

Pelatihan Desain Grafis Berbasis *Web* Untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa Di SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng

**Asep Surya Agustin^{1*}, Kasih², Alfitri Deviani³, Muhammad Raharsyah⁴, Dwi Purnama Sari⁵,
Aria Anggoro⁶, Luxman Hermawan⁷, Yohanes Bagas Tri Jayanto⁸, Muhammad Luthfi⁹,
Aditya Wahyudi¹⁰, Ahmad Ridho Mubarak¹¹**

¹⁻¹¹Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiter Serpong, Tangerang Selatan, Banten, 15310

Email: ^{1*}sry.kuliah.unpam@gmail.com, ²dosen00744@unpam.ac.id, ³alfitrideviani10@gmail.com,
⁴raharsyah1501@gmail.com, ⁵purnamadwi809@gmail.com, ⁶ariaaaaagr@gmail.com,
⁷lukmanhermawan354@gmail.com, ⁸yohanesbagasmlci@gmail.com, ⁹luthfifc214@gmail.com,
¹⁰adityawahyudi306@gmail.com, ¹¹levere08@gmail.com
(* : corresponding author)

Abstrak - Di era digital saat ini, penting bagi generasi muda untuk mampu memanfaatkan teknologi informasi secara kreatif dan produktif. Siswa SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng menghadapi keterbatasan akses informasi dan pendampingan dalam mengembangkan keterampilan digital kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan keterampilan desain grafis berbasis web kepada siswa SMP dan mengevaluasi efektivitasnya dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode survei dan wawancara, studi literatur, Focus Group Discussion (FGD), pengujian aplikasi, implementasi pelatihan, dan evaluasi. Peserta terdiri dari 36 siswa SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng. Aplikasi yang digunakan adalah Canva sebagai platform desain grafis berbasis web. Kegiatan berhasil dilaksanakan dengan tingkat antusiasme tinggi dari peserta. Siswa mampu mengoperasikan aplikasi Canva dan menghasilkan karya desain grafis sederhana. Evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap teknologi digital dan kreativitas dalam berkarya. Pelatihan desain grafis berbasis web efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa SMP. Pendekatan praktis dengan menggunakan aplikasi berbasis web seperti Canva terbukti mudah dipahami dan diaplikasikan oleh siswa.

Kata Kunci : Desain Grafis, Aplikasi Berbasis Web, Kreativitas Siswa, Canva, Pengabdian Masyarakat.

Abstract - In the current digital era, it is important for young people to be able to utilize information technology creatively and productively. Students at SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng face limited access to information and guidance in developing creative digital skills. This study aims to provide web-based graphic design skills training to junior high school students and evaluate its effectiveness in fostering student creativity. This community service activity used survey and interview methods, literature study, Focus Group Discussion (FGD), application testing, training implementation, and evaluation. Participants consisted of 36 students from SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng. The application used was Canva as a web-based graphic design platform. The activity was successfully implemented with high enthusiasm from participants. Students were able to operate the Canva application and produce simple graphic design works. Evaluation showed increased student understanding of digital technology and creativity in creating works. Web-based graphic design training is effective for fostering creativity in junior high school students. A practical approach using web-based applications like Canva proved to be easily understood and applied by students.

Keyword : Graphic Design, Web-Based Applications, Student Creativity, Canva, Community Service.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan dunia digital. Teknologi komunikasi dan informasi didefinisikan sebagai teknologi yang dibutuhkan untuk mengolah informasi dengan menggunakan komputer elektronik, perangkat komunikasi dan aplikasi perangkat lunak untuk mengkonversi, menyimpan, melindungi, memproses, mengirimkan, dan memanggil kembali informasi kapanpun dan dimanapun (Bahtiar, 2018).

Di era digital seperti saat ini, penting bagi generasi muda untuk mampu memanfaatkan teknologi informasi secara kreatif dan produktif. Melalui pelatihan keterampilan desain grafis berbasis web, diharapkan siswa mulai menyadari bahwa perangkat yang mereka miliki memiliki potensi besar untuk menjadi sarana berkarya.

Kreativitas merupakan ekspresi tertinggi dari keberbakatan (Semiawan dalam Rahayu, 2022). Hal ini berarti bahwa anak usia dini yang dianugerahi bakat yang luar biasa akan berdampak pada kreativitasnya dalam memecahkan masalah. Semakin tinggi kreativitas anak maka semakin bagus pula kemampuan anak dalam memecahkan masalah (Rahayu et al., 2022).

Browser selain sebagai alat pencari informasi, dapat juga menjadi jendela dunia kreativitas yang luar biasa jika digunakan dengan cara yang tepat, salah satunya dengan mengakses aplikasi desain grafis berbasis web seperti Canva. Sayangnya, kesempatan ini belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh siswa-siswi tingkat SMP, terutama di lingkungan yang masih menghadapi keterbatasan akses informasi maupun pendampingan.

SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di wilayah Kabupaten Bogor, dengan jumlah siswa aktif sebanyak 139 siswa. Sebagian besar siswa berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Fasilitas teknologi informasi di sekolah masih terbatas, namun sudah tersedia perangkat komputer dan jaringan internet yang bisa dioptimalkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan intervensi yang tepat dan terstruktur melalui pelatihan yang dapat membuka wawasan dan menumbuhkan minat siswa untuk mengembangkan kemampuan kreatif digital sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan keterampilan desain grafis berbasis web kepada siswa SMP dan mengevaluasi efektivitasnya dalam menumbuhkan kreativitas siswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Berikut adalah tinjauan pustaka pada penelitian ini.

2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan time-based image). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat (Widya & Darmawan, 2016).

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan (Ade Christian et al., 2024).

Grafis bisa berupa tanda, seperti huruf dari alfabet atau se bentuk dari sistem tanda yang lain, seperti tanda di jalan raya. Diletakkan bersama-sama garis dari sebuah gambar atau titik dari sebuah foto membentuk sebuah citra. Desain grafis adalah hal-hal berkenaan dengan membuat atau memilih tanda-tanda dan mengatur mereka pada sebuah permukaan untuk menyampaikan sebuah gagasan (Gogor Bangsa et al., 2016).

2.2 Aplikasi Desain Grafis Berbasis Web

Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, flyer, infografik, banner, card invitation, presentation, facebook cover dan masih banyak lagi. Selain itu, ada juga alat editing untuk foto, diantaranya ada photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon dan desain grids (Supradaka, 2022).

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Monoarfa, 2021).

Dalam melakukan desain, aplikasi Canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. Agar dapat

menggunakan Canva, pengguna harus mendaftar sebagai anggota dan penggunaan Canva dilakukan secara online dengan laman www.canva.com (Sholeh et al., 2020).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan beberapa pendekatan yaitu sebagai berikut.

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng yang terletak di Kp. Cisuuk Rt.001/002 Desa Cibeuteung Udik, Kecamatan Ciseeng, Kabupaten Bogor. Kegiatan dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2024/2025.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng yang berjumlah 36 orang. Sekolah ini memiliki total 139 siswa dengan rincian 78 laki-laki dan 61 perempuan, serta didukung oleh 7 guru dan 3 tenaga kependidikan.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data seperti melakukan survei dan wawancara untuk mengumpulkan data primer dari pihak sekolah guna mengidentifikasi kendala-kendala yang mungkin dihadapi dalam kegiatan pelatihan.



Gambar 1. Survei Lokasi

Studi Literatur untuk memperoleh informasi dari sumber-sumber teoretis yang relevan, seperti buku, jurnal, artikel dan dokumen tata cara pelaksanaan pendidikan yang terkait dengan penerapan teknologi dalam pendidikan siswa SMP.

Focus Group Discussion (FGD) bersama dengan dosen pembimbing, perwakilan guru dari sekolah, serta anggota tim PKM untuk menyamakan persepsi terkait tujuan kegiatan dan menyesuaikan materi pelatihan.

3.4 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, antara lain:

- 1) Melakukan pengujian aplikasi Canva untuk memastikan kesiapan teknis dan kelancaran proses pelatihan.
- 2) Implementasi Pelatihan seperti pembukaan dengan menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya, Doa bersama sebagai persiapan kegiatan, Sosialisasi tentang dasar desain grafis dan pengenalan Canva, praktikum dan pelatihan teknis aplikasi Canva dan penilaian dan peninjauan hasil desain siswa.
- 3) Melakukan evaluasi melalui pengumpulan data, analisis hasil, penyusunan kesimpulan, dan rekomendasi tindak lanjut..

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metodologi yang terstruktur dalam memberikan pelatihan keterampilan desain grafis berbasis web kepada siswa SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng. Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan pembelajaran praktis menggunakan platform Canva untuk mengembangkan kreativitas digital siswa. Tahapan survei lapangan, focus group discussion, implementasi pelatihan, dan evaluasi hasil diuraikan dalam beberapa bagian utama.

4.1 Kondisi Awal Peserta

Berdasarkan hasil survei dan wawancara, diketahui bahwa siswa-siswi SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng umumnya berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah. Meskipun infrastruktur teknologi seperti internet sudah tersedia dan cukup stabil, pemanfaatannya untuk kegiatan belajar yang lebih maju seperti desain grafis masih sangat terbatas.

Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan teknologi di kalangan siswa dan masyarakat, yang masih dalam tahap adaptasi terhadap perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan karakteristik wilayah semi-perdesaan di Kecamatan Ciseeng yang masih menghadapi tantangan dalam optimalisasi pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pembelajaran kreatif.

4.2 Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dimulai dengan acara pembukaan resmi yang diawali dengan menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya untuk menumbuhkan semangat nasionalisme para peserta, dilanjutkan dengan doa bersama sebagai bentuk penghormatan dan persiapan kegiatan.



Gambar 2. Dokumentasi Pembukaan Kegiatan

Tahap sosialisasi meliputi pemaparan materi tentang dasar-dasar desain grafis dan pengenalan mendalam tentang aplikasi Canva. Materi disampaikan dengan pendekatan yang mudah

dipahami siswa SMP, dengan penekanan pada aspek praktis dan aplikatif dari penggunaan teknologi desain grafis berbasis web.



Gambar 3. Pemaparan Materi Canva

Pada tahap praktikum, siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan langsung aplikasi Canva. Respons siswa terhadap pelatihan menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi. Mereka mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar Canva dan menghasilkan karya desain sederhana seperti poster dan infografik.



Gambar 4. Praktik Penggunaan Canva

4.3 Hasil Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi dan kualitas hasil karya yang dihasilkan. Hasil evaluasi menunjukkan:

- 1) Siswa mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar Canva dengan baik, termasuk pemilihan template, editing teks, dan penambahan elemen visual.
- 2) Terlihat adanya variasi dalam hasil karya siswa, menunjukkan pengembangan kreativitas dalam mengombinasikan elemen-elemen desain.
- 3) Tingkat partisipasi aktif siswa sangat tinggi, dengan banyaknya pertanyaan dan diskusi selama sesi pelatihan.
- 4) Siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap konsep dasar desain grafis dan pemanfaatan teknologi untuk berkarya.

4.4 Pembahasan

Keberhasilan pelatihan ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, pemilihan aplikasi Canva sebagai platform pembelajaran terbukti tepat karena sifatnya yang user-friendly dan tidak memerlukan spesifikasi perangkat keras yang tinggi. Hal ini sejalan dengan temuan Sholeh et al. (2020) bahwa Canva menyediakan berbagai template dan elemen desain yang mudah digunakan.

Kedua, pendekatan pembelajaran yang praktis dan langsung membuat siswa dapat segera melihat hasil karyanya, sehingga meningkatkan motivasi belajar. Ini mendukung teori Rahayu et al. (2022) bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui pengalaman langsung dalam memecahkan masalah kreatif.

Ketiga, kegiatan ini berhasil menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas bukanlah penghalang utama dalam pengembangan keterampilan digital, selama ada pendekatan yang tepat dan konten yang relevan dengan karakteristik peserta.

4.5 Dampak dan Manfaat

Pelatihan Desain Grafis Berbasis Web untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa di SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng ini memberikan dampak positif dalam beberapa aspek:

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa tentang pemanfaatan teknologi secara produktif dan kreatif.
- 2) Memberikan bekal keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja modern.
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan teknologi untuk berekspresi.
- 4) Membuka wawasan siswa tentang potensi teknologi yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

5. KESIMPULAN

Penelitian Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bertajuk "Pelatihan Desain Grafis Berbasis Web untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa di SMP Negeri Satu Atap 01 Ciseeng" telah berhasil dilaksanakan sesuai rencana dan memberikan hasil yang memuaskan. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan dan evaluasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis web menggunakan aplikasi Canva efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa SMP. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengaplikasikan materi yang diberikan secara kreatif dalam menghasilkan karya desain grafis sederhana. Pendekatan praktis dengan menggunakan aplikasi berbasis web terbukti mudah dipahami dan diaplikasikan oleh siswa, bahkan dalam kondisi fasilitas yang terbatas. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa terhadap potensi teknologi yang ada di sekitar mereka dan membuka peluang untuk pengembangan keterampilan kreatif digital ke depannya.

Untuk memberikan dampak yang lebih optimal dan berkelanjutan, beberapa saran yang dapat diimplementasikan antara lain:

- 1) Diharapkan dapat melanjutkan inisiatif pelatihan serupa secara berkala untuk memperdalam keterampilan siswa dalam bidang teknologi kreatif, serta mengintegrasikan pembelajaran desain grafis ke dalam kurikulum ekstrakurikuler.
- 2) Perlu mengembangkan kegiatan lanjutan dengan fokus pada pengukuran dampak jangka panjang terhadap kreativitas dan prestasi akademik siswa, serta meningkatkan aspek dokumentasi hasil karya siswa agar lebih terukur keberhasilannya.
- 3) Diharapkan dapat mendukung program serupa di sekolah-sekolah lain, terutama di wilayah dengan keterbatasan akses teknologi, melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan guru yang berkelanjutan.
- 4) Diharapkan dapat terus mengeksplorasi aplikasi Canva dan platform kreatif lainnya secara mandiri untuk mengembangkan potensi kreatif, serta mulai menjadikan keterampilan desain grafis sebagai media berekspresi atau bahkan peluang usaha di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Christian, Widi Astuti, Lia Mazia, F. S. (2024). Modul: Desain Grafis.
- Bahtiar. (2018). Teknologi Komunikasi dan Informasi. Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Kebudayaan, 9(1), 1-11. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v9i1.1722>
- Gogor Bangsa, P., Sn, S., & Sn, M. (2016). Desain Grafis: Sebuah Sejarah Singkat. Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/1253/2/upload.pdf>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. Seminar Nasional Hasil Pengabdian, 1-7.
- Rahayu, N., Putri H, S., Masitha Nunlehu, Mia Sumiani Madi, & Khalid, N. (2022). Kreativitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(1), 79-88. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.96>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. Ikraith-Teknologi, 6(74), 62-68.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis. In Pengantar Desain Grafis (No. 1).