. Pengembangan rencana tindak lanjut berdasarkan hasil evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan pelatihan di masa mendatang.

III. PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Sesi Pembukaan

Sesi pembukaan bertujuan untuk mengenalkan peserta pada tujuan serta agenda pelatihan. Kegiatannya yaitu:

1. Sambutan dari fasilitator serta penjelasan tentang tujuan utama pelatihan.
2. Paparan singkat tentang pentingnya keterampilan desain grafis dalam mendukung kegiatan masjid

dan masyarakat desa.

3. Presentasi mengenai manfaat dan hasil yang diharapkan dari pelatihan ini (Prasetyo & Wibowo, 2022).

B. Sesi Pengenalan Canva

Sesi pengenalan bertujuan untuk memperkenalkan peserta pada dasar-dasar penggunaan Canva. Kegiatannya meliputi:



Gambar 1 Pengenalan Canva

1. Demonstrasi langkah-langkah penggunaan Canva, mulai dari pendaftaran, navigasi antarmuka, hingga pemilihan template dan pengeditan desain.
2. Diskusi singkat mengenai berbagai jenis desain yang dapat dihasilkan dengan Canva, seperti poster, brosur, dan publikasi digital lainnya (Sari & Kusuma, 2023).

C. Praktik Desain Grafis

Sesi praktik bertujuan

untuk memberikan pelatihan kepada peserta dalam membuat desain grafis yang sederhana dan dapat diterapkan. Kegiatannya meliputi:

Sesi 1: Peserta membuat poster untuk acara masjid menggunakan template yang disediakan di Canva, menambahkan teks, gambar, dan menyesuaikan desain sesuai kebutuhan.

Sesi 2: Peserta membuat brosur untuk kegiatan masjid dengan menerapkan prinsip-prinsip desain grafis seperti komposisi, warna, dan tipografi (Setyawan & Rahmawati, 2021).



Gambar 2. Proses pelatihan pembuatan desain.

Setelah setiap sesi, dilakukan diskusi dan tanya jawab untuk memberikan umpan balik langsung pada desain yang telah dibuat peserta.

D. Pendampingan dan Sesi Kreatif

Sesi pendampingan bertujuan untuk memberikan bimbingan langsung kepada peserta dalam menyelesaikan desain akhir mereka. Kegiatannya meliputi:

1. Peserta bekerja secara mandiri atau dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan desain mereka, dengan pendampingan dari fasilitator.
2. Diskusi kelompok untuk berbagi hasil desain, mendapatkan masukan dari fasilitator, dan memberikan umpan balik satu sama lain (Sari & Kusuma, 2023).



Gambar 3 Proses Pendampingan

E. Penutup dan Evaluasi

Sesi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dan mengumpulkan umpan balik dari peserta. Kegiatannya meliputi:

1. Peserta mengisi kuesioner evaluasi untuk mengumpulkan data mengenai kepuasan mereka

terhadap materi pelatihan, fasilitator, dan aktivitas yang telah dilakukan.

2. Diskusi tentang pengalaman selama pelatihan, tantangan yang dihadapi, serta saran untuk pelatihan berikutnya (Setyawan & Rahmawati, 2021).
3. Penyusunan laporan evaluasi yang mencakup analisis data kuesioner dan rekomendasi untuk pelatihan selanjutnya.



Gambar 4 Evaluasi dan Kegiatan Pelatihan

F. Dokumentasi dan Tindak Lanjut

Sesi ini bertujuan untuk menghasilkan laporan hasil pelatihan dan menyusun rencana tindak lanjut. Kegiatannya meliputi:

1. Mendokumentasikan hasil evaluasi dan umpan balik dari peserta.
2. Menyusun rencana tindak lanjut berdasarkan hasil evaluasi untuk memperbaiki dan mengoptimalkan

pelatihan di masa mendatang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Masjid di Desa Bencoy memiliki potensi yang signifikan sebagai pusat kegiatan sosial dan keagamaan. Namun, kurangnya keterampilan dalam penggunaan teknologi desain grafis menjadi hambatan dalam menyampaikan komunikasi dan promosi kegiatan masjid secara efektif. Akibatnya, partisipasi masyarakat dalam kegiatan masjid rendah, serta penyebaran informasi tentang program-program yang diadakan kurang optimal.

Untuk mengatasi tantangan ini, pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan untuk remaja masjid (Arief, 2014). Canva, sebagai aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, memungkinkan remaja masjid untuk membuat konten visual berkualitas tinggi tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam (Zhang & Zhang, 2021; Smith, 2022).

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menciptakan materi promosi dan

informasi yang menarik serta efektif. Dalam sesi pelatihan, peserta diperkenalkan dengan antarmuka Canva dan diberikan panduan langkah demi langkah dalam membuat desain yang relevan, seperti poster dan brosur, yang dapat digunakan dalam kegiatan masjid.

Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan alat desain grafis yang tepat dapat memperluas jangkauan informasi (Komalasari, 2021) dan menarik lebih banyak peserta dalam kegiatan komunitas (Johnson et al., 2023). Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis remaja masjid tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap kegiatan masjid dan komunikasi di Desa Bencoy.

Keberhasilan pelatihan dinilai berdasarkan beberapa indikator berikut:

1. Partisipasi Peserta: Jumlah peserta yang terlibat aktif dalam sesi pelatihan dan latihan desain.
2. Kualitas Desain: Evaluasi terhadap desain yang dihasilkan oleh peserta, dengan mempertimbangkan kreativitas, kejelasan

informasi, dan kesesuaian dengan tujuan kegiatan masjid.

3. Peningkatan Keterampilan: Penilaian keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan melalui kuesioner dan pengamatan langsung.
4. Aplikasi Hasil Pelatihan: Jumlah dan kualitas materi promosi yang dihasilkan oleh peserta dan diterapkan dalam kegiatan masjid pasca pelatihan.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa remaja masjid berhasil meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan Canva. Mereka mampu menghasilkan desain poster dan brosur, yang kemudian digunakan untuk mempromosikan kegiatan masjid. Peserta juga menunjukkan antusiasme yang tinggi sepanjang pelatihan dan aktif berpartisipasi dalam diskusi serta sesi tanya jawab.

V. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva bagi remaja masjid di Desa Bencoy telah berhasil meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan

materi promosi dan informasi yang lebih efektif. Dengan keterampilan ini, masjid dapat lebih optimal menjalankan perannya sebagai pusat kegiatan komunitas melalui komunikasi yang lebih baik dan promosi yang menarik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan partisipasi masyarakat.

Berdasarkan hasil pelatihan, beberapa rekomendasi yang dapat diambil adalah:

1. Pelatihan lanjutan: Menyelenggarakan pelatihan lanjutan untuk memperdalam keterampilan desain grafis remaja masjid, termasuk pengenalan fitur-fitur lanjutan di Canva.
2. Pendampingan berkelanjutan: Fasilitator memberikan pendampingan terus-menerus kepada remaja masjid dalam pembuatan desain, agar keterampilan yang diperoleh terus berkembang dan diterapkan secara efektif.
3. Integrasi teknologi dalam kegiatan masjid: Mendorong pemanfaatan teknologi desain grafis secara lebih luas dalam berbagai

kegiatan masjid, baik untuk promosi maupun pembuatan materi edukatif dan dakwah.

4. Kolaborasi dengan komunitas lain: Menginisiasi kolaborasi dengan komunitas lain di desa untuk memperluas penggunaan desain grafis, sehingga hasil pelatihan dapat memberikan dampak yang lebih besar bagi masyarakat desa secara keseluruhan

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas nama seluruh mahasiswa KKN Institut KH. Ahmad Sanusi, kami menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan pelatihan Canva untuk remaja masjid di Desa Bencoy. Kami sangat menghargai dedikasi dan partisipasi aktif dari para remaja masjid yang bersemangat mengikuti pelatihan ini. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada perangkat desa dan seluruh masyarakat Desa Bencoy atas dukungan penuh mereka terhadap kegiatan ini.

Kami berharap pelatihan ini akan memberikan manfaat

yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis remaja, serta dalam memakmurkan masjid dan lingkungan sekitarnya. Kami

berharap kerjasama yang baik ini dapat terus berlanjut untuk mendukung kegiatan-kegiatan positif di masa depan. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. R., & Adi, A. S. (2014). Peran Karang Taruna Dalam Pembinaan Remaja di Dusun Candi Desa Candinegoro Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2(1), 190–205.
- Idawati, M., Muhammad, M., Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751.
- Johnson, A., Lee, B., & Kim, C. (2023). Penggunaan Alat Desain Grafis yang Efektif dalam Keterlibatan Komunitas. *Journal of Community Development*, 15(2), 123-135.
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71–77.
- Mintarsih, Kurniasih, E., Festi, H., Nurlaila, E., Musringudin, & Chairunnisa, M. A. (2022). Pelatihan Modifikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sdn Petir 1 Dan Sdn Petir 3. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 38–44.
- Prasetyo, D., & Wibowo, H. (2022). Keuntungan dari Pelatihan Desain Grafis untuk Remaja Masjid. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 10(1), 45-58.
- Sari, R., & Kusuma, L. (2023). Penerapan Canva dalam Pelatihan Desain Grafis di Masjid. *Jurnal Teknologi Informasi*, 12(3), 89-102.
- Sari, C. (2024). Pengaruh Karang Taruna Dalam Membentuk Karakter Positif dan Etika Sosial Pemuda di Desa Balonggabus, 2(1).
- Setyawan, A., & Rahmawati, M. (2021). Penilaian Pelatihan Desain Grafis untuk Komunitas Masjid. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(4), 67-

80.

Smith, J. (2022). Pengenalan Canva untuk Komunikasi Komunitas yang Efektif. *Design Today*, 5(1), 30-42.

Zhang, Y., & Zhang, X. (2021). Aplikasi Desain Grafis yang Mudah Digunakan untuk Non- Profesional. *International Journal of Design*, 19(2), 210-225.