

Pendampingan Pembuatan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Pada Siswa SMKN 1 Kramatwatu Banten

Reni Haerani^{1*}, Nafiz Annas¹, Adhelia Permata Safrina¹, M Wildan Hidayatullah¹, Eva Fatmawati¹, Shifa Tania¹,
Abu Toyib¹, Hayatunnufus¹, Rifki Maulana Yusuf¹, Nurhadi Jaya¹

¹Politeknik PGRI Banten

renihaerani@politeknikpgribanten.ac.id, nafiz12345678910@gmail.com, adhelia.dmns@gmail.com,
wildanhidayatullah687@gmail.com, evafatmawai@gmail.com, sypataniaa@gmail.com, abutoyib1123@gmail.com,
nufusnurhayatun4@gmail.com, maulanaripki856@gmail.com, nurhadijaya09@gmail.com¹

Abstrak

Program pendampingan pembuatan desain grafis menggunakan Canva kelas X SMKN 1 Kramatwatu Banten memiliki peserta sebanyak 149 orang dari semua jurusan dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang desain grafis. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan karya kreatif dan inovatif yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Metode yang digunakan dalam program ini berupa ceramah pemberian materi secara langsung oleh narasumber kepada mitra. Program ini juga melibatkan sesi praktik langsung yang dipandu oleh instruktur berpengalaman untuk memastikan pemahaman yang mendalam mengenai fitur dan teknik desain di Canva. Berdasarkan hasil kegiatan, pelatihan dan pendampingan ini diketahui efektif meningkatkan kemampuan desain grafis peserta. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket pre dan posttest kegiatan guna mengetahui hasil dari pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan. Hasil dari program pendampingan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa dalam membuat desain grafis yang

menarik dan profesional. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kreativitas dan kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide-ide mereka melalui media visual. Secara keseluruhan, pendampingan ini berhasil meningkatkan kompetensi siswa di bidang desain grafis dan mempersiapkan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompetitif.

Kata Kunci: Canva, Desain Grafis, Keterampilan Digital, Kreativitas.

Abstract


The graphic design mentoring program using Canva for class X of SMKN 1 Kramatwatu Banten has 149 participants from all majors. It aims to improve students' abilities in the field of graphic design. Through this training, students are expected to be able to utilize digital technology to produce creative and innovative works that are relevant to current industry needs. The method used in this program is lectures that provide material directly to partners by resource

persons. This program also involves direct practice sessions guided by experienced instructors to ensure a deep understanding of the design features and techniques in Canva. Based on the results of the activities, this training and mentoring are known to be effective in improving participants' graphic design skills. This is evidenced by the results of the pre-and post-test questionnaires for the activities to determine the results of the Community Service that has been carried out. The results of this mentoring program show a significant increase in students' abilities to create attractive and professional graphic designs. In addition, students also showed an increase in creativity and confidence in expressing their ideas through visual media. Overall, this mentoring has succeeded in improving students' competence in graphic design and preparing them to face challenges in an increasingly competitive world of work.

Keywords: Canva, Graphic Design, Digital Skills, Creativity

DOI:
<https://doi.org/10.57119/abdimas.v3i2.123s>
*Correspondensi: Reni Haerani
Email: renihaerani@politeknikpgribanten.ac.id

Received: 11-08-2024
Accepted: 25-08-2024
Published: 26-10-2024



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright: © 2024 by the authors.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang Pendidikan dan industri kreatif. Desain grafis sebagai salah satu elemen penting dalam industri kreatif, mengalami transformasi dengan hadirnya berbagai aplikasi dan platform digital yang memudahkan proses kreasi visual. Canva, sebagai salah satu aplikasi desain grafis berbasis web, menawarkan berbagai kemudahan bagi pengguna, termasuk yang tidak memiliki latar belakang desain yang kuat (Qisthiano & Pramana, 2023).

Desain grafis merupakan bentuk seni yang memadukan berbagai elemen grafis, seperti bentuk, garis, warna dan sebagainya, yang mana kesemua elemen tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan informasi sesuai dengan keinginan (Sudirman et al., 2021). Desain grafis sudah menjadi kebutuhan di berbagai bidang kehidupan. Desain grafis diterapkan dalam pembuatan branding, mulai dari logo, brosur, kartu nama, spanduk, banner, serta desain website yang menarik dan unik (Yahya et al., 2020). Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan software desain grafis (Zaman et al., 2020). Untuk menyampaikan informasi yang relevan dan menarik, perlu kreatif dalam membuat infografis yang tepat salah satunya menggunakan Canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang sangat sederhana dan mudah digunakan (Syahrir¹ et al., 2023). Ini adalah aplikasi yang sangat populer bagi orang-orang yang baru mulai belajar desain karena memiliki beragam template desain dan tutorial yang mudah dipahami. Dewasa ini, desain grafis telah menjadi bagian penting dari berbagai sektor kehidupan, terutama untuk mendukung sektor ekonomi dan pemasaran (Ayuningtyas et al., 2023) (Hasil et al., 2023). Oleh karena itu, kemampuan dan keterampilan membuat desain grafis sangat diperlukan (Sinta & Fanreza, 2024). Di SMKN 1 Kramatwatu Banten, Upaya untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang desain grafis menjadi bagian dari strategi pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri. Pendampingan pembuatan desain grafis menggunakan Canva ini bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada Teknik dan alat desain modern, sehingga dapat menghasilkan karya yang kreatif dan sesuai dengan standar industri.

Program pendampingan ini didasarkan pada metode pembelajaran berbasis proyek yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks nyata. Dengan bimbingan dari instruktur yang berpengalaman, siswa dapat mengeksplorasi berbagai fitur Canva untuk menciptakan desain yang inovatif dan menarik (Arianto, 2023). Selain meningkatkan keterampilan teknis, program ini juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreativitas siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa tidak hanya dapat menguasai Teknik desain, tetapi juga mampu menghasilkan ide-ide yang orisinal dan relevan dengan kebutuhan pasar.

Melalui program ini, SMKN 1 Kramatwatu berkomitmen untuk mempersiapkan siswa yang bersaing dalam dunia kerja, dengan mengedepankan Pendidikan yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan kebutuhan industri.

II. METODE

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 22 s/d 29 Juli 2024 di SMKN 1 Kramatwatu Serang, Banten sebagai sekolah mitra. Subjek yang berpartisipasi adalah siswa kelas X berjumlah 149 peserta dari semua jurusan yang mengikuti program pengajaran desain grafis menggunakan Canva. Kegiatan PKM ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap analisis masalah, persiapan, penjelasan, tahap diskusi, dan terakhir tahap evaluasi. Tahap pertama adalah analisis permasalahan mitra melalui wawancara dengan wakil kepala sekolah. Langkah selanjutnya adalah mempersiapkan kegiatan pengabdian yaitu menyiapkan materi yang akan disampaikan.

Pada tahap penjelasan menggunakan slide presentasi untuk menjelaskan desain grafis serta berbagai fungsi dan kegunaan aplikasi Canva dalam format ceramah. Kemudian dilanjutkan ke tahap diskusi untuk mengecek apakah peserta pelatihan sudah memahami instruksi yang diberikan. Pelatihan dan evaluasi kemudian dilakukan dengan memberikan tugas untuk diselesaikan sesuai dengan teori tersebut di atas. Kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan pendampingan langsung dari mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika. Berikut Gambar 1 diagram yang menunjukkan tahapan metode:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengabdian kepada masyarakat untuk siswa kelas X SMKN 1 Kramatwatu Serang Banten yang diikuti oleh 149 peserta dari semua jurusan (MPLB = 70, TKL = 40, TO = 39) dan dilaksanakan dalam beberapa tahap dan selesai dengan sukses. Pemateri pelatihan terdiri dari tiga orang dosen Program Studi Manajemen Informatika yang diberbantukan oleh mahasiswa, dengan satu orang sebagai pembicara utama (Reni Haerani) dan dua orang sebagai pendamping (Nafiz Annas dan Adhelia Permata Safrina).

Kegiatan diawali dengan memperkenalkan masing-masing anggota kegiatan PKM kepada peserta dan menjelaskan rangkaian acara pelaksanaan seperti Gambar 1 berikut ini:





Gambar 2. Pembukaan dan Pendampingan Kegiatan PKM

Sebelum penyampaian materi kegiatan, menjelaskan tujuan dilaksanakannya kegiatan pengabdian. Selanjutnya pemateri utama menyampaikan materi Canva. Materi yang dijelaskan dalam aplikasi canva menjelaskan fitur pendidikan Canva yang memberikan siswa akses gratis ke ribuan gambar dan grafis premium untuk membuat animasi dan presentasi berbasis grafik (Lubis et al., 2022). Usai pemaparan materi, dilanjutkan sesi diskusi dan tanya jawab dengan peserta. Kemudian diakhiri dengan pelatihan dan evaluasi pembuatan media aplikasi canva dengan pendampingan yang melibatkan mahasiswa seperti terlihat pada Gambar 3. Pendampingan dilakukan saat mitra mempraktekan desain grafis. Kemampuan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pelatihan dan pendampingan.

Secara umum kegiatan pengabdian masyarakat ini mendapat respon yang sangat baik dari peserta, dan berjalan lancar. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner kegiatan dengan jumlah responden 149 peserta yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Kegiatan

Pertanyaan	Skor Rata-rata	Grade	Keterangan
Menurut Anda, bagaimana tema kegiatan ini ?	4.1	B	Puas
Menurut anda, bagaimana narasumber menyampaikan materi ?	4.25	A	Sangat bagus
Kegiatan ini bermanfaat bagi peserta.	4.37	A	Sangat setuju
Kegiatan ini memperluas wawasan peserta	4.43	A	Sangat setuju
Kegiatan ini memotivasi peserta untuk belajar lebih banyak (terkait dengan topik yang disampaikan)	3,58	B	Termotivasi
Kegiatan ini meningkatkan keterampilan peserta sesuai topik yang disampaikan	4,46	A	Sangat setuju
Kegiatan ini memenuhi harapan peserta.	4,36	A	Sangat setuju

Pertanyaan	Skor Rata-rata	Grade	Keterangan
Kegiatan ini mendorong pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi secara berkelanjutan	4,29	A	Sangat Setuju
Seberapa tertarik Anda untuk mengikuti kegiatan ini jika diadakan kembali	3,55	B	Berminat

Lebih lanjut, minat dan dukungan tersebut tercermin dari partisipasi mitra yang menginginkan kegiatan seperti ini terus berlanjut dan berkelanjutan. Para mitra berharap kegiatan ini dapat menjadi wadah untuk lebih mengembangkan kompetensi siswa yang belum mencapai level tertinggi. Kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan berbagai media digital yang dapat digunakan sebagai media kreatif untuk meningkatkan softskill (Haerani et al., 2023). Penggunaan media Canva sebagai media pembelajaran membuka lebih banyak ruang kreatif bagi siswa dan memungkinkan untuk mengeksplorasi bakatnya dengan lebih kreatif (Rosdiana, R., & Adha, 2020). Kegiatan ini juga diharapkan dapat menyegarkan pengetahuan dan memperluas wawasan dalam hal pengembangan soft skill di bidang desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva. Dibawah ini Gambar 2. dokumentasi akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 3. Tim Pengabdian Dengan Peserta Kegiatan

IV. KESIMPULAN

Terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mendukung penciptaan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa di bidang desain grafis. Canva memungkinkan siswa mengekspresikan idenya dengan mudah dan membuat desain yang menakjubkan. Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan desain grafis teknis, termasuk pemahaman elemen desain seperti warna, tipografi, dan tata letak. Pendampingan ini juga meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa untuk mempelajari lebih lanjut tentang desain grafis serta mendorong kreativitas siswa dalam menggunakan media digital untuk mempelajari lebih lanjut tentang desain grafis. Secara keseluruhan, program pendampingan ini memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan desain grafis siswa, mempersiapkan menghadapi tantangan dunia kerja dan industri kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih banyak kepada Unit Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik PGRI Banten atas dukungan dan fasilitasnya dalam melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat. Partisipasi aktif dan dukungan yang diberikan sangat membantu mensukseskan kegiatan ini. Kami berharap hubungan kerjasama ini dapat terus berlanjut dan membawa manfaat lebih lanjut bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, D. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(01), 16–23.
- Ayuningtyas, V., Oktivani, I., Muliya, I. C., Wulandari, I. D., Halimatussyadiyah, H., Nabila, H. F., & Riskia, G. P. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Mengembangkan Keterampilan Guru Smp Dalam Membuat Lkpd. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 1797. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.12868>
- Haerani, R., R Dewi Mutia Farida, Heny Fitriani, Rosdiana, Ahmad Sofan Ansor, Sumarno, Aam Amaliyah, & Deti Kurniati. (2023). Softskill Improvement Workshop and Millennial Generation Digital Literacy at SMK YP Fatahillah 2 Cilegon City, Banten Province. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(4), 4424–4432. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v6i4.3857>
- Hasil, J., Masyarakat, P., & Vol, I. (2023). 3 1,2,3. 2(4).
- Lubis, F. H., Hidayat, F. P., & Hardiyanto, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Dakwah pada PC IPM Medan Area. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 107–111. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7i1.2308>
- Qisthiano, M. R., & Pramana, D. (2023). Menggapai Keunggulan Promosi di Era Digital: Kolaborasi Canva untuk Peningkatan Ekonomi Lokal. *Faedah: Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian ...*, 1(3), 243–249. <https://pbsi-upr.id/index.php/Faedah/article/view/296%0Ahttps://pbsi-upr.id/index.php/Faedah/article/download/296/238>
- Rosdiana, R., & Adha, M. M. (2020). Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(8(2)), 87–95.
- Sinta, R., & Fanreza, R. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Digital Canva dalam Pembuatan Video Pembelajaran Ibadah Praktis pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Darul Ulum Budi Agung. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(2), 846–853. <https://doi.org/10.47467/edu.v4i2.2239>
- Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207–218. <https://bit.ly/3pdfKTL>

- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Yahya, F., Hermansyah, H., Syafruddin, S., Fitriyanto, S., & Musahrain, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jppm.v3i2.1858>
- Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2020). Pemberdayaan Dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian Pada Desa Limo. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 6–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/21116>