

# PERSEPSI PEMUDA DUSUN AMBENG-AMBENG DESA NGINGAS KEC. WARU KAB. SIDOARJO TERHADAP PELATIHAN KREATIVITAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

<sup>1</sup>Ananda Naufal Ichsan Zainal, <sup>2</sup>Jupriono, <sup>3</sup>M. Kendry Widiyanto

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Ilmu komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
[ananda.naufal000@gmail.com](mailto:ananda.naufal000@gmail.com)

## **Abstract**

*Currently, design platforms provide websites and programs that make designing simple. One of the best tools for designing is Canva. Both the Canva website and mobile app are available for use. Canva was created with an extensive collection of tools and templates that make it simple for someone to quickly design posters, greeting cards, brochures, and presentations. Teenagers use Canva because of this. The study's central issue is how young people in Ambeng-Ambeng Hamlet, Ngingas Village, and Kec. Waru Kab. Sidoarjo perceive training in creative visual communication design. The goal of this study was to learn more about and provide an explanation for the youth's perceptions of training in creative visual communication design in Kec. Waru Kab. Sidoarjo's Ambeng-Ambeng Hamlet and Ngingas Village. The notion of innovation division is used in conjunction with a descriptive qualitative methodology in this study. The findings of this study draw conclusions using two different methodologies, namely the capabilities of the Canva program and the inventiveness of visual communication designs. Teenagers' capacity for creativity can therefore be increased by this instruction in visual communication design through the Canva app.*

**Keywords:** *Canva Application, Creativity, Visual Communication Design, Perception*

## **Abstrak**

Saat ini, platform desain menyediakan situs web dan program yang membuat desain menjadi sederhana. Salah satu alat terbaik untuk mendesain adalah Canva. Situs web dan aplikasi seluler Canva tersedia untuk digunakan. Canva dibuat dengan berbagai koleksi alat dan template yang memudahkan seseorang untuk mendesain poster, kartu ucapan, brosur, dan presentasi dengan cepat. Remaja menggunakan Canva karena hal ini. Rumusan masalah dalam kajian ini adalah bagaimana pemuda di Dusun Ambeng-Ambeng, Desa Ngingas, dan Kec. Waru Kab. Sidoarjo mempersepsikan pelatihan desain komunikasi visual kreatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memberikan penjelasan tentang persepsi remaja terhadap pelatihan desain komunikasi visual kreatif di Kec. Waru Kab. Dusun Ambeng-Ambeng Sidoarjo dan Desa Ngingas. Divusi inovasi digunakan bersama dengan metodologi kualitatif deskriptif dalam penelitian ini. Temuan penelitian ini menarik kesimpulan dengan menggunakan dua metodologi yang berbeda, yaitu kapabilitas program Canva dan daya cipta desain komunikasi visual. Oleh karena itu, kapasitas kreativitas remaja dapat ditingkatkan dengan instruksi dalam desain komunikasi visual ini melalui aplikasi Canva.

**Kata kunci:** Aplikasi Canva, Kreativitas, Desain Komunikasi Visual, Persepsi

## Pendahuluan

Desain grafis dapat digunakan pada komunikasi dalam berbagai cara untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Meskipun ada berbagai banyak jenis backdrop desain grafis, desain grafis dapat membantu kita mengkomunikasikan ide dengan lebih mudah karena kebanyakan orang akan lebih cepat memahaminya saat disajikan dalam format visual.

Desain komunikasi visual adalah studi tentang ide komunikasi dan ekspresi artistik menggunakan komponen desain grafis termasuk gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan tata letak. Sumbo Tinarbuko mendefinisikan desain komunikasi visual sebagai studi tentang konsep komunikasi dan ekspresi kreatif. Karena kemajuan teknologi terus berlanjut, desain grafis menjadi semakin diperlukan melalui pesan yang jelas dan mudah dipahami dapat disampaikan kepada khalayak dengan menggunakan desain grafis yang efektif, ilmu komunikasi dan desain grafis saling terkait erat.

Menurut Sumbo Tinarbuko komunikasi dengan menggunakan penglihatan disebut sebagai komunikasi visual (Nuren Febhimaesuri, 2021). Tentu saja, menggunakan media yang dapat dilihat secara visual dapat menyampaikan informasi atau melayani tujuan tertentu kepada seseorang atau audiens. Menggabungkan seni, simbol, tipografi, gambar, desain grafis, grafik, dan warna dalam penyampaian.

Menyelidiki prinsip-prinsip komunikasi yang digunakan dalam berbagai media untuk merepresentasikan pemikiran dan ide secara visual melalui penggunaan elemen grafis termasuk bentuk, gambar, penyusunan huruf, komposisi warna, dan tata letak adalah tujuan dari ilmu desain komunikasi visual. Ilmu komunikasi dan desain grafis saling terkait karena desain visual yang baik dapat melibatkan audiens dan memfasilitasi pemahaman.

Membuat desain grafis memang tidak mudah, pengguna harus terlebih dahulu belajar. Namun, di era modern, kemajuan teknologi semakin memudahkan kita untuk menyelesaikan desain grafis, seperti logo, poster, dan CV. Salah satu platform tersebut adalah program Canva. Sejumlah alat, termasuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, bookmark, dan buletin, tersedia melalui aplikasi Canva di perangkat seluler, laptop, atau PC. (Pelangi, 2020).

Penggunaan desain grafis saat ini dibutuhkan di berbagai bidang kehidupan yang melibatkan persepsi, pencitraan, dan komunikasi. Komunikasi informasi dapat difasilitasi melalui desain grafis, yang juga membuat informasi lebih estetis dan mempesona.

Pelajar SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi yang tinggal di sekitar Desa Ambeng-Ambeng berpartisipasi dalam kajian yang berpusat pada aplikasi Canva dan tergabung dalam berbagai kelompok, antara lain Karang Taruna, IPNU, dan IPPNU. Permasalahan di Desa Ambeng-Ambeng, khususnya remaja, adalah kurangnya imajinasi kepala desa dalam membuat media informasi untuk dibagikan kepada masyarakat dan acara desa lainnya untuk mempromosikan suatu kegiatan. Solusi yang dapat dilakukan yaitu pelatihan kreativitas desain grafis terhadap komunikasi visual.

Berdasarkan justifikasi atau konteks di atas, penelitian ini dibuat setelah selesainya pelatihan desain grafis bagi organisasi IPNU IPPNU dan beberapa pemuda dalam rangka memenuhi program KKN, yang bertujuan untuk membekali pemuda perangkat desa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan informasi yang lebih baik. Sarana media bagi masyarakat guna meningkatkan efektifitas proses transfer informasi di wilayah desa.

## **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Metode deskriptif dapat diuraikan sebagai prosedur pemecah masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau menuliskan keadaan subyek atau obyek penelitian suatu organisasi, masyarakat dan lain-lain (Rahayuningtyas, 2014).

Penulis penelitian ini menggunakan teknik penelitian kualitatif dan menggunakan strategi deskriptif. Sebuah isu dikembangkan dalam penelitian deskriptif kualitatif sehingga mendorong penyelidikan atau pendokumentasian kondisi sosial yang akan dikaji secara mendalam, luas, dan luas. Penggunaan deskripsi verbal dan tertulis untuk mendeskripsikan fenomena yang dialami partisipan penelitian, seperti perilaku, persepsi, minat, motif, dan tindakan, dikenal dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif mengungkapkan pendapat dan pemikiran para partisipan dengan penekanan pada kepedulian sosial. Pendekatan kualitatif ini berusaha memahami bagaimana pemuda di Dusun Ambeng-Ambeng, Desa Ngingas, dan Kec. Waru Kab. Sidoarjo secara keseluruhan berkembang dalam hal desain komunikasi visual.

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode wawancara tatap muka atau face to face yang dilakukan oleh dua pihak, serta metode dokumentasi yang dihasilkan dari dokumen-dokumen sebagai bahan analisis dalam penelitian ini. Setelah mendapatkan hasil dari pengumpulan data penulis perlu melakukan analisis data kualitatif umum. Strategi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan digunakan dalam analisis data penelitian ini.

## **Hasil dan Pembahasan**

Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti melakukan Analisa dan mengumpulkan informasi terlebih dahulu di Kawasan dusun Ambeng-Ambeng. Pada dusun tersebut terdapat beberapa masalah salah satunya yaitu kurangnya minat pada bidang kreatif pada remaja, oleh karena itu masalah yang terjadi pada pemuda dusun Ambeng-Ambeng menjadi faktor pendorong untuk peneliti melakukan penelitian pada dusun tersebut.

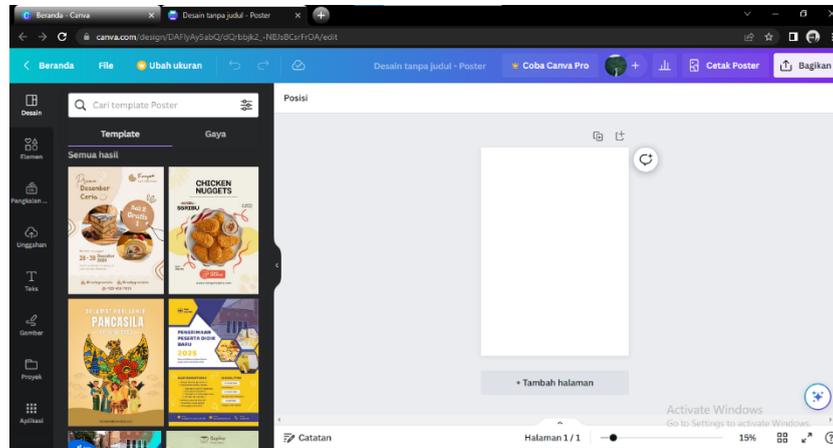
Peneliti melakukan observasi awal yaitu menjumpai ketua IPNU untuk mengajukan penelitian dalam pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva. Ketua IPNU sangat terbuka dan setuju dengan penelitian yang akan dilakukan pada dusun tersebut. Dalam selisih 4 hari setelah mengikuti pelatihan desain grafis peneliti melakukan wawancara langsung pada 2 orang peserta yang dipilih untuk menjawab pertanyaan tentang seputar canva.

Tujuan, temuan, dan rumusan masalah dari penelitian ini akan dituangkan dalam bagian ini, beserta penjelasan dari wawancara dan diskusi yang dilakukan. Presentasi disusun dengan menggunakan informasi yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Kumpulan data lengkap yang dibahas pada bagian ini merupakan satu-satunya hasil pengolahan data berdasarkan komentar peserta yang telah disesuaikan dengan konteks pembahasan.

Setelah melakukan observasi dan penelitian yaitu menemukan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan. Maka hasil dari penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

## 1. Fitur Aplikasi Canva

Canva adalah alat desain visual yang dapat langsung digunakan di PC atau ponsel cerdas dan tersedia baik online maupun offline. Sebuah desain yang unik di dalam aplikasi Canva, fitur Canva dapat membantu seseorang dalam menghasilkan karya desain.



Gambar 1. Fitur-fitur Canva

Ada beberapa fitur dalam aplikasi Canva, antara lain template siap pakai yang membantu mempercepat proses pembuatan karya desain dan dapat disesuaikan dengan preferensi kalian. Ada juga ilustrasi yang berisi berbagai jenis ikon dan ilustrasi yang dapat langsung digunakan meskipun tidak berbayar (gratis), dengan variasi font dan warna. Selain grafik, Canva menawarkan berbagai opsi desain teks dan latar belakang yang dapat membantu Anda menjadi lebih kreatif. Animasi dapat digunakan untuk membuat desain lebih menarik bagi masyarakat umum. Mas Andik mencoba untuk terlibat dengan program Canva saat mengikuti kursus desain grafis berbasis aplikasi Canva, berikut cuplikan percakapannya dengan Kak Andik.

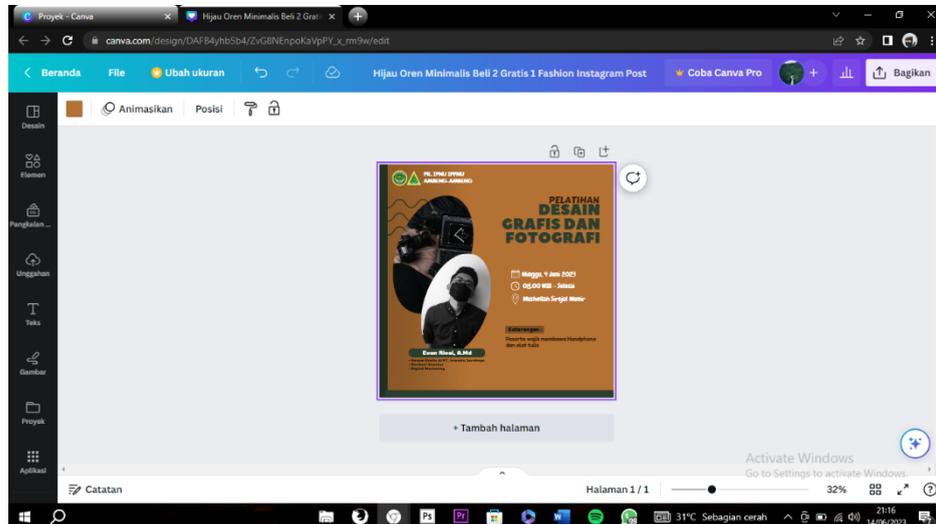
*“Menurutku gampang sih, dikarenakan disitu banyak fitur dan banyak pilihannya kayak, membuat presentasi, ngedit foto dan template-template jadi disitu sudah disediakan.”*

Dari ungkapan Kak Andik di atas menunjukkan bahwa canva menjadi salah satu aplikasi desain grafis yang mudah untuk dipelajari bagi pemula. Dengan banyaknya fitur pengguna dapat mengembangkan ide-ide yang menarik dalam membuat karya desain pengguna kepada masyarakat. Ini sesuai dengan pandangan Supradaka yang mengatakan bahwa dengan nada fitur drag and drop-nya yang dapat membantu membuat desain apapun dengan cepat (Supradaka, 2022).

## 2. Kreativitas Desain Komunikasi Visual

Dalam konteks desain komunikasi visual, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan konsep-konsep segar, ide-ide inventif, dan karya-karya yang menarik secara visual yang mematuhi prinsip-prinsip desain komunikasi visual. Dengan kreatifitas desain komunikasi visual ini, desain baru bisa tercipta, ada efektivitas yang bisa mempercepat penyelesaian sebuah proyek desain grafis, dan banyak pihak yang bisa berpartisipasi, seperti halnya wawancara dengan Kak Andik.

*“Apa yang menjadi menarik ini bisa dilihat dari tampilan, karena kalau dilihat dari sudut pandang orang pertama akan langsung tertuju pada penampilan yang ditunjukkan, terus ada juga pembahasan, dan cara penyampaian kita yang gampang dipahami sama orang lain.”*



Gambar 2. Poster Informasi Untuk Pelatihan Desain Grafis

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Kak Andik ini diketahui bahwa dengan adanya penampilan yang menarik, pembahasan yang dikemas secara padat dan cara penyampaiannya dapat tersampaikan kepada khalayak dengan sangat jelas. Ini sesuai dengan pandangan menurut International Design School yang tertulis bahwa desain grafis mutlak diperlukan dikarenakan berhubungan erat dengan persepsi, pencitraan dan juga komunikasi.

### 3. Perspektif Teoritis

Menurut teori yang disukai para peneliti, teori difusi inovasi menyebar. Aplikasi Canva merupakan penemuan baru di bidang desain grafis karena menghubungkan teori dan penelitian. Siswa dapat lebih mudah mengembangkan desain grafis berkat inovasi aplikasi Canva, yang mencakup sejumlah fitur untuk digunakan dan penggunaannya yang fleksibel pada perangkat keras seperti laptop, komputer, atau ponsel. Bisa dibayangkan anak-anak muda Dusun Ambeng-Ambeng sangat cepat beradaptasi atau menerima aplikasi Canva.

Anak muda di Ambeng-Ambeng mudah mendesain karena fitur-fitur aplikasi Canva user-friendly. Remaja dapat mengembangkan atau mendesain dengan lebih mudah dan menyenangkan berkat berbagai fitur templat, ikon, grafik, teks, dan latar belakang yang telah dibuat sebelumnya. Ini adalah bagian dari kompleksitas teori difusi inovasi.

Salah satu komponen kreativitas adalah keluwesan pemikiran yang terkait dengan mempertimbangkan konsep-konsep baru, kelahiran kreativitas, dan pengembangan desain baru. Remaja yang cukup fleksibel untuk mempertimbangkan banyak pilihan atau solusi bukan hanya satu desain tetapi berbagai desain, dapat menjadi lebih baik saat membuat dan memproduksi desain grafis. Kemampuan anak muda untuk menggunakan kemampuan aplikasi Canva secara kreatif untuk menghasilkan desain yang merupakan hasil pemikiran unik mereka sendiri disebut dengan orisinalitas. Terkait keterkaitan

antara penyampaian pesan dan desain grafis kreatif, pesan dapat dibuat lebih menarik bagi audiens.

## **Penutup**

Sesuai dengan pembahasan yang telah dibahas dalam penelitian ini mengenai persepsi pemuda dusun Ambeng-Ambeng desa Ngingas Kec. Waru Kab. Sidoarjo terhadap pelatihan kreativitas desain komunikasi visual dapat di simpulkan bahwa aplikasi canva sangat efektif untuk digunakan oleh para remaja setelah mengikuti langkah-langkah yang tertera pada saat pelatihan tersebut. Dari melihat perkembangan para peserta, mereka mendapatkan kriteria sangat layak dengan memberikan respon yang sangat positif terhadap pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut:

1. Menurut penelitian, dari berbagai kemampuan perangkat lunak Canva mencakup template siap pakai yang membantu mempercepat pekerjaan kreatif dan dapat disesuaikan berdasarkan preferensi pengguna. Ada juga gambar-gambar yang meskipun tidak diinginkan, berisi berbagai ikon dan ilustrasi yang bisa langsung dimanfaatkan. Pilihan berbayar (gratis) yang menawarkan berbagai pilihan desain teks dan backdrop juga bisa mendorong Anda untuk lebih imajinatif. Untuk menarik audiens yang lebih luas, Canva dapat menggunakan animasi selain ilustrasi. Dengan karakteristik yang variatif tersebut, Anda yang masih pemula sekalipun dapat mempelajari sesuatu dengan cepat.
2. Desain merupakan sub bidang fotografi yang menitik beratkan pada aspek berkomunikasi melalui media fotografi untuk merancang ide-ide dalam suatu konsep pemikiran dalam bentuk karya seni dan estetika, dengan fungsi utama mengkomunikasikan pesan khusus kepada masyarakat melalui gambar, berdasarkan temuan diskusi bahwa komunikasi visual dalam desain grafis sangat penting untuk mencapai pesan yang dimaksud kepada penerima yang diinginkan.

Setelah melakukan penelitian, terdapat rekomendasi yang peneliti berikan sebagai berikut:

1. **Bagi Pengguna Aplikasi Canva**  
Fitur program Canva saat ini memiliki nilai positif karena membantu desain komunikasi visual pengguna menjadi lebih kreatif. Hal ini dimaksudkan agar keingintahuan pengguna terhadap desain grafis dan desain komunikasi visual dapat membantu mereka mengembangkan kreativitasnya.
2. **Bagi Peneliti Selanjutnya**  
Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas penelitian ini. Akademisi lain mungkin memperhitungkan elemen tambahan yang terkait dengan dampak atau efek fitur aplikasi desain grafis pada berbagai jenis pola pikir.

## **Daftar Pustaka**

- Nuren Febhimaesuri, D. R. (2021). ANALISIS SEMIOTIKA KOMUNIKASI VISUAL PADA POSTER IKLAN "TEH PUCUK HARUM". *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 156-160.
- Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 18.
- Rahayuningtyas, E. (2014). Difusi Adopsi Inovasi Program Sanitasi Total Berbasis Masyarakat (Stbm) (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Penyebaran Dan Penerimaan Inovasi Pembangunan Jamban Bersih Dan Sehat Pada Masyarakat Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri). *Paper Jurnal Online Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Ikraith-Teknologi*, 6(74).