

Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Menunjang Kreativitas dalam Literasi Informasi Tenaga Perpustakaan UIN Gusdur Pekalongan

¹Arditya Prayogi*, ²Ridho Aji Anggana, ³Ida Royani, ⁴M. Nasrullah

Email: arditya.prayogi@uingusdur.ac.id*

¹⁻⁴UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan

Abstract: *The Canva application is an application that is capable of designing images in the form of posters, presentations, greeting cards, brochures, videos and so on which are done online, making it very easy for users to design. The use of this application is currently relevant to be able to present information or news that is interesting, creative and informative so that information can be produced that is easily accepted by readers, which in this case are users. This service activity aims to foster a sense of creativity in creating information media to support the digital information literacy of UIN Gusdur Pekalongan library staff. The method used is socialization supported by direct practical efforts. From the results of the activity, it is clear that this activity can increase the insight and knowledge of library staff in supporting creativity in creating information to support digital information literacy.*

Keywords: *Canva Application, Creativity, Digital Literacy, Information*

Abstrak: Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang mampu untuk mendesain gambar baik dalam berupa poster, persentasi, kartu ucapan, brosur, video dan sebagainya yang dikerjakan secara daring sehingga sangat mempermudah pengguna untuk mendesain. Penggunaan aplikasi ini saat ini menjadi relevan untuk dapat menyajikan informasi atau berita yang menarik, kreatif, dan informatif agar dapat dihasilkan informasi yang mudah diterima oleh pembaca, yang dalam hal ini adalah para pemustaka. Kegiatan pengabdian ini bertujuan menumbuhkan rasa kreativitas dalam pembuatan media informasi guna mendukung literasi informasi digital para tenaga perpustakaan UIN Gusdur Pekalongan. Metode yang dilakukan adalah dengan sosialisasi dengan didukung upaya praktik secara langsung. Dari hasil kegiatan didapatkan gambaran bahwasanya kegiatan ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para tenaga perpustakaan dalam menunjang kreativitas pembuatan informasi untuk mendukung literasi informasi digital.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Kreativitas, Literasi Digital, Informasi

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini termasuk salah satu negara dengan pengguna internet terbesar di dunia. Tercatat lebih dari 190 juta pengguna internet di Indonesia. Dengan jumlah yang besar ini maka perkembangan teknologi informasi dewasa ini telah banyak mengubah pola pikir dan pola sikap para penggunanya tak terkecuali para pengguna internet itu sendiri. Penggunaan internet saat ini pun ditujukan untuk beragam kepentingan seperti pembelajaran, rapat, dan (yang utama) penelusuran dan penyampaian suatu (literasi informasi digital) informasi. Upaya terkait dengan kemampuan untuk melakukan literasi informasi digital saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam aspek kognitif karena dapat mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai

upaya untuk mendapatkan informasi dengan baik. Penguasaan aspek literasi –secara luas, yang baik sejatinya menjadi hal pokok yang sangat penting dalam kemajuan peradaban suatu bangsa.¹

Penyajian akan suatu informasi saat ini masih dilakukan baik secara konvensional-cetak dan juga modern-digital. Dalam penyajian informasi, dibutuhkan aspek kreativitas dengan tujuan agar informasi dapat lebih mudah untuk diterima oleh khalayak luas. Tak sebatas kreativitas, informasi yang disajikan juga harus informatif agar apa yang ingin disampaikan dalam suatu informasi dapat dijadikan prioritas oleh para pengaksesnya. Penyajian informasi atau berita yang menarik, kreatif, serta informatif merupakan salah satu modal untuk menciptakan budaya literasi informasi yang baik dan mudah diterima oleh khalayak. Bentuk penyajian informasi yang demikian salah satunya dapat disajikan dalam bentuk poster.

Sebagai salah satu media penyampai pesan informasi, poster memiliki daya tarik tersendiri. Tidak mengherankan jika media penyampai pesan informasi yang satu ini masih digunakan sampai sekarang ini. Poster yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, mencolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian. Kejelasan sebuah poster akan secara otomatis membuat orang paham pesan yang ingin disampaikan.² Tentu, suatu poster didesain dengan suatu tujuan untuk mengomunikasikan pesan yang kompleks menjadi sederhana, mempresentasikan informasi lebih singkat dan mudah dipahami, menjelaskan data supaya lebih mudah, serta memonitor secara periodik setiap parameter perubahan.³

Di sisi lain, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengembangkan berbagai ide dan cara baru dalam pemecahan masalah dalam rangka menemukan peluang (*thinking new thing*). Seseorang dapat dikatakan kreatif jika mereka dapat menggunakan dan menuangkan ide-ide yang sangat kreatif, yang dalam hal ini termasuk mampu menguasai kemampuan literasi informasi-digital sehingga menciptakan ruang-ruang informasi yang menarik dan aktif. Salah satu bentuk kongkrit dari upaya tersebut ialah kemampuan menguasai aplikasi *Canva*. Diluncurkan pada 2013, aplikasi *Canva* merupakan suatu platform yang dapat mendesain suatu grafis, tema visual, dan audio. Saat ini penggunaan *Canva* telah sedemikian luas diakses oleh berbagai kalangan⁴ untuk mendesain suatu penyampaian informasi, meningkatkan literasi

¹ Ane Permatasari, "MEMBANGUN KUALITAS BANGSA DENGAN BUDAYA LITERASI." *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB*. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu, 2015. 146-156.

² Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011).

³ Nuning Kurniasih, "Infografis", *Prosiding Makalah Seminar Nasional "Komunikasi, Informasi dan Perpustakaan di Era Global"*. Sumedang, 2016. 456-465.

⁴ F.N. Jannah, H. Miftahul, Nuroso, Mudzanatun, and E. Isnuryantono. "Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2023).

digital dan kreativitas, dalam bentuk mendesain foto, poster, logo, spanduk, dan sebagainya secara visual.

Perpustakaan UIN KH Abdurrahman Wahid sebagai perpustakaan perguruan tinggi memiliki “tuntutan” untuk dapat memiliki beragam kreativitas dalam rangka memberikan layanan prima kepada para pemustakanya. Layanan prima ini tentu terkait pula dengan pemberian literasi informasi digital yang dapat dimengerti oleh semua pengguna layanan perpustakaan. Dengan demikian, bantuan teknologi informasi menjadi sangat diperlukan untuk menunjang pemberian layanan ini.

Berdasarkan hal tersebut, kondisi staf/tenaga perpustakaan UIN Gusdur saat ini belumlah memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital yang menunjang dalam memberikan layanan literasi informasi digital berupa desain poster. Untuk itulah kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini dilaksanakan agar dapat memenuhi kebutuhan penyampaian informasi yang tepat dan menarik. Maka dari itu, dibutuhkan kreativitas dalam pembuatan desain poster yang sesuai salah satunya menggunakan *Canva*. *Canva* sendiri merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag and drop* serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya *font*, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan.⁵ *Canva* secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan *flyer*, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan *template* yang menarik.⁶ Dalam rangka peningkatan kemampuan penggunaan aplikasi *Canva*, maka diadakan sosialisasi penggunaan *Canva* kepada tenaga perpustakaan yang didukung dengan praktik langsung mendesain poster secara kreatif.

METODE

Program pengabdian ini dimulai dengan adanya komunikasi pendahuluan antara tim pengabdian dengan mitra terkait, yang dalam hal ini ialah pihak Perpustakaan UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Melalui komunikasi ini, terdapat kesepakatan untuk diadakannya kegiatan dalam rangka peningkatan kreatifitas tenaga perpustakaan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Hal lain yang juga disepakati ialah bentuk kegiatan berupa sosialisasi sekaligus praktik dengan mengambil format *in house training* (IHT) atau kegiatan pelatihan di tempat.

⁵ L.P. Leryan, A. Damringtyas, C. P., Hutomo, & Printina, (2018). “The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History”. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018 “Dunia Pendidikan Dalam Perubahan Revolusi 4.0,”* 190–203.

⁶ Y. Purwati, & L. Perdanawanti, (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)* Vol., 1(1), 42–51.

Kegiatan pengabdian ini sendiri bertujuan antara lain, *pertama*, agar tenaga perpustakaan dapat meningkatkan kemampuan dan kreatifitasnya dalam mendesain informasi berupa poster secara kreatif. *Kedua*, tenaga perpustakaan dapat termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi informasi, utamanya aplikasi *Canva* dan *ketiga*, peserta dapat mengaplikasikan kemampuannya untuk memberikan layanan prima kepada pemustaka. Materi kegiatan pengabdian ini sendiri difokuskan pada pengenalan aplikasi *Canva*, dengan praktik mendesain secara langsung.

Beberapa langkah kegiatan dilakukan antara lain pertama, memeriksa profil mitra pengabdian untuk memastikan kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang timbul serta jaringan internet yang memadai dalam pelaksanaan praktik mendesain. Selanjutnya, membuat bahan materi berupa *slide power point* sebagai bahan sosialisasi. Kedua, pelaksanaan pemaparan materi yang meliputi gambaran umum aplikasi *Canva*, pembuatan akun gratis dan akun premium, manfaat penggunaannya, dan panduan singkat penggunaan. Ketiga, pada tahap akhir kegiatan, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan kesan dan pesan, serta kritik terhadap kegiatan. Hal tersebut dapat menjadi bentuk evaluasi dari kegiatan pengabdian kali ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

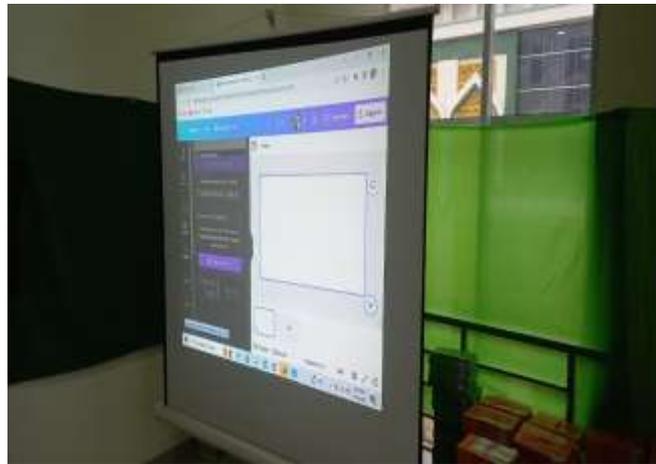
Pelaksanaan kegiatan PkM ini dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 24 November 2023, bertempat di lantai 3 ruang multimedia gedung perpustakaan UIN Gusdur Pekalongan. Kegiatan dilangsungkan pada pukul 13.30 hingga pukul 15.30 WIB dengan dihadiri seluruh staf perpustakaan baik dari kalangan pustakawan maupun tenaga teknis perpustakaan.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi dan Praktik Penggunaan *Canva*

Dalam pelaksanaan pelatihan para peserta kegiatan diarahkan untuk mengenal aplikasi *Canva* kemudian mengimplementasi kemampuannya dalam menggunakan aplikasi *Canva*. Adapun materi yang dibahas dimulai dari cara membuat akun *Canva*. Untuk dapat menggunakan *Canva*, peserta perlu membuat akun terlebih dahulu dengan cara mengakses situs *canva.com*. Setelahnya, klik tombol “sign up” yang ada di sebelah kiri atau pojok kanan atas layar. Peserta dapat mendaftar dengan akun *Google*, *Facebook*, atau alamat surel. Setelah melakukannya, akun *Canva* peserta telah siap digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan membuat desain pertama. Setelah akun *Canva* peserta dibuat, peserta akan dibawa ke halaman utama aplikasi tersebut. Untuk menciptakan desain pertama peserta, klik tombol “create a design” yang ditunjuk oleh tanda panah merah pada gambar di atas, lalu pilih jenis konten visual yang ingin dibuat. Setelah memilih jenis konten yang ingin dibuat, peserta akan masuk ke halaman editor *Canva*. peserta dapat merancang sebuah desain dengan bantuan *template*. Aplikasi *Canva* telah menyediakan *template* dan pengguna dapat mengubah isinya sesuai dengan kebutuhan. Ketika pilihan *template* di klik, pengguna dapat memilih *slide* mana yang akan ditampilkan untuk di ubah isinya.

Lebih lanjut, peserta bisa membubuhkan teks secara manual jika tidak tertarik dengan variasi *template* yang ada. Untuk melakukannya, klik salah satu dari tiga model tulisan yang ada di atas daftar *template* tidak masalah model apa yang peserta pilih, karena nanti peserta dapat mengubah ukuran, warna, dan gaya tulisan dengan klik pada teks yang ingin dikustomisasi. Berbagai opsi pengaturan teks. Selain mengubah tulisan, peserta juga bisa memindahkan letaknya. Apabila tidak ada hal lain yang ingin ditambahkan, desain peserta sudah selesai. Karena *Canva* memiliki fitur *auto save*, karya peserta telah disimpan secara otomatis pada *folder* penyimpanan yang disebutkan sebelumnya. Hal yang dapat peserta lakukan selanjutnya adalah mengunduh desain tersebut atau membagikannya ke *platform* lain, seperti *website* media sosial. Bahkan, peserta juga dapat mentransfer desain-desain peserta ke *tool* penyimpanan *online* seperti *Google Drive* dan *Dropbox*. Untuk mengunduhnya, klik tombol “Download” yang ada pada pojok kanan atas layar. Atau, peserta bisa klik tombol anak panah ke bawah yang ada di sebelahnya untuk memunculkan opsi lainnya. Setelah menekan tombol “Download” peserta dapat memilih format file yang akan digunakan oleh karya peserta — termasuk PNG, JPG, dan PDF.



Gambar 2. Tampilan Praktik Desain Penggunaan Canva

Pada akhir sesi pelaksanaan kegiatan PkM, tim pengabdian melakukan evaluasi dengan cara bertanya secara langsung kepada peserta terkait dengan kegiatan pengabdian. Bentuk evaluasi dengan bertanya secara langsung dilakukan dengan pertimbangan agar langsung mendapat *feedback*. Jawaban-jawaban yang diberikan tersebut menjadi dasar evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi tersebut meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan materi yang disampaikan, dan manfaat yang dirasakan oleh peserta kegiatan. Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan, terdapat beberapa hambatan yang dirasakan para peserta antara lain berupa gangguan koneksi internet, kurang adanya dukungan sarana prasarana yang memadai yaitu ketersediaan *personal computer* secara menyeluruh sehingga tidak semua peserta dapat mengikuti pelatihan dengan maksimal. Meski demikian, secara garis besar kegiatan PkM kali ini berjalan lancar dan dapat diikuti oleh semua peserta.

Dengan terlaksananya kegiatan PkM yang dilakukan di perpustakaan UIN Gusdur, terdapat perubahan terkait dengan kreativitas dalam membuat desain informasi untuk mendukung kemampuan literasi informasi digital guna mendukung aktivitas utama dalam memberikan layanan kepada para pemustaka. Hasil yang didapatkan ialah para peserta sudah dapat mendesain berbagai karya melalui aplikasi Canva seperti poster, logo, spanduk, serta *Power Point*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM kali ini memiliki dampak terhadap mitra pengabdian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PkM berupa sosialisasi aplikasi *Canva* untuk menunjang kreativitas dalam literasi informasi tenaga perpustakaan UIN Gusdur Pekalongan ini telah menambah pengetahuan dan wawasan bagi para tenaga perpustakaan UIN Gusdur Pekalongan tentang *Canva* yang dapat menjadi salah satu alat untuk pembuatan media informasi secara kreatif. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga dapat menguatkan kembali kemampuan para peserta dalam hal keterampilan maupun inovasi untuk membuat desain informasi yang menarik bagi para pemustaka. Saran yang dapat diberikan dari kegiatan ini yaitu adanya pendampingan serta pelatihan yang berkelanjutan agar para tenaga perpustakaan dapat memaksimalkan pengetahuan yang telah didapatkan. Tentunya hal tersebut menjadi realisasi dari evaluasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Seluruh penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ijin untuk dapat terlibat dalam kegiatan, membuat karya tulis serta mempublikasikannya dalam jurnal ini. Termasuk pula, semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Deriansyah, Ryan, et al. "Sosialisasi Literasi Dasar Bagi Mahasiswa Baru UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan." *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)* 2.3 (2022): 235-245.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Jannah, F.N. Miftahul, H. Nuroso, Mudzanatun, and E. Isnuryantono. "Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2023).
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). "The Use of *Canva* Application As an Innovative Presentation Media Learning History". *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018 "Dunia Pendidikan Dalam Perubahan Revolusi 4.0,"* 190–203.
- Kurniasih, Nuning. "Infografis ." *Prosiding Makalah Seminar Nasional "Komunikasi, Informasi dan Perpustakaan di Era Global"*. Sumedang, 2016. 456-465.
- Permatasari, Ane. "MEMBANGUN KUALITAS BANGSA DENGAN BUDAYA LITERASI." *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB*. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu, 2015. 146-156.

Prasetya, Dimas, and Arditya Prayogi. "Implikasi Konvergensi Media Terhadap Konsepsi Dan Peran Khalayak." *ARKANA: Jurnal Komunikasi dan Media* 1.02 (2022): 61-70.

Prayogi, Arditya, et al. "Penguatan Motivasi Dan Keterampilan Menulis Karya Antologi Pada Tenaga Perpustakaan UIN Gusdur Pekalongan." *Jurnal Pengabdian Sosial Indonesia* 3.1 (2023): 41-47.

Prayogi, Arditya, Faliqul Isbah, and Fachri Ali. "Review The Utilization Of Video Games As A Learning Media For Islamic Religious Education." *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam* 6.1 (2023): 1-17.

Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)* Vol., 1(1), 42–51.

Sari, Fika Luthfia, et al. "Integrasi Game Online Mobile Legends pada Pembelajaran Matematika berbasis STEAM di Era Society 5.0." *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*. Vol. 2. 2022.