



MANAJEMEN KREATIVITAS MELALUI PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA KEPADA SISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Oleh

Fatkhuri¹, Sugeng Karyadi², Hedrat M. Nure³, Musran Munizu⁴, Pratiwi Susanti⁵

¹STIES Putera Bangsa Tegal, Indonesia,

²Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia,

³Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mujahidin, Indonesia,

⁴Universitas Hasanuddin, Indonesia,

⁵Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Email: ¹fatkhuri906@gmail.com, ²sugeng.karyadi@ulm.ac.id,

³hedrat.hl26@gmail.com, ⁴musran@fe.unhas.ac.id, ⁵pratiwi.susanti@unipma.ac.id

Article History:

Received: 25-11-2024

Revised: 05-12-2024

Accepted: 28-12-2024

Keywords:

Manajemen

Kreativitas, Pelatihan,

Canva

Abstract: Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan manajemen kreativitas melalui pelatihan penggunaan Canva kepada siswa desain komunikasi visual di Indonesia. Proses pengabdian kepada masyarakat ini untuk mewujudkan manajemen kreativitas melalui pelatihan penggunaan Canva kepada siswa desain komunikasi visual mempunyai 3 tahapan yaitu pengumpulan data, perencanaan kegiatan, dan pelaksanaan kegiatan. Pelatihan penggunaan Canva kepada siswa desain komunikasi visual menggunakan manajemen kreativitas yang terdiri dari person, process, press, dan product.

PENDAHULUAN

Persaingan yang ketat dan diiringi perubahan teknologi yang begitu maju dan perubahan lingkungan yang cepat pada setiap aspek kehidupan manusia, setiap sekolah membutuhkan lulusan yang mempunyai kompetensi agar dapat memberikan kemampuan yang handal dan berorientasi pada nilai sehingga guru tidak semata-mata mengajar pencapaian produktivitas.

Untuk mencapai sumber daya manusia yang berkualitas, maka perlu adanya suatu pengembangan sumber daya manusia (Sinambela, 2016). Investasi di dalam pengembangan sumber daya manusia merupakan pengeluaran yang tujuannya untuk memperbaiki dan meningkatkan kapasitas sumber daya manusia. Dengan manajemen sumber daya manusia yang baik, perusahaan akan memiliki kekuatan kompetitif sehingga sumber keberhasilan kompetitif sumber daya manusia menjadi lebih berdaya guna (Pandiangan, 2023 Sudirman et al., 2024).

Manajemen ekonomi adalah sesuatu yang mempelajari cara merencanakan, mengarahkan, dan mengawasi berbagai usaha anggota organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Tambunan et al., 2024). Manajemen ekonomi memerlukan pengorganisasian sumber daya ekonomi, baik itu berupa modal, tenaga kerja, atau aset lainnya. Pengelolaan yang efisien dan efektif dari sumber daya ini merupakan aspek kunci



dari manajemen ekonomi. Manajemen ekonomi untuk mengelola sumber daya secara efisien dan efektif membutuhkan kreativitas.

Kreativitas merupakan kemampuan yang menggambarkan orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan (Pandiangan et al., 2023 Pandiangan et al., 2024). Kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak usia dini, karena dengan adanya kreativitas memungkinkan siswa menjadi individu yang berkualitas dalam hidupnya. Siswa akan mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Selain itu, siswa juga mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas lebih lanjut merupakan suatu kemampuan individu untuk melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, dan diferensiasi berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya (Munandar, 1999). Ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Senang Mencari Pengalaman Baru
2. Memiliki Keasyikan dalam Mengerjakan Tugas-tugas yang Sulit
3. Memiliki Inisiatif
4. Memiliki Ketekunan yang Tinggi
5. Cenderung Kritis Terhadap Orang Lain
6. Berani Menyatakan Pendapat
7. Selalu Ingin Tahu
8. Peka atau Perasa
9. Energi dan Ulet
10. Menyukai Tugas-tugas yang Majemuk

Desain merupakan penghubung antara inovasi, teknologi, manajemen, dan pelanggan (Pandiangan et al., 2024). Desain yang baik sebuah rencana atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari bangunan, pakaian, atau objek lainnya sebelum benar-benar dibuat. Fungsi desain yaitu alat bantu dalam proses menciptakan objek baru, lalu sebagai wadah untuk menunjukkan tampilan objek kepada konsumen dengan gambaran atau keadaan sesungguhnya yang adalah sebagai sarana desainer menyampaikan ide atau karya ciptanya kepada konsumen yang berguna untuk meningkatkan ilmu pengetahuan manusia sehingga bisa lebih memahami bentuk gambar bidang, ruang, komposisi, dan susunan.

Pelatihan adalah kegiatan yang terstruktur untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan perilaku seseorang. Pelatihan bertujuan untuk meningkatkan kinerja dan memenuhi kebutuhan tenaga kerja saat ini dan masa depan organisasi (Gultom et al., 2024). Setelah mengikuti pelatihan, terjadinya peningkatan pada kemampuan yang dimiliki dan menambah kepercayaan diri dalam bekerja. Hal ini kemudian dapat meningkatkan produktivitas dan kinerja di tempat kerja untuk bekerja secara lebih efisien dan efektif.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan manajemen kreativitas melalui pelatihan penggunaan Canva kepada siswa desain komunikasi visual di Indonesia.

METODE

Proses pengabdian kepada masyarakat ini untuk mewujudkan manajemen kreativitas melalui pelatihan penggunaan Canva kepada siswa desain komunikasi visual mempunyai 3 tahapan yaitu pengumpulan data, perencanaan kegiatan, dan pelaksanaan kegiatan.



Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan kegiatan (Fransisco et al., 2024; Lumbanraja et al., 2024). Data adalah sesuatu yang belum memiliki arti bagi penerimanya dan masih membutuhkan adanya suatu pengolahan. Data memiliki berbagai wujud, mulai dari gambar, suara, huruf, angka, bahasa, simbol, dan keadaan. Semua hal tersebut dapat didefinisikan sebagai data asalkan dapat digunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, obyek, kejadian, dan konsep.

Perencanaan kegiatan adalah cara bagaimana mencapai tujuan sebaik-baiknya dengan sumber-sumber yang ada supaya lebih efisien dan efektif atau penentuan tujuan yang akan dicapai berdasarkan dilakukan, bagaimana, dan oleh siapa (Pandiangan, 2024; Sihombing et al., 2024). Tujuan perencanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan teknokrat bertujuan untuk membangun perencanaan strategis dan perencanaan kontingensi, menetapkan ketentuan-ketentuan, standar, prosedur petunjuk pelaksanaan serta evaluasi, pelaporan, dan langkah taktis untuk menopang organisasi.
2. Perencanaan partisipatif bertujuan agar masyarakat diharapkan mampu mengetahui permasalahan di lingkungan, menilai potensi sumber daya manusia dan sumber daya alam yang tersedia, dan merumuskan solusi yang paling menguntungkan.
3. Perencanaan atas-bawah bertujuan untuk menyeragamkan bentuk, karena perencanaan atas-bawah dalam kegiatan perencanaan dilakukan dengan mengacu pada bentuk yang seragam yang ditetapkan berdasarkan petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis.

Pelaksanaan kegiatan adalah serangkaian aktivitas atau usaha yang dilakukan untuk melaksanakan rencana dan kebijakan yang telah ditetapkan. Pelaksanaan kegiatan merupakan bagian dari rangkaian kegiatan perencanaan dan pengorganisasian yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam pelaksanaan kegiatan, perlu diperhatikan beberapa hal, seperti kebutuhan dan alat-alat yang dibutuhkan, siapa yang melaksanakan, tempat pelaksanaan, cara yang harus dilaksanakan. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, biasanya dibuat laporan kegiatan sebagai pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan tersebut (Wijaya et al., 2023).

HASIL

Diluncurkan tahun 2013, Canva adalah platform desain dan komunikasi visual *online* dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan memublikasikannya di mana pun. Canva sebagai platform desain grafis memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi desain seperti poster, pamflet, presentasi, media sosial, kartu nama, dan desain aplikasi.



Gambar 1. Canva

Fitur Canva meliputi sebagai berikut:

1.Template Desain

Canva menyediakan berbagai macam template desain yang dapat disesuaikan untuk berbagai keperluan. Canva membuatnya lebih mudah bagi pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain untuk membuat desain yang menarik.

2.Elemen Desain

Canva memiliki koleksi besar elemen desain seperti gambar, ikon, bentuk, dan font yang dapat digunakan pengguna untuk memperkaya desain.

3.Alat Peneditan yang Mudah Digunakan

Canva dirancang untuk menjadi ramah pengguna dan mudah digunakan. Pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan elemen, mengubah ukuran, mengganti warna, dan melakukan modifikasi lainnya tanpa kesulitan.

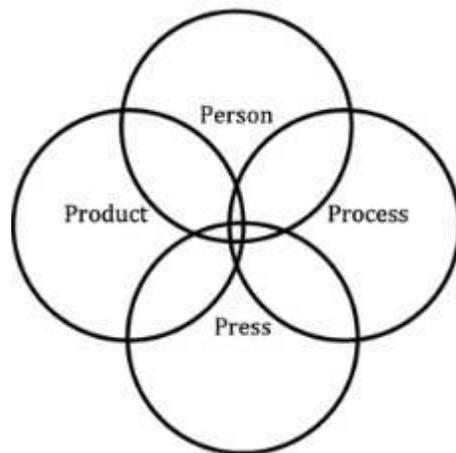
4.Kolaborasi

Canva memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan orang lain secara *online*. Ini sangat berguna ketika beberapa orang bekerja sama dalam satu proyek desain.

5.Penyimpanan dan Berbagi

Pengguna dapat menyimpan desain mereka secara *online* dan berbagi hasilnya melalui tautan atau mengunduhnya dalam berbagai format *file*.

Pelatihan penggunaan Canva kepada siswa desain komunikasi visual menggunakan manajemen kreativitas yang terdiri dari *person, process, press, dan product*.



Gambar 2. *Person, Process, Press, dan Product*

Person adalah aspek yang berkaitan dengan sifat, karakteristik, atau atribut orang yang kreatif. *Person* mencakup informasi tentang kepribadian, kecerdasan, temperamen, fisik, sifat, kebiasaan, sikap, konsep diri, sistem nilai, mekanisme pertahanan, dan perilaku. Sebagai pengguna Canva hal ini perlu dimiliki agar fitur Canva yang sudah tersedia dapat digunakan secara kreatif.

Process adalah aspek yang berkaitan dengan langkah-langkah proses kreatif. Proses kreatif dapat meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Proses kreatif akan semakin berjalan lancar jika didukung oleh fitur Canva yang lengkap dan mendukung keluarnya ide kreatif.

Press adalah aspek yang berkaitan dengan dorongan, baik dorongan internal maupun eksternal. Dorongan internal berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri



secara kreatif. Dorongan eksternal berasal dari lingkungan sosial dan psikologis. Dorongan eksternal ini menjadi peran Canva untuk melengkapi dorongan internal yang bertujuan menciptakan kreativitas.

Product adalah aspek yang berkaitan dengan hasil dan kualitas produk. Produk kreatif adalah hasil dari pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan dan dorongan dari lingkungan. Lingkungan yang semakin inovatif ini menjadi pilihan bagi Canva untuk berkontribusi memberikan produk-produk kreatif kepada siswa desain komunikasi visual.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan Canva kepada siswa desain komunikasi visual menggunakan manajemen kreativitas yang terdiri dari *person, process, press, dan product*.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Fransisco, F., Prasetyo, K., Surya, S., Hutahean, T. F., & Pandiangan, S. M. T. (2024). Faktor-Faktor Fundamental Terhadap Earning Per Share Pada Perusahaan Perbankan BUMN. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(3), 5837-5844.
- [2] ultom, J. A., Pandiangan, S. M. T., Silitonga, M., Sinurat, W., & Naibaho, R. (2024). PENGARUH PELATIHAN KERJA KARYAWAN TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS PRODUK. *ATDS SAINTECH JOURNAL OF ENGINEERING*, 5(1), 14-18.
- [3] Lumbanraja, P. C., Lumbanraja, P. L., & Pandiangan, S. M. T. (2024). Covid-19 Pandemic: Is there any impact on the Agribusiness Index?. *Research of Finance and Banking*, 2(2), 87-96.
- [4] Munandar, Utami. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- [5] Pandiangan, S. M. T. (2023). Effect of Packaging Design and E-Satisfaction on Repurchase Intention with Quality of Service as an Intervening Variable to the Politeknik Unggulan Cipta Mandiri Students Using E-Commerce Applications. *Journal of Production, Operations Management and Economics (JPOME)*, 3(4), 51-58.
- [6] Pandiangan, S. M. T. (2024). Effect of Income and Expenditure on Foreign Visitors at Indonesian Commercial Tourist Attractions. *Journal of Social Responsibility, Tourism, and Hospitality (JSRTH)*, 4(2), 1-7.
- [7] Pandiangan, S. M. T., Gultom, J. A., Ariani, D., Dharmawan, D., & Butar-Butar, R. S. (2023). Effect of Problem-Based Learning Model on Learning Outcomes in Microeconomic Course. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 5572-5575.
- [8] Pandiangan, S. M. T., Pattiasina, V., Mawadah, B., & Dharmawan, D. Suratminingsih.(2023). Effectiveness of Problem-Based Learning Model on Critical Thinking Ability in Financial Management Course. *Edumaspul. Jurnal Pendidikan*, 7(2), 5576-5580.
- [9] Pandiangan, S. M. T., Tambunan, H. N., Gultom, J. A., & Hutahaeon, T. F. (2024). Analysis of Asset Management Ratio and Solvency Management Ratio. *Journal of Corporate Finance Management and Banking System (JCFMBS)*, 4(2), 25-36.



- [10] Pandiangan, Saut Maruli Tua, Fachrurazi, Indajang, Kevin, Novita, Yulia, & Dharmawan, Donny. (2024). Increasing Learning Achievement through the Application of Inquiry Methods in Entrepreneurship Courses. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 2471-2476.
- [11] Pandiangan, S. M. T., Sintesa, N., MM, C. P., Tarmin Abdulghani, S. T., MT, C., Ayi Muhiban, S. E., ... & Ak, M. (2024). *PENGANTAR BISNIS DIGITAL*. Cendikia Mulia Mandiri.
- [12] Pandiangan, Saut Maruli Tua, Lumbanraja, Penny Chariti, Lumbanraja, Pretty Luci, Gultom, Josua Alexander, & LC, Mohammad Anwar. (2024). Effect of Service Quality on Hotel Guest Loyalty with Hotel Guest Satisfaction as an Intervening Variable in Five-Star Hotel. *Journal of Social Responsibility, Tourism, and Hospitality (JSRTH)*, 4(3), 33-41.
- [13] Sihombing, R. S. Z., Tutik, D. W., Nathalie, N., Hutahean, T. F., & Pandiangan, S. M. T. (2024). Analisis Rasio Likuiditas, Solvabilitas, Aktivitas, Pertumbuhan Dan Profitabilitas Terhadap Earning Per Share Terhadap PT. Bank BRI Tbk Pada Tahun 2018-2021. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(4), 8085-8093.
- [14] Sinambela, L., P. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [15] Sudirman, S., Taryana, T., Suprihartini, Y., Maulida, E., & Pandiangan, S. M. T. (2023). Effect of Lecturer Service Quality and Infrastructure Quality on Student Satisfaction. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(9), 3577-3582.
- [16] Tambunan, H. N., Pandiangan, S. M. T., & Candra, S. Mei Veronika Sri Endang, & Hendarti, Ricca. (2024). Upaya Peningkatan Perekonomian dengan Memanfaatkan Potensi Ibu Rumah Tangga di Era Digital pada Kelurahan Durian, Kecamatan Medan Timur. *E-Amal: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4 (1), 1-6.
- [17] Tambunan, H. N., & Pandiangan, S. M. T. (2024). Pengaruh Kegunaan Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) dalam Meningkatkan Kinerja Organisasi. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(2), 650-658.
- [18] Wijaya, A., Hutahean, T. F., & Pandiangan, S. M. T. (2024). PENGARUH FEE AUDIT, AUDIT TENURE, REPUTASI AUDITOR, KOMITE AUDIT, DAN ROTASI AUDIT TERHADAP KUALITAS AUDIT PADA PERUSAHAAN MANUFAKTUR YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA PERIODE 2019-2022. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(5), 4426-4438.