ISSN: 2797-2887

PELATIHAN DESAIN GRAFIS INFORMATIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KOMPETENSI SISWA SMK

John Friadi[1*]
Dodi Putra Yani[2]
Suroto[3]
Ahmad Fuad[4]
M. Fitrah Risky Prasetya[5]

[1*,2,3,4,5] Sistem Informasi, Teknik, Universitas Batam, Batam, Indonesia.

john.friadi@gmail.com [1*)]
dody@univbatam.ac.id [2)]
suroto@univbatam.ac.id [3)]
15123007@univbatam.ac.id [4)]
15123004@univbatam.ac.id [5)]

Kata Kunci: *[Pelatihan, Desain Grafis, Kreativitas, SMK]*

Abstrak: Dengan perkembangan dan kemajuan teknologi dapat membantu mendukung kreativitas dan meningkat kompetensi siswa sekolah menengah kejuruan, salah satunya adalah dengan pelatihan desain grafis sehingga siswa mampu menghasilkan karya yang bermanfaat. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengarahkan siswa ke arah kegiatan yang positif, mendukung kreativitas dan meningkatkan kompetensi siswa dengan dalam bidang desain grafis informatif. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan memberikan pelatihan kepada siswa sekolah menengah kejuruan SMKN 7 Kota Batam pada jurusan multimedia, rekayasa perangkat lunak dan teknik komputer jaringan (X Learning) tentang pemahaman dasar-dasar teknik dan pembuatan desain grafis informatif dengan menggunakan perangkat lunak Canva yang dilaksanakan mulai dari persiapan, survei, pelaksanaan dan pembuatan laporan. Pelatihan desain grafis informatif yang dilakukan sangat bermanfaat untuk mendukung kreativitas dan meningkatkan kompetensi dan inovatif serta berpikir kreatif siswa searah dengan model pembelajaran di era industri 4.0.

Published by:

Copyright © 2024 The Author(s)
This article is licensed under CC BY 4.0 License

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dari waktu ke waktu, diantaranya adalah teknologi internet sebagai media informasi yang sangat efektif untuk menyebarkan informasi. Internet sebagai media informasi mampu di akses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja tanpa batas ruang dan waktu (Haries T,M., 2021). Perkembangan kemajuan teknologi informasi dan internet yang sangat pesat tentunya membutuhkan peran serta pihak sekolah dalam menghadapi kemajuan teknologi informasi tersebut. Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi informasi yang sangat terasa sekarang ini berupa penggunaan media sosial yang kurang baik dan disalah gunakan oleh siswa-siswi sekolah. Untuk itu siswa-siswi perlu diarahkan berupa kegiatan positif untuk pemanfaatan teknologi informasi yang dapat mendukung kreativitas dan meningkat kompetensi siswa dan siswi di sekolah sehingga mampu menghasilkan karya yang bermanfaat.

Dengan kemajuan teknologi, banyak hal yang bisa dimanfaatkan dan dipelajari oleh siswa, salah satunya bagaimana membuat desain grafis informatif dengan menggunakan canva sehingga dapat mendukung kreatifitas dan meningkatkan kompetensi siswa dan siswa sekolah serta membuat siswa dan siswi tetap semangat dalam belajar (Lisnawati, 2020). Desain Grafis merupakan membuat, merancang suatu produk dengan kombinasi bentuk, teks, warna dan banyak hal lainnya yang menarik. Aspek grafis yang terdapat tiga elemen yaitu teks, warna dan elemen visual (Wahyuningsih, 2020).

Pelatihan ini desain grafis informatif menggunakan Canva selain dapat mendukung kreatifivatas dan meningkatkan kompetensi siswa dan siswi dibidang multimedia yang mana teknologi multimedia saat ini lagi tren, salah satunya disain grafis informatif. Untuk itu sangat penting bagi siswa dari sekolah menengah kejuruan untuk mengikuti pelatihan disain grafis informatif menggunakan Canva ini agar dapat meningkatkan kreativitas, kompetensi dan inovatif serta berpikir kreatif searah dengan model pembelajaran di era industri 4.0. Pelatihan desain grafis informatif menggunakan Canva ini memberikan pengetahuan dan meningkatkan kompetensi untuk siswa-siswi dalam pemahaman secara teori penggunaan warna, maksud dan tujuan dari desain serta mempraktekkan pembuatan desain untuk di terapkan ke masyarakat. Pelatihan desain grafis juga mampu memotivasi diri dalam menemukan kreasi yang layak untuk dipublikasikan serta memberi inspirasi terhadap kemajuan teknologi yang semakin pesat (Casofa, 2022).

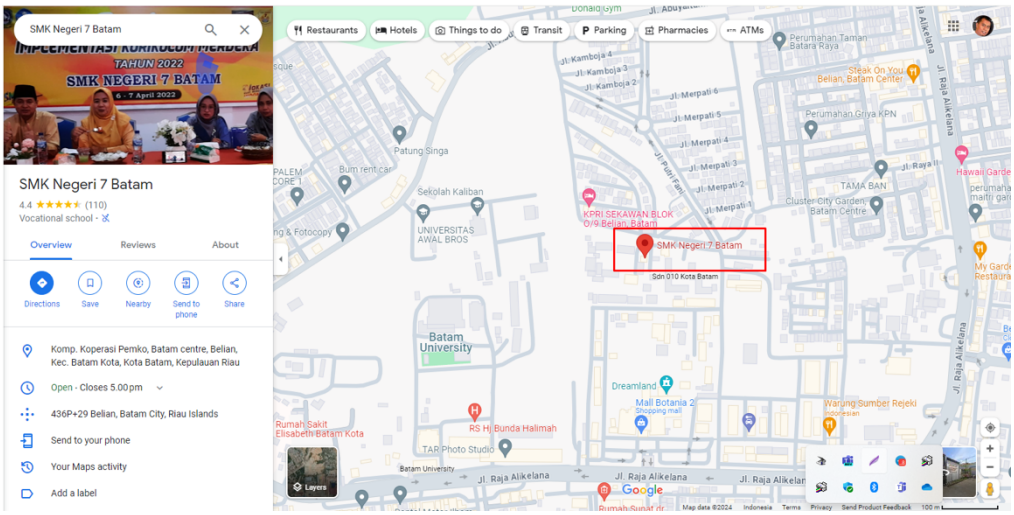
Canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografis, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android. Ada beberapa kelebihan canva seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah krativitas, lebih menghemat waktu dalam desain, praktis, memiliki kualitas gambar dengan resolusi yang baik, dapat mendukung kolaborasi, bisa mendesain dengan PC atau Android, dan hasil dapat diunduh dalam bentuk jpg dan pdf (Tanjung, 2019).

Pengetahuan yang kurang terhadap pemanfaatan aplikasi aplikasi desain grafis membuat siswa memiliki kemampuan yang terbatas, sehingga akan sulit bersaing dengan yang lain di dunia kerja nantinya. Pemberian materi ataupun pelatihan mengenai sisi lain dari aplikasi canva ini diharapkan bisa memacu dan memotivasi siswa dan siswi SMK untuk lebih menggali lagi materi mengenai desain grafis secara cepat, handal dan mudah dan diharapkan dapat menambah skill siswa dan siswi SMK sehingga akan mampu bersaing setelah lulus nanti baik di dunia kerja ataupun dalam kehidupan bermasyarakat (Suharto, 2022).

Untuk itu sangat penting mengadakan program pelatihan desain grafis informatik kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), selain mendukung kreativitas dan meningkatkan kompetensi, pelatihan desain grafis juga bermanfaat bagi siswa sekolah menengah kejuruan menambah portofolio siswa, pengembangan softskill, meningkatkan kepercayaan diri, pemecahan masalah dan analisis kritis juga mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia kerja dan industri.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2024 di SMKN 7 yang berlokasi di Kelurahan Baloi Permai, Kecamatan Batam Kota, Kota Batam pada siswa jurusan multimedia, rekayasa perangkat lunak dan teknik komputer jaringan (X Learning).



Gambar 1. Peta Lokasi

Kegiatan pelatihan ini memberikan pemahaman dasar-dasar teknik dan pembuatan desain grafis informatif dengan menggunakan perangkat lunak Canva. Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat diuraikan dengan langkah-langkah sebagai berikut (Friadi, 2020).



Gambar 2. Metode Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tahap 1: Persiapan yaitu melakukan persiapan studi literatur dan bahan kajian, melakukan pendeskripsian program pengabdian kepada masyarakat (PKM) dan pembagian jobdesk pada tim pengabdian, mengatur jadwal kegiatan program dan segala persiapan yang dibutuhkan. Tahap ini merupakan perencanaan dan persiapan awal sebelum implementasi program.

Tahap 2: Survei adalah merupakan kegiatan dengan melakukan survei untuk mengetahui permasalahan tentang bagaimana kemampuan penggunaan perangkat lunak Canva dalam melakukan teknik pembuatan desain grafis informatif pada siswa SMKN 7 pada jurusan multimedia, rekayasa perangkat lunak dan teknik komputer jaringan (X Learning). Pada tahap kegiatan survei tim pelaksana pengabdian mendengar, melihat dan

mengevaluasi masukan dan keluhan dari siswa SMKN 7 pada jurusan multimedia, rekayasa perangkat lunak dan teknik komputer jaringan (X Learning).
Tahap 3: Pelaksanaan kegiatan merupakan tahap inti dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan kegiatan pelatihan tentang penyampan teori dan konsep serta teknik pembuatan desain grafis informatif dengan menggunakan perangkat lunak Canva.
Tahap 4; Kegiatan evaluasi yaitu evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan melalui pengisian kuesioner yang dibagikan kepada peserta pelatihan
Tahap 5: Laporan kegiatan yang merupakan tahap penyusunan laporan dan dokumentasi kegiatan seperti video dan photo.

Hasil dan Pembahasan

Setiap peserta pelatihan dibekali dengan modul desain grafis informatif dengan menggunakan perangkat lunak Canva.

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan tim pengabdian kepada masyarakat melakukan kajian studi literatur tentang desain grafis informatif menggunakan perangkat lunak canva dan pembagian jobdesk pada tim pengabdian dan mengatur jadwal kegiatan program dan segala persiapan yang dibutuhkan.

Tahap Survei

Survei dilakukan untuk memahami situasi dan kondisi lapangan tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dan berdiskusi dengan ketua jurusan dan guru-guru di jurusan multimedia, rekayasa perangkat lunak dan teknik komputer jaringan (X Learning) tentang strategi dan teknik pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan pembukaan oleh dibuka oleh MC, pembacaan doa, pembukaan oleh ketua jurusan multimedia dan ketua himpunan mahasiswa sistem informasi uniba dan kemudian dilanjutkan oleh pemateri dengan menjelaskan tentang teknik desain grafis informatif dan memaparkan tentang manfaat dari desain grafis informatif, Apa itu perangkat lunak Canva, kenapa kita harus menggunakan perangkat lunak Canva serta mempraktik cara penggunaan perangkat lunak Canva. Pada setiap praktik yang dilakukan oleh pemateri, maka semua peserta akan mempraktikkan langsung sesuai dengan arahan oleh pemateri. Setelah siswa paham dengan setiap fungsi tools yang ada pada perangkat lunak Canva. Kemudian siswa diminta mendesain sendiri tentang iklan brosur. Selama proses kegiatan peserta banyak memberikan pertanyaan terkait materi yang disajikan, hal ini menandakan antusias para peserta pelatihan.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan kegiatan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah program dilaksanakan. Indikator keberhasilan program dari pelaksanaan kegiatan ini terlihat dari antusiasme mereka dalam bertanya tentang desain grafis informati dengan Canva. Evaluasi ini dilakukan dengan pengisian kuesioner oleh peserta pelatihan dan sosialisasi yang terdiri dari penilaian terhadap jalannya dan manfaat yang didapat dari pelatihan ini (Anggraini, 2022). Berikut hasil evaluasi kegiatan pelaksanaan kegiatan dari hasil kuesioner yang di isi oleh peserta pelatihan.

Tabel 1. Evaluasi Kegiatan Kepada Masyarakat

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
1	Secara keseluruhan saya puas atas adanya kegiatan PKM ini	93%	7%	
2	Kegiatan PKM yang dilakukan sangat bermanfaat	85%	15%	
3	Materi Kegiatan PKM yang disampaikan sangat jelas dan dapat dipahami	88%	12%	
4	Narasumber pelatihan kegiatan PKM menjelaskan materi sangat baik	90%	10%	
5	Kegiatan PKM yang dilakukan mampu meningkatkan pengetahuan saya	87%	13%	
6	Tim kegiatan PKM sangat membantu selama proses kegiatan	90%	10%	
7	Apabila ada kegiatan semacam ini diadakan kembali maka saya bersedia untuk berpartisipasi	87%	3%	

Tahap Pelaporan

Pada tahap ini semua kegiatan dan informasi yang didapatkan mulai dari persiapan, survei dan selama kegiatan berlangsung dilaporkan dalam bentuk laporan lengkap dengan dokumentasi baik video maupun kamera. Melalui pelaporan ini, maka dokumentasi kegiatan lebih tertata dan dapat bermanfaat bagi tim, mitra serta dapat berkontribusi bagi pengetahuan.



Gambar 2. Kegiatan Sedang Berlangsung

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk menambah wawasan dan pengetahuan kepada siswa-siswa sekolah menengah kejuruan pada SMKN 7 Kota Batam mengenai bagaimana membuat, merancang suatu produk dengan kombinasi bentuk, teks, warna dan banyak hal lainnya yang menarik. Siswa-siswi sekolah menengah kejuruan SMKN 7 Kota Batam dapat meningkatkan kreatifivatas siswa juga meningkatkan kompetensi dibidang multimedia yang mana teknologi multimedia saat ini lagi tren. Untuk itu sangat penting bagi siswa dari sekolah menengah kejuruan untuk mengikuti pelatihan disain grafis informatif ini agar dapat meningkatkan kreativitas, kompetensi dan inovatif serta berpikir kreatif searah dengan model pembelajaran di era industri 4.0.

Kegiatan pelatihan desain grafis informatif pada siswa SMKN 7 Kota Batam sangat berdampak terhadap peningkatan kreativitas dan kompetensi siswa, pelatihan desain grafis juga bermanfaat bagi siswa SMKNN 7 Kota Batam untu menambah portofolio siswa, pengembangan softskill, meningkatkan kepercayaan diri, pemecahan masalah dan analisis kritis juga mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia kerja dan industri.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan yang terdiri dari siswa-siswi jurusan multimedia, rekayasa perangkat lunak dan teknik komputer jaringan (X Learning) mampu membuat disain grafis informatif seperti yang diarahkan oleh instruktur pelatihan salah satunya membuat brosur dengan berbagai mode yang membangun kreativitas, meningkatkan kompetensi dan mengajak siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif.

Ucapan Terimakasih

Dengan selesainya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami dari tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih atas dukungan dan partisipasi yang diberikan, diantara kepada :

1. Rektor Universitas Batam. Prof. Dr. Ir. Samsul Rizal, M.Eng, IPU, Asean.Eng
2. Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Dr. Malahayati Rusli Bintang, B.Sc. MPH
3. Dekan Fakultas Teknik Universitas Batam
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi dan Ketua Program Studi Manajemen
5. Kepala Sekolah SMKN 7 Kota Batam, Ketua jurusan Multimedia, Rekayasa Perangkat Lunak dan Teknik Komputer dan Jaringan (X Learning X) dan Bapak Ibu Guru SMKN 7 Kota Batam.
6. Semua anggota tim yang terlibat dalam program pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

Anggraini, L. D., & Rosalina, W. (2022). Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan Berbasis SAK EMKM Pada Pelaku Usaha Clothing Line. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(2), 540-546.

Casofa, F., & Isa, A. (2022). Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis. *Bumi Aksara*.

Friadi, J. (2022). Sosialisasi Dan Penyuluhan Strategi Pemasaran Digital Pada UMKM Baby Smart Bubur Bayi Berbasis E-Commerce. *Jurnal Pengabdian Barelang*, *4*(1), 71-77.

Haries, T. M., Jemmy, J., Husnan, R., & Friadi, J. (2021). Pengembangan E-Commerce UMKM Ikan Cupang Hias AJO BETA dengan Metode SWOT. *Zona Teknik: Jurnal Ilmiah*, 15(2), 36-40.

Lisnawita, L., & Van FC, L. L. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(2), 231-235.

Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Pada Siswa Smk Saradan Tajur Halang Bogor. *Jurnal Abdimas Indonesia*, *2*(3), 338-342.

Suharyanto, E., Tristianto, C., & Persada, G. N. (2022). Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi "Canva" Pada Smp Pgri 1 Ciputat. *Jurnal Abdimas Indonesia*, *2*(2), 171-177.

Tanjung , R.E., dan Faiza, D. 2019. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85

Wahyuningsih, D., Romadiana, P., & Kirana, C. (2020). Pelatihan desain grafis bagi siswa sebagai pengembangan pengetahuan di bidang multimedia. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, *1*(1), 33-36.