

Pelatihan Desain Grafis Untuk Guru Menggunakan Canva

Erliyan Redy Susanto^{1*}, Jupriyadi², Dian Pratiwi³

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

²Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

³Teknik Sipil, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: ^{1*}erliyan.redy@teknokrat.ac.id, ²jupriyadi@teknokrat.ac.id, ³dianpratiwi@teknokrat.ac.id
(Erliyan Redy Susanto * : coresponding author)

Received	Accepted	Publish
30-Juni-2023	31-Juli-2023	29-Oktober-2023

Abstrak– PkM ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam desain grafis melalui pelatihan menggunakan aplikasi Canva di SMKN 9 Bandar Lampung. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan guru SIJA dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pelatihan langsung menggunakan aplikasi Canva. Para guru yang berpartisipasi dalam penelitian ini akan diberikan pelatihan intensif mengenai prinsip-prinsip dasar desain grafis dan penggunaan fitur-fitur Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Mereka akan diberikan panduan langkah-demi-langkah dan penjelasan mengenai fitur-fitur Canva serta contoh-contoh penerapannya. Pelatihan desain grafis menggunakan Canva dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan kualitas pembelajaran di SMKN 9 Bandar Lampung dapat meningkat dan memberikan dampak positif bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Kata Kunci: canva; desain grafis; pembelajaran menarik; PkM;

Abstract– This PkM aims to improve teacher skills in graphic design through training using the Canva application at SMKN 9 Bandar Lampung. This training is expected to provide SIJA teachers with the knowledge and skills needed to create interesting and interactive learning materials. The method used in this research is direct training using the Canva application. Teachers participating in this research will be given intensive training on the basic principles of graphic design and using Canva's features to create engaging learning materials. They will be provided with step-by-step guides and explanations of Canva's features and examples of their implementation. Graphic design training using Canva can be an effective solution to improve teacher skills in creating interesting learning materials. With this training, it is hoped that the quality of learning at SMKN 9 Bandar Lampung can increase and have a positive impact on students in understanding learning material.

Keywords: canvas; graphic design; interesting learning; PkM;

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam perkembangan suatu negara. Guru sebagai tenaga pengajar memiliki peran yang sangat vital dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik dan mendukung kemajuan siswa (Damanik 2019). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media visual yang menarik dan menarik perhatian siswa (Khotimah *et al.* 2019). Desain grafis adalah salah satu bentuk media visual yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan menarik.

SMKN 9 Bandar Lampung sebagai lembaga pendidikan yang fokus pada pendidikan kejuruan, menyadari pentingnya penggunaan desain grafis dalam pembelajaran. Namun, tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam hal desain grafis. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis menggunakan Canva dirancang untuk membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan desain grafis sebagai alat bantu pembelajaran.

Pelatihan desain grafis merupakan salah satu kegiatan yang dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam bidang desain grafis. Untuk itu, kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi guru jurusan Sistem Informasi, Jaringan dan Aplikasi (SIJA) yang ingin meningkatkan kemampuan dalam bidang tersebut. Salah satu alat yang dapat digunakan dalam pelatihan ini adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis yang user-friendly dan banyak digunakan oleh profesional di berbagai bidang (Tiawan *et al.* 2020) (Isnaini *et al.* 2021). Selain itu, Canva juga memiliki banyak template yang dapat memudahkan dalam membuat desain tanpa harus mengeluarkan banyak waktu dan tenaga (Novia Utami Putri, Qadhli Jafar Adrian, Akmad Jayadi, Jaka Persada Sembiring 2019).

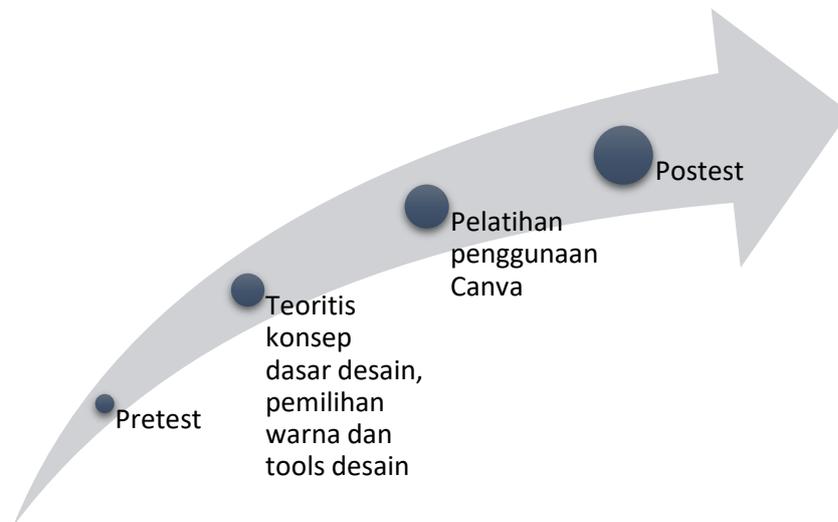
Desain grafis merupakan seni dan proses menciptakan komunikasi visual dengan menggunakan simbol, huruf, dan gambar guna mengirimkan pesan atau informasi kepada khalayak tertentu. Media yang digunakan dalam desain grafis meliputi buku, poster, pamflet, website, dan produk lainnya. Para desainer grafis umumnya menggunakan perangkat lunak komputer seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, atau Inkscape untuk menghasilkan desain visual yang menarik dan efektif (Pramuaji 2017) (Suharto *et al.* 2022). Desain grafis memiliki peranan yang sangat penting dalam industri kreatif. Hal ini karena desain grafis dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan produk atau jasa, mengenalkan brand atau perusahaan, serta menciptakan komunikasi visual yang menarik bagi target audiens (Maulina 2014).

Melalui pelatihan ini, para guru di SMKN 9 Bandar Lampung diperkenalkan dengan konsep dasar desain grafis, teknik penggunaan Canva, dan penerapan desain grafis dalam pembelajaran. Diharapkan dengan meningkatnya pemahaman dan keterampilan mereka dalam desain grafis, para guru akan dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk memperluas wawasan guru SIJA dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tuntutan zaman. Dalam era digital yang semakin maju ini, guru perlu menguasai alat-alat teknologi terkini agar dapat memberikan pendidikan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan menguasai Canva, para guru memiliki kemampuan untuk membuat desain grafis yang menarik untuk presentasi, poster, infografis, dan lainnya.

Pelatihan ini diadakan di SMKN 9 Bandar Lampung dengan melibatkan guru SIJA sebagai peserta. Selama pelatihan, para peserta diajarkan oleh instruktur yang berpengalaman dalam bidang desain grafis dan penerapan Canva dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan mencakup konsep dasar desain grafis, penggunaan Canva, dan studi kasus penerapan desain grafis dalam konteks pendidikan. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini, para guru di SMKN 9 Bandar Lampung memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik dalam menggunakan desain grafis sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini diharapkan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan membantu siswa dalam memahami materi secara lebih baik melalui media visual yang menarik.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan menyusun beberapa agenda yang disesuaikan dengan kondisi di lokasi pelaksanaan. Rincian tahapan kegiatan PKM (Pengabdian kepada Masyarakat) ini dapat dilihat dalam Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Tahapan kegiatan

Teknik Pengukuran Pengetahuan dan Keterampilan Mitra

Metode yang digunakan untuk mengevaluasi keterampilan mitra dalam kegiatan PKM adalah dengan membagikan kuesioner sebelum dan setelah pelatihan. Kuesioner yang diberikan sebelum pelatihan disebut pre-test, sedangkan yang diberikan setelah pelatihan disebut post-test. Kedua jenis data tersebut digunakan untuk mengukur tingkat kemajuan atau capaian dalam pemahaman peserta pelatihan. Setelah itu, data tersebut dianalisis dan disajikan dalam bentuk grafik agar dapat dengan mudah memahami apakah terjadi peningkatan keterampilan di sekolah mitra.

Tabel 1 Daftar pertanyaan

No	Butir Pertanyaan	Jawaban
1	Dalam bidang desain grafis, terdapat dua format file gambar yang umum digunakan, diantaranya :	a. Vektor dan bitmap b. JPG dan PNG 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

No	Butir Pertanyaan	Jawaban
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

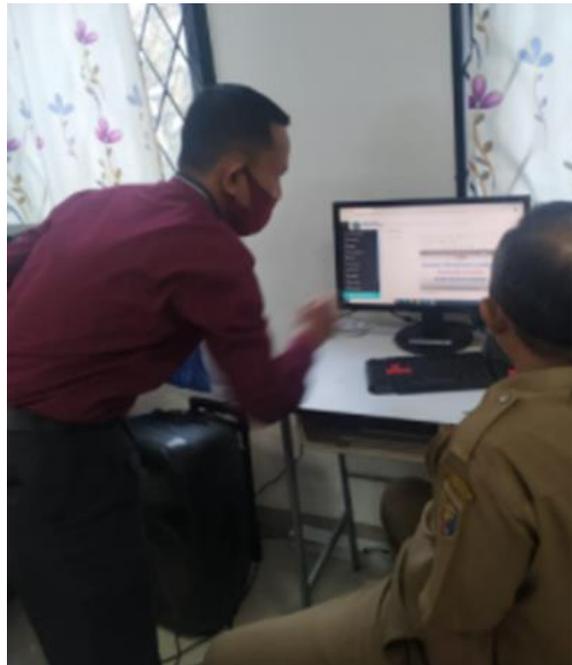
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Dalam kegiatan PKM ini, guru SIJA diberikan soal dalam bentuk pre-test untuk mengukur kemampuan awal mereka sebelum menerima pelatihan. Setelah itu, peserta pelatihan diberikan materi tentang konsep dasar desain grafis, teknik kombinasi warna, dan berbagai alat/software yang dapat digunakan untuk desain. Selanjutnya, mereka menjalani pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Gambar 2 dan Gambar 3 menunjukkan dokumentasi foto dari kegiatan pelatihan tersebut.



Gambar 2 Suasana kegiatan pelatihan desain grafis

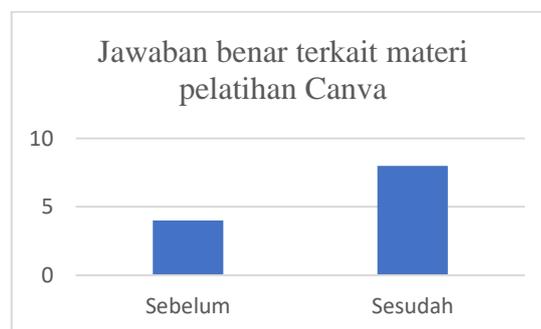


Gambar 3 Jupriyadi memberikan pelatihan desain grafis untuk konten e-learning

Untuk mengevaluasi kemampuan guru SIJA dalam membuat desain, dilakukan sebuah latihan. Setelah peserta pelatihan mengikuti latihan, kegiatan berikutnya adalah melakukan post-test untuk melihat perkembangan atau peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan sebelumnya.

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 pelaksanaan PKM yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva telah berhasil meningkatkan pengetahuan guru SIJA di SMKN 9 Bandar Lampung dalam bidang desain grafis. Hasil dari kegiatan PKM menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan mitra dalam membuat konten pembelajaran di sekolah. Secara keseluruhan, tujuan PKM dalam kegiatan ini telah berhasil dicapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Damanik BE. 2019. Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *Publ. Pendidik.* 9(1):46.doi:10.26858/publikan.v9i1.7739.
- Isnaini KN, Sulistiyani DF, Putri ZRK. 2021. Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan.* 5(1):291.doi:10.31764/jpmb.v5i1.6434.
- Khotimah H, Supena A, Hidayat N. 2019. Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *J. Pendidik. Anak.* 8(1):17-28.
- Maulina A. 2014. Pembelajaran Desain Grafis Pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal. *Eduarts J. Vis. Arts.* 3(1):45-53.
- Novia Utami Putri, Qadhli Jafar Adrian, Akmad Jayadi, Jaka Persada Sembiring IWS. 2019. PENGENALAN APLIKASI CANVA KEPADA MASYARAKAT DAN STAF PEMERINTAHAN DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN. *J. Technol. Soc. Community Serv.* 3(1):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, Vocat. Educ.* 2(2):183-189.doi:10.21831/elinvo.v2i2.17312.
- Suharto A, Subariah R, Farizy S. 2022. Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Pada Siswa Smk Saradan Tajur Halang Bogor. *J. Abdimas Indones.* 2(3):338-342.doi:10.53769/jai.v2i3.296.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah L, Rahmawati N, Salman H. 2020. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS J. Pengabd. Kpd. Masy.* 1(4):476-480.doi:10.31949/jb.v1i4.417.