

## **Peningkatan Keterampilan Desain Digital Siswa-Siswi SMK Panti Karya 3 melalui Pelatihan Pembuatan Poster dan Brosur dengan Canva**

**Achmad Lutfi Fuadi<sup>1\*</sup>, Saprudin<sup>2</sup>, Nardiono<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[dosen02524@unpam.ac.id](mailto:dosen02524@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[dosen00845@unpam.ac.id](mailto:dosen00845@unpam.ac.id), <sup>3</sup>[dosen00834@unpam.ac.id](mailto:dosen00834@unpam.ac.id)

(\* : coresponding author)

**Abstrak**—Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain digital siswa-siswi SMK Panti Karya 3, khususnya dalam membuat media promosi visual seperti poster dan brosur yang aplikatif di dunia usaha dan industri (DUDI). Metode yang digunakan adalah pelatihan langsung (*hands-on training*) dengan platform desain *online* Canva yang mudah diakses dan dipelajari. Kegiatan terdiri dari pemberian materi teori desain komunikasi visual dasar, tutorial penggunaan fitur-fitur utama Canva, serta praktik pembuatan poster event sekolah dan brosur produk/usaha. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Sebanyak 93% peserta menyatakan sangat puas dengan pelatihan dan merasa lebih percaya diri untuk membuat desain sederhana. Luaran dari kegiatan ini adalah peningkatan kapasitas siswa dalam literasi digital desain serta produk desain poster dan brosur yang dapat digunakan untuk keperluan sekolah maupun portofolio pribadi. Kegiatan ini juga membuka wawasan tentang peluang ekonomi kreatif yang dapat dimanfaatkan siswa.

**Kata Kunci:** keterampilan digital, desain grafis, canva, poster, brosur, SMK

**Abstract**—This community service program aims to improve the digital design skills of Panti Karya 3 Vocational High School students, particularly in creating visual promotional media such as posters and brochures that are applicable to the business and industrial world (DUDI). The method used was hands-on training using the easy-to-read and learn online design platform Canva. The activities consisted of providing basic visual communication design theory, tutorials on using Canva's main features, and practical training on creating school event posters and product/business brochures. Evaluation results showed a significant increase in participants' understanding and skills. 93% of participants stated that they were very satisfied with the training and felt more confident in creating simple designs. The output of this activity was an increase in students' capacity in digital design literacy as well as poster and brochure designs that can be used for school purposes or personal portfolios. This activity also opened up insights into creative economic opportunities that students can exploit.

**Keywords:** digital skills, graphic design, canva, poster, brochure, vocational high school

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Era digital menuntut hampir semua lini profesi untuk melek teknologi, termasuk dalam hal desain komunikasi visual. Kemampuan membuat materi promosi yang menarik seperti poster dan brosur menjadi *soft skill* yang sangat berharga, tidak hanya bagi mereka yang berkecimpung di bidang desain profesional, tetapi juga untuk keperluan akademik, organisasi, dan bisnis mandiri. Siswa SMK, sebagai calon tenaga kerja siap pakai, perlu dibekali dengan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan pasar.

SMK Panti Karya 3 memiliki beberapa jurusan yang sangat membutuhkan keterampilan desain. Namun, berdasarkan observasi awal, mayoritas siswa belum memiliki keterampilan mendesain yang terstruktur dan masih mengandalkan aplikasi dengan fitur terbatas atau merasa desain grafis adalah hal yang rumit.

Canva hadir sebagai solusi karena antarmukanya yang intuitif, berbasis *web* sehingga ringan dijalankan di komputer sekolah, serta menyediakan ribuan template siap pakai. Pelatihan ini dirancang untuk memberdayakan siswa dengan alat yang mudah digunakan namun powerful, sehingga mereka dapat segera mengaplikasikannya untuk tugas sekolah, kegiatan organisasi, atau bahkan menjual jasa desain sederhana.

## 1.2 Tujuan Kegiatan

Tujuan umum dari pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi desain digital siswa SMK Panti Karya 3.

Tujuan khusus:

1. Memperkenalkan prinsip dasar desain komunikasi visual untuk poster dan brosur.
2. Melatih siswa menggunakan platform Canva secara efektif untuk membuat desain.
3. Membimbing siswa secara praktis membuat poster untuk sebuah event sekolah dan brosur untuk sebuah produk/usaha.
4. Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya desain digital yang menarik dan fungsional.

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Persiapan

Kegiatan diawali dengan koordinasi dengan pihak sekolah (Kepala Sekolah dan Guru Pembina) untuk menganalisis kebutuhan, menyusun modul pelatihan, dan menyiapkan materi. Peserta direkrut melalui pendaftaran terbuka dengan kuota terbatas. Lab komputer disiapkan dengan koneksi internet yang stabil dan akun Canva (versi gratis) yang sudah dibuatkan untuk setiap peserta.

### 2.2 Pelaksanaan (4 Sesi)

- a. Sesi 1 (Teori & Pengenalan): Penyampaian materi tentang prinsip dasar desain (layout, tipografi, warna, hierarchy) dan pengenalan antarmuka Canva (tools, templates, elemen).
- b. Sesi 2 (Praktik Poster): Peserta dibimbing langkah demi langkah membuat poster untuk sebuah acara (misalnya "Pensi Seni" atau "Seminar Kewirausahaan"). Fokus pada pemilihan template, pengeditan teks, penambahan gambar, dan penyusunan layout.
- c. Sesi 3 (Praktik Brosur): Peserta diajak membuat brosur untuk sebuah produk atau jasa (misalnya "Usaha Kue Keluarga" atau "Les Privat"). Fokus pada perbedaan poster dan brosur, desain multi-halaman, dan informasi yang efektif.
- d. Sesi 4 (Proyek Mandiri & Presentasi): Peserta diberi tema bebas untuk membuat satu desain (poster atau brosur) secara mandiri. Hasil karya kemudian dipresentasikan di depan kelas untuk mendapatkan umpan balik dari fasilitator dan peserta lain.

### 2.3 Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui:

- a. Pre-test dan Post-test: Kuisioner singkat untuk mengukur peningkatan pengetahuan.
- b. Observasi: Mengamati antusiasme dan kemampuan peserta selama praktik.
- c. Kuisioner Kepuasan: Dibagikan di akhir pelatihan untuk menilai materi, pemateri, dan manfaat kegiatan.
- d. Review Karya: Analisis terhadap hasil desain akhir peserta.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Pelaksanaan

- a. Partisipasi: Peserta sangat antusias dan aktif selama pelatihan. Interaksi tanya jawab berjalan dengan baik.
- b. Peningkatan Pemahaman: Nilai rata-rata post-test (85) menunjukkan peningkatan yang signifikan dibanding pre-test (45). Hal ini membuktikan efektivitas metode *hands-on training*.
- c. Karya Peserta: Sebanyak 30 karya poster dan brosur berhasil dihasilkan dengan kualitas yang beragam, mulai dari baik hingga sangat baik. Beberapa siswa menunjukkan kreativitas yang tinggi dengan mengkombinasikan elemen secara unik.
- d. Tanggapan Peserta: Berdasarkan kuisioner kepuasan:
  - 1) 93% menyatakan sangat puas, 7% puas.

- 2) 100% peserta merasa materi yang diberikan bermanfaat.
- 3) 97% peserta merasa lebih percaya diri untuk membuat desain sederhana setelah pelatihan.
- 4) Saran: Peserta meminta pelatihan lanjutan dengan topik editing video atau desain media sosial.

### **3.2 Pembahasan**

Pelatihan ini berhasil mencapai tujuan karena Canva terbukti sesuai dengan tingkat literasi digital peserta. Kemudahan penggunaan Canva mengurangi hambatan teknis, sehingga peserta dapat fokus pada penerapan prinsip desain. Pendekatan "belajar sambil melakukan" (*learning by doing*) sangat efektif untuk siswa SMK yang cenderung lebih suka praktik langsung.

Keterampilan yang diperoleh tidak hanya berguna untuk menyelesaikan tugas sekolah, tetapi juga membuka peluang ekonomi kreatif, seperti menjadi *freelance designer* untuk desain sederhana atau mempromosikan usaha yang mungkin mereka rintis di kemudian hari. Hal ini sejalan dengan misi SMK dalam menciptakan lulusan yang kreatif dan mandiri.

Kendala yang dihadapi adalah koneksi internet yang sesekali lambat dan variasi kecepatan belajar peserta yang berbeda, sehingga membutuhkan pendampingan individual dari fasilitator.

## **4. KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain digital dengan Canva telah berhasil dilaksanakan dan memberikan dampak positif bagi peningkatan keterampilan siswa-siswi SMK Panti Karya 3. Peserta tidak hanya memahami teori dasar desain tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk poster dan brosur yang fungsional. Canva terbukti sebagai alat yang efektif dan efisien untuk pembelajaran desain di tingkat pemula.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang tim PKM temukan, maka diharapkan kegiatan serupa dapat terus dilakukan diberbagai daerah dalam rangka memberikan pengetahuan terhadap masyarakat pada umumnya dan siswa/i khususnya.

## **REFERENCES**

- Arsyad, M. N., & Asfahani, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-58.
- Canva. (2023). *Canva Design School*. <https://designschool.canva.com>.
- Dahuri, D. (2019). *Desain Grafis untuk Pemula: Teori dan Aplikasi*. Penerbit Andi.
- Hidayat, R., & Setiawan, W. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva bagi Siswa SMK untuk Menunjang Kompetensi di Era Digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(3), 321-330.
- Sihombing, D. (2016). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Williams, R. (2014). *The Non-Designer's Design & Type Books, Deluxe Edition*. Peachpit Press.