Jurnal Abdimas Komunikasi dan Bahasa
Vol. 1 No. 1 Juni 2021 Hal. 8-13 ISSN: 2776-4737

Pelatihan Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva Untuk Anggota AMI di Masa Pandemi Covid 19

Intan Leliana[1], Pramelani[2], Rawit Sartika[3], Fajar Shidiq[3]

[1,2,3,4]Fakultas Komunikasi dan Bahasa,Universitas Bina Sarana Informatika
Jln. Kayu Jati 2. No.5, Jakarta Timur.

e-mail: [1]intan.ila@bsi.ac.id [2]pramelani.pli@bsi.ac.id [3]rawit.rwk@bsi.ac.id

Abstrak
Pengabdian kepada masyarakat merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat. Tahun 2021 ini program studi Hubungan Masyarakat Universitas Bina Sarana Informatika diberikan kesempatan untuk melakukan Pelatihan Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva Untuk Anggota Asosiasi Museum Indonesia (AMI) Di Masa Pandemi Covid 19 yang beralamat di Sekretariat Museum Bank Mandiri, Jakarta Barat dengan peserta Anggota dari Asosiasi Museum Indonesia (AMI) DKI Jakarta"Paramita Jaya". Museum memiliki peranan besar bagi sumber pengetahuan dan wawasan. Selain sebagai sarana rekreasi, dengan mengunjungi museum, masyarakat juga dapat memiliki referensi visual sekaligus merasakan peristiwa sejarah di masa lalu. Pengunjung merupakan salah satu unsur terpenting dari tujuan pendirian suatu museum. Pengunjung dan museum ibarat dua sisi yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, berbagai museum berlomba-lomba untuk menarik atensi pengunjung. Salah satu elemen fundamental untuk mengusik rasa ketertarikan pengunjung adalah penyajian koleksi yang ditunjang dengan tata pamer yang apik. Selain itu, faktor lain yang menarik minat masyarakat untuk singgah ke museum adalah melalui publikasi terbitan yang memuat berbagai berita dan tulisan yang berkaitan dengan museum, seperti bahasan koleksi serta program publik yang disajikan di museum tersebut. Oleh karena itu penting desain menarik untuk menarik pengunjung sangat dibutuhkan. Solusi untuk mengatasi permasalah tersebut yakni dengan mengadakan pelatihan Desain Grafis menggunakan Aplikasi Canva diharapkan dapat memudahkan Para anggota dan manajemen Asosiasi Museum Indonesia (AMI)"Paramita Jaya" dengan mudah merancang berbagai material kreatif atau mendesain poster, brosur bahkan infografik atau video secara online meskipun dalam Masa Pandemi Covid-19 Ini.

Kata Kunci: Museum, Pelatihan, Covid 19

Abstract
Community service is the implementation of the direct practice of science, technology and cultural arts in society. In 2021, the Bina Sarana Informatics University Public Relations study program was given the opportunity to conduct Graphic Design Training with the Canva Application for Members of the Indonesian Museum Association (AMI) during the Covid 19 Pandemic, which is located at the Secretariat of the Bank Mandiri Museum, West Jakarta with member participants from the Museum Association. Indonesia (AMI) DKI Jakarta "Paramita Jaya". Museum has a big role as a source of knowledge and insight. Apart from being a means of recreation, by visiting museums, people can also have visual references as well as experience historical events in the past. Visitors are one of the most important elements of the purpose of establishing a museum. Visitors and museums are like two inseparable sides. Therefore, various museums are competing to attract the attention of

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
Publikasi oleh LPPM Universitas Bina Sarana Informatika

visitors. One of the fundamental elements to arouse the visitor's interest is the presentation of the collection which is supported by a neat display. In addition, another factor that attracts the public's interest to stop by the museum is the publication of publications that contain various news and writings related to the museum, such as collections and public programs presented at the museum. Therefore it is important that an attractive design to attract visitors is needed. The solution to this problem is by holding Graphic Design training using the Canva application, which is expected to make it easier for members and management of the Indonesian Museum Association (AMI) "Paramita Jaya" to easily design various creative materials or design posters, brochures and even infographics or videos online even though they are in This Covid-19 Pandemic Period.

Keywords: Museum, Training, Covid 19

Pendahuluan

1. Latar Belakang Pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat. Baik secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional.Pengabdian Kepada masyarakat juga tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa setiap Perguruan Tinggi wajib melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Program pengabdian pada masyarakat juga akan diselenggarakan oleh Universitas Bina Sarana Informatika. Salah satu bentuk pengabdian pada masyarakat yang dapat dilakukan oleh Perguruan Tinggi adalah berupa pelatihan dan pengembangan teknologi kepada masyarakat, dengan tujuan untuk meningkatkan kepedulian civitas akademika terhadap kemajuan pendidikan. Museum sebagai penyimpan memori kultural bangsa, dengan AMI yang berperan menjadi organisasi penaungnya dan merupakan mitra pemerintah satu-satunya yang bergerak dalam bidang museum serta kebudayaan, terus berjuang dalam rangka mengabdikan diri dan berperan lebih jauh untuk menggaungkan semangat bahwa museum merupakan jiwa pembangunan karakter dan pekerti bangsa sekaligus rumah peradaban nusantara. Semangat tersebut sesuai dengan konstitusi negara kita, pasal 32 ayat 1 yang mengungkapkan "negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya." Visi tersebut meneguhkan AMI untuk terus memuliakan, menghormati dan memposisikan lebih strategis segala sumber daya yang dimiliki serta memperjuangkan sumber dayanya untuk mendapatkan penghargaan sesuai dengan pengabdiannya yang luhur (Supadma Rudana, 2019).

Tahun 2021 ini program studi Hubungan Masyarakat Universitas Bina Sarana Informatika diberikan kesempatan untuk melakukan Pelatihan Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva Untuk Anggota Asosiasi Museum Indonesia (AMI) Di Masa Pandemi Covid 19 yang beralamat di Sekretariat Museum Bank Mandiri, Jalan Lapangan Stasiun No.1, Kawasan Kota

Tua, Jakarta Barat 11110, (Yulianti, 2020) dengan peserta Anggota dari Asosiasi Museum Indonesia (AMI) DKI Jakarta"Paramita Jaya". Berikut letak wilayah pelaksanaan Pengabdian Masyarakat yang akan dilakukan. Asosiasi Museum Indonesia "Paramita Jaya" merupakan mitra program pengabdian masyarakat yang produktif secara ekonomi/Sosial. Tujuan dari Asosiasi Museum Indonesia ini adalah pertama Ikut memajukan permuseuman di Indonesia melalui berbagai program kegiatan. Kedua, Mewujudkan organisasi dalam bidang permuseuman dengan anggota yang mempunyai profesionalisme tinggi, bermartabat dan terhormat. Ketiga, Menjadi mitra untuk memajukan permuseuman di Indonesia sesuai dengan bidang tugas dan fungsi masing-masing. Museum memiliki peranan besar bagi sumber pengetahuan dan wawasan. Selain sebagai sarana rekreasi, dengan mengunjungi museum, masyarakat juga dapat memiliki referensi visual sekaligus merasakan peristiwa sejarah di masa lalu (Prodjo, 2016). Pengunjung merupakan salah satu unsur terpenting dari tujuan pendirian suatu museum. Pengunjung dan museum ibarat dua sisi yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, berbagai museum berlomba-lomba untuk menarik atensi pengunjung. Salah satu elemen fundamental untuk mengusik rasa ketertarikan pengunjung adalah penyajian koleksi yang ditunjang dengan tata pamer yang apik. Selain itu, faktor lain yang menarik minat masyarakat untuk singgah ke museum adalah melalui publikasi terbitan yang memuat berbagai berita dan tulisan yang berkaitan dengan museum, seperti bahasan koleksi serta program publik yang disajikan di museum tersebut. Oleh karena itu penting desain menarik untuk menarik pengunjung sangat dibutuhkan.

Kerjasama ini merupakan kerjasama pertama kali yang kami lakukan. Pada kesempatan kali ini Pelatihan Desain Grafis dengan menggunakan aplikasi yang mudah di download dan digunakan untuk para Anggota Asosiasi Museum Indonesia "Paramita Jaya" mempublikasi museum disaat pandemi Covid 19 ini. Pada kesempatan tersebutlah salah satu fokus utama permasalahan yang akan diselesaikan. Aplikasi Canva sendiri adalah aplikasi desain grafis menjembatani penggunanya untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi (Tiawan, Musawarman, Sakinah, Rahmawati, & Salman, 2020). Bagi para Anggota Asosiasi Museum Indonesia (AMI) "Paramita Jaya" publikasi secara virtual dengan desain yang mudah dan elegant sangat diperlukan disaat pandemi Covid-19 ini. Dimana seluruh anggota tidak dapat bertatap muka secara langsung dan melakukan pekerjaan sebagai mana normal nya, komunikasi dan pekerjaan pun dilakukan melalui digital dan virtual.

2. Tujuan dan Manfaat

Kegiatan pelatihan Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva bagi Anggota Asosiasi Museum Indonesia "Paramitha Jaya" ini bertujuan:

1. Mengembangkan pengetahuan latihan desain grafis yang belum mampu dalam membuat desain yang menarik
2. Memudahkan para anggota Asosiasi Museum Indonesia dalam membuat desain yang menarik dan mudah dibuat dengan waktu singkat sebagai media publikasi bagi Museum.

3. Menjalin hubungan yang erat antara pada Anggota Asosiasi Museum Indonesia dengan para Dosen Hubungan Masyarakat Universitas Bina Sarana Informatika
4. Mendorong dan meningkatkan kemampuan desain grafis dan jumlah media publikasi bagi perkembangan museum Indonesia

Adapun manfaat pelatihan ini yakni meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para anggota dan manajemen Asosiasi Museum Indonesia (AMI) ”Paramita Jaya” dengan mudah merancang berbagai material kreatif atau mendesain poster, brosur bahkan infografik atau video secara online meskipun dalam Masa Pandemi Covid-19 Ini.

Metode

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi metode monologis dan dialogis. Metode monolog merupakan kegiatan bahasa yang diucapkan oleh pemateri dan lebih mementingkan isi komunikasi (Mauludi, 2016). Metode monologis dalam kegiatan ini berupa presentasi penyampaian materi pelatihan sedangkan metode dialogis berupa wawancara dengan peserta pelatihan guna mengetahui tingkat pemahaman dan kesulitan yang dialami berkaitan dengan penggunaan aplikasi Canva.

Pelaksanaan dari tahap persiapan sampai tahapan evaluasi terjadi tanggal 25 februari 2021 hingga 5 april nanti yakni dalam pembuatan Laporan Pengabdian. Adapun Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh Anggota AMI “Paramita Jaya” yaitu :

1. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh anggota Ami “Paramita Jaya” dalam melakukan publikasi kepada masyarakat terhadap berbagai macam kegiatan yang akan dilaksanakan serta melakukan perizinan untuk melakukan kegiatan pelatihan. Selanjutnya melakukan berbagai macam persiapan untuk pelatihan dengan membuat materi pelatihan / workshop mengenai optimalisasi penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan materi publikasi khalayak kepada anggota AMI Paramita Jaya.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap 1, pelatihan dan pendampingan mengenai download aplikasi canva pada gadget peserta pelatihan. Para anggota AMI Paramita Jaya akan dipandu mengenai bagaimana cara menemukan fitur aplikasi canva serta mengunduhnya.

Tahap 2, pelatihan dan pendampingan mengenai bagaimana cara menggunakan berbagai macam fitur yang terdapan pada aplikasi canva khususnya membuat design grafis yang sederhana namun terlihat lebih menarik. Pembuatan konten visual yang menarik membutuhkan keahlian dalam penggunaan softwarenya. Melalui aplikasi canva yang cenderung sederhana akan mudah dipahami oleh anggota AMI Paramita Jaya.

Tahap 3, pelatihan dan pendampingan dalam mempelajari berbagai fitur yang ditawarkan aplikasi web tersebut dan langkah – langkah dasar untuk memulai mengoperasikannya. Aplikasi canva adalah aplikasi design grafis yang dikenal dengan kemudahannya penggunaannya karena canva dapat diakses melalui perangkat desktop atau mobile sehingga akan mempermudah bagi anggota AMI Paramita Jaya dalam realisasinya.

3. Tahap monitoring dan evaluasi

Pada tahap ini dilakukan dengan memberikan feedback kepada peserta pelatihan yakni anggota AMI Paramita Jaya untuk membuat design grafis suatu acara kegiatan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan pembuatan design publikasi kegiatan setelah mengikuti pelatihan/workshop optimalisasi penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan design grafis.

Hasil Dan Pembahasan

Peserta pelatihan kurang lebih 27 orang yang berasal dari pengelola museum diberbagai museum Indonesia, anggota Asosiasi Museum Indonesia DKI Paramita Jaya, perwakilan Dinas Kebudayaan Pemerintah, perwakilan dari Dinas Kebudayaan DKI Jakarta. Seperti yang sudah diperkirakan setiap anggota memiliki masalah yang bervariasi dalam hal desain grafis. Pelatihan dilakukan dengan baik dan secara intensif, para tutor memberikan bimbingan pada peserta atau anggota asosiasi Museum Indonesia (AMI) Paramita Jaya. Awalanya pelatihan dan pendampingan harus mendownload aplikasi canva pada gadget peserta pelatihan. Para anggota AMI Paramita Jaya memandu bagaimana cara menemukan fitur aplikasi canva serta mengunduhnya. Aplikasi canva adalah aplikasi design grafis yang dikenal dengan kemudahannya penggunaannya karena canva dapat diakses melalui perangkat desktop atau mobile sehingga akan mempermudah bagi anggota AMI Paramita Jaya dalam realisasinya. Lalu Pembuatan konten visual yang menarik membutuhkan keahlian dalam penggunaan softwarenya. Melalui aplikasi canva yang cenderung sederhana akan mudah dipahami oleh anggota AMI Paramita Jaya. Tingkat keberhasilan program ini diukur melalui lembar koesioner atau evaluasi yang diedarkan untuk peserta guna menentukkan ketercapaian tujuan dan menjaring balikan dari peserta. Adapun hasil pengisian intrumens evaluasi setelah dianalisis diperoleh seperti sebagai berikut.

1. Peserta pelatihan merasa puas dengan personil/anggota yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat dalam memberikan dan penyampaian materi serta pelayanan sesuai kebutuhan peserta pengabdian masyarakat
2. Peserta pelatihan merasa cukup puas dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang disampaikan bermanfaat bagi anggota Asosiasi Museum Indonesia untuk menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan mereka.
3. Cara penyajian materi oleh para tutor dinilai sangat baik da sesuai dengan harapan peserta yang didukung dengan fasilitas dan sarana yang membantu kelancaran penyampaian materi maupun pelatihan.

4. Tema pelatihan sudah sangat tepat dengan kebutuhan peserta, pelaksanaan program pelatihan terlaksana dengan tepat waktu, suasana yang baik yakni serius namun tetap santai sehingga mendukung peserta untuk belajar dan mengembangkan kemampuan desain.

Kesimpulan

Anggota Asosiasi Museum Indonesia (AMI) Paramita Jaya membutuhkan pelatihan desain grafis dengan Aplikasi Canva. Sebagai aplikasi editor yang menarik dan elegant untuk memudahkan para anggota AMI dalam membuat media publikasi. Museum memiliki peranan besar bagi sumber pengetahuan dan wawasan. Selain sebagai sarana rekreasi, dengan mengunjungi museum, masyarakat juga dapat memiliki referensi visual sekaligus merasakan peristiwa sejarah di masa lalu. Pengunjung merupakan salah satu unsur terpenting dari tujuan pendirian suatu museum. Pengunjung dan museum ibarat dua sisi yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, berbagai museum berlomba-lomba untuk menarik atensi pengunjung. Salah satu elemen fundamental untuk mengusik rasa ketertarikan pengunjung adalah penyajian koleksi yang ditunjang dengan tata pamer yang apik. Selain itu, faktor lain yang menarik minat masyarakat untuk singgah ke museum adalah melalui publikasi terbitan yang memuat berbagai berita dan tulisan yang berkaitan dengan museum, seperti bahasan koleksi serta program publik yang disajikan di museum tersebut. Oleh karena itu penting desain menarik untuk menarik pengunjung sangat dibutuhkan.

Daftar Pustaka

Mauludi. (2016). *Pembelajaran Mengonversi Teks Negosiasi Ke Dalam Bentuk Monolog Dengan Menggunakan Model Inquiry Learning Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Bandung Tahun Pelajaran 2015/2016*. FKIP UNPAS.

Prodjo, W. A. (2016). Apa Pentingnya Mengunjungi Museum. Retrieved from https://travel.kompas.com/read/2016/10/13/102900027/apa.pentingnya.mengunjungi.museum

Supadma Rudana, P. (2019). No Title. Retrieved from https://asosiasimuseumindonesia.org/

Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(4), 476–480. https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417

Yulianti. (2020). No Title. Retrieved from https://asosiasimuseumindonesia.org/