

Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva pada SMP Cahaya Ashilla

Galuh Saputri¹, Ria Ester², Agung Siswopranoto³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Pamulang

E-mail: dosen02694@unpam.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan aplikasi di bidang teknologi informasi saat ini sangat memberikan pengaruh yang besar di berbagai bidang. Khususnya pada salah satu bidang industri kreatif seperti periklanan, papan nama, dan desain grafis. Dalam zaman digital dan serab teknologi saat ini, sangat pesat perkembangan dari *design world*. Contohnya pada siswa/i yang sedang bersekolah butuh diberikan ilmu tentang multimedia khususnya *graphic design* untuk persiapan *skill* setelah lulus sekolah menuju dunia kerja, kemudian pengguna terbesar internet di Indonesia yaitu remaja. Remaja awal yang sering bereksperimen dengan suatu hal yang baru dan keingintahuan yang tinggi adalah remaja setingkat SMP. Karena itu, pelatihan keahlian berupa desain grafis dan pemasaran iklan dan poster *online* sangat penting dikenalkan kepada remaja setingkat SMP. Tempat pelaksanaan PKM yaitu di SMP Cahaya Ashilla yang berlokasi di Tanjung Pasir, Kabupaten Tangerang. Pada pengenalan dan pelatihan desain ini menggunakan aplikasi Canva. Dengan diberikannya bekal desain grafis, diharapkan para siswa/i kelas VII SMP Cahaya Ashilla setelah lulus sekolah dapat berkompetisi di dunia kerja, dapat memajukan kualitas karya dan kreativitas yang berguna untuk masyarakat dan diharapkan pelatihan desain grafis ini bisa memberikan manfaat yang positif untuk siswa/i SMP Cahaya Ashilla.

Kata Kunci: Pelatihan, SMP, Canva, Desain Grafis

ABSTRACT

The development of applications in the field of information technology is currently very influential in various fields. Especially in one of the creative industry fields such as advertising, signage, and graphic design. In today's digital and technological era, the development of the design world is very fast. For example, students who are in school need to be given knowledge about multimedia, especially graphic design to prepare skills after graduating from school to go to the world of work, then the biggest internet users in Indonesia are teenagers. Early teens who often experiment with new things and have high curiosity are junior high school students. Therefore, it is very important to introduce skills training in the form of graphic design and marketing of online advertisements and posters to youth at the junior high school level. The place for PKM implementation is at Cahaya Ashilla Middle School, located in Tanjung Pasir, Tangerang Regency. In this design introduction and training using the Canva application. With the provision of graphic design, it is hoped that the seventh grade students of Cahaya Ashilla Middle School after graduating from school can compete in the world of work, can advance the quality of work and creativity that are useful for the community and it is hoped that this graphic design training can provide positive benefits for students Cahaya Ashilla Middle School.

Keywords: Training, Middle School, Canva, Graphic Design

PENDAHULUAN

SMP Cahaya Ashilla merupakan sebuah sekolah menengah pertama swasta, berlokasi di Jl. Raya Tanjung KM. 12 Kp. Garapan RT 5/6 Desa Tanjung Pasir, Kec. Teluk naga, Kab. Tangerang, Banten. Saat ini kepala sekolah di SMP Islam Al-Wasatiyah adalah Siti Nurfiyah, S.Pd. Saat ini, perkembangan teknologi dan *science* amat berpengaruh di masyarakat apalagi di kalangan remaja. Perkembangan aplikasi di bidang teknologi informasi saat ini sangat memberikan pengaruh yang besar di berbagai bidang. Khususnya pada salah satu bidang industri kreatif seperti periklanan, papan nama, dan desain grafis. Kreativitas merupakan ide yang bangkit secara imajinatif, dari pola pikir yang mencirikan

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas>

penciptaan secara mekanik dan hasil yang artistic [1]. Generasi muda merupakan bagian dari masyarakat yang sangat produktif, dimana potensi dan *skill* yang dimiliki sebagian generasi muda belum tercapai secara maksimal karena kurangnya bimbingan, arahan serta motivasi. Aktivitas sehari-hari generasi muda biasanya hanya berkumpul dan tidak menghasilkan keuntungan untuk diri sendiri [2]. Dalam hal ini, khususnya siswa/i yang sedang bersekolah atau generasi muda butuh diberikan *knowledge* tentang *graphic design* untuk bekal keahlian jika telah lulus sekolah dan masuk ke dunia kerja [3].

Jika dipantau menurut data penelitian, remaja adalah pengguna internet terbesar di Indonesia. Remaja awal yang sering bereksperimen dengan suatu hal yang baru dan keingintahuan yang tinggi adalah remaja setingkat SMP. Pemrosesan gambar digital adalah salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan bagi kaum muda dimana remaja setingkat SMP bisa mencoba hal baru ini yaitu dengan dikenalkannya pelatihan desain grafis [4]. Pelatihan keahlian berupa desain grafis dan pemasaran iklan dan poster *online* sangat amat penting dikenalkan kepada remaja setingkat SMP. Aplikasi desain grafis yang digunakan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang berbasis *online* yang bisa membuat poster, presentasi, spanduk, CV, kartu undangan, dsb. Canva bisa di akses menggunakan web browser atau mendownload aplikasinya di Play Store [5].

Oleh karena itu, keberadaan desain grafis bisa dikatakan dapat memberikan manfaat positif. Peningkatan kualitas keterampilan, salah satunya adalah dengan pelatihan desain grafis, yang mempunyai tujuan dalam peningkatan SDM yang profesional (berkualitas) dan dapat bersaing memenuhi permintaan dunia industri, kebutuhan lapangan kerja dan berwirausaha (entrepreneur) seperti membuat usaha percetakan [6].

METODE

Metode PKM ini bermodel pelatihan aplikasi desain grafis pada siswa/i SMP Cahaya Ashila untuk meningkatkan kualitas siswa/i di SMP Cahaya Ashila untuk bekal usaha. Pelatihan desain grafis ini di bagi menjadi 3 materi penyampaian, dilanjutkan sesi tanya jawab. Berikut adalah tahapan PKM yang dilakukan [7]:

1. Tahap Perencanaan

Persiapan kegiatan PKM pada kegiatan ini, yaitu:

- a. Kunjungan Awal

Di tahap ini melakukan *visit* ke SMP Cahaya Ashilla yang berlokasi di Kampung Garapan RT 5/6, Ds. Tanjung Pasir, Kabupaten Tangerang. Survei ini dilakukan untuk bertukar informasi antara pemilik SMP Cahaya Ashila dengan pihak pelaksana kegiatan buat memutuskan kondisi yang berkaitan dalam kegiatan PKM. Penentuan tersebut adalah jumlah peserta, waktu kegiatan, tempat kegiatan serta sarana prasarana yang diperlukan.

- b. Pemilihan Tempat Kegiatan

Setelah kunjungan awal yang dilakukan, selanjutnya adalah pemilihan tempat kegiatan PKM yang akan dipakai saat menyampaikan materi pelatihan.

c. Penyusunan Materi Penyuluhan

Tahap selanjutnya yaitu membuat materi tentang pelatihan desain grafis untuk bekal usaha pada SMP Cahaya Ashila.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini akan dibagikan detail penjelasan tentang pelatihan desain grafis untuk bekal usaha pada SMP Cahaya Ashila. Penyampaian materi desain grafis akan dilaksanakan 3 sesi. Yakni sesi pertama terkait pengetahuan desain grafis, kedua aplikasi desain grafis, sesi terakhir yaitu praktik penggunaan aplikasi desain grafis (Canva).

3. Tahap Pelatihan

Ada beberapa metode pelatihan yang digunakan saat kegiatan PKM berlangsung, yaitu:

a. Metode Ceramah

Menguraikan mengenai desain grafis, aplikasi desain grafis.

b. Metode Tanya Jawab

Para peserta bertanya dan mempelajari pengetahuan sebanyak-banyaknya mengenai materi desain grafis dan aplikasi desain grafis untuk bekal usaha.

c. Metode Simulasi

Bagi para peserta diberikan contoh cara membuat sebuah design pada aplikasi desain grafis.

d. Metode Penerapan

Metode ini dilaksanakan dengan cara latihan mendesain suatu kartu ucapan atau sebuah poster didepan para siswa dan siswi serta guru-guru di SMP Cahaya Ashila.

4. Evaluasi

Tahap evaluasi memiliki fungsi untuk mengetahui tingkat kesuksesan kegiatan ini, sehingga dapat dilakukan perbaikan jika ditemukan hal-hal yang kurang selama kegiatan pelatihan berjalan. Evaluasi memiliki tujuan untuk mempelajari apakah terdapat perkembangan kemampuan siswa-siswi setelah pelaksanaan pelatihan.

HASIL

Kegiatan PKM dengan judul Pelatihan Design Graphic Sebagai Bekal Usaha Pada SMP Cahaya Ashila sudah dilaksanakan 100%. Dampak dari kegiatan ini berbentuk pengetahuan yang dimiliki oleh peserta kegiatan tentang penggunaan desain grafis sebagai bekal usaha dan pengenalan serta praktik dengan aplikasi design grafis.

Tabel 1. Rundown Kegiatan

No	Materi	Waktu	Estimasi	Narasumber
1	Pembukaan	08:00 – 08:10	10 Menit	Mahasiswa

2	Do'a	08:10 - 08:15	5 Menit	Agung Siswopranoto, M.Kom
3	Sambutan Panitia	08:15 – 08:25	10 Menit	Galuh Saputri, M.Kom
4	Sambutan Pihak Sekolah	08:25 - 08:35	10 Menit	Siti Nurfiah, S.Pd.
5	Materi 1 : Pengenalan Desain Grafis	08:35 – 09:55	60 Menit	Agung Siswopranoto, M.Kom
7	Materi 2 : Praktik pembuatan poster, banner, spanduk menggunakan tools Canva	09:55 – 10:55	60 Menit	Ria Ester, M.Kom
8	Sesi tanya jawab	10:55 – 11:25	30 Menit	Semua Dosen & Siswa-Siswi
9	Pembagian doorprize	11:25-11:30	5 Menit	Mahasiswa
10	Penyerahan plakat dan kenang-kenangan	11:30-11:45	15 Menit	Galuh Saputri, M.Kom.
11	Do'a bersama dan Penutup	11:45 – 11:55	10 Menit	Agung Siswopranoto, M.Kom
12	Foto bersama	11:55-12:00	5 Menit	Semua Dosen, Mahasiswa/i, Guru, dan Siswa/i

PEMBAHASAN

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibatasi oleh ruang lingkup untuk Pelatihan Desain Grafis Sebagai Bekal Usaha pada SMP Cahaya Ashila yang menjadi tema kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas dan pengetahuan serta kemampuan para Siswa/i SMP Cahaya Ashila dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis sebagai bekal usaha. Sebelum memulai materi pembacaan doa terlebih dahulu yang diwakili oleh Pak Agung Siswopranoto, setelah itu sambutan dari kepala Yayasan SMP Cahaya Ashilla oleh Pak Nur Junaidi dan sambutan dari ketua PKM oleh Ibu Galuh Saputri. Selanjutnya acara inti, pada materi pertama diberikan pemaparan materi tentang pengertian dan penjelasan desain grafis menggunakan aplikasi Canva oleh Ibu Ria Ester dan praktik desain grafis menggunakan Canva oleh Ibu Galuh Saputri. Kemudian diambil kesimpulan oleh mahasiswa dan sesi tanya jawab.



Gambar 1. Pemaparan Materi PKM

Terakhir, setelah pelaksanaan PKM ini adalah foto bersama siswa/i, guru pengawas, pemilik yayasan, dosen, dan mahasiswa.



Gambar 2. Foto Kegiatan PKM Bersama Siswa/i dan Mahasiswa

SIMPULAN

Setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, bisa disimpulkan dari pengaruh pelatihan PKM ini, beberapa hal sesuai tujuan dari pengabdian di SMP Cahaya Ashila yang di harapkan baik guru dan para murid teknologi dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu dapat menjadi modal *skill* untuk bersaing ke jenjang selanjutnya dan desain grafis dapat digunakan menjadi sumber penghasilan untuk guru maupun siswa dan siswi SMP Cahaya Ashila.

DAFTAR PUSTAKA

- L. Asmawati, "PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS KECERDASAN JAMAK," *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 11, no. 1, pp. 145–164, Apr. 2017, doi: 10.21009/JPUD.111.10.
- Y. Desnelita *et al.*, "PKMS PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENUJU WIRAUSAHA BAGI PEMUDA RT.03 RW.04 KELURAHAN UMBAN SARI," *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 266–272, Dec. 2019, doi: 10.31849/DINAMISIA.V3I2.3662.
- I. W. Adinata, N. Maharta, and I. D. P. Nyeneng, "PENGEMBANGAN KOMIK PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS DESAIN GRAFIS | Adinata." <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/10236> (accessed Jul. 21, 2022).
- S. G. Hadi, "PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS | Hadi | Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling." <http://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita/article/view/756/709> (accessed Jul. 21, 2022).
- A. Ikhsan, A. Siswopranoto, G. Saputri, R. Ester, and I. Aisyah, "WORKSHOP MOTIVASI KARIR MASA DEPAN SISWA/I SMK PANTI KARYA 3 DENGAN PENGETAHUAN DIGITAL MARKETING DAN PEMBUATAN CV MENGGUNAKAN CANVA | Jurnal Ilmu Komputer." <https://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/88> (accessed Jul. 21, 2022).
- A. Bayu Seta, S. Mulyani, D. Abdurrohman, N. Ilham, and R. Fadli, "PEMBEKALAN DAN PELATIHAN DESIGN GRAFIS GUNA MENUMBUHKAN JIWA ENTERPREUNERSHIP PADA ANAK USIA DINI DI YAYASAN YATIM PIATU KHAZANAH KEBAJIKAN," *J. ABDIMAS*, vol. 3, no. 1, pp. 92–99.
- M. Wance, Muhtar, and P. I. Kaliky, "PKM Penyelenggaraan Pemerintahan Dalam Perencanaan Pembangunan Negeri Hila Kabupaten Maluku Tengah." <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/372/243> (accessed Jul. 21, 2022).