

# Praktek Desain Grafis Bagi Komunitas Perempuan Rumah Belajar *Nies World* Sebagai Media Pengembangan Diri dan Kreativitas Dalam Upaya Untuk Berwirausaha

<sup>1</sup>Kezia Noviani Anou, <sup>2</sup>Endang Haryati, <sup>3</sup>Ego Srivajawaty Sinaga, <sup>4</sup>Hubertus Ngaderman, <sup>5</sup>Benny Abraham Bungasalu, <sup>6</sup>Yohana Ambokari

<sup>1,2,4,5,6</sup>Prodi Fisika, <sup>3</sup>Prodi Tek. Geofisika  
Univ. Cenderawasih, Jl. Kamwolker perumnas 3 waena, Jayapura, 99332

E-mail: [keziaanou@gmail.com](mailto:keziaanou@gmail.com)

**Abstrak** — Desain grafis menjadi keahlian yang banyak dibutuhkan saat ini. Dengan adanya komunitas perempuan di rumah belajar *Nies World*, menjadi kesempatan yang baik untuk membuka kelas desain grafis bagi para pemuda saja. Kelas hanya akan difokuskan dalam pembuatan kalender meja dan kalender dinding baik, cetak maupun digital. Metode yang digunakan adalah memberikan ceramah terkait materi pengantar dan pendampingan praktek secara langsung. Produk yang berhasil didesain peserta sangat baik, terlihat dari jenis template yang dipilih, jenis tulisan, warna tulisan dan pemilihan gambar yang tepat serta seimbang antar elemen yang ada. Beberapa kalender yang terbaik dicetak dan diberikan kembali kepada peserta yang bersangkutan. Dengan pelatihan ini diharapkan para pemuda dapat menuangkan ide serta berkreasi memberikan desain terbaiknya untuk menciptakan produk yang berkualitas. Potensi ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri, sebagai modal berwirausaha melalui penjualan hasil produksi ataupun membuka jasa desain.

**Kata Kunci** — Disain Grafis, Kalender, Komunitas Perempuan, Wirausaha

**Abstract** — Graphic design is a skill that is much needed today. With the existence of a women's community at the *Nies World* learning house, it is a good opportunity to open graphic design classes for young women only. Classes will only focus on making desk calendars and wall calendars, both print and digital. The method used is giving lectures related to introductory material and direct practical assistance. Products that were successfully designed by the participants were very good, seen from the type of template chosen, the type of writing, the color of the writing and the selection of images that were appropriate and balanced between existing elements. Some of the best calendars were printed and given back to the participants concerned. With this training, it is hoped that young women can express ideas and be creative in providing their best designs to create quality products. This potential can be beneficial for oneself, as entrepreneurial capital through selling production results or opening design services.

**Keywords** — Graphic Design, Calendars, Women Community, Entrepreneurs

## 1. PENDAHULUAN

Mempersiapkan diri dengan mengikuti kegiatan pengembangan diri adalah hal yang wajib dilakukan. Melihat perkembangan teknologi yang ada saat ini, maka kelas desain grafis adalah kelas yang menjadi pilihan strategis untuk meningkatkan *soft skill* serta kemandirian para pemuda. Desain grafis muncul dari kebutuhan untuk berkomunikasi antar manusia melalui media visual sejak abad ke-19 hingga saat ini [1]. Sebuah studi yang dilakukan di Universitas Harvard di Amerika Serikat menunjukkan bahwa kesuksesan seseorang tidak hanya bergantung pada pengetahuan dan keterampilan teknis (*hard skill*), tetapi lebih pada kemampuan memimpin diri sendiri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini menunjukkan bahwa hanya sekitar 20% kesuksesan ditentukan oleh *hard skill* dan sisanya 80% ditentukan oleh *soft skill* [2]. Pada

masa ini, desain grafis memegang peranan penting dalam kesuksesan di berbagai aspek kehidupan.

Secara umum konsep desain grafis adalah seni berkomunikasi dengan jenis, ruang dan gambar. Desain grafis itu bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis meliputi seni rupa, tipografi, tata letak dan desain interaksi [3]. Desain grafis digunakan di segala bidang termasuk desain perusahaan (logo dan *branding*), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain *web*, desain komunikasi, dan kemasan produk [4].

*Software* atau aplikasi yang biasa digunakan dalam desain grafis antara lain *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Canva* dan lainnya [5]. *Canva* merupakan aplikasi yang memiliki fitur sangat menarik dan beragam [6]. Secara umum, *canva* dapat digunakan untuk keperluan grafis seperti poster, kartu ucapan, sertifikat, presensi dan

infografis dengan gambar dan desain yang menarik [7]. *Canva* mudah digunakan bagi pemula dan fitur *drag and drop*-nya memudahkan pengguna dalam membuat desain yang diinginkan [8]. *Canva* dapat diakses melalui *desktop* dan perangkat seluler sehingga pengguna dapat berkreasi dimana saja [9]. Leryan [10] menggunakan karya *Canva* untuk membuat media presentasi yang inovatif, dan dipraktekkan oleh mahasiswa pendidikan sejarah di Universitas Sanata Dharma. Aplikasi tersebut memudahkan para guru sejarah untuk menerapkan pembelajaran sejarah dan mengikuti perkembangan teknologi terkini.

Rumah Belajar *Nies World* merupakan rumah belajar dengan beberapa kelas *soft skill*. Rumah Belajar *Nies World* berdiri sejak bulan Februari 2021 dan berlokasi di Kamp. Wolker, Perumnas 3 Waena, Kota Jayapura, Papua. Rumah Belajar *Nies World* digagas dan didirikan oleh seorang pemuda yang berlatar belakang sebagai *Youtuber* Papua bernama Nies Tabuni. Tujuan pendirian Rumah Belajar *Nies World* adalah sebagai wadah pengembangan diri untuk meningkatkan *soft skill* putra-putri Papua sehingga mampu menyesuaikan diri dalam perkembangan IPTEKS, bersaing dengan generasi muda lainnya, mampu berkarir di era digital, mampu mendapatkan pekerjaan dan bekerja sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman, mampu menciptakan lapangan pekerjaan bagi diri sendiri ataupun juga bagi orang lain. Dengan demikian, melalui Rumah Belajar *Nies World* ini, diharapkan dapat merangkul para pemuda-pemudi Papua untuk keluar dari zona minim *soft skill* yang berujung kepada pengangguran.

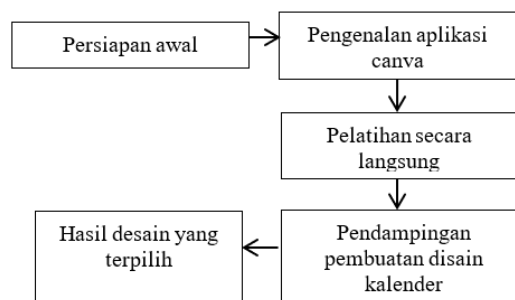
Kalangan yang disasar oleh Rumah Belajar *Nies World* ini adalah komunitas pemuda baik dari usia sekolah menengah sampai dengan mahasiswa. Namun kegiatan yang ada di sana hanya sering diikuti oleh pelajar atau mahasiswa pria saja. Oleh karena itu, beberapa kelas didesain agar komunitas yang mengikuti adalah khusus dari kalangan wanita. Banyak dari wanita juga memiliki kreativitas tinggi dalam hal yang berkaitan dengan kelas videografi, desain dan lain sebagainya. Kelas-kelas lain yang telah berjalan di Rumah Belajar *Nies World* yaitu kelas musik yang menjadi fokus utama, kelas bahasa Inggris, kelas Fotografi, kelas Desain Web dan Kewirausahaan.

Tujuan kegiatan ini adalah memberikan keterampilan bagi generasi muda yang ada di Rumah Belajar *Nies Word* supaya peserta mahir dan terampil dalam menggunakan desain grafis *Canva*. Harapannya adalah mereka dapat menjadi *interprener* yang handal dan dapat membuka lowongan pekerjaan. Dengan demikian, melalui program penerapan IPTEKS ini, kemandirian para pemuda dapat tercapai.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penerapan IPTEKS di Rumah Belajar *Nies World* dilakukan dengan sistem pendampingan secara langsung. Kegiatan akan dilakukan mulai dari teori sampai dengan praktik menjalankan aplikasi *Canva* dalam membuat desain grafis. Komunitas sasaran akan dikenalkan materi tampilan poster, flyer, sertifikat, kartu nama, logo, undangan, undangan animasi, brosur, sampul buku, desain kaus dan masih banyak lagi. Pada kesempatan ini akan difokuskan dalam praktek mendesain kalender meja dan kalender dinding baik cetak maupun digital.

Dalam penerapan IPTEKS ini para pemuda hanya menggunakan telepon genggam. Hal ini dipilih untuk memudahkan para pemuda untuk langsung dapat mengakses aplikasi *Canva* dan dapat cepat membuat desain masing-masing. Alur kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang awalnya diperuntukkan hanya bagi komunitas perempuan ini mendapat sambutan yang luar biasa dari pemuda, baik dari lingkungan rumah belajar, juga dari luar. Agar tidak mengurangi antusiasme mereka, maka yang perempuan didaftarkan terlebih dahulu, kemudian dengan sisa kuota yang masih ada diperuntukkan bagi laki-laki.

Kegiatan dimulai dengan memberikan pengantar teori *Canva* (Gambar 2) supaya mereka memahami fungsi dari aplikasi tersebut dan cara menggunakannya. Tahap pertama yang harus dilakukan adalah meng-*install* terlebih dahulu aplikasi *canva*, kemudian melihat fitur-fitur yang ada pada aplikasi, dan cara mengoperasikannya. Dalam hal ini akan diberikan pendampingan agar mereka bisa mengoperasikan aplikasi *canva* untuk membuat desain kalender yang mereka inginkan (Gambar 3)

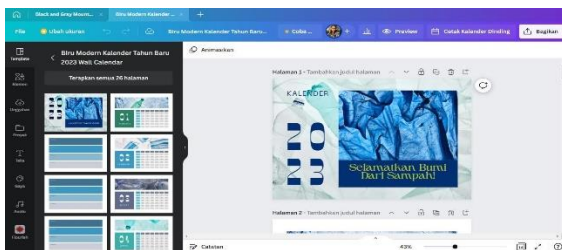


Gambar 2. Penyampaian teori



Gambar 3. Pendampingan Peserta

Proses mendesain dimulai dari melihat menu *template*, elemen, unggahan, proyek, teks, gaya, audio dan *florish*. Karena pada kegiatan ini difokuskan pada mendesain kalender meja dan dinding, maka *template* yang dicari adalah *template* kalender (Gambar 4).



Gambar 4. Tampilan proyek desain kalender pada aplikasi Canva

Peserta dipandu secara langsung untuk merancang desainnya. Ketika mendesain, proses yang paling lama dan yang paling menarik adalah memilih *template*. Peserta diberikan kesempatan untuk memilih satu *template* dari yang tersedia. Kemudian peserta mengedit sesuai dengan kreativitas masing-masing. Ketika mengalami kendala dalam mengedit seperti, memperbesar atau memperkecil tulisan, mengganti jenis tulisan, menggeser kotak teks atau gambar, mengganti warna tulisan atau elemen dapat langsung dibantu. Dengan demikian proses mendesain berjalan secara interaktif. Hasil dari 3 desain yang terbaik akan dicetak (Gambar 5-7). Produk yang berhasil didesain peserta sangat baik, terlihat dari *template* yang dipilih, jenis tulisan, warna tulisan dan pemilihan gambar yang tepat serta seimbang antar elemen yang ada. Kalender terbaik yang dicetak diberikan

kembali kepada peserta yang bersangkutan. Hal ini dilakukan untuk menjadi contoh produk dan catatan portofolio peserta, sebagai bekal berwirausaha. Setidaknya setiap peserta telah memiliki modal contoh desain untuk bisa memulai usaha.



Gambar 5. Kalender dinding atas nama Rivaldo (Terbaik 1)



Gambar 6. Kalender meja atas nama Vina (Terbaik 2)



Gambar 7. Kalender meja atas nama Malkio (Terbaik 3)



#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi *canva* telah memberikan pemahaman baru dan keterampilan kepada pemuda Papua yang berada di sekolah alternatif *Nies World*. Karya desain kalender meja dan kalender dinding yang mereka buat sangat menarik dan bagus. Desain awal tersebut menjadi modal awal untuk berwirausaha.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan terimakasih kepada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Cenderawasih yang telah memberikan dukungan pendanaan selama berlangsungnya kegiatan ini pada tahun 2022.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Dewojati, R.K.W. (2015). Desain grafis sebagai media mengungkapkan iklan. *Gambar*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- [2]. Wati, W. (2010). Strategi Pembelajaran Softskill Dan Multiple Intelegence. (Online), <http://widya57physicsedu.wordpress.com>
- [3]. Widya, Leonardo Adi Dharma dkk. 2016. Pengantar Desain Grafis. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI
- [4]. Desain grafis - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, Diakses pada 29 Mei2022
- [5]. Yahya, F., Hermansyah, Syafruddin, Fitriyanto, S., & Musahrain. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(July), 1–23
- [6]. Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam. Majalah Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- [7]. Purwati, Y. dan Perdanawanti, L. 2019. Pelatihan desain dengan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)* Vol., 1 (1), 42-51
- [8]. ID CloudHost, Mengenal Canva dan Cara Menggunakannya untuk Design secara GRATIS –, Diakses pada 29 Mei 2022
- [9]. Nayoan, A. (2019, November 29). Cara Menggunakan Canva: Tutorial Membuat Design Gratis. Retrieved from Niagahoster: <https://www.niaga-hoster.co.id/blog/cara-menggunakan-canva/>
- [10]. Leryan, LPA., Damringtyas, CP., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203.