

Pengenalan Aplikasi Design Grafis Canva di Kalangan Siswa/i SMK

Ruswanda¹, Doni Ibnu Hariz², Pirmansyah³, Arif Khasanul Muna⁴, Rama Dinar Sayuto⁵,
Muhammad Khadafi Riyadi⁶, Muhammad Alfi Akbar⁷, Dika Zaeni Mustofa⁸, M. Alvito Dwi Yulian⁹,
Muhamad Zaky Fahysani¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang
Wandasukabumi2020@gmail.com

ABSTRAK- Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tujuan membantu siswa/i SMK dalam pembuatan desain sederhana untuk diterapkan dalam dunia kerja dan pemahaman individu, melalui sosialisasi pemahaman akademik. Kegiatan ini juga bertujuan memperkuat rasa sosialis mahasiswa terhadap lingkungan sekitar kampus. Canva, sebagai aplikasi desain grafis, telah menjadi pilihan utama bagi berbagai kalangan untuk menciptakan konten visual menarik. Dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan fitur seret-dan-lepas, Canva memungkinkan pengguna, baik profesional maupun pemula, untuk dengan mudah menghasilkan desain kreatif tanpa memerlukan keahlian desain mendalam. Pengenalan ini memberikan wawasan tentang peran Canva dalam meningkatkan kemampuan desain, memfasilitasi ekspresi kreatif, dan menjadi alat yang tak tergantikan dalam menyampaikan ide-ide visual dengan daya tarik tinggi.

Kata kunci: Canva, Desain Grafis, Kreativitas, Antarmuka Pengguna, Template.

***ABSTRAK-** Community Service (PKM) with the aim of helping vocational school students in making simple designs to be applied in the world of work and individual understanding, through the socialization of academic understanding. This activity also aims to strengthen students' socialist feelings towards the environment around campus. Canva, as a graphic design application, has become the main choice for various groups to create attractive visual content. With an intuitive user interface and drag-and-drop features, Canva allows users, both professionals and beginners, to easily produce creative designs without requiring in-depth design skills. This introduction provides insight into Canva's role in enhancing design capabilities, facilitating creative expression, and becoming an indispensable tool for conveying high-engagement visual ideas.*

***Keywords:** Canva, Graphic Design, Creativity, User Interface, Templates.*

1. PENDAHULUAN

Kemampuan sebagian besar siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam menggunakan teknologi komputer masih standart minimal. Ditambah lagi dengan penghapusan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Kurikulum 2013.

Pengenalan komputer hanya diberikan pada ekstra kulikuler itupun tidak diwajibkan untuk semua siswa. Pentingnya sebuah desain grafis untuk keperluan kegiatan organisasi sekolah ataupun di masyarakat menjadikan penguasaan desain grafis penting.

Tujuan dari pelatihan adalah individu maupun kelompok yang dilatih mempunyai penguasaan ketrampilan yang dapat dikuasai. Canva merupakan program pengolah desain grafis yang gampang digunakan dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus, serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif.

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan.

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan

dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain.

Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang. Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi (proportion) dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas

Meskipun desain grafis memiliki peran yang semakin penting dalam berbagai aspek kehidupan, kita masih menghadapi tantangan signifikan. Salah satu tantangan utama adalah bahwa masih banyak individu dan komunitas yang tidak memiliki pengetahuan atau akses ke aplikasi desain grafis modern. Hal ini dapat menjadi hambatan besar dalam memanfaatkan potensi desain grafis untuk menciptakan komunikasi yang efektif dan karya visual yang menginspirasi.

2. METODE

Metode pelaksanaan pengenalan aplikasi desain Canva di kalangan siswa/i SMK Global Insan didasarkan pada demonstrasi praktis dan partisipasi aktif siswa. Melalui sesi presentasi, siswa akan diajak untuk mengikuti langkah-langkah dasar dalam menggunakan Canva dengan menyoroti fitur seret-dan-lepas serta antarmuka pengguna yang intuitif. Selanjutnya, siswa akan diberikan kesempatan langsung untuk mengaplikasikan keterampilan yang baru diperoleh melalui proyek mini yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Melalui metode ini, diharapkan siswa dapat dengan cepat dan efektif memahami serta menguasai penggunaan Canva untuk menciptakan desain visual yang menarik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan suatu kegiatan yang dimana bertujuan untuk membantu masyarakat dalam beberapa kegiatan atau aktivitas. Secara umum, kegiatan ini dirancang oleh mahasiswa Universitas Pamulang untuk memberikan kontribusi secara nyata bagi masyarakat, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan masyarakat Indonesia. Pada tahapan ini akan dijelaskan hasil pelaksanaan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada siswa/i SMK Global Insan, yaitu sebagai berikut:

Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan dimulai dengan melakukan survei awal lokasi kegiatan sosialisasi pengenalan design grafis aplikasi canva. Setelah pengajuan pengabdian kepada Universitas Pamulang disetujui, kegiatan pelatihan dijadwalkan pada Sabtu, 4 November 2023. Setelah mendapatkan izin dari sekolahan, kami menyampaikan informasi dan mendapatkan persetujuan, sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan lancar pada tanggal yang telah ditentukan.

Partisipan kegiatan ini adalah 20 siswa/i SMK Global Insan. Kami mempersiapkan pembelajaran yang sederhana dengan menggunakan metode berbasis power point untuk memudahkan penyampaian informasi kepada siswa.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 4 November 2023. Bertempat di Sekolah SMK Global Insan, yang dimana kegiatan ini dimulai pada pukul 08:30 sd selesai WIB dan dihadiri oleh para siswa/i SMK Global Insan berjumlah 20 peserta. Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, terdapat pembukaan terlebih dahulu yang dibawakan oleh pihak moderator sekaligus MC. Setelah pembukaan, terdapat kata sambutan yang dimana, kata sambutan ini

dibawakan oleh dosen pembimbing kami yang dimana akan membimbing kami dalam berjalannya kegiatan PKM sampai dengan selesai. Kemudian setelah pembukaan kegiatan dan sambutan tersebut, kami melanjutkan kegiatan selanjutnya yaitu materi mengenai Sosialisasi Pengenalan aplikasi design grafis Canva. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat pada anak SMK Global Insan yang dilaksanakan pada:

Hari : Sabtu
 Tanggal : 04 November 2023 Pukul: 08.30 – selesai
 Tempat : SMK Global Insan
 Materi : 1. Pengenalan Aplikasi Design Grafis Canva
 2. Praktek Mendesign

Disini juga terdapat susunan acara pelaksanaan kegiatan PKM sebagai berikut:

Tabel 1. Rundown Pelaksanaan Kegiatan PKM

Jam	Kegiatan	Penanggung Jawab
08.30 – 08.50	Pembukaan	Moderator
	Kata Sambutan	Dosen Pembimbing
08.50 – 09.50	Materi 1	Pemateri 1
09.50 – 11.30	Praktek	Pemateri 2
11.30 – 12.30	Tanya jawab dan <i>Ice Breaking</i>	Kelompok PKM
12.30	Penutup	Moderator



Gambar 1. Penyampaian Materi



Gambar 2.Penyampaian Materi 2

TAHAP EVALUASI

Setelah materi selesai disampaikan oleh pemateri 1 beserta pemateri 2, pemateri memberi kesempatan kepada peserta untuk mengulang kembali materi yang sudah disampaikan oleh para pemateri dengan tujuan agar lebih memahami dan mengerti mengenai design grafis canva. Pengulangan materi tersebut salah satunya yaitu peserta dapat menyimpulkan materi yang sudah di sampaikan oleh pemateri serta mengajukan pertanyaan maupun tanggapan pada sesi tanya jawab. Dari evaluasi tersebut, banyak siswa yang telah memahami metode tersebut dan banyak mahasiswa yang aktif dalam kegiatan yang kami lakukan.



Gambar 2. Peserta Melakukan Tanya Jawab Dengan Mahasiswa PKM



Gambar 3. Sesi Foto di Akhir Kegiatan

4. KESIMPULAN

Pengenalan aplikasi desain Canva di kalangan siswa SMK Global Insan telah memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan desain grafis mereka. Antusiasme tinggi siswa selama kegiatan mencerminkan potensi besar Canva sebagai alat kreatif yang mudah digunakan. Peningkatan keterampilan desain terlihat dari hasil proyek mini yang mencerminkan kreativitas siswa.

Kegiatan ini juga menyoroti pentingnya sosialisasi teknologi di kalangan pelajar dan dukungan institusi pendidikan dalam memperkenalkan inovasi kepada siswa. Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan desain, tetapi juga memberikan peluang untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah.

Dengan demikian, kesimpulan ini menegaskan bahwa pendekatan inovatif dalam pendidikan, seperti pengenalan Canva, memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan siswa dalam konteks keterampilan desain dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahir Segala Macam Jenis Desain dengan Canva - Arista Prasetyo Adi Elex Media Komputindo
Hendratman, H. (2008). Tips n Trix Computer Graphics Design. Bandung: Informatika. Buku Desain Grafis Sosial PT Kanisius Yogyakarta
Rustan, S. (2009). Mendesain Logo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Staf, 2009, Definisi pelatihan, (online) <http://jurnalsdm.blogspot.com/2009/04/pelatihan-kerjadefinisi-tujuan-teknik.html>.
Staf, 2004, Pengertian Corel Draw, (online) <https://tugasdesaintgi.wordpress.com/2013/10/30/pengenalan-coreldraw/comment-page-1/>
Suparno Sastra M, 2016, Kreasi Desain Grafis Inovatif dengan Corel Draw, PT Elex Media Komputindo, Jakarta