

## Pelatihan Desain Grafis Dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva Pada Siswa Di Lingkungan SMKN 1 Bone Raya

Lillyan Hadjaratie<sup>a</sup>, Indhitya Padiku<sup>b</sup>, Alfian Zakaria<sup>c</sup>, Budi Ahaliki<sup>d</sup>, M Thohir Jassin<sup>e</sup>, Abd Aziz Bouty<sup>f</sup>, Rampi Yusuf<sup>g</sup>, Wawan K Tolinggi<sup>h</sup>, Dimas Taufiq Shiddiq<sup>i</sup>

<sup>a,b,c,d,e,f,g,i</sup> Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

<sup>h</sup> Program Agribisnis, Universitas Negeri Gorontalo

### Abstract

In this era of digitalization, the development of information and communication technology has grown rapidly. This development has provided many benefits in the world of education, one of which is the use of innovative learning media such as graphic design. One application that is easy to use in creating graphic designs is Canva. Studying graphic design can enrich knowledge and develop student creativity, especially for those majoring in Visual Communication Design. SMKN 1 Bone Raya is one of the vocational schools that provides Visual Communication Design majors. However, the initial observation shows that only a few students can use the Canva application in creating graphic designs. Therefore, community service was carried out in the form of graphic design training by utilizing the Canva application at SMKN 1 Bone Raya. With this training, it is hoped that it can improve skills and encourage students' creativity and innovation in developing their design works.

**Keywords:** MBKM KKN Students; Canva; Graphic Design; Training; Vocational Students.

### Abstrak

Di era serba digitalisasi ini, perkembangan dari teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat berkembang dengan pesat. Perkembangan ini telah memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti desain grafis. Salah satu aplikasi yang mudah digunakan dalam membuat desain grafis ialah Canva. Mempelajari desain grafis dapat memperkaya pengetahuan dan mengembangkan kreativitas siswa, terutama bagi yang berjurusan pada Desain Komunikasi Visual. SMKN 1 Bone Raya merupakan salah satu sekolah kejuruan yang menyediakan jurusan Desain Komunikasi Visual. Namun dari hasil observasi awal menunjukkan hanya sedikit siswa yang dapat menggunakan aplikasi Canva dalam membuat desain grafis. Oleh karena itu, dilakukan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi Canva di SMKN 1 Bone Raya. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan serta mendorong kreativitas dan inovasi para siswa dalam mengembangkan karya-karya desain mereka.

**Keywords:** Mahasiswa KKN MBKM; Canva; Desain Grafis; Pelatihan; Siswa SMK.

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah memberikan banyak manfaat dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan ini melahirkan inovasi terkini dalam metode pembelajaran di kelas, hal ini dapat dilihat dengan beragamnya media pembelajaran dan pengajaran berbasis teknologi elektronik (Alwina, dkk., 2023). Dengan berbagai media pembelajaran yang inovatif, menyampaikan pesan ataupun informasi dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan lebih memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif (Lestari, dkk., 2022). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah desain grafis. Dengan mempelajari desain grafis dapat memperkaya pengetahuan siswa sekaligus mengembangkan kreatifitas mereka. Sehingga, hal ini menjadi aspek penting yang dapat

lebih diperhatikan, terutamanya bagi mereka yang berjurusan pada Desain Komunikasi Visual.

SMKN 1 Bone Raya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Trans Sulawesi Pantai Selatan, Laut Biru, Kec. Bone Raya, Kab. Bone Bolango, Gorontalo. SMK ini ialah salah satu sekolah yang menyediakan berbagai fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran siswa dan siswi-nya. Salah satu fasilitas yang dimiliki oleh sekolah ini adalah Lab Komputer yang disediakan khususnya untuk fasilitas pembelajaran bagi mereka yang berjurusan pada Desain Komunikasi Visual. Meskipun sekolah ini dilengkapi fasilitas Lab Komputer yang memadai, namun berdasarkan observasi awal yang dilakukan langsung pada siswa dan siswi yang berjurusan pada Desain Komunikasi Visual, diketahui bahwa hanya sedikit siswa yang pernah menggunakan aplikasi Canva. Padahal nyatanya, Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan dapat diakses secara online maupun offline.

Oleh karena itu, dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan ini bermaksud untuk memberikan pelatihan desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi Canva kepada siswa-siswi di SMKN 1 Bone Raya khususnya yang berjurusan pada Desain Komunikasi Visual. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis serta mendorong kreatifitas serta inovatif dalam mengembangkan karya-karya desain.

## **2. Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada SMKN 1 Bone Raya. Pelatihan ini ditujukan khusus pada siswa yang mengambil jurusan Desain Komunikasi Visual, dengan menggunakan metode berikut ini:

- a. Metode diskusi, pelatihan diawali dengan sesi pengenalan aplikasi Canva dengan menjelaskan kegunaan dari aplikasi Canva serta melakukan pembahasan dengan siswa-siswi terkait pemahaman mereka tentang desain grafis serta aplikasi Canva.
- b. Metode praktek serta demonstrasi, dilakukan dengan mentransfer pengetahuan dan keterampilan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan pada pembuatan suatu projek desain pada aplikasi Canva dengan memperlihatkan bagaimana proses dan cara pembuatan projek tersebut.

Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024 di Lab Komputer yang dimiliki oleh SMKN 1 Bone Raya. Dimana pelatihan ini berjalan dengan dua sesi, sesi pertama diikuti oleh siswa-siswi kelas sebelas dan sesi kedua diikuti oleh siswa-siswi kelas sepuluh.

Adapun tahapan dalam kegiatan ini meliputi:

- a. Penyampaian Terkait Aplikasi Canva Secara Umum

Langkah awal yang dilakukan adalah memberikan pemahaman dasar kepada para siswa mengenai aplikasi Canva. Meliputi apa saja kegunaan serta proyek desain apa saja yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Peserta juga diminta untuk langsung mengakses aplikasi Canva dengan mengakses pada halaman [https://www.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/) agar peserta dapat mengikuti petunjuk yang diberikan pemateri.



Gambar 1 Penyampaian Materi Secara Umum

b. Penjelasan serta Demonstrasi Penggunaan Fitur-Fitur Canva

Selanjutnya, pada tahap ini pemateri akan memberikan penjelasan serta demonstrasi secara langsung mengenai penggunaan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Canva. Penjelasan meliputi penjelasan fitur-fitur yang tersedia pada Canva seperti template-template yang tersedia, baik berupa worksheet, poster, presentasi, video, brosur, serta logo. Selanjutnya dilakukan demonstrasi terhadap fitur-fitur yang akan digunakan pada pembuatan proyek serta memberikan pemahaman pada aspek penting apa saja yang harus diperhatikan agar hasil dari proyek menjadi lebih menarik.



Gambar 2 Demonstrasi dan Pelatihan

c. **Monitoring dan Evaluasi**

Tahapan terakhir dari pelatihan ini, tim pemateri melakukan evaluasi serta memonitoring kemajuan serta pemahaman dari setiap siswa selama mengikuti kegiatan pelatihan. Pemateri memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk mempraktikkan dan mendesain proyek baru sesuai dengan kreatifitas masing-masing siswa. Setelah itu, pemateri memberikan umpan balik dan penilaian terhadap hasil desain yang telah dibuat oleh siswa.



Gambar 3 Monitoring dan Evaluasi Hasil Karya Siswa

3. **Hasil dan Pembahasan**

Dengan diadakannya pelatihan desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi Canva di SMKN 1 Bone Raya telah berjalan dengan baik. Setelah mengikuti setiap tahapan dari pelatihan yang diadakan, para siswa memiliki pemahaman yang lebih baik dari sebelumnya terhadap aplikasi Canva, terutama pada fitur-fitur yang tersedia. Selain itu, kreatifitas yang dimiliki oleh para siswa dalam membuat desain grafis lebih berkembang secara pesat, khususnya pada imajinasi dan perpaduan warna serta komponen, sehingga menghasilkan desain yang unik dan menarik. Para siswa dapat membuat desain yang menarik tanpa menggunakan template yang tersedia. Karya-karya yang dihasilkan sudah cukup baik dan menunjukkan kreatifitas para siswa dalam mengembangkan desain.

Selain mengembangkan keterampilan teknis menggunakan aplikasi Canva, pelatihan desain grafis di SMKN 1 Bone Raya juga memberikan dampak positif dalam hal kolaborasi dan pemecahan masalah kreatif. Para siswa tidak hanya belajar membuat desain secara mandiri, tetapi juga diajak untuk bekerja sama dalam proyek-proyek desain kelompok, meningkatkan kemampuan mereka dalam berkolaborasi dan berbagi ide. Selain itu, mereka juga terlatih untuk mengatasi tantangan kreatif dengan pendekatan yang inovatif, sehingga mampu menghasilkan solusi desain yang lebih original dan menonjol. Hal ini tidak hanya memperkuat kreatifitas individual mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia nyata dalam industri desain grafis.

4. **Kesimpulan**

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan para siswa SMKN 1 Bone Raya dalam bidang desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil akhir yang diperoleh dari pelaksanaan tahapan akhir pelatihan berupa evaluasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif bagi para siswa. Dapat dilihat dari karya-karya yang dihasilkan pada tahapan akhir memiliki desain yang unik dan menarik, khususnya pada aspek perpaduan komponen dan warna. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi fondasi bagi siswa untuk terus mengembangkan keterampilan desain grafis mereka di masa depan.

### **Ucapan Terima Kasih**

Terima Kasih kepada Bapak Rektor UNG serta Kepala LP2M UNG yang telah memberikan fasilitas pendanaan dalam pelaksanaan pengabdian yang kami lakukan ini. Tidak lupa juga dengan Bapak-Ibu Guru di SMKN 1 Bone Raya yang telah mau membantu dan mengambil peran pada kegiatan yang dilakukan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dosen DPL kelompok Desa Mamunga Timur yang telah memberikan bimbingan disetiap tahapan kegiatan. Kepada Mahasiswa peserta KKN MBKM UNG 2024 Desa Mamungaa Timur yang telah melaksanakan program dengan antusias dan kerjasama yang baik. Serta kepada siswa-siswi SMKN 1 Bone Raya khususnya kelas X dan XI pada jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah antusias mengikuti pelatihan yang diselenggarakan.

### **Daftar Pustaka**

- Alwina, S., Siregar, Z., Azhar, P. C., Sugma, A. R., & Novianty, Y. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru-Guru Di Lingkungan Sd It Hamas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 96-102.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., ... & Nugroho, O. F. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47-54.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Supriyadi, S., Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Promosi Media Sosial TikTok Pada Fatayat NU. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 566-572.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.