



Surabaya, 6 Juli 2023

## SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

"Peran Riset, Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bagi Pembangunan Indonesia Berkelanjutan"



# PELATIHAN DESAIN UNTUK SARANA PROMOSI WISATA KEBUN BUAH KEBONALAS

**AGNES TRI MITAYANI<sup>1</sup>, ANA RIZQI R<sup>2</sup>., STEVEN ADI DHARMA<sup>3</sup>, UMI AMALIYAH<sup>4</sup>, UMI  
NURJANAH<sup>5</sup>, VINA HANITA SARI<sup>6</sup>. AHMAD FAJAR P<sup>7</sup>, MUYA BARIDA<sup>8</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

\*Email: [ppg.agnesmitayani60@program.belajar.id](mailto:ppg.agnesmitayani60@program.belajar.id)

### Abstrak

Adanya kemajuan teknologi banyak memberikan manfaat positif untuk kehidupan sehari-hari. Segala jenis informasi untuk dapat diterima oleh banyak orang di berbagai tempat dengan waktu sesingkat mungkin. Pemanfaatan teknologi yang berkembang pesat, terutama pada aspek ekonomi yaitu usaha dan bisnis, memunculkan persaingan yang cukup tinggi. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan promosi sebagai penunjang usaha agar pendapatan dapat bertahan dan meningkat. Tujuan dari kegiatan Proyek Kepemimpinan ini yaitu untuk membantu Desa Kebonallas memasarkan potensi wisata agar menjadi lebih menarik sehingga dapat mendatangkan antusiasme dari orang-orang yang melihat iklannya tertarik untuk berkunjung melalui pelatihan desain. Peserta dari kegiatan ini merupakan warga desa Kebonallas yaitu karang taruna dan kelompok sadar wisata yang memiliki rentan usia 19-35 tahun dan memiliki *smartphone*. Adanya potensi wisata di daerah Kebonallas dirasa perlu diadakannya pelatihan sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam kegiatan sarana promosi wisata Desa Kebonallas. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan. Sedangkan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan menggunakan *Paired Samples test*. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan tentang konsep digital marketing, sehingga mampu membantu desa dalam mendesain dan memasarkan lokasi wisata yang ada di desanya. Hasil yang diperoleh menunjukkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan ini, serta hasil pretest dan post test menunjukkan peningkatan pengetahuan yang cukup signifikan.

**Kata Kunci:** Pelatihan Desain, Canva, Promosi

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang. Teknologi dan pendekatan baru yang menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologi secara fundamental akan mengubah pola hidup dan interaksi manusia (Tjandrawinata, 2016). Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang terjadi saat ini telah menjadikan jarak

dan waktu bukan merupakan halangan. Kemajuan pada berbagai bidang semakin menumbuhkan kesadaran orang terhadap kebutuhan informasi. Informasi melalui media massa saat ini ikut memegang peranan penting dalam menentukan aspek-aspek kehidupan manusia (Anabarja, 2011). Adanya kemajuan teknologi atau yang seringkali disebut dengan era disrupsi digital. Era ini menyebabkan berbagai dampak baik negatif maupun positif yang menjangkau berbagai bidang. Dampak negatif yang seringkali terjadi dari adanya pengaruh perubahan teknologi adalah semakin mudahnya memperoleh informasi, menyebabkan manusia lebih banyak menghabiskan waktunya dengan teknologi daripada berinteraksi secara langsung. Selain itu, banyak kejahatan yang bisa muncul dari adanya perkembangan teknologi. Seperti perilaku konsumtif, pelanggaran hak cipta, pornografi, penipuan, perjudian, bahkan tersebarnya data pribadi yang memudahkan orang dengan mudah mengakses privasi kita. Namun dari semua dampak negatif tersebut, tentu ada strategi dan langkah dalam meminimalisirnya.

Sedangkan dampak positif yang didapatkan dari adanya kemajuan teknologi ini adalah memudahkan, meningkatkan, efisiensi, mempercepat dan menjangkau segala jenis informasi untuk dapat diterima oleh banyak orang di berbagai tempat dengan waktu sesingkat mungkin. Dengan adanya teknologi ini, pengetahuan dan keterampilan manusia akan mudah berkembang pula. Hal ini terjadi karena cepatnya memperoleh informasi membuat orang dengan cepat memprosesnya sehingga bisa merealisasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Sebagai contoh ketika orang memperoleh informasi tentang pengetahuan dalam membudidayakan tumbuhan, maka dengan cepat mereka akan mengadaptasinya untuk diterapkan. Bagi mereka yang kreatif, bahkan pengetahuan yang didapatkan dari kemajuan teknologi ini bisa menjadikan ladang pemasukan dalam kesehariannya. Bahkan bisa memberdayakan komunitas sekitar agar mendapatkan income dari implementasi pengetahuan tersebut.

Era digital dengan pemanfaatan teknologi yang berkembang pesat, terutama pada aspek ekonomi yaitu usaha dan bisnis, memunculkan pesaing yang cukup tinggi. Oleh karenanya, diperlukan kegiatan promosi sebagai penunjang usaha agar pendapatan dapat bertahan dan meningkat. Untuk menunjang kegiatan promosi, diperlukan media yang kreatif dan inovatif agar dapat bersaing di pasaran. Salah satunya dengan membuat desain untuk diunggah di media sosial dengan semenarik mungkin disertai adanya kemampuan *copywriting* atau tulisan yang persuasif. Tentu untuk memiliki ketrampilan yang baik dari desain dan *copywriting* harus sering dilatih sehingga dapat memiliki media yang menarik dan mendatangkan pengunjung bahkan tertarik untuk mendapatkan jasa maupun barang yang kita iklankan. Bagi pengguna yang baru terjun dalam dunia usaha, sarana promosi secara online masih memiliki tantangan tersendiri. Mulai dari pembuatan desain dan pemilihan kata dalam promosi. Namun, teknologi saat ini

semakin berkembang pesat sehingga banyak penyedia aplikasi online maupun website yang memudahkan penggunaannya untuk menjawab tantangan tersebut.

Dalam dunia desain, terdapat aplikasi yang mudah diakses oleh orang awam dan tidak membutuhkan pengetahuan serta keterampilan yang tinggi dalam menggunakannya. Aplikasi ini juga dapat digunakan oleh berbagai kalangan baik dari remaja sampai orang tua yang bahkan pertama kali menggunakannya akan dengan mudah membuat desain yang diinginkan. Aplikasi tersebut dinamakan Canva, yang bisa diakses baik melalui aplikasi yang bisa diunduh di laptop bahkan *smartphone*. Selain itu juga tersedia dalam bentuk website, sehingga memudahkan mengaksesnya jika memiliki kendala penyimpanan penuh. Canva sebagai aplikasi desain grafis yang mudah dan cepat untuk digunakan serta menyediakan beragam templates secara gratis terbukti cukup efektif untuk dimanfaatkan sebagai media promosi di era digital. Tanjung & Faiza (2019) menyebutkan bahwa canva memiliki berbagai keunggulan yaitu: (1) memiliki beragam desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain mediapembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Canva dinilai praktis dan memiliki berbagai keunggulan yang membuat banyak orang menggunakannya dengan berbagai keunggulannya. Namun canva tetap memiliki sedikit kelemahan yaitu dalam penggunaannya harus menggunakan data atau koneksi internet dikarenakan canva adalah sebuah aplikasi atau web desain secara *online*. Namun tidak akan menjadi masalah yang berarti karena untuk saat ini sudah banyak orang harus memiliki koneksi internet terutama kalangan muda. Kemudahan yang didapatkan dari canva ini, memberikan kami inisiatif untuk melakukan adanya pelatihan desain dengan disertai adanya materi tentang *copywriting* yang baik sehingga dapat menarik pengunjung. Untuk dapat mewujudkan pelatihan, kami bekerja sama dengan pemerintah desa Kebonalas dan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) salah satu desa di Klaten, Jawa Tengah. Berdasarkan informasi dan data yang diperoleh desa tersebut pada pertengahan Oktober 2023 akan membuka wisata kebun buah. Harapannya dengan adanya pelatihan desain dan *copywriting* yang kami berikan, dapat membantu desa untuk memasarkan wisatanya secara menarik dan mendatangkan antusiasme dari orang-orang yang melihat iklannya untuk datang berkunjung.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan. Metode ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa dalam menghadapi digitalisasi teknologi, khususnya dalam pemasaran. Oleh karena itu, pemilihan metode pelatihan digunakan agar sasaran bisa mempraktekkan materi yang diberikan untuk sarana promosi secara online. Tahap pertama

dalam pelaksanaan kegiatan adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini anggota kelompok melakukan observasi pada lokasi pelaksanaan proyek, analisis kebutuhan, memutuskan ide pelatihan, menyusun proposal, menyusun materi dan berdiskusi dengan pihak terkait. Dalam tahap pertama ini, tantangan yang dihadapi adalah pemilihan lokasi dengan standar yang sudah disepakati oleh kelompok. Standar tersebut adalah lokasi yang mudah diakses menggunakan internet, remaja berusia 19 sampai 35 tahun yang memiliki *smartphone* untuk mengikuti pelatihan, dan adanya tindak lanjut untuk keberlanjutan dari proyek. Sebelum memutuskan memilih lokasi ini, kelompok sudah melakukan pendataan calon lokasi yang akan dituju dan melakukan survey untuk mengetahui secara langsung kondisi yang ada di lokasi. Dan melalui diskusi kelompok lokasi Kebonolas ini merupakan lokasi yang paling sesuai dengan standar yang sebelumnya ditentukan. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan, pada tahap ini dilaksanakan implementasi atau penerapan program pelatihan yaitu penyampaian materi dan praktik langsung pembuatan desain. Sebelum melaksanakan pelatihan peserta diberikan pre test yang nantinya digunakan untuk mengukur efektivitas pelatihan yang sudah dilakukan. Peserta pelatihan yaitu Anggota Karang Taruna Desa Kebonolas dan kelompok sadar wisata yang diberikan materi terkait tools canva dan fungsinya serta digital marketing. Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan selama 2 jam, namun setelah adanya pelatihan akan ada pemantauan secara bertahap tentang hasil dari peserta. Kemudian hasil karya peserta selama pelatihan dan pemantauan akan ada koreksi dan diserahkan kepada pihak desa maupun pokdarwis untuk dipilih dan diunggah melalui media sosial.

Tahap ketiga adalah evaluasi, dimana dilakukan penilaian terhadap seberapa pemahaman warga desa terhadap kegiatan pelatihan yang sudah dilaksanakan dengan post test melalui google form. Setelah dilakukan evaluasi kemudian dilakukan penyusunan laporan. Laporan ini mencakup rangkuman dari seluruh kegiatan yang sudah dilakukan. Laporan yang dihasilkan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan Proyek Kepemimpinan sudah dilaksanakan dan mencapai hasil yang diharapkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Balai Desa Kebonolas yang beralamat di kelurahan kebonolas kecamatan manisrenggo berjalan dengan lancar. Pada kegiatan pelatihan canva dan digital marketing ini peserta diharapkan mempunyai penggunaan dan optimalisasi produk teknologi informasi. Kegiatan yang dilaksanakan pada kegiatan ini yaitu pelatihan penggunaan aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang menggunakan konsep *drag and drop* yang sudah menyediakan template sehingga memudahkan pengguna, bahkan yang belum memiliki keterampilan desain secara mahir

(A. Poerna, F.Fahminangsih, E Rahmawati: 2021). Materi yang diberikan seperti fitur-fitur canva, cara mengedit, dan cara membuat desain yang menarik kemudian praktik pembuatan konten digital. Semua fitur baik canva yang berbayar dan gratis diberikan dalam materi, dan langsung dipraktikkan oleh peserta. Adapun cara membuat desain yang menarik yaitu dengan membuat desain yang sederhana, simple, menggunakan warna cerah dan berbeda, memuat gambar yang sesuai dengan objek sesuai lokasi namun dari sisi yang menarik, serta diberikan informasi singkat mengenai lokasi. Materi ini disampaikan langsung oleh Boy. Yang merupakan salah satu freelancer desain.

Setelah membuat konten digital dilanjutkan dengan pelatihan digital marketing. Pada sesi tersebut kegiatan yang dilakukan adalah pemaparan mengenai tips membuat *caption* yang baik dan menarik lalu peserta diminta untuk membuat *caption* pada konten digital yang telah dibuat pada sesi sebelumnya. Narasumber yang memberikan materi kedua yaitu Ana Risky Ramadhani yang merupakan salah satu anggota kelompok. Pemateri ini memiliki pengalaman dalam bidang copywriting sehingga dengan kemampuan dan pengalaman yang dimilikinya dipilih untuk menyampaikan materi. Adapun dalam materinya, untuk membuat *caption* yang menarik dengan menggunakan kata sederhana yang bersifat persuasif, menggunakan emoji dan simbol untuk lebih mengurangi penggunaan kata, serta menggunakan kata kunci yang relevan dan sesuai dengan lokasi. Pada kegiatan tersebut peserta diharapkan mempunyai pengetahuan tentang konsep digital marketing. Sehingga mampu membantu desa dalam mendesain dan memasarkan lokasi wisata yang ada di desanya.

Peserta yang hadir merupakan undangan dari pihak desa kepada karang taruna dan kelompok sadar wisata yang memiliki rentan usia 19-35 tahun dan memiliki *smartphone*. Kemudiandari pihak panitia menyiapkan *wifi*, pemateri, dan pendampingan dari anggota kelompok untuk membantu berlangsungnya pelatihan. Dari 23 jumlah peserta yang hadir, mereka mengikuti kegiatan dengan antusias, hal ini dapat dilihat dari peserta yang menyimak penjelasan dengan baik. Selain itu, konsep pelatihan yang mewajibkan peserta untuk mempraktikkan materi yang disampaikan untuk membuat sebuah karya juga diikuti oleh semua peserta. Peserta juga melanjutkan berdiskusi dengan pemateri setelah acara selesai sehingga dapat diindikasikan bahwa peserta menyambut positif kegiatan ini. Kegiatan pelatihan canva dan pendampingan digital marketing dilaksanakan pada hari minggu, tanggal 4 Juni 2023 dimulai dari pukul 20.00 sampai dengan 22.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan dengan metode ekspositori dikombinasikan dengan diskusi jika ada hal-hal yang perlu ditanyakan oleh peserta. Selama kegiatan pelatihan dan pendampingan, peserta beberapa kali mengajukan pertanyaan terkait teknis pembuatan konten digital, hal ini mengindikasikan rasa ingin tahu peserta tinggi dan minat dalam mengikuti pelatihan peserta sangat baik. Adapun salah satu faktor yang

mempengaruhi pelatihan ini menjadi mudah dicerna karena para peserta langsung praktik dalam pelaksanaan pelatihannya, mulai dari download aplikasi di playstore atau registrasi di web canva sampai pada membuat desain dan konten sehingga kendala hampir tidak ada. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta pelatihan terlihat antusias dalam mengikuti materi, hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan peserta dalam bertanya dan mempraktekkan pembuatan desain. Rincian kegiatan diperlihatkan dalam tabel di bawah ini;

No	Kegiatan	Waktu
1	Pembukaan a. Pembukaan b. Sambutan ketua tim pelaksana c. Sambutan ketua pokdarwis d. Sambutan kepala desa kebonalas	20.00 - 20.20
2	Materi 1 : Pelatihan Canva	20.21 - 21.10
3	Materi 2 : Digital Marketing	21.15 - 21.50
4	Penutupan dan Doa	21.51 - 22.00
5	Foto bersama	22:01

Sebelum dimulai pelatihan, terlebih dahulu dilakukan pretest yang disebarkan melalui google formulir. Skala pretest ini dapat diakses oleh peserta ketika mereka registrasi dengan menyalin barcode yang sudah tersedia. Kemudian akan ada skala post tes yang nantinya juga akan diisi oleh peserta 7 hari setelah kegiatan pelatihan selesai. Adapun link untuk mengakses skala post tes masih sama seperti mengisi skala pretest. Dari anggota kelompok akan mengingatkan melalui kontak person yang sudah dituliskan dalam presensi dan menyertakan link kembali untuk memudahkan dalam mengerjakannya. Harapan dengan adanya skala ini untuk mengukur sejauh mana peserta memahami materi setelah mengalami pelatihan dan mengevaluasi hasil belajar peserta dengan lebih baik. Hasil post tes juga dapat digunakan sebagai sarana pertimbangan atau evaluasi apakah cara dan pendekatan pelatihan yang dilakukan sudah tepat atau belum. Sehingga akan memudahkan dalam pemberian tindak lanjut. Adapun hasil analisis yang didapatkan dari skala pretest dan postes adalah sebagaimana berikut;

Pair	PRE TEST	POST TEST	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
						Lower	Upper			
1			-22.053	7.792	1.788	-25.808	-18.297	-12.336	18	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample t test nilai diketahui nilai signifikan adalah sebesar 0,000. Dimana jika nilai sig(2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan post test yang artinya ada pengaruh pemberian pelatihan terhadap kemampuan design menggunakan aplikasi canva untuk karang taruna di desa kebonalas. Berdasarkan tabel output paired sample test diketahui t hitung bernilai negatif sebesar -12,336. Dimana t hitung bernilai negatif disebabkan karena nilai rata-rata hasil pre test lebih rendah daripada rata-rata hasil post test. Dari hasil tersebut menunjukkan adanya korelasi yang positif antara pengukuran saat pre test dan post test.

### Hasil Tabulasi Pretes

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total	keterangan	
Riyanto	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	50	Rendah
Handoko	2	2	2	3	1	3	2	3	3	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	56	Sedang
Aga	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	48	Rendah
Fajar	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	46	Rendah
Novita	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	55	Sedang
Cahyaning	1	1	3	1	2	3	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47	Rendah
Achmad	2	2	2	2	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	Rendah
Nanda	1	1	3	1	1	3	1	3	1	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	46	Rendah
Ardian	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	3	1	3	44	Rendah	
Imam	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58	Sedang
Elia	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	60	Sedang
zhonia	1	2	1	3	1	1	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	52	Sedang
Novita	1	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	59	Sedang
Raehan	3	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	61	Sedang
Pilar Tesalonika	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	56	Sedang
Pilar Yosafat	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	4	3	4	4	4	61	Sedang
Kuncara	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	1	44	Rendah	
Risty	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	59	Sedang
Dagmar	2	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	59	Sedang
Total																									1005			

Dari data Pretes diatas dapat kita lihat bahwa peserta pelatihan rata-rata masih rendah karena mereka baru pertama kali membuat desain dengan canva sedangkan sebelumnya mereka hanya sekedar mengetahui dan belum mempraktikkan.

### Hasil Tabulasi Postes

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total	Keterangan
Riyanto	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	Sedang
Handoko	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	82	Tinggi
Aga	4	3	2	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	82	Tinggi
Fajar	3	3	3	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	68	Sedang
Novita	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71	Sedang
Cahyaning	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	69	Sedang
Achmad	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	73	Sedang
Nanda	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	71	Sedang
Ardan	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	72	Sedang
Imam	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	69	Sedang
Ella	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	70	Sedang
Zhonia	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	71	Sedang
Novita	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	72	Sedang
Raehan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	Tinggi
Pilar Tesalonika	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	3	3	3	72	Sedang
Pilar Yosafat	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	Tinggi
Kuncara	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61	Sedang
Risty	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	74	Sedang
Dagmar	4	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	84	Tinggi
Total																										1424	Tinggi

Dari data diatas menunjukkan bahwa peserta dapat menggunakan fitur canva untuk bisa mendesain akan tetapi masih memerlukan pembiasaan untuk melatih aspek estetika dalam mendesain. Sehingga menjadi desain yang menarik pasaran. Selain adanya analisis dari skala pretest dan post test, pelatihan ini didesain dengan adanya output berupa karya yang wajib dikerjakan peserta selama pelatihan berlangsung. Output dari kegiatan ini, bertujuan meningkatnya kemampuan anggota pokdarwis dan karang taruna dalam membuat desain sehingga mampu menghemat pengeluaran untuk membayar jasa desain poster atau media promosi. Berikut merupakan karya dari peserta pelatihan;



[https://drive.google.com/drive/folders/1e82DaF9ple\\_1CYoUY7PlqTAQ5NRPFp\\_B?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1e82DaF9ple_1CYoUY7PlqTAQ5NRPFp_B?usp=drive_link)

Adapun dokumentasi kegiatan disajikan pada gambar-gambar berikut ini :





## KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan bekerjasama dengan kelompok sadar wisata dan pemerintah desa Kebonallas dalam mendukung memasarkan kebun buah yang akan dibuka Oktober 2023. Pemilihan media canva dipilih karena memiliki keunggulan berupa fitur yang beragam, mudah diakses, disediakan template yang memudahkan pemula dalam membuat desain, dan mudah dipelajari. Metode pelaksanaan kegiatan berupa pelatihan dikarenakan untuk memberikan pemahaman secara praktik kepada peserta sehingga dapat segera diterapkan. Antusiasme dari peserta dapat dilihat dari praktik pelaksanaan dan hasil post tes yang telah dilaksanakan. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan aplikasi peserta terhadap praktik desain meningkat dari sebelum pelaksanaan pelatihan. Sehingga dengan adanya pelatihan desain dan *copywriting* yang kami berikan, dapat membantu desa untuk memasarkan wisatanya secara menarik dan mendatangkan antusiasme dari orang-orang yang melihat iklannya untuk datang berkunjung.

## DAFTAR PUSTAKA

Anabarja, S., 2011. Peran Televisi Lokal dalam Mempertahankan Identitas Lokal di Era Globalisasi Informasi. *Global & Strategi*, Edisi Khusus : Desember.

A. Poerna Wardhanie, F. Fahminnansih, and E. Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan," *Soc. J.Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 51-58, 2021, doi:10.37802/society.v2i1.170.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>,

Tjandrawina, R.R. (2016). Industri 4.0: Revolusi industri abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi. *Jurnal Medicinus*, Vol 29, Nomor 1, Edisi April.