

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA DI ERA DIGITAL

Parini^{1*}, Iin Almeina Lubis², Andrew Ramadhani³, Aidil Adi Suhendra⁴

^{1,4}Sistem Informasi, STMIK Royal Kisaran

^{2,3}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, memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pemasaran (Nuril Esti Khomariah & Puteri Noraisya Primandari, 2021).

Desain grafis menjadi sangat penting di berbagai bidang usaha karena banyaknya industri yang mengandalkan keahlian desainer grafis sebagai bukti nyata. Dalam dunia bisnis yang semakin berkembang, penggunaan desain sebagai media promosi semakin populer. Oleh karena itu, desain grafis harus terus berinovasi dalam menciptakan produk yang menarik minat masyarakat. Hal ini merupakan contoh bahwa peranan desain grafis sangat diperlukan (Ernawati & Dawis, 2022).

Desain grafis proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan elemen visual. Beberapa elemen tersebut diantaranya tipografi, fotografi, serta ilustrasi. Tujuan dari desain grafis adalah menciptakan persepsi akan 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 dengan menggunakan aplikasi yang sederhana dan mudah. desain grafis sebuah bentuk komunikasi visual dalam bentuk gambar dan teks yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Salah satu aplikasi yang mudah dipelajari dan digunakan

untuk membuat desain adalah aplikasi Canva (Minarni & Yunita, 2022).

Canva menjadi teknologi aplikasi yang menawarkan kemudahan dalam desain grafis (Larasati & Roidah, 2023). Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran, media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa (Poerna Wardhanie et al., 2021).

Canva juga menyediakan banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, 320nstagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, mobile first presentation, planner, program, ebook cover, dan storyboard. Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; Membuat Akun Canva, Membuat Desain, Memilih Background, Mengedit Background, Menambahkan Teks, Mengunduh atau Membagikan Desain (Rahmatullah et al., 2020).

Sebelumnya, SMK Karya Utama Tanjungbalai telah memiliki dasar dalam desain grafis, namun perlu ditingkatkan lagi dalam menentukan tema dan model desain dengan cara yang lebih efisien dan cepat, sehingga 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, 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 sudah banyak dimanfaatkan untuk kegiatan dalam pengabdian masyarakat untuk berbagai bidang seperti yang dilakukan (Santi et al., 2020) melakukan pelatihan untuk mahasiswa wirausaha berupa pembuatan logo dengan aplikasi Canva, Dalam penelitian oleh (Wicaksana et al., 2020) penggunaan Canva dapat digunakan sebagai poster dimana hasilnya menunjukkan pengembangan poster kesehatan pada usia remaja sekolah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dan hasilnya efektif dengan hasil belajar siswa yang baik dengan adanya poster tersebut yang dibuat dari aplikasi Canva.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan menggunakan ruang lab komputer SMK Karya Utama Tanjungbalai, di mana materi disampaikan secara langsung (tatap

muka) dengan jumlah peserta tidak lebih dari 35 orang, dan Tim pengabdian terdiri dari 4 orang dan semua bertindak sebagai pemateri atau narasumber.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tahapan :

1. Observasi, Observasi merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan rinci tentang kondisi sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga pelatihan yang akan diberikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang sebenarnya. Selain itu, melalui observasi, pelaksanaan kegiatan ini dapat lebih dipersiapkan dengan baik dan memiliki arahan yang jelas.
2. Pelatihan, Pelatihan/Praktek diberikan kepada Siswa/i SMK Karya Utama Tanjungbalai.
3. Pengarahan, Memberikan pengarahan secara keseluruhan mengenai cara meningkatkan kualitas desain grafis.
4. Evaluasi, Tahap akhir dari kegiatan ini adalah melakukan evaluasi dari awal hingga akhir kegiatan. Evaluasi ini melibatkan tim pelaksana pengabdian pada masyarakat dan Siswa/i SMK Karya Utama Tanjungbalai secara bersama-sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

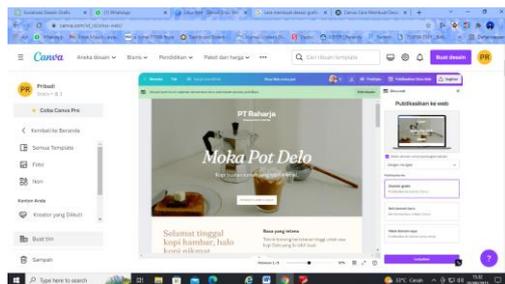
Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pelatihan desain grafis untuk meningkatkan keterampilan siswa di era digital telah berjalan sukses dan

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.

Buat akun canva

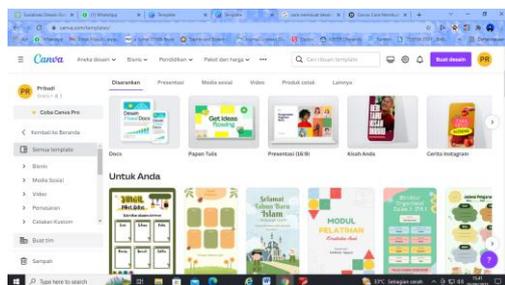
Langkah awal adalah membuat akun Canva dengan membuka situs atau aplikasi Canva dan memilih opsi "sign up". Anda bisa membuat akun menggunakan akun Google, Facebook, atau alamat email.



Gambar 1. Tampilan setelah login

Membuat Desain

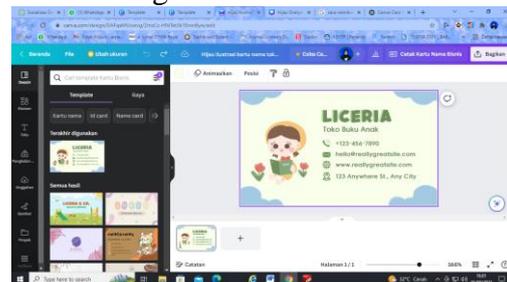
Setelah itu, Anda bisa langsung membuat desain grafis di aplikasi Canva dengan mengklik menu "buat design" dan memilih jenis konten yang ingin Anda buat.



Gambar 2. Tampilan buat design

Memilih Background

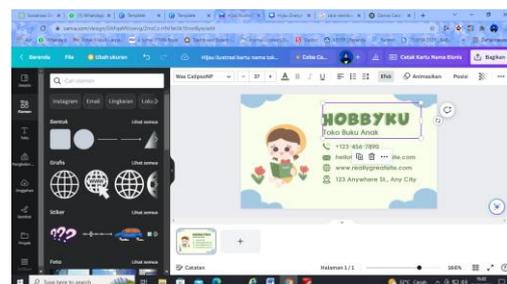
Memilih background untuk desain yang ingin dibuat. Pilihan latar dapat ditemukan di halaman editor dengan berbagai template yang tersedia. Selain itu, dapat menambahkan foto ke desain tersebut. Aplikasi Canva menyediakan menu "photos" yang berisi berbagai foto dan menu "background" dengan berbagai pilihan warna dan gambar.



Gambar 3. Tampilan Memilih Background

Edit Background

Meskipun ada template yang sudah tersedia, Anda tetap dapat berkreasi sesuai dengan keinginan Anda. Anda dapat mengedit background dengan mengklik opsi "adjust" dan memilih dari beberapa slide yang tersedia.

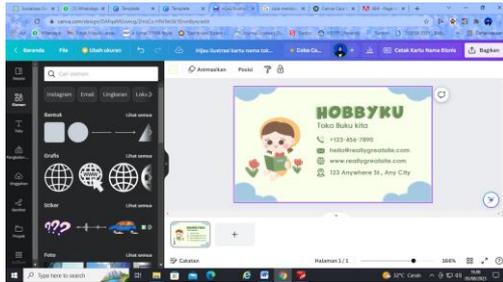


Gambar 4. Tampilan Edit Background

Menambahkan Teks pada Design

Menambahkan tulisan dengan memilih "text" dan memilih template yang ada, atau menambahkan teks secara manual. Anda dapat mengubah

ukuran, warna, dan gaya tulisan dengan mengklik teks yang ingin diubah dan memilih dari daftar model tulisan. Selain menambahkan teks, juga bisa mengatur posisinya sesuai keinginan. Caranya adalah dengan mengklik garis yang terletak di luar kotak teks, lalu geser dan letakkan teks di tempat yang diinginkan.

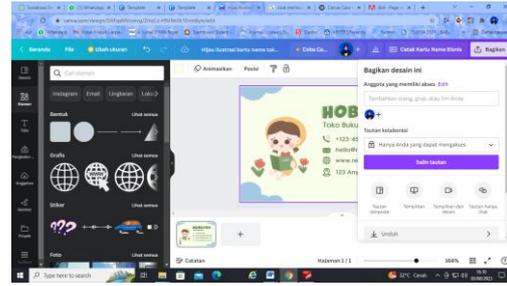


Gambar 5. Tampilan menambahkan teks pada design

Save dan Unduh Design

Tahap akhir menyimpan dan mengunduh desain yang telah selesai dibuat. bisa memanfaatkan fitur auto save yang akan secara otomatis menyimpannya di folder penyimpanan.

Selain itu, dapat membagikan hasil desain ke media sosial atau menyimpannya dalam folder penyimpanan online seperti Google Drive dan Dropbox. Caranya mudah, cukup klik opsi "download" di sudut kanan atas atau klik simbol tanda panah ke bawah. Kemudian, pilih format file yang diinginkan seperti PNG, JPG, atau PDF, dan lanjutkan dengan mengklik tombol "unduh" yang berwarna biru. Desain Anda akan otomatis tersimpan di folder penyimpanan.



Gambar 6. Tampilan save dan unduh

Dokumentasi Kegiatan

Berikut ini adalah beberapa dokumentasi foto kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berlangsung di 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 desain 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://jurnalkip.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.
- Nuril Esti Khomariah, & Puteri Noraisya Primandari. (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. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- 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>