

## **PELATIHAN APLIKASI CANVA PADA SISWA SMK SEBAGAI SARANA PENINGKATAN MINAT LITERASI**

Oleh :

**R. Tommy Gumelar, S.Kom., M.Kom.**

Program Studi Teknologi Informasi Institut Teknologi & Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta

Email: [tommy\\_gumelar@yahoo.com](mailto:tommy_gumelar@yahoo.com)

**Alifa Nurul Inayah**

Program Studi Teknologi Informasi Institut Teknologi & Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta

Email: [alifanurulinayah@gmail.com](mailto:alifanurulinayah@gmail.com)

**Nisa Safitri Ulfyani**

Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi & Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta

Email: [nisasafitri78@gmail.com](mailto:nisasafitri78@gmail.com)

**Puji Isyaini**

Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi & Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta

Email: [pujiisyaini3@gmail.com](mailto:pujiisyaini3@gmail.com)

### **ABSTRAK**

*Saat ini teknologi komputer sering digunakan untuk keperluan yang penting salah satunya di bidang pendidikan seperti dalam proses pembuatan dokumen, perekapan dan pengolahan data, media presentasi serta pembuatan komunikasi visual menggunakan desain. Namun masalah yang terjadi di Desa Mekarsari terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman teknologi komputer sehingga media yang ada tidak dimanfaatkan dengan baik. Oleh karena itu, dalam pengabdian masyarakat ini bertujuan dalam peningkatan mutu pendidikan melalui kegiatan pelatihan Canva pada siswa SMK di Perpustakaan Sumber Ilmu, Desa Mekarsari, Rajeg. Metode yang diberikan berupa pendampingan praktek sehingga peserta pelatihan mendapat pengalaman secara langsung dalam pembuatan desain dengan mengikuti arahan dari pendamping. Tahapan pelatihan dan pendampingan meliputi: 1) Identifikasi kebutuhan perpustakaan, 2) Perancangan poster bertema literasi, 3) Evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan yaitu siswa SMK terampil dalam pembuatan desain menggunakan aplikasi Canva. Evaluasi melalui kegiatan ini peserta dapat menggunakan teknologi untuk sesuatu yang lebih produktif sehingga tidak hanya tahu penggunaan teknologi untuk hiburan saja. Pelatihan dan pendampingan ini juga dapat menumbuhkan motivasi siswa SMK Desa Mekarsari dalam membuat media komunikasi visual menggunakan Canva.*

### **KEYWORDS**

*Canva, Desain Grafis, Poster.*

## A. PENDAHULUAN

Desa Mekarsari merupakan salah satu desa di Kecamatan Rajeg, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Keadaan ekonomi masyarakat Kp. Periuk, Desa Mekarsari didominasi oleh warga yang berekonomi dengan pekerjaan sebagai pekerja pabrik, kuli bangunan, peternak, serta sebagai pelaksana UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah). Dari sisi teknologi, masyarakat setempat sudah memiliki HP yang canggih, beberapa sudah memiliki laptop, termasuk perpustakaan sumber ilmu Desa Mekarsari yang sudah difasilitasi oleh Wifi.

Kendati demikian, masyarakat hanya memanfaatkan teknologi yang dimiliki untuk hiburan saja, seperti bermain *game*, menonton YouTube, dan bermain sosial media. Padahal teknologi komputer tersebut dapat dimanfaatkan untuk sesuatu yang lebih produktif, contohnya mengenal aplikasi komputer seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Power Point dan Aplikasi Desain Grafis.

Hal tersebut dikarenakan kurangnya praktikum komputer di sekolah, padahal keterampilan dasar komputer sangatlah penting pada revolusi 4.0 yang penerapannya menekankan pada perkembangan era digital seperti halnya

proses pembuatan dokumen, perekapan dan pengolahan data, media presentasi serta pembuatan komunikasi visual menggunakan desain. Perkembangan teknologi tersebut dapat bermanfaat untuk bidang pendidikan yaitu potensi serta minat belajar menjadi semakin terbantu sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik.

Permasalahan lain di bidang pendidikan yaitu masih rendahnya minat baca di kalangan siswa. Oleh karena itu, kami membuat inisiasi untuk memberikan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *Canva* dalam membuat poster ajakan membaca di perpustakaan Desa Mekarsari.

## B. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat pentingnya kemampuan di bidang desain grafis terutama untuk mendukung penyampaian informasi terkait literasi kepada Masyarakat. Pada saat ini desain grafis dapat dilakukan menggunakan aplikasi *Canva* yang merupakan aplikasi desain berbasis *online* yang sudah dilengkapi dengan berbagai fitur dan *tools* yang dapat memudahkan pengguna dalam membuat suatu desain.

Penggunaannya yang mudah dan sangat cocok untuk pemula seperti siswa SMK yang baru mengenal desain grafis, maka dari itu kami memilih *Canva* sebagai media pelatihan.

### C. TINJAUAN PUSTAKA

#### a. Komunikasi Visual

Dalam buku Komunikasi Visual dan Periklanan karya Muhammad Istizar Nusantara Edisi Pertama, menjelaskan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa tata letak (*layout*), penulisan huruf (tipografi), gambar (*drawing*), simbol atau lambang (Istizar, 2020).

Komunikasi visual yaitu mengkomunikasikan sebuah informasi atau pesan secara visual atau bisa dilihat dengan mata. Desain komunikasi visual bertujuan mempengaruhi orang untuk mengamati sebuah desain atau seni.

Target tersebut memberikan respon positif terhadap karya seni yang dibuat. Oleh karena itu desain visual harus komunikatif, mudah diamati, dibaca, dan dimengerti oleh target (Istizar, 2022).

#### b. Desain Grafis

Pengertian desain berarti menggambar, merencanakan dan mensketsa atau mengatur asal mula beberapa elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi karya seni. Menurut Coirul Amin, desain adalah kerangka berupa bentuk, motif, corak yang diimplementasikan dan dituangkan pada suatu karya atau objek.

Menurut Oxford Dictionaries, desain merupakan rencana atau gambaran yang akan dibuat untuk menunjukkan penampilan dan fungsinya, seperti desain untuk bangunan, desain pakaian, atau desain untuk benda lain.

Desain grafis merupakan bentuk seni yang memadukan berbagai elemen grafis, seperti titik, garis, warna dan sebagainya, yang

mana semua elemen tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan informasi sesuai keinginan (Sudirman dkk., 2021).

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 dkk., 2020).

#### c. Canva

*Canva* merupakan aplikasi desain secara *online*, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan *cover* facebook (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Aplikasi *Canva* menyediakan berbagai *template* dan alat desain yang penggunaannya tidak memiliki latar belakang desain grafis agar dapat membuat desain yang menarik secara mudah. Pengguna dapat mengedit teks, mengubah gambar, menambahkan elemen grafis, menggunakan berbagai jenis *font* dan

warna, serta mengatur tata letak desain sesuai kebutuhan.

#### d. Poster

Poster termasuk media visual yang dapat digunakan sebagai perantara dan informasi secara tertulis (Wicaksana dkk., 2020). Poster dibuat sebagai salah satu media visual dalam memberikan suatu informasi.

Pelatihan membuat poster dengan aplikasi *Canva* dapat memberikan kesan yang lebih interaktif terhadap pembaca dalam meningkatkan kreativitas dan literasi karena informasi yang terdapat dalam poster akan dikemas dalam bentuk yang lebih menarik serta penyampaiannya yang lebih efektif.

### E. METODE

Metode pelaksanaan pelatihan kepada masyarakat ini berupa pendampingan praktek sehingga peserta pelatihan mendapat pengalaman secara langsung dalam pembuatan desain dengan mengikuti arahan dari pendamping. Sebelum membuat desain, pendamping menjelaskan terlebih dahulu jenis-jenis desain yang dapat dibuat di aplikasi *Canva* dan menjelaskan elemen -

elemen yang ada di *Canva*. Secara terperinci, kegiatan pendampingan ini dilaksanakan dalam tahapan berikut ini: 1) Identifikasi kebutuhan perpustakaan, 2) Perancangan poster bertema literasi, 3) Evaluasi kegiatan.

## F. HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

**Tabel 1** Hasil kegiatan pendampingan kepada Masyarakat

Tahap Kegiatan	Waktu	Hasil Kegiatan
Identifikasi kebutuhan perpustakaan. Kegiatan identifikasi dilakukan melalui observasi kepada kepala perpustakaan	01 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi dilakukan kepada kepala perpustakaan.</li> <li>• Observasi dilakukan dengan cara wawancara.</li> <li>• Hasil observasi menunjukkan bahwa minat baca di Masyarakat masih rendah sehingga dibutuhkan media komunikasi berupa ajakan untuk membaca di perpustakaan Desa Mekarsari.</li> </ul>
Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan poster bertema literasi	08 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan jenis-jenis desain yang dapat dibuat menggunakan aplikasi <i>Canva</i></li> <li>• Pengenalan elemen-elemen yang ada di <i>Canva</i></li> <li>• Pendampingan langsung dalam</li> </ul>

Tahap Kegiatan	Waktu	Hasil Kegiatan
		<p>membuat desain poster bertema literasi</p>  <p><b>Gambar 1</b> Surat izin pelaksanaan kegiatan</p>  <p><b>Gambar 2</b> Pelaksanaan pelatihan</p>  <p><b>Gambar 3</b> Hasil Desain Peserta Pelatihan</p>

Tahap Kegiatan	Waktu	Hasil Kegiatan
		 <p data-bbox="523 635 767 679"><b>Gambar 4</b> Hasil Desain Peserta Pelatihan</p>
Evaluasi Kegiatan	08 Oktober 2023	<p data-bbox="496 722 799 956">Setelah melaksanakan kegiatan, tim kami memberikan evaluasi secara langsung kepada peserta. Berdasarkan evaluasi diperoleh beberapa hasil berikut ini :</p> <ul data-bbox="544 963 799 1836" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="544 963 799 1225">• Kegiatan pendampingan ini meningkatkan wawasan dan keterampilan membuat desain menggunakan aplikasi <i>Canva</i>.</li> <li data-bbox="544 1231 799 1437">• Kegiatan pendampingan ini mengaktifkan daya inovasi siswa SMK melalui karya desain poster.</li> <li data-bbox="544 1443 799 1836">• Melalui kegiatan ini peserta lebih dapat menggunakan teknologi untuk sesuatu yang lebih produktif sehingga tidak hanya tahu penggunaan teknologi untuk hiburan saja.</li> </ul>

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan ini, diketahui pelatihan dan pendampingan ini efektif untuk meningkatkan kemampuan desain grafis peserta. Pelatihan dan pendampingan ini juga dapat menumbuhkan motivasi siswa SMK Desa Mekarsari dalam membuat media komunikasi visual menggunakan *Canva*.

Hasil positif ini sejalan dengan beberapa kegiatan pelatihan terdahulu (Budiarto, 2019; Tiawan dkk., 2020) yang menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan memberikan dampak positif terhadap pengetahuan dan keterampilan desain grafis. Selain itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan juga meningkatkan motivasi peserta kegiatan dalam berkarya melalui media desain grafis (Alita dkk., 2022).

## G. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan menggunakan aplikasi *Canva* bagi siswa SMK Desa Mekarsari dalam membuat desain grafis, diperoleh hasil dan simpulan sebagai berikut ini: 1) Peserta mendapatkan wawasan, pengetahuan, keterampilan dan kemampuan baru yaitu desain grafis 2) Pelatihan dan pendampingan ini juga meningkatkan kemampuan desain

grafis peserta 3) Pelatihan dan pendampingan ini juga meningkatkan inovasi siswa SMK Desa Mekarsari dalam berkarya melalui media komunikasi visual menggunakan *Canva*.

## H. DAFTAR PUSTAKA

### Buku, Jurnal, Artikel

- Alita, D., Rahmanto, Y., Putra, A. D., Suaidah, S., & Permata, P. (2022). Pelatihan Desain Grafis Pada Smks Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 337. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2237>
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308–313. <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3059>
- Istizar, M. (2020). *Komunikasi Visual dan Periklanan* (Edisi 1). Penerbit Green Komunika.
- 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.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.215>
- 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.

## BIODATA PENELITI

1. R. Tommy Gumelar, S.Kom., M.Kom.  
Dosen Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik & Desain Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta.
2. Alifa Nurul Inayah  
Mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik & Desain Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta.
3. Nisa Safitri Ulfyiani  
Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik & Desain Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta.
4. Puji Isyaini  
Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknik & Desain Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta.