



PKM : Pelatihan Desain Grafis untuk OSIS Menggunakan Canva

Erliyan Redy Susanto^{1*}, Rusliyawati², Adi Sucipto³, Agus Wantoro⁴, Ari Sulistiawati⁵

^{1,2,4,5}S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia

³S1 Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia

Email: ^{1*}erliyan.redy@teknokrat.ac.id, ²rusliyawati@teknokrat.ac.id, ³adisucipto@teknokrat.ac.id,

⁴agus.wantoro@teknokrat.ac.id, ⁵ari.sulistiawati@teknokrat.ac.id

(*erliyan.redy@teknokrat.ac.id : coresponding author)

Received	Accepted	Publish
27-December-2022	1-January-2023	1-January-2023

Abstrak– OSIS merupakan lembaga resmi sekolah sebagai motor kegiatan yang bersifat ekstrakurikuler di sekolah. Salah satu upaya dalam rangka mendukung kegiatan yang akan dilaksanakan, biasanya anggota OSIS membuat desain marketing/iklan dalam bentuk poster, pamflet, twibbon, banner dan sebagainya. Akan tetapi banyak hasil desain yang kurang rapi dan kurang matching akibat kurangnya pengetahuan dalam konsep desain serta penggunaan tools dalam desain grafis. Kami melaksanakan kegiatan PkM di SMAN 1 Gadingrejo untuk meningkatkan kualitas dan skill desain grafis anggota OSIS. Hasil kegiatan PkM menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan penggunaan tools desain grafis pada anggota OSIS SMAN 1 Gadingrejo.

Kata Kunci: Desain grafis, pengabdian kepada masyarakat, Canva

Abstract– Student Council is the official school institution as the engine for extracurricular activities at school. One of the efforts in order to support the activities to be carried out, usually the OSIS members make marketing/advertising designs in the form of posters, pamphlets, twibbons, banners and so on. However, many designs are not neat and do not match due to a lack of knowledge in design concepts and the use of tools in graphic design. We carry out PkM activities at SMAN 1 Gadingrejo to improve the quality and graphic design skills of OSIS members. The results of PkM activities show an increase in knowledge and use of graphic design tools for OSIS members of SMAN 1 Gadingrejo.

Keywords: Graphic design, community service, Canva

1. PENDAHULUAN

Desain grafis adalah seni dan proses pembuatan komunikasi visual yang menggunakan simbol, huruf, atau gambar untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens tertentu. Desain grafis dapat digunakan dalam berbagai medium, seperti buku, poster, pamflet, website, atau produk lainnya. Desainer grafis biasanya menggunakan perangkat lunak komputer seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw atau Inkscape untuk membuat desain visual yang indah dan efektif (Pramuaji, 2017) (Suharto, Subariah dan Farizy, 2022). Desain grafis merupakan bagian penting dari industri kreatif, karena desain grafis dapat digunakan untuk mempromosikan produk atau jasa, memperkenalkan brand atau perusahaan, atau membuat komunikasi visual yang memikat bagi audiens tertentu (Maulina, 2014).

Pelatihan desain grafis merupakan salah satu kegiatan yang dapat menambah wawasan dan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis. Untuk itu, kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa yang ingin meningkatkan kemampuan dalam bidang tersebut. Salah satu alat yang dapat digunakan dalam pelatihan ini adalah Canva. Canva merupakan salah satu perangkat lunak desain grafis yang mudah digunakan dan memiliki banyak fitur yang dapat membantu siswa dalam membuat desain grafis yang menarik dan profesional (Tiawan *et al.*, 2020) (Isnaini, Sulistiawati dan Putri, 2021). Selain itu, Canva juga memiliki banyak template yang dapat memudahkan siswa dalam membuat desain tanpa harus mengeluarkan banyak



waktu dan tenaga (Novia Utami Putri, Qadhli Jafar Adrian, Akmad Jayadi, Jaka Persada Sembiring, 2019).

Kegiatan pelatihan desain grafis ini sangat bermanfaat bagi OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah) karena OSIS merupakan wadah bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan kemasyarakatan di sekolah. Dengan memiliki kemampuan desain grafis yang baik, OSIS dapat lebih mudah dalam membuat berbagai macam media promosi ataupun dokumentasi kegiatan yang diadakan. Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Canva ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis, serta dapat membantu OSIS dalam mempromosikan dan mengelola kegiatan-kegiatan OSIS maupun ekstra kurikuler lainnya.

Selain itu, kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Canva ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat lain bagi siswa dan OSIS, diantaranya: 1) Meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain grafis yang unik dan menarik. 2) Membantu siswa dalam menyusun konsep dan ide-ide desain yang efektif dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. 3) Memperlancar proses kerja siswa dalam membuat desain grafis, karena Canva memiliki fitur yang mudah digunakan. 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis, sehingga dapat membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah atau mengikuti lomba desain grafis. 5) Membantu OSIS dalam mempromosikan kegiatan-kegiatan yang diadakan dengan menggunakan media visual yang menarik dan atraktif.

Untuk memenuhi salah satu tujuan dari tri darma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat, kami melakukan studi kasus di SMAN 1 Gadingrejo, sekolah menengah atas terpopuler di Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung yang sudah terakreditasi dengan grade A. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di perguruan tinggi merupakan upaya perguruan tinggi untuk memberikan manfaat kepada masyarakat melalui berbagai kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bisa berupa penyuluhan, pelatihan, konsultasi, atau kegiatan lainnya yang bermanfaat bagi masyarakat (Puspaningrum dan Susanto, 2021). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan sumbangsih dan memberikan dampak positif bagi masyarakat, sesuai dengan tujuan dan filosofi pendidikan tinggi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini biasanya dilakukan oleh mahasiswa, dosen, atau staf perguruan tinggi yang bersedia mengabdikan waktu dan tenaganya untuk membantu masyarakat.

Salah satu upaya dalam rangka mendukung kegiatan yang akan dilaksanakan, biasanya anggota OSIS membuat desain marketing/iklan dalam bentuk poster, pamflet, twibbon, banner dan sebagainya. Akan tetapi banyak hasil desain yang kurang rapi dan kurang matching akibat kurangnya pengetahuan dalam konsep desain serta penggunaan tools dalam desain grafis. Oleh karena itu kami melaksanakan kegiatan PkM di SMAN 1 Gadingrejo untuk meningkatkan kualitas dan skill desain grafis anggota OSIS.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada hari senin, tanggal 21 Maret 2022 di SMAN 1 Gading Rejo, terletak di jalan Tegalsari, Kecamatan Gading Rejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung. Waktu pelaksanaannya adalah mulai pukul 9.00 pagi hingga 17.00 sore.

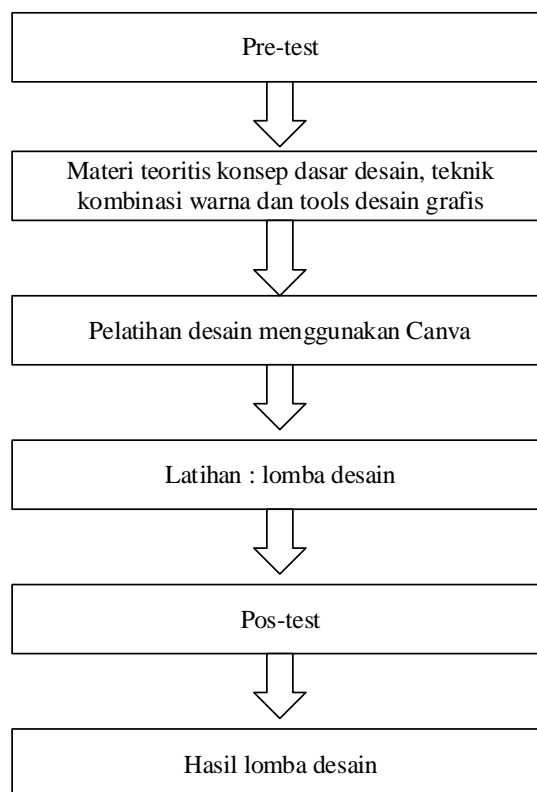
2.2 Khalayak Sasaran

Adapun khalayak sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada bidang pelatihan desain grafis menggunakan Canva adalah siswa siswi anggota OSIS di SMAN 1 Gading Rejo

Kabupaten Pringsewu. Dalam kegiatan ini perlu juga didampingi oleh guru bidang IT di SMAN 1 Gading Rejo untuk memantau pelaksanaan PkM sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar.

2.3 Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan melalui beberapa agenda yang disusun disesuaikan dengan keadaan di lokasi kegiatan. Adapun tahapan kegiatan PKM ini disajikan pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1 Tahapan kegiatan

2.4 Teknik Pengukuran Pengetahuan dan Keterampilan Mitra

Untuk mengukur keterampilan mitra dalam kegiatan PKM (Pengabdian kepada Masyarakat), teknik yang digunakan adalah dengan menyebarkan kuesioner kepada mitra sebelum dan setelah pelatihan. Data yang diperoleh dari kuesioner sebelum pelatihan disebut pre-test, sedangkan data setelah pelatihan disebut post-test. Kedua data tersebut kemudian digunakan untuk mengukur tingkat kemajuan atau capaian terhadap pemahaman peserta pelatihan. Setelah itu, data tersebut diolah dan disajikan dalam bentuk grafik agar mudah dipahami apakah terdapat peningkatan keterampilan pada sekolah mitra.

Tabel 1 Daftar pertanyaan

No	Butir Pertanyaan	Jawaban
1	Dalam desain grafis ada 2 Jenis format file gambar yang digunakan, yaitu :	a. Vektor dan bitmap b. JPG dan PNG



No	Butir Pertanyaan	Jawaban
		c. PNG dan GIF d. PSD dan CDR
2	Sebuah format gambar yang terbentuk oleh susunan garis dan kurva yang akan membentuk suatu obyek atau gambar	a. Vektor b. bitmap c. JPG d. PNG
3	Sebuah format gambar yang terbentuk oleh susunan titik-titik (pixel) yang berdiri sendiri mempunyai warna sendiri pula yang membentuk sebuah gambar	a. Vektor b. bitmap c. JPG d. PNG
4	Gambar raster adalah ...	a. Vektor b. bitmap c. JPG d. PNG
5	Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien, Objek gambar vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya, Dapat dicetak pada resolusi tertinggi printer, Menggambar dan menyunting bentuk vektor relative lebih mudah dan menyenangkan.	a. Kelebihan Vektor b. Kelebihan bitmap c. Kelebihan JPG d. Kelebihan PNG
6	Pemakaian memori yang lebih kecil, dapat menghasilkan objek gambar bitmap dari objek gambar vektor dengan cara mudah dan cepat.	a. Kelebihan Vektor b. Kelebihan bitmap c. Kelebihan JPG d. Kelebihan PNG
7	Software desain grafis berbasis Vektor KECUALI	a. Adobe Illustrator b. Corel Draw c. Adobe Indesign d. Adobe Photoshop
8	Software desain grafis berbasis Bitmap KECUALI	a. Adobe Photoshop b. Corel Paint Shop Pro c. Corel Photo Paint d. Adobe Illustrator
9	Kombinasi warna Biru Sejuk KECUALI	a. Deep aqua #003B46 b. Ocean #07575B c. Wave #66A5AD d. Black stone #000000
10	Kombinasi warna Hijau Ceria & Biru KECUALI	a. Blue pine #324851 b. New grass #86AC41 c. Reflection #34675C d. Burnt orange #DE7A22

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Pada kegiatan PKM ini siswa siwi anggota OSIS diberikan soal dalam bentuk pre-test untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberikan pelatihan. Selanjutnya peserta pelatihan diberikan materi mengenai teoritis konsep dasar desain grafis, teknik kombinasi warna dan berbagai macam tools/software yang dapat digunakan untuk mendesain. Berikutnya adalah pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Dokumentasi foto kegiatan pelatihan disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2 Suasana kegiatan pelatihan desain grafis

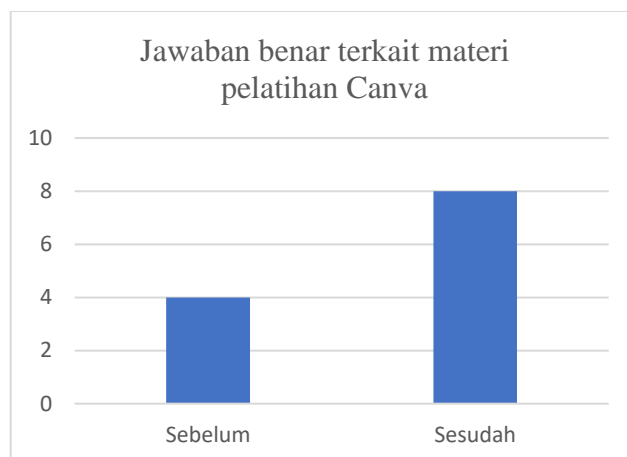


Gambar 3 Adi Sucipto memberikan pelatihan desain grafis

Untuk melihat keahlian siswa dalam membuat desain maka dilakukan latihan dalam bentuk lomba. Setelah peserta pelatihan mengikuti lomba maka kegiatan selanjutnya adalah post-test untuk melihat perkembangan atau peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang sudah diberikan.

3.2 Hasil Pengukuran Pengetahuan dan Keterampilan Mitra

Pada pengukuran pengetahuan dan keterampilan mitra dalam kegiatan PKM ini diperoleh hasil yang diperoleh melalui pre-test dan post-test yang diberikan pada saat kegiatan. Hasil pengukuran disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4 Grafik peningkatan pengetahuan dan pemahaman mitra

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman mitra terhadap kegiatan PKM ini.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PKM yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dengan aplikasi Canva dapat meningkatkan pengetahuan siswa anggota OSIS di SMAN 1 Gading Rejo dalam hal desain grafis. Hasil kegiatan PKM menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan mitra dalam membuat desain poster kegiatan ekstra kurikuler di sekolah. Secara keseluruhan tujuan PKM dalam kegiatan ini dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F. dan Putri, Z. R. K. (2021) "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), hal. 291. doi: 10.31764/jpmb.v5i1.6434.
- Maulina, A. (2014) "Pembelajaran Desain Grafis Pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal," *Eduarts: Journal of Visual Arts*, 3(1), hal. 45-53.
- Novia Utami Putri, Qadhli Jafar Adrian, Akmad Jayadi, Jaka Persada Sembiring, I. W. S. (2019) "PENGENALAN APLIKASI CANVA KEPADA MASYARAKAT DAN STAF PEMERINTAHAN DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN," *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(1), hal. 1-3.
- Pramuaji, A. (2017) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara," *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), hal. 183-189. doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17312.
- Puspaningrum, A. S. dan Susanto, E. R. (2021) "Penerapan Dan Pelatihan e-Learning Pada SMA Tunas Mekar Indonesia," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 2(2), hal. 91-100. doi: 10.23960/jpkmt.v2i2.34.
- Suharto, A., Subariah, R. dan Farizy, S. (2022) "Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Pada Siswa Smk Saradan Tajur Halang Bogor," *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(3), hal. 338-342. doi: 10.53769/jai.v2i3.296.
- Tiawan *et al.* (2020) "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor," *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), hal. 476-480. doi: 10.31949/jb.v1i4.417.