

PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN GRAFIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SMA NEGERI 13 PALEMBANG

Lucky Tandoballa¹, Sri Wahyuni², Kevin Agustria³, Ery Hartati⁴

¹ Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas Multi Data Palembang

email: ¹ lucky.tandoballa@mhs.mdp.ac.id, ² sriwahyuni@mhs.mdp.ac.id, ³ kevinagustria@mhs.mdp.ac.id,
⁴ ery_hartati@mdp.ac.id

Abstract

In the current digital era, modernizing the education sector is very important. However, at SMA Negeri 13 Palembang there is still little implementation of digital learning. The team's observation results show that ICT learning in schools only covers the basics of Microsoft Word and Excel, so it does not encourage digital creativity among students. Realizing the importance of digital design skills to compete in the world of work and higher education, this service program provides training in creating interactive multimedia graphic designs using Canva. The aim of this training is to provide creative training using digital technology. Students will learn how to create digital presentations, posters, animated videos, and personal biographical data. As a result of this training, we found that students' ability to use Canva creatively to create visual content increased. The training session ended with a group photo session, and the participants expressed their hope that similar activities could be carried out again or could be used as a theme.

Keywords: Training, Community Service, Graphic Design, Canva

Abstrak

Di era digital saat ini, modernisasi sektor pendidikan menjadi hal yang sangat penting. Namun di SMA Negeri 13 Palembang implementasi pembelajaran digital masih sedikit. Hasil observasi tim menunjukkan bahwa pembelajaran TIK di sekolah hanya mencakup dasar-dasar Microsoft Word dan Excel, sehingga tidak mendorong kreativitas digital di kalangan siswa. Menyadari pentingnya keterampilan desain digital untuk bersaing di dunia kerja dan pendidikan tinggi, program pengabdian ini memberikan pelatihan membuat desain grafis multimedia interaktif menggunakan Canva. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pelatihan kreatif dengan menggunakan teknologi digital. Siswa akan belajar cara membuat presentasi digital, poster, video animasi, dan data biografi pribadi. Sebagai hasil dari pelatihan ini, kami menemukan bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan Canva secara kreatif untuk membuat konten visual meningkat. Sesi pelatihan diakhiri dengan sesi foto bersama, dan para peserta menyampaikan harapannya agar kegiatan serupa dapat dilakukan kembali atau dapat dijadikan tema.

Kata kunci : Pelatihan, Pengabdian Kepada Masyarakat, Desain Grafis, Canva

1. PENDAHULUAN

Saat ini pesatnya dunia digital menjadi teknologi yang tidak akan mati dengan perkembangan yang semakin canggih. Ada banyak pengembangan yang dilakukan untuk membuatnya lebih mudah diakses dan digunakan oleh semua kelompok [6]. Desainer grafis adalah profesi yang berkaitan dengan ilustrasi, tipografi, fotografi, animasi, dan video. Desainer grafis membuat karya seperti brosur dan iklan produk untuk banyak pihak yang membutuhkan seperti penerbit, industry hiburan, Lembaga Pendidikan, dan lainnya [7].

Pentingnya memberikan edukasi dengan menghadirkan inovasi baru yang kreatif akan pemanfaatan digital yang bertujuan untuk memudahkan pembaca menerima informasi. Namun hal tersebut bukan satu-satunya alasan mengapa penyajian yang menarik dan informatif ditujukan untuk acara promosi oleh para penyampai berita saja. Oleh karena itu, media yang digunakan diutamakan bagi pembaca, misalnya melalui langganan seperti yang diungkapkan dalam jurnal [2].

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva. Canva didirikan pada tahun 2012 oleh Melanie Perkins. Canva adalah alat aplikasi desain grafis yang memungkinkan pemula membuat, mendesain, dan mengedit desain secara online [9]. Selain itu, dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif melalui fasilitas yang disediakan, sehingga mempengaruhi konsentrasi, memori dan sikap siswa. [8].

Di SMA Negeri 13 Palembang, pembelajaran teknologi hanya sebatas pada Microsoft word dan excel sehingga tidak mendorong kreativitas pada siswa tersebut. Oleh karena itu penggunaan Canva dalam pembelajaran membantu siswa memahami teknologi untuk belajar, berbisnis, dan membuat bio-data pribadi. Namun penerapan teknologi ini menghadapi tantangan seperti kurangnya pengetahuan teknologi, terbatasnya akses terhadap fitur-fitur premium, koneksi internet yang tidak stabil, dan kurangnya pelatihan formal.

Berdasarkan berbagai keadaan dan situasi yang terjadi, maka kami mengadakan pelatihan untuk mengaplikasikan media pembelajaran yang berbasis digital dengan menggunakan Canva platform desain grafis. Pelatihan ini meliputi pembuatan presentasi, poster, animasi dan biodata pribadi sehingga murid juga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dalam membuat sesuatu yang berbasis digital.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva menjadi salah satu sumber pembahasan yang menarik, seperti dampak kemajuan modern dimana teknologi digunakan untuk memudahkan tugas manusia dalam ranah pendidikan [4]. Fitur utama yang membuat jutaan orang menyukai canva adalah ketersediaan *template* yang sangat beragam, walaupun beberapa di antaranya berbayar. Selain itu sebagai aplikasi online, canva juga membutuhkan dukungan internet [5].

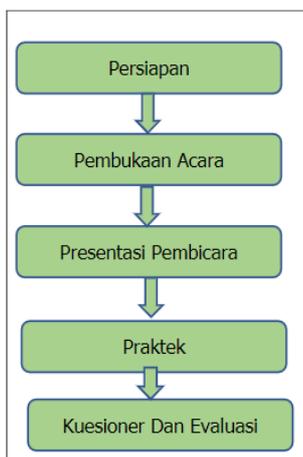
Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 13 Palembang ini adalah untuk memberikan pelatihan desain grafis Canva kepada siswa. Siswa diharapkan untuk memperluas pengetahuan mereka tentang desain grafis dan memperoleh keterampilan untuk menerapkan desain media menarik yang dapat mereka terapkan dalam studi mereka. Dengan perubahan zaman yang besar, pentingnya pengetahuan dan keterampilan tersebut semakin meningkat.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Pemanfaatan aplikasi Canva kepada siswa-siswi di SMA Negeri 13 Palembang yang ditujukan untuk mengenalkan siswa-siswi apa itu Canva, fungsi dari Canva, dan bagaimana cara menggunakannya pada kegiatan pembelajaran, bisnis, dan pembuatan biodata diri untuk lamaran kerja saat ini. Sebagai bagian dari Ilmu Komputer, kami akan mengenalkan cara mendesain ppt/poster/biodata diri dari bahan pembelajaran/produk yang ingin dijual menggunakan *tools* gratis yaitu aplikasi Canva.

3. METODELOGI PELAKSANAAN

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target yang diharapkan adalah dengan penyampaian materi, tanya jawab dan praktek. Materi yang diberikan yaitu Penggunaan aplikasi canva mulai dari membuat ppt, animasi, poster, dan biodata diri yang menarik serta mengembangkan bakat yang ada dalam siswa dalam bidang *technopreneur* desain grafis. Gambar 1 merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan ini dilakukan.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

Sasaran pengabdian masyarakat ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 13 Palembang. Untuk ketersediaan sarana dan prasarana untuk siswa-siswi SMA Negeri 13 Palembang menggunakan perangkat *mobile* (handphone) dari masing-masing siswa-siswi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan program pengabdian pada masyarakat yang telah dijadwalkan oleh tim untuk siswa-siswi SMA Negeri 13 Palembang dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan Bersama pihak Lembaga yaitu pada hari Jumat, 26 April 2024, pukul 10.00 – 11.00 WIB. Pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di Ruang Kelas MIPA XII SMA Negeri 13 Palembang. Berikut merupakan jabaran dari hasil kegiatan tim dan peserta di Lembaga tersebut.

1. Kegiatan di hadiri oleh peserta yang telah diatur oleh pihak sekolah sejumlah 42 siswa-siswi.
2. Pemberian edukasi inovatif dengan mengusung Materi yang menarik

menggunakan Canva. Isi materi yang diajarkan yaitu pengenalan canva dan cara penggunaan fitur-fitur yang ada pada canva, dimulai dari cara membuat poster menggunakan *template* yang tersedia di canva secara gratis, kemudian mendesain biodata diri (*Curriculum Vitae*), membuat power point presentasi yang menarik, dan memberikan tips dalam membuat video animasi canva yang nantinya dapat digunakan untuk sosial media, kegiatan belajar, dan kebutuhan desain lainnya. Pada Gambar 2 merupakan sesi penyampaian materi canva.



Gambar 2. Penyampaian Materi Canva

3. Semua peserta menyimak materi yang telah disampaikan dengan kesan baru yang menyenangkan. Dapat dilihat dari antusias peserta yang telah mendengarkan, pada situasi ini peserta aktif bertanya berbagai hal mereka ingin ketahui tentang materi yang telah dianggap baru oleh para peserta. Pada Gambar 3 melihatkan antusias siswa-siswi memperhatikan pengabdian menjelaskan materi.



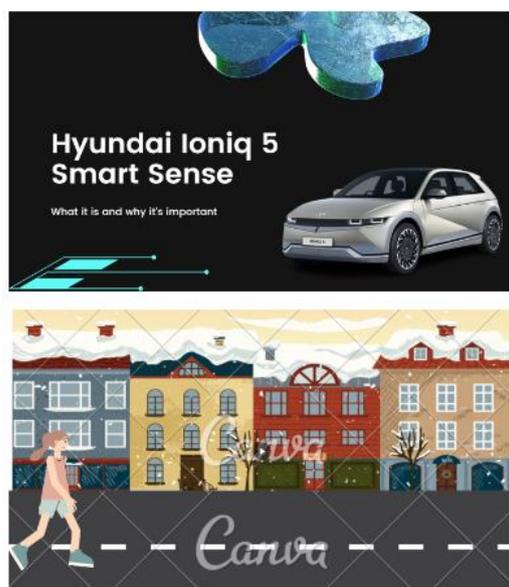
Gambar 3. Penyampaian Materi Canva

4. Hasil visual pembelajaran bersama mengenai aplikasi Canva dalam pembuatan ppt, poster, animasi bergerak, dan biodata diri. Pada Gambar 4

merupakan hasil kegiatan belajar Bersama dalam membuat poster dan biodata diri yang menarik.



Gambar 4. Hasil CV dan Poster



Gambar 5. Hasil PPT dan Animasi Bergerak

Pada gambar 5 merupakan hasil dari kegiatan belajar Bersama dalam membuat ppt dan animasi bergerak, masing-masing gambar merupakan salah satu sampel yang diambil. Animasi bergerak digunakan fitur yang tersedia di canva seperti penggunaan fitur design bee untuk menggerakkan elemen gambar.

5. Pengabdian ditutup dengan sesi foto bersama pada Gambar 6, salah satu perwakilan peserta menyampaikan kesan yang baik dan berharap program dapat

menjadi mata pembelajaran baru bagi mereka.



Gambar 6. Foto Bersama

Dari kegiatan tersebut diharapkan dapat mengerti akan pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kegunaan yang bermanfaat seperti; pembuatan berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan fitur-fitur animasi, *template* yang beragam menghadirkan inovasi baru yang kreatif serta menambah efisiensi waktu bagi siswa dalam kegiatan mendesain media dengan mudah dan menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, contohnya slide, *mind mapping*, poster, dan biodata diri. Pemanfaatan lainnya yaitu penggunaan fitur seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam pengaplikasian canva, bahkan siswa-siswi dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok dengan fitur share (Garris Pelangi, 2020).

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian membuat desain grafis multimedia menggunakan aplikasi Canva dalam media pembelajaran atau media sosial di SMA Negeri 13 Palembang telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Seluruh rangkaian pengabdian mulai dari pengenalan apa itu canva, penyampaian fitur-fitur canva, hingga praktik membuat desain dapat terlaksana sesuai dengan rencana. Melalui kegiatan ini, siswa-siswi SMA Negeri 13 Palembang mendapatkan inovasi baru dalam memanfaatkan aplikasi desain Canva untuk menunjang kreativitas dalam membuat konten

visual yang menarik, seperti poster, brosur, media sosial, atau biodata diri. Hal ini diharapkan dapat membantu mereka dalam pembuatan biodata diri atau ppt, sehingga tujuan untuk memanfaatkan digital di bidang Pendidikan ini tercapai dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk para siswa.

6. REFERENSI

- [1] Garris Pelangi. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), Desember 2020 Pemanfaatan, 8(2), 7996.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- [2] Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- [3] Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 4(1), 87.
<https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>
- [4] Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
<https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- [5] Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p_6859
- [6] Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- [7] Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480.
<https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- [8] Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *Journal of English Education*, 7(2), 169–176.
<https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>
- [9] Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Spoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102.
<https://jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jpm/article/view/813/219>