

Sosialisasi dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva di SMP Negeri 1 BULAWA

Tajuddin Abdillah^a, Roviana H. Dai^b, Rahman Takdir^c, Rampi Yusuf^{fd}
Arif Dwinanto^e

^{a,b,c,d} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

^e Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

tajuddin@ung.ac.id^a, roviana.dai@ung.ac.id^b, rahman.takdir@ung.ac.id^c, rampiyusuf@ung.ac.id^d
arifdwinanto@ung.ac.id^e

Abstract

This socialization activity aims to provide an introduction and understanding of the use of the Canva application to students of SMP Negeri 1 BULAWA. This is done in order to support the design creativity of students. The Canva application is a design application that is suitable for beginners in graphic design, because this application is easy to use and free. In its implementation, knowledge about graphic design and about the use of the Canva application for students of SMP Negeri 1 BULAWA is still lacking. Therefore, through this activity, socialization and graphic design training are carried out to provide knowledge to students that the world of design is not as difficult as imagined and to provide education about the importance of graphic design for information delivery media and as promotional media. As well as providing information about the benefits of the Canva application for beginners.

Keywords : SMP Negeri 1 Bulawa, Canva, Graphic Design

Abstrak

Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pengenalan dan pemahaman tentang penggunaan aplikasi Canva kepada siswa SMP Negeri 1 BULAWA. Hal ini dilakukan dalam rangka mendukung kreativitas desain para siswa. Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain yang cocok digunakan untuk para pemula pembuat desain grafis, karena aplikasi ini mudah digunakan dan gratis. Pada pelaksanaannya, pengetahuan tentang desain grafis maupun tentang penggunaan aplikasi canva bagi siswa kelas VIII SMP 1 Negeri BULAWA masih kurang. Oleh karena itu melalui kegiatan ini dilakukan sosialisasi dan juga pelatihan desain grafis untuk memberikan pengetahuan kepada siswa bahwa dunia desain tidak sesulit yang dibayangkan dan memberikan edukasi tentang pentingnya desain grafis untuk media penyampaian informasi maupun sebagai media promosi. Serta memberi informasi tentang manfaat aplikasi canva bagi para siswa.

Kata kunci : SMP Negeri 1 Bulawa, Canva, Desain Grafis

1. Pendahuluan

SMP Negeri 1 Bulawa adalah sebuah institusi pendidikan SMP Negeri yang alamatnya di Jl.Simpang Tiga Kaidundu, Kab. Bone Bolango. SMP Negeri 1 Bulawa didirikan pertama kali pada tahun 2003. Sekarang SMP Negeri 1 Bulawa memalkai panduan kurikulum belajar SMP 2013. SMP Negeri 1 Bulawa dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Yanti Laima S.Pd ditangani oleh seorang operator yang bernama Indra Mulya. SMP Negeri 1 Bulawa juga memiliki akreditasi grade B dengan nilai 82 (akreditasi tahun 2017) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.

Perkembangan teknologi dan komunikasi pada saat ini semakin beragam (Rohmadi et al., 2022). Mulai dari para profesional, praktisi, akademisi, hingga ibu rumah tangga saat ini

telah menggunakan teknologi untuk menjangkau dan memenuhi semua kebutuhan mereka, mulai dari browsing, chatting, sosial media hingga berbelanja online (Agustina & Suprianto, 2018). Perkembangan teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam melakukan upaya perbaikan proses bisnis (Aquinia et al., 2022).

Semakin berkembangnya teknologi saat ini menuntut peningkatan keahlian yang dimiliki oleh kaum milenial pada dunia kerja. Salah satu keahlian yang dianjurkan untuk ditingkatkan oleh para kaum milenial khususnya pelajar adalah keahlian desain grafis (Mustakim et al., 2022). Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin (Idris & Amalia, 2020). Seperti contohnya dalam pembuatan brosur atau iklan suatu produk (Tiawan et al, 2020).

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Sholeh et al., 2020). Canva menjadi andalan bagi mereka yang ingin menciptakan konten visual tanpa perlu ahli di bidangnya. Tidak hanya mudah digunakan, canva juga menyediakan ribuan tempalte yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa digunakan secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tools dan template yang lebih lengkap (Putri et al., 2022)

Maka dari itu, kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan digital para siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bulawa. Selain itu juga diharapkan dapat mendorong minat dan antusiasme siswa terhadap bidang teknologi dan desain.

2. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target yang diharapkan adalah dengan penyampaian materi, praktek, dan tanya jawab. Materi yang diberikan mencakup pengenalan dan cara mengoperasikan fitur - fitur yang tersedia di canva.

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini dapat digambarkan dengan langkah- langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Penjelasan dari tahapan pada Gambar 1. adalah sebagai berikut:

1) Pesiapan

Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan persiapan seperti pengaturan ruangan, persiapan materi presentasi dan praktek, serta pengecekan teknis untuk memastikan semua berjalan lancar.

2) Pembukaan Kegiatan

Kegiatan dibuka dengan sambutan dari pemateri. Pembukaan ini mencakup pengantar tentang tujuan kegiatan, agenda kegiatan, serta pengenalan pemateri yang akan menyampaikan materi tentang fitur – fitur canva.

3) Presentasi Pemateri

Pemateri memulai sesi presentasi dengan menjelaskan pengenalan mengenai canva, fitur – fitur yang tersedia, serta penggunaannya secara detail. Materi presentasi mencakup demonstrasi visual dan penjelasan praktis ada peserta dapat memahami dengan baik.

4) Praktek

Setelah presentasi, peserta diminta untuk melakukan praktek langsung menggunakan canva. Mereka diberi kesempatan untuk mencoba langsung fitur – fitur yang telah dipelajari, dengan bimbingan dari pemateri atau fasilitator yang tersedia.

5) Tanya Jawab

Sesudah sesi praktek, dilakukan sesi tanya jawab. Peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai hal – hal yang belum mereka pahami atau butuh klarifikasi lebih lanjut terkait penggunaan canva. Pemateri atau fasilitator akan memberikan jawaban dan penjelasan tambahan sesuai dengan pertanyaan yang diajukan.

6) Penutup

Kegiatan ditutup dengan rangkuman singkat dari moderator, penekanan kembali pada poin – poin penting yang telah dipelajari, serta ucapan terimakasih kepada semua peserta dan atas partisipasinya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Sosialisasi dan pelatihan bagi siswa SMP Negeri 1 Bulawa dilaksanakan pada hari/tanggal Senin, 20 Mei 2024, pukul 10.00 – 12.00 WITA. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di ruangan kelas 8 SMP Negeri 1 Bulawa.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan sosialisasi ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta yang hadir pada kegiatan sosialisasi ini berjumlah 20 orang siswa/siswa.
2. Materi yang diberikan pada sosialisasi ini meliputi dasar dasar desain grafis, seperti pemilihan warna, tata letak, penggunaan font, dan teknik-teknik desain lainnya.
3. Para peserta yang mengikuti sosialisasi merasa senang dan puas dengan kegiatan ini, hal ini terlihat dari ungkapan kepuasan serta keantusiasan peserta mendengarkan dan bertanya berbagai hal tentang materi yang telah diberikan oleh pemateri.
4. Kegiatan sosialisasi ini dianggap oleh peserta sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran mengenai aplikasi canva.
5. Pada acara penutup, kami memberikan hadiah kepada seluruh peserta sebagai apresiasi atas partisipasi mereka.



Gambar 2. Pemaparan materi



Gambar 3. Foto bersama dengan kelas VIII

Secara umum kegiatan sosialisasi ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey pendahuluan, pelaksanaan kegiatan, sampai pada penyusunan laporan. Berdasarkan diskusi yang diselenggarakan diperoleh kesimpulan bahwa para peserta merasa senang dan puas.

4. **Kesimpulan**

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan sosialisasi ini berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang disusun.
2. Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan sosialisasi, dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta sebesar 90%, peserta aktif mengikuti kegiatan dan mengekspresikan sikap senang dan puas.
3. Cara penyampaian materi yang cukup efektif karena para peserta berhasil memahami materi dengan baik.

Daftar Pustaka

- Aquinia, A., Liana, L.,Hardiyanti, W., & Rachmawati, I.,. (2022). Pelatihan Aplikasi Media Sosial Instagram pada Bank. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7-11.
- Idris, S., & Amalia, L. (2020). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Desain Grafis Coreldraw Dikelurahan Wajo Baru Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 94-97.
- Tiawan, Musawarman, Luthfiah Sakinah, Nopi Rahmawati, Hamzah Salman. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 476-480.
- Mustaqim, U. S., Suryanto, M S., Ma'arif M., Dewi, R., Kamali, A. S., Supriadi, I., Munawar, B., Imtihanudin, D., Asyura, I., & Juanto, A. (2022). Pendampingan Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Untuk Warga Desa Ciputri di Kecamatan Kaduhejo Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 91-95.
- Putri N. U., Adrian, Q., Jayadi, A., Sembiring, J. P., & Sudana, I. W. Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Masyarakat dan Staf Pemerintahan Desa Sidosari Lampung Selatan. *Journal Of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*,63-69.
- Rohmadi, M., Zaini, A., Sari, D. P., Maghfiroh, E., Humairo, N., Sari, N, F., Rahmaningsih, T., Rohman, T. A., & Maulana, S. C. (2022). Sosial Media Sebagai Alternatif Pemasaran Umkm Selama Pandemi Covid-19 di Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. 29-36.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020) Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 430-436.