

Belajar Desain Dengan Mudah Menggunakan Aplikasi Canva (Di SMK Grafika Lebak Bulus)

Imam Hidayat^{1*}, Enjah Pipit Fitriyadi², Fordiana Ekawati³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Prodi Sistem Informasi, Universitas Pamulang Tangerang Selatan Indonesia

Email : ^{1*}dosen02714@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak - Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengenalkan serta memberikan pelatihan dan pendampingan kepada siswa-siswi di SMK Grafika Yayasan Lektor Lebak Bulus dalam membuat desain dengan mudah menggunakan aplikasi canva, pembelajaran menggunakan aplikasi canva sebagai bahan meningkatkan kemampuan kompetensi dan hardskill dalam dunia Pendidikan berbasis digital. Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah para siswa memiliki pengetahuan tentang pembelajaran desain, para siswa memiliki kompetensi dan hardskill dalam membuat desain menggunakan aplikasi canva dalam membuat berbagai desain gambar maupun video, pembelajaran yang berisikan mulai dari pengenalan, instalasi hingga praktek membuat desain. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi, dan pendampingan. Lokasi kegiatan dilaksanakan di SMK Grafika Yayasan Lektor Lebak bulus dengan jumlah peserta sebanyak 24 siswa. Hasil kegiatan yang telah dilaksanakan semua siswa mampu memahami, mengerti, intalasi hingga penggunaan aplikasi canva untuk membuat desain dengan baik.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Siswa-Siswi, Pendidikan Berbasis Digital.

Abstract - The purpose of this activity is to introduce and provide training and mentoring to students at SMK Grafika Yayasan Lektor Lebak Bulus in making designs easily using the Canva application, learning using the Canva application as material to improve competence and hard skills in the world of digital-based education. The expected benefits of this activity are that students know about design learning, competence, and hard skills in making designs using the Canva application making various image and video designs, learning that contains from introduction, and installation to practice making designs. The methods used are lectures, discussions, and mentoring methods. The activity was located at SMK Grafika Yayasan Lektor Lebak Bulus with 24 students. The results of the activities that all students have carried out can help, them understand, install, and use the Canva application to make good designs.

Keywords: Canvas Application, Students, Digital-Based Education.

1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat dapat diartikan sebagai respon akademik masyarakat kampus atas kebutuhan, tantangan, atau persoalan yang dihadapi oleh masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berbekal kompetensi keilmuan yang dimiliki, kegiatan ini merupakan aktualisasi dari tanggungjawab dan kepedulian sosial warga kampus kepada masyarakat luas, yang meliputi usaha nyata untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui perluasan wawasan dan pengetahuan, serta peningkatan keterampilan hidup. Terkandung didalamnya partisipasi aktif, kreatif, dan inovatif warga kampus dalam berbagai bentuk community development yang bersifat transformatif, sehingga masyarakat mampu mencapai kehidupan yang lebih baik (mandiri dan bermartabat). Universitas Pamulang (UNPAM) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang berupaya secara konsisten melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) sebagai bagian dari tri dharma pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang cepat mengharuskan para guru di sekolah terutama disekolah menengah atas untuk beradaptasi dengan teknologi informasi [1]. Untuk itu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM), penulis lakukan di SMK Grafika Yayasan Lektor Jakarta Selatan bertujuan agar parasiswa yang memilih jurusan komputer dapat mengenal, memahai hingga menguasai salah satu jurusan komputer yang mereka pilih. Sejak 2 awal masuk sekolah disadari bahwa para siswa di sekolah, terutama siswa baru masih banyak yang kurang paham apa itu desain grafis dan bagaimana cara pengoperasian dan implementasinya untuk apa, untuk itu kami mengajukan proposal yang berjudul “Belajar Desain Grafis Dengan Mudah Menggunakan Aplikasi Canva”.

Solusi Yang Ditawarkan Untuk mengatasi masalah-masalah yang dialami mitra maka disini

maka solusinya adalah menggunakan aplikasi yang mudah dan ringan untuk digunakan tentunya dengan hasil desain yang luar biasa. Adapun aplikasi yang disarankan adalah aplikasi canva. 1. Aplikasi Canva begitu mudah dalam pengoperasian aplikasi ini sehingga akan sangat mudah difahami oleh guru maupun siswa dalam masalah desain grafis, namun hasilnya dihasilkan sangat luar biasa [2]. 2. Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa [3]. Canva merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, flyer, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, 4 sampul Facebook, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon, dan desain grids, mudah dipahami meskipun masih pemula. 3. Aplikasi canva bisa digunakan bukan hanya untuk PC atau laptop bahkan bisa didownload pada smart phone atau handphone android. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun [5].

1.5. Tujuan Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk membantu masyarakat dalam proses pemberdayaan/pengembangan diri dalam rangka mencapai perikehidupan yang lebih maju, adil, dan sejahtera. Termasuk di dalamnya adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat haruslah diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang dampak dan manfaatnya dapat dirasakan secara nyata oleh masyarakat. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang penulis akan lakukan di SMK Grafika Yayasan Lektur, tujuan kegiatan yang ingin dicapai: 1. Memberikan sosialisasi kepada siswa-siswa baru tentang aplikasi apa saja yang bisa digunakan untuk desain grafis. 2. Memberikan sosialisasi kepada siswa-siswa baru tentang spesifikasi apa saja yang harus dimiliki pada laptop atau komputer yang dibutuhkan untuk membuat desain.

1.2 Analisis Situasi

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan mengenai *profile* sekolah SMK GRAFIKA YAYASAN LEKTUR yang beralamat di Jl. Grafika No.58, RT.3/RW.2, Lb. Bulus, Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan. Terdapat 24 orang siswa - siswi dan 2 guru. Terdapat juga beberapa fasilitas seperti akses internet dan infocus.

Dari total 24 orang guru di SMK GRAFIKA, hanya sekitar 5 peserta saja yang paham dan bisa mengoperasikan aplikasi canva. Dan juga terdapat beberapa permasalahan di SMK GRAFIKA, mengenai kendala yang dihadapi seperti pembuatan desain banner, desain presentasi yang masih terlihat biasa saja sehingga siswa – siswi SMK Grafika merasa kurang puas jika hasilnya terlihat biasa saja.

1.3. Tujuan Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk membantu masyarakat dalam proses pemberdayaan/pengembangan diri dalam rangka mencapai perikehidupan yang lebih maju, adil, dan sejahtera. Termasuk di dalamnya adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat haruslah diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang dampak dan manfaatnya dapat dirasakan secara nyata oleh masyarakat.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang penulis akan lakukan di SMK GRAFIKA, tujuan kegiatan yang ingin dicapai :

1. Memberikan sosialisasi kepada seluruh Siswa - siswi tentang pentingnya Teknologi Desain berupa pengoperasian aplikasi canva.
2. Meningkatkan kemampuan para Siswa - siswi dalam bidang Desain
3. Memberikan pengetahuan dibidang Desain, khususnya mengenai Aplikasi canva dalam pekerjaan sehari-hari di dunia pendidikan Siswa – Siswi

1.4. Signifikansi Kegiatan

Target peserta dari Siswa - Siswi di SMK GRAFIKA merupakan pengajar akan memudahkan penyebaran ilmu mengenai teknologi desain secara umumnya dan penyebaran ilmu mengenai

Aplikasi Canva secara khususnya. Beberapa hal signifikansi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK GRAFIKA :

1. Memberikan sosialisasi pemecahan masalah terkait kendala yang dihadapi para siswa ketika ingin mendesain dengan mudah & cepat.
2. Memberikan pengetahuan kepada siswa - siswi mengenai cara membuat poster, spanduk dan presentasi menggunakan aplikasi desain canva.
3. Kedepannya apabila para siswa - siswi sudah mahir dalam menggunakan canva dapat memberikan pengetahuannya kepada yanglain.

2. DESAIN PEMECAHAN MASALAH

Desain pemecahan masalah pengabdian kepada masyarakat merupakan rencana mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada saat kegiatan dilakukan. Berikut ini desain pemecahan masalah pada obyek PKM di SMKGRAFIKA:

1. Pembukaan Workshop materi penggunaan Aplikasi Canva.
2. Praktek Pembuatan Poster, Spanduk Menggunakan Aplikasi Canva.
3. Sesi tanya jawab dan penutupan

Desain pemecahan masalah diatas dapat berubah sesuai kondisi di lapangan dan mengikut kebutuhan dari peserta para siswa - siswi di SMK GRAFIKA.

3. PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Fokus pengbdian masyarakat dibatasi pada ruang lingkup meningkatkan kemampuan dalam mendesain menggunakan aplikasi canva kepada siswa- siswi SMK GRAFIKA. Adapun kegiatannya adalah dengan memperkenalkan aplikasi canva sebagai aplikasi desain yang mudah digunakan.

Antusiasme peserta dirasakan saat pemaparan materi oleh para pemateri daritim Universitas Pamulang, terutama saat penyampaian materi Canva oleh Rifqah Alfiyah Zahra dan Lukman Mulidin yang menuai banyak pertanyaan dan permintaan pengulangan materi. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media presentasi yang baik dan menarik dibutuhkan oleh para siswa - siswi.Sedangkan para siswa ingin membuat presntasi yang bagus dan mudah mereka buat untuk mendapatkan nilai yang baik di mata pelajaran.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

No	Waktu	Uraian Kegiatan	Penanggung Jawab
1	07.45 – 08.00	Pengkondisian Peserta	Tim PKM
2	08.00 – 08.15	Pembukaan	MC
3	08.15 – 08.30	Sambutan Dari Bapak Kepala Sekolah	Bpk. Husni Thamrin
4	08.30 – 08.45	Sambutan Dari Dosen Pembimbing	Bpk. Imam Hidayat., S.Kom., M.Kom
5	08.45 – 09.30	Materi	Rifqah Alfiyah Zahra
6	09.30 – 09.50	Sesi Tanya Jawab	Lukman Mulidin
7	09.50 – 10.00	Penutup	MC

8	10.00 – 10.10	Sesi Foto Bersama dan Penyerahan Plakat dan Sertifikat	Tim PKM
---	---------------	--	---------

3.2 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan Fokus pengabdian masyarakat dibatasi pada ruang lingkup meningkatkan kemampuan dalam mendesain menggunakan aplikasikanva kepada siswa-siswi SMK GRAFIKA. Adapun kegiatannya adalah dengan memperkenalkan aplikasi canva sebagai aplikasi desain yang mudah di gunakan, intsalasi dan juga praktek langsung membuat desain yang didampingi oleh tim PKM dari Universitas Pamulang. Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan PKM kali ini adalah metode ceramah dalam bentuk persentasi materi dan diskusi langsung serta praktek langsung yang didampingi oleh tim PKM universitas Pamulang. Antusiasme peserta dirasakan saat pemaparan materi oleh para pemateri dari tim Universitas Pamulang, terutama saat penyampaian materi Canva oleh Enjah pipit Fitriyadi dan tim PKM yang menuai banyak pertanyaan dan permintaan pengulangan materi. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media presentasiyang baik dan menarik dibutuhkan oleh para siswa-siswi. Sedangkan para siswa ingin membuat presentasi yang bagus dan mudah mereka buat untuk mendapatkan nilai yang baik di mata pelajaran. Karena waktu yang terbatas,maka pertanyaan-pertanyaan dari para peserta tidak dapat dipenuhi seluruhnya oleh tim Universitas Pamulang. Dengan banyaknya pertanyaan dan hal yang ingin didiskusikan mengenai materi-materi yang dipaparkan, dari pihak sekolah SMK GRAFIKA YAYASAN LEKTUR dapat menghubungi LPPM (Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat) Universitas Pamulang agar dapat diakomodir terkait kebutuhan tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Dari kegiatan PKM yang kami lakukan di lingkungan SMK Grafika Lebak Bulus, Yayasan Lektur, dengan peserta para siswa dalam prosespelatihan yang dilakukan yaitu membuat desain mudah menggunakan aplikasi canva mulai dari pengenalan ap aitu canva, instalansi hingga pakteklangsung semua siswa sebagian besar bisa mengerti dan memahami walaupun masih ada yang tertinggal pada saat praktek tentunya ini harus dilakukan latihan dan praktek terus menerus setelah melakukan pelatihan. Dari 24 peserta seluruhnya melakukan praktek langsung dalam pelatihan pembuatan desain menggunakan aplikasi canva, dan hasil pelatihan juga diminta untuk menyerahkan hasil desain menggunakan canva oleh guru pendamping dan kemudian dikumpulkan oleh tim sebagai catatan dan penilaian juga oleh guru dan tim bahwa pelaksanaan PKM apakah bisa dikatakan berhasil atau tidak. Secara keseluruhan kegiatan bisa terlaksana dengan baik dan lancar.

Pembahasan Untuk kegiatan PKM yang dilaksanakan yaitu hari pada hari kamis 2 november 2023 yang dimulai pada pukul 08.30 .00 s/d 10.10, jumlahpeserta yang akan melakukan pelatihan ini berkisar 24 siswa , yang nantinyadibagi beberapa sesi mulai dari pembukaan, sambutan, pemberian materi secara konsep, praktek pembuatan desain menggunakan aplikasi canva,dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Untuk pelaksanaan kita mengikuti susunan acara yang telah disepakati olej kedua belah pihak, yaitu antara pihak sekolah dan tim PKM dari Universitas Pamulang. Acarapun sampai berakhirsesuai rencana dan berjalan lancer tidak ada halangan suatu apapun, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab kemudian sesi foto Bersama. Dan memberikan penghargaan dan penyerahan sertifikat dan hadiah tanda mata.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat merupakan kewajiban civitas akademik Perguruan Tinggi sebagai bagian dari tri dharma pendidikan di Perguruan Tinggi. Selain kompetensi akademik dan komitmen sosial, kegiatan ini butuh kesamaan langkah, kesepahaman, kerjasama, dan koordinasi diantara para pihak yang terlibat didalamnya. Untuk itu mahasiswa Sistem Informasi Universitas Pamulang berupaya melakukan kontribusi dan usaha terbaik dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Terkait laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakatini dapat menjelaskan kepada pihak terkait pelaksanaan kegiatan PKM di SMK GRAFIKA YAYASAN LEKTUR.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan PKM yang telah terlaksana di SMK GRAFIKA, kami dapat menyimpulkan bahwa:

- a. Kegiatan PKM terlaksana dengan cukup baik
- b. Materi Aplikasi Canva yang dipaparkan oleh tim dibutuhkan oleh guru maupun siswa.

5.2 Saran

Untuk dapat memenuhi kebutuhan para guru dan siswa kami harapkan akan ada kegiatan lanjutan atau diadakan kembali kegiatan seperti ini. Karena kegiatan PKM ini dapat memberikan manfaat yang tidak sedikit bagi pesertanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pandie, E. S. Y., Costa, R. A., & Rumlaklak, N. D. (2020). Prediksi Masa Studi Mahasiswa Menggunakan Metode Topsis Pada Program Studi Ilmu Komputer Universitas Nusa Cendana. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 8(1), 63–67. <https://doi.org/10.35508/jicon.v8i1.2397>
- [2] Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- [3] Pramono, A. B., Susanto, & Hadi, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Interaktif dan menarik bagi siswa MAN 1 Semarang. *DIMASTIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 53–61. <https://journals.usm.ac.id/index.php/tematik/article/view/1860> Studi, P., Informasi, S., Najib, A., Bangun,), Pamungkas, E., Bayu,),
- [4] Nuansyah, D., Tawaqal, H., Rizky,), Figo, A., Wisnu,) R, & Pamungkas, P. (2023). Implementasi Desain Sistem Informasi Pelayanan pada DUKCAPIL Berbasis Website Menggunakan Figma. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 4(2), 80–98. <http://ejournal-ibik57.ac.id/index.php/junsibi/article/view/871>
- [5] Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoeira, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>