

## PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA DI ERA DIGITAL

Parini<sup>1\*</sup>, Iin Almeina Lubis<sup>2</sup>, Andrew Ramadhani<sup>3</sup>, Aidil Adi Suhendra<sup>4</sup>

<sup>1,4</sup>Sistem Informasi, STMIK Royal Kisaran

<sup>2,3</sup>Sistem Komputer, STMIK Royal Kisaran

*email:* parini.royal@gmail.com

**Abstract:** The use of graphic design in business in the digital era has great potential. Therefore, it is important to organize training on making graphic designs using simple and easy applications. The problems faced by the students of SMK Karya Utama Tanjungbalai are experiencing a lack of interest in learning because they focus too much on the process of determining the design and background. In addition, students are also less aware that graphic design can be a business opportunity in this digital era. For example, graphic design for making logos, online stores/olshops can increase their attractiveness and selling points, as well as food sales posters and others. One alternative to this design is using the Canva application, a tool that supports the learning process visually and helps train visual literacy skills students quickly and easily. The purpose of this service is for students to quickly and easily master using the Canva application for designing, while improving their business skills in the digital era. This service is carried out with the observation stage, followed by direct training/practice using the Canva application and directions to improve the quality of graphic design. The results of this dedication are that students can improve their skills in using the Canva application and can be applied in the business world in the digital era.

**Keywords:** graphic design; canva application; digital.

**Abstrak:** Penggunaan desain grafis dalam bisnis di era digital memiliki potensi besar. Oleh karena itu, penting untuk menyelenggarakan pelatihan tentang pembuatan desain grafis dengan menggunakan aplikasi yang sederhana dan mudah. Permasalahan yang dihadapi siswa/i SMK Karya Utama Tanjungbalai mengalami kurangnya minat belajar karena terlalu banyak fokus pada proses menentukan desain dan background. Selain itu, siswa juga kurang menyadari bahwa desain grafis dapat menjadi peluang bisnis di era digital ini. Misalnya, desain grafis untuk pembuatan logo, toko online/olshop dapat meningkatkan daya tarik dan nilai jualnya, begitu juga poster penjualan makanan dan lainnya. Salah satu alternatifnya design ini menggunakan aplikasi Canva, alat yang mendukung proses pembelajaran secara visual dan membantu melatih kemampuan literasi visual siswa dengan cepat dan mudah. Tujuan pengabdian ini agar siswa dapat dengan cepat dan mudah menguasai penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain, sekaligus meningkatkan keterampilan berbisnis di era digital. Pengabdian ini dilaksanakan dengan tahapan observasi, dilanjutkan dengan pelatihan/praktek langsung dengan menggunakan aplikasi canva dan pengarahan untuk meningkatkan kualitas desain grafis. Hasil dari pengabdian ini harapannya siswa/i dapat meningkatkan keterampilan siswa/i dalam menggunakan aplikasi canva dan dapat diterapkan dalam dunia bisnis di era digital

**Kata kunci:** desain grafis; aplikasi canva; digital

## PENDAHULUAN

Dunia desain telah mengalami perkembangan yang sangat cepat, terutama dalam bidang desain grafis, yang memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pemasaran (Khomariah, N. E., & Primandari, P. N. (2021). Desain grafis menjadi sangat penting di berbagai bidang usaha karena banyak industri yang mengandalkan keahlian desainer grafis sebagai bukti nyata. Dalam dunia bisnis yang semakin berkembang, penggunaan desain sebagai media promosi menjadi semakin populer. Oleh karena itu, desain grafis harus terus berinovasi dalam menciptakan produk yang mampu menarik minat masyarakat. Hal ini contoh nyata bahwa peran desain grafis sangat diperlukan (Ernawati & Dawis, 2022).

Desain grafis dapat dikatakan suatu proses komunikasi menggunakan elemen visual, antara lain tipografi, fotografi, serta ilustrasi. Tujuan desain grafis menciptakan persepsi terhadap suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi (Gunawan et al., 2021). Penggunaan desain grafis dalam bisnis di era digital memiliki potensi besar. Oleh karena itu, penting untuk mengadakan sosialisasi dan pelatihan tentang pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi yang sederhana dan mudah. bentuk Desain grafis komunikasi visual melalui gambar dan teks yang digunakan untuk berkomunikasi. Salah satu aplikasi yang mudah dipelajari dan digunakan untuk membuat desain Canva (Minarni & Yunita, 2022).

Canva menjadi teknologi aplikasi yang menyediakan kemudahan dalam desain grafis. (Larasati & Roidah, 2023). Aplikasi Canva tersedia dalam versi gratis dan berbayar yang dapat diakses secara online. Aplikasi ini mudah

digunakan, termasuk pembuatan desain media pembelajaran. Dengan Canva, dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa (Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021).

Canva juga menyediakan berbagai template yang dapat digunakan, termasuk untuk grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, posting Instagram, kartu, sampul majalah, undangan, kolase foto, kartu bisnis, wallpaper deskto, sertifikat, sampul buku, animasi media sosial, pengumuman, video, grafik organizer, surat, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, planner, program, sampul ebook, dan storyboard. langkah-langkah penggunaan aplikasi: Membuat Akun Canva, Membuat Desain, Memilih Latar Belakang, Mengedit Latar Belakang, Menambahkan Teks, serta Mengunduh atau Membagikan Desain. (Rahmatullah et al., 2020).

SMK Karya Utama Tanjungbalai dengan jurusan RPL (Rekaya Perangkat Lunak) sebelumnya siswa/i telah memiliki dasar dalam desain grafis, namun dalam pembelajaran design grafis para siswa/i mengalami kurang tertarik nya minat belajar yang terlalu banyak untuk menentukan dalam pembuatan desain, salah satunya dalam menentukan background selain itu juga siswa/i tidak mengetahui bahwa design grafis dapat dijadikan peluang bisnis. maka dari itu di adakan pelatihan ini dengan menggunakan aplikasi canva agar dapat ditingkatkan lagi dalam menentukan tema dan model desain dengan cara yang lebih efisien dan cepat, karena pada zaman yang serba digital saat ini dengan menggunakan design grafis dalam pembuatan logo contohnya, dapat meningkatkan daya tarik dan nilai jual seperti pembuatan logo toko/olshop, kartu nama, poster penjualan makanan

dll. Untuk itu Tujuan dari pelatihan ini dilaksanakan agar para siswa/i dapat dengan cepat dan mudah mendesain menggunakan aplikasi Canva serta meningkatkan keterampilan siswa/i dalam berbisnis di era digital.

Penggunaan aplikasi Canva juga telah banyak dimanfaatkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di berbagai bidang, sebagaimana yang dilakukan (Santi et al., 2020) melakukan pelatihan pembuatan logo dengan aplikasi Canva bagi mahasiswa wirausaha. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksana et al., 2020) Penggunaan Canva dapat diterapkan dalam pembuatan poster, dan hasilnya menunjukkan perkembangan poster kesehatan bagi remaja sekolah yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil ini terbukti efektif dengan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan berkat poster tersebut, yang dihasilkan melalui aplikasi Canva.

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di ruang laboratorium komputer SMK Karya Utama Tanjungbalai, di mana penyampaian materi disampaikan secara langsung (tatap muka) dengan jumlah peserta 35 orang, dan Tim pengabdian terdiri dari 4 orang. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, metode yang secara langsung memberikan materi dan pelatihan secara langsung kepada siswa/i SMK Karya Utama Tanjungbalai, dalam pengabdian ini dilaksanakan beberapa tahapan:

1. Observasi, metode yang digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan rinci tentang

kondisi sekolah dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, Dengan demikian, pelatihan yang diselenggarakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang sebenarnya. Selain itu, melalui observasi, pelaksanaan kegiatan ini dapat lebih terencana dengan baik dan memiliki arahan yang jelas.

2. Pelatihan/praktik diberikan kepada siswa-siswi SMK Karya Utama Tanjungbalai.
3. Pengarahan, Memberikan arahan menyeluruh tentang cara meningkatkan kualitas desain grafis.
4. Evaluasi, Tahap terakhir dari kegiatan ini adalah melakukan evaluasi dari awal hingga akhir pelaksanaan. Proses evaluasi ini melibatkan tim pelaksana pengabdian pada masyarakat dan siswa-siswi SMK Karya Utama Tanjungbalai secara bersama-sama.

## PEMBAHASAN

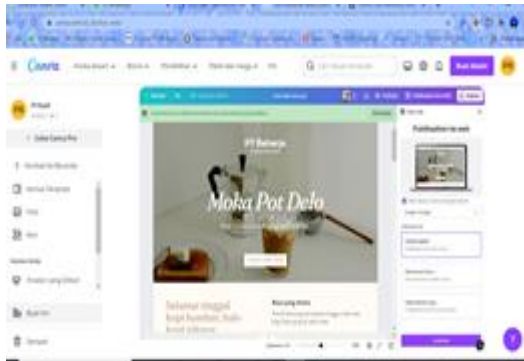
### Pelaksanaan Kegiatan

Dalam Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berupa pelatihan desain grafis untuk meningkatkan keterampilan siswa di era digital, telah berjalan dengan sukses dan lancar. Selain pembuatan desain grafis dengan aplikasi Canva, materi yang disampaikan juga meliputi cara meningkatkan keterampilan siswa dalam berbisnis di era digital dengan menggunakan aplikasi Canva. Berikut materi pelatihan yang disampaikan kepada siswa/i SMK Karya Utama Tanjungbalai terkait pelatihan desain grafis untuk meningkatkan keterampilan siswa di era digital.

### Membuat Akun Canva

Langkah pertama dalam membuat akun Canva dengan membuka situs atau

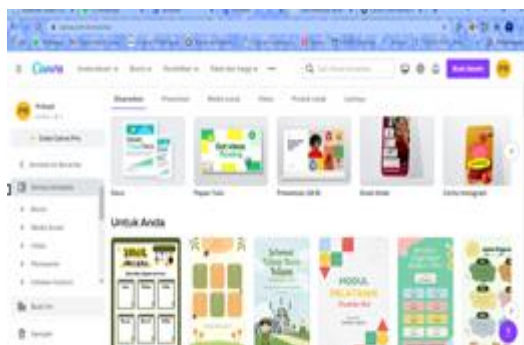
aplikasi Canva, lalu memilih opsi "sign up"/buat akun. Bisa juga membuat akun menggunakan akun Google, Facebook, atau alamat email.



Gambar 1. Tampilan setelah login

### Membuat Desain

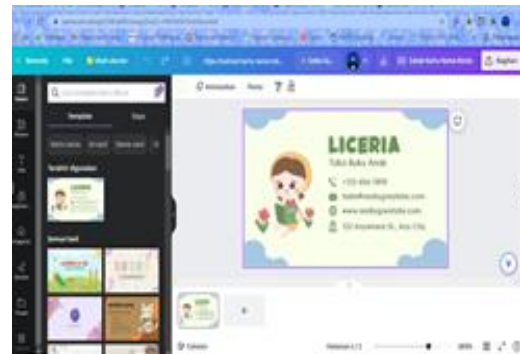
Kemudian, mengklik menu "buat desain" dan memilih jenis konten yang ingin dibuat.



Gambar 2. Tampilan buat design

### Memilih Background

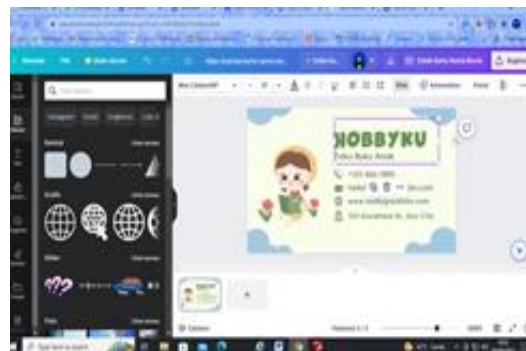
Memilih background untuk desain yang ingin dibuat. Pilihan latar dapat ditemukan di halaman editor dengan berbagai template yang tersedia. Selain itu, dapat menambahkan foto ke desain tersebut. Aplikasi Canva menyajikan menu "Foto" yang berisi berbagai koleksi foto serta menu "Latar Belakang" dengan pilihan warna dan gambar yang beragam.



Gambar 3. Tampilan Memilih Background

### Mengedit Background

Walaupun terdapat template-template yang telah banyak tersedia, kita tetap memiliki kebebasan untuk berkreasi sesuai dengan preferensi kita. Kita dapat mengedit background dengan mengklik opsi "adjust" dan memilih dari beberapa slide tersedia.



Gambar 4. Tampilan Edit Background

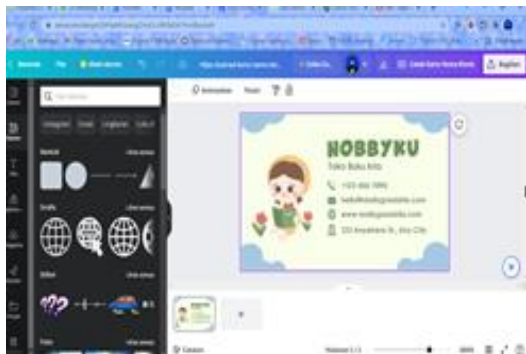
### Menambahkan Teks pada Design

Dalam menambahkan teks dapat memilih opsi "Teks" dan memilih template yang ada, atau menambahkan teks secara manual. Kita memiliki fleksibilitas untuk mengubah ukuran, warna, dan gaya teks dengan mengklik teks yang ingin diubah dan memilih dari berbagai opsi model tulisan yang tersedia. Selain menambahkan teks, juga bisa mengatur posisinya sesuai keinginan.

Cara melakukannya dengan mengklik dan menahan garis di luar ko-



tak teks, lalu geser dan letakkan teks di lokasi yang kita inginkan.



Gambar 5. Tampilan menambahkan teks pada design

### Cara Simpan dan Unduh Design

Tahap terakhir, menyimpan dan mengunduh desain yang telah selesai dibuat. Kita dapat memanfaatkan fitur auto-save yang akan otomatis menyimpannya ke folder penyimpanan.

Selain itu, kita bisa membagikan hasil desain ke media sosial atau menyimpannya dalam folder penyimpanan online seperti Google Drive dan Dropbox. Dengan cara, klik opsi "unduh" di sudut kanan atas atau klik ikon tanda panah ke bawah. Setelah itu, pilih format file yang kita inginkan seperti PNG, JPG, atau PDF, dan lanjutkan dengan mengklik tombol "unduh" yang berwarna biru. Hasil desain kita akan secara otomatis disimpan di folder penyimpanan.



Gambar 6. Tampilan save dan unduh

### Dokumentasi Kegiatan

Berikut ini beberapa dokumentasi foto kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada SMK Karya Utama Tanjungbalai.



Gambar 7. Foto Bersama Bapak Kepala sekolah



Gambar 8. Foto Bersama Bapak Kepala Sekolah dan siswa/i

### SIMPULAN

Kesimpulan dari Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan target yang ditetapkan yaitu pemahaman siswa/i terhadap materi pelatihan desain grafis untuk meningkatkan keterampilan siswa di era digital. Hal ini dibuktikan dengan sesi tanya jawab antara pemateri dan peserta, Pelatihan design grafis dengan menggunakan aplikasi canva dapat membangkitkan semangat peserta dalam bisnis di era digital. Serta Tingginya partisipasi dalam mempelajari aplikasi-

aplikasi yang dapat meningkatkan keterampilan siswa/i di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, F., & Dawis, A. M. (2022). Pelatihan Graphic Design Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Organisasi Mahasiswa Universitas 'Aisyiyah Surakarta. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 1(3), 47–51. <https://doi.org/10.55542/jppmi.v1i3.311>
- Gunawan, S., Lamada, M., Nurabdiansyah, & Octavia, S. A. (2021). PKM Workshop Desain Grafis. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 967–970.
- Larasati, G., & Roidah, I. S. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembuatan Konten Gambar Sebagai Upaya Promosi Produk Umkm Di Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 17–23. [https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya\\_jpm/index](https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index)
- Minarni, M., & Yunita, S. (2022). Pelatihan Desain dan Video Grafis Untuk Meningkatkan Promosi Digital OPD di Kotawaringin Timur. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 33–42.
- Khomariah, N. E., & Primandari, P. N. (2021). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva untuk pelaku usaha toko ikan" sub aquatic" sebagai strategi digital marketing. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 795-801
- Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islam berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51-58.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Santi, I. N. ., Mubaraq, R. ., & Farid, F. ., S. S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(November), 41–45.
- 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>