Semar: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 1, No. 1, Juni 2025, pp. 7-12
e-ISSN: 3090-1197

Pelatihan Desain Grafis Dan Video Editing Menggunakan CapCut dan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Pengurus Aisyiyah Se-Kabupaten Gresik

Umi Chotijah, Soffiana Agustin

Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No. 101 GKB, Gresik, Jawa Timur, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat artikel:
Received: 18 Pebruari 2025
Revised: 25 Pebruari 2025
Accepted: 5 Maret 2025

Kata kunci:
Desain Grafis
Kreatif
Inovasi Digital
Video Editing
Pelatihan

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi, khususnya di bidang desain grafis, sangat bermanfaat bagi kemajuan organisasi. Dengan menggunakan perangkat desain grafis, seseorang dapat mempelajari cara mengomunikasikan informasi atau pesan secara grafis menggunakan media teks atau gambar. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan oleh dosen Program Studi Teknik Informatika yang juga sebagai Kader dan Pengurus Aisyiyah Kabupaten Gresik. Sehingga dengan menggunakan fasilitas Gedung Pusat Layanan Terpadu 'Aisyiyah Kabupaten Gresik, tim PKM melaksanakan pelatihan desain grafis dan video editing dengan aplikasi Canva dan CapCut untuk Seluruh Pengurus Aisyiyah baik ranting maupun cabang se-Kabupaten Gresik. Hal itu bertujuan meningkatkan kompetensi, keterampilan dan inovasi digital dalam penggunaan Teknologi Informasi untuk pengelolaan organisasi supaya bias lebih maju, efektif, dan efisien. Pelatihan dilakukan dengan materi diskusi yaitu: Canva dan CapCut. Luaran keberhasilan pelatihan ini berupa tugas pembuatan desain dan video dan untuk menyatakan kelulusan ada parameter penilaian yaitu desain secara umum, desain visual, dan kesesuaian isi konten. Pelatihan yang diselenggarakan bisa membuat pengurus aisyiyah se-Kabupaten Gresik menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola organisasi serta terjalin hubungan baik antara Pengurus Aisyiyah Daerah (PDA) Gresik dengan Universitas Muhammadiyah Gresik khususnya Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika.

Penulis korespondensi:
Umi Chotijah, umi.chotijah@umg.ac.id

DOI: https://doi.org/10.54732/semarjpkm.v1i1.2

This is an open access article under the CC–BY license.

1. Pendahuluan

Salah satu lembaga yang dikelola oleh Universitas Muhammadiyah Gresik adalah Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang memiliki beberapa tujuan untuk memenuhi kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi bagi dosen untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk menghubungkan kegiatan sosial dengan lembaga pendidikan [1], [2], [3], [4], [5]. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memastikan bahwa pekerjaan yang dilakukan oleh lembaga pendidikan memberikan manfaat bagi masyarakat [6], [7], [8], [9]. Oleh sebab itu, Dosen dari Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Gresik yang sekaligus sebagai kader dan pengurus dari organisasi Aisyiyah Kabupaten Gresik menginisisasi pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dengan topik Pelatihan Desain Grafis Dan Video Editing Menggunakan Canva dan CapCut Bersama Pengurus Aisyiyah Se-Kabupaten Gresik.

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat bersama Para Pengurus Aisyiyah baik ditingkat ranting, cabang, dan daerah bertujuan untuk membekali keterampilan dan keahlian dalam mengoperasionalkan Teknologi Informasi (TI) berupa Personnal computer (PC), atau Handphone

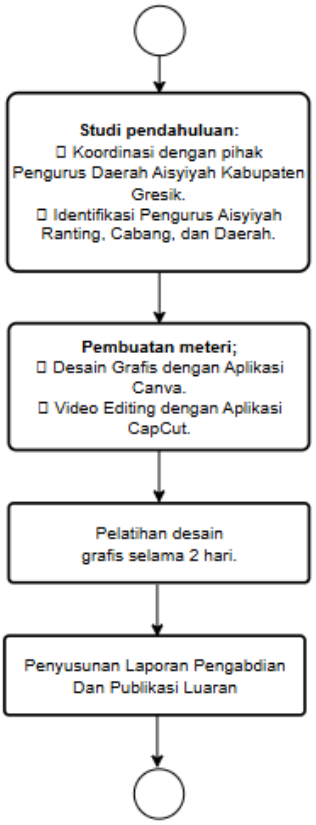
(HP) untuk membuat desain grafis dan video editing dengan menggunakan aplikasi Canva dan CapCut. Hal itu dilakukan untuk meningkatkan kompetensi, kreativitas, dan inovasi digital para pengurus supaya bisa efektif dan efisien dalam hal administrasi, surat menyurat, dokumentasi kegiatan, dan pengelolaan manajemen organisasi dalam kearsipan [10], [11]. Misalnya membuat poster acara, flayer, undangan, dan channel youtube organisasi Aisyiyah di masing-masing tingkat baik ranting, cabang, dan daerah.

Universitas Muhammadiyah Gresik yang merupakan salah satu dari Amal Usaha Muhammadiyah (AUM) dalam bidang Pendidikan juga memiliki tanggung jawab moral untuk bisa mencerdaskan seluruh anggota dan kader yang berada di bawah naungan Organisasi Muhammadiyah, seperti halnya Aisyiyah. Oleh karena itu, Tim pengabdi memanfaatkan fasilitas Gedung Pusat Layanan Terpadu 'Aisyiyah Kabupaten Gresik, di Jalan Gurami IV No. 12 Perumahan BP Kulon, Gresik untuk kemaslahatan sosial khususnya anggotanya [12], [13], [14], [15]. Untuk kepentingan pengurus Aisyiyah di ranting, cabang, dan daerah Gresik, tim menyelenggarakan lokakarya desain grafis dan penyuntingan video di Gedung Regional Aisyiyah. Selama dua hari, diberikan pelatihan desain grafis, dimulai dengan pembuatan poster, undangan, sertifikat, spanduk, dan materi lainnya.

Selain untuk mempererat tali silaturahmi antara Universitas Muhammadiyah Gresik dengan Pimpinan Daerah Aisyiyah, khususnya Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika, pelatihan ini dapat menjadikan Pimpinan Daerah Aisyiyah Kabupaten Gresik lebih berdaya cipta dan kreatif dalam mengelola organisasinya.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Pengurus Aisyiyah Daerah mengikuti arahan pada Gambar 1.



Gambar 1. Flowchart Kegiatan Pengabdian

Tahap 1: Pelaksanaan dilakukan di Gedung Pusat Layanan Terpadu ‘Aisyiyah Kabupaten Gresik, di jalan Gurami IV No. 12 Perumahan BP Kulon, Gresik. Pada gelombang 1, Sabtu, 07 Desember 2024 dengan peserta 30 pengurus Aisyiyah baik tingkat ranting, cabang, dan daerah se-kabupaten Gresik. Dan pada gelombang 2, Minggu 08 Desember 2024 dengan peserta 30 pegurus Aisyiyah baik tingkat ranting, cabang, dan daerah se-kabupaten Gresik. Studi pendahuluan dilakukan pertemuan Pengurus Aisyiyah Daerah Kabupaten Gresik. Setelah diwawancarai, pengurus Aisyiyah Regional (PDA) sepakat membantu dalam hal distribusi undangan dan pendaftaran peserta. Selain itu, sejumlah pengurus cabang dan ranting sepakat mengirimkan perwakilannya ke acara pelatihan pengabdian masyarakat.

Tahap 2: Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 7 dan 8 Desember 2024, dengan durasi 2,5 jam setiap harinya di Gedung Pusat Pelayanan Terpadu 'Aisyiyah, Kabupaten Gresik, Jalan Gurami IV No. 12 Perumahan BP Kulon, Gresik. Materi yang dibahas adalah grafis Canva dan editing video CapCut. Efektivitas pelatihan dan penekanan pada pembuatan sertifikat, undangan, banner, poster, dan video.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dua indikator efektivitas pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut: (1) Reaksi positif dari Pengurus Aisyiyah Cabang dan Ranting, serta Pengelola PDA Kabupaten Gresik dan peserta pelatihan. Respon peserta pelatihan akan dievaluasi melalui observasi selama sesi berlangsung, komentar melalui email dan WhatsApp, dan pada akhir sesi, (2) peningkatan kemampuan peserta setelah pelatihan. Selama pelatihan, akan digunakan studi kasus contoh desain grafis menggunakan aplikasi Canva dan CapCut untuk menilai kemampuan peserta.

Hasil dari sejumlah kegiatan yang telah dilaksanakan selama pelaksanaan program pelatihan ini, mulai dari tahap perencanaan, kerja sama dengan Pengurus PDA Kabupaten Gresik, hingga pelaksanaannya (kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1), antara lain: Sebagai mitra dalam kegiatan PKM ini, pengurus cabang dan ranting Aisyiyah se-Kabupaten Gresik sangat antusias mengikuti pelatihan desain grafis dan penyuntingan video. Di tahun-tahun mendatang, Pengurus PDA berharap agar program ini dapat dilaksanakan secara berkala dan berkesinambungan, (2) Efektivitas dan tingkat kesulitan penyajian aplikasi desain yang tidak terlalu memberatkan peserta pelatihan menunjukkan betapa materi pelatihan ini cocok untuk tingkat pembelajaran mulai dari pemula, menengah, hingga mahir. Ini memberi mereka lebih banyak informasi dan penyegaran tentang program aplikasi daripada yang sudah mereka miliki, (3) Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama pelatihan, terlihat bahwa potensi dan kemampuan belajar peserta cukup baik, mereka mampu mengikuti dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh tutor dengan baik. Pelatihan diakhiri dengan pemberian tugas yang selanjutnya akan dievaluasi berdasarkan sejumlah kriteria desain umum, desain visual, dan kesesuaian konten. Gambar 2-5 menunjukkan beberapa dokumentasi yang dibuat selama pelaksanaan PKM.

Tabel 1. Kegiatan PKM

Kegiatan	Waktu	Jumlah Peserta
Pelatihan Desain Grafis dan Video Editing Hari ke-1	07 Desember 2024	30 Pengurus Aisyiyah Cabang
Pelatihan Desain Grafis dan Video Editing Hari ke-2	08 Desember 2024	30 Pengurus Aisyiyah Ranting



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Hari Ke-1



(a)



(b)



(c)

Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Hari Ke-1: (a) Pemaparan Materi; (b) Observasi Kelas; (c) Penutupan



Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan Hari Ke-1



(a)



(b)



(c)

Gambar 5. Pelaksanaan Pelatihan Hari ke-2: (a) Pemaparan Materi; (b) Observasi Kelas; (c) Penutupan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan pengamatan tim selama pelaksanaan kegiatan PKM, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: Program PKM dapat memberikan manfaat yang signifikan dan terarah bagi pengurus Aisyiyah, baik cabang maupun cabang pembantu di Kabupaten Gresik yang menjadi target audiens kegiatan. Desain yang dihasilkan dalam pelatihan ini difokuskan pada kebutuhan administrasi organisasi. Jenis pelatihan ini sangat cocok untuk mengembangkan keterampilan desain yang unik dan kreatif bagi manajemen organisasi.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Kiswoyo, "Laporan pengabdian masyarakat," *Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang*, no. 0730098902, pp. 1–35, 2019.

[2] I. Sumadikarta, B. P. Sitorus, A. Priambodo, and T. A. Kurniawan, "Pelatihan Design Grafis Bersama UKM dan IKM Komunitas Tangerang Selatan Berkibar," *Kocenin Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 61–67, 2021.

[3] U. Chotijah, A. S. Nugroho, I. Alfiansyah, R. D. Sari, R. A. Oktavianti, and N. Salmaa, "Mahasiswa KKN UMG Gresik Membantu Kegiatanpaud Kelurahan Kebungson Melalui Kegiatan Lomba Mewarnai Oleh Anak Paud," *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat dan Kuliah Kerja Nyata*, vol. 1, no. 2, pp. 109–112, 2024.

[4] L. G. Sumahiradewi *et al.*, "Sosialisasi Kebersihan Lingkungan Dan Pembuatan Tempat Sampah Dari Ban Bekas," *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, p. 126, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v5i1.6422.

[5] H. D. Bhakti, U. Chotijah, H. Prayitno, and I. T. Prayudha, "Workshop pembuatan game edukasi berbasis artificial intelligence (AI) pada siswa SMK YPI Darussalam 1 Cerme," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 8, no. 2, pp. 2077–2085, 2024.

[6] U. Chotijah and T. A. J, "Penerapan Pembukuan Bank Sampah Desa Kaligerman," *DedikasiMU(Journal of Community Service)*, vol. 1, no. 1, p. 138, 2019, doi: 10.30587/dedikasimu.v1i1.1118.

[7] P. P. S. Saputra *et al.*, "Sistem Informasi Desa Berbasis Web Di Kelurahan Sidomukti Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik," *DedikasiMU(Journal of Community Service)*, vol. 3, no. 1, p. 658, 2021, doi: 10.30587/dedikasimu.v3i1.2344.

[8] U. Chotijah, A. Khanifah, and G. Sahara, "Budidaya Tanpa Tanah Dengan Menggunakan Sistem Wick Pada Anak Usia Dini Desa Kaligerman Kecamatan Karanggeneng," *DedikasiMU(Journal of Community Service)*, vol. 1, no. 1, p. 128, 2019, doi: 10.30587/dedikasimu.v1i1.1117.

[9] M. Magfirah and S. Harlina, "Pelatihan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan di SMA 19 Gowa," *Jurnal ABDIMAS UBJ*, vol. 8, no. 1, pp. 61–72, 2025, doi: https://doi.org/10.31599/5mchwj61.

[10] L. Tambunan, M. Iqbal, T. Radillah, and B. Satria, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir," *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 514–521, 2022, doi: 10.46576/rjpkm.v3i2.1897.

[11] A. N. Zaman, M. As'adi, I. Nur, R. Rizal, and H. Mahfud, "Pemberdayaan dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian pada Desa Limo," *Jurnal Widya Laksana*, vol. 9, no. 1, pp. 6–10, 2020, doi: https://doi.org/10.23887/jwl.v9i1.21116.

[12] C. Aisyah, F. M, D. Hartanto, and T. Yuandika, "Pelatihan Desain Grafis dan Videografi Sebagai Media Pendukung Proses Pembelajaran," *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 93–98, Jan. 2024, doi: 10.56211/WAHANA.V3I2.756.

[13] N. U. Hasanah *et al.*, "Pelatihan Dasar Editing Video dan Desain Grafis Guru PAUD Karangroto Semarang," *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 3, pp. 125–130, Dec. 2024, doi: 10.32764/ABDIMASIF.V5I3.4998.

[14] A. Basri, R. Rimbawan, L. Damayanti, V. Kuswanto, A. H. Gunawan, and A. Wijaya, "Pelatihan Aplikasi Canva Dan Capcut Untuk Wanita Theravada Indonesia (Wandani) Provinsi Banten," *PROFICIO*, vol. 6, no. 1, pp. 279–284, Oct. 2025, doi: 10.36728/JPF.V6I1.4163.

[15] A. Azhard and L. Samosir, "Optimalisasi Desain Grafis, Video Editing dan Brosur Menggunakan Aplikasi Canva Capcut di Pengadilan Agama Medan," *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 2, no. 11, pp. 839–843, Dec. 2024, doi: 10.5281/ZENODO.14497618.