

PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA OSIS SMP NEGERI 13 NEGERI LAMA KECAMATAN BAGUALA KOTA AMBON

Jimmy P.M. Sirait

Universitas Kristen Indonesia Maluku

E-mail : jimsirait@gmail.com

ABSTRAK

Desain grafis lahir dari kebutuhan komunikasi antar manusia melalui media visual yang dimulai dari abad ke-19 hingga jaman modern. OSIS adalah Organisasi Intra Sekolah. OSIS di bentuk didalam sekolah dan beranggotakan siswa di sekolah itu dan dibina oleh guru itu dan nantinya turut serta berkarya untuk kebaikan sekolah. Kegiatan pelatihan desain grafis dilakukan pada Pengurus OSIS dengan tujuan OSIS merupakan wadah bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan social dan kemasyarakatan di sekolah . Dengan adanya keahlian desain grafis dari pengurus OSIS akan memudahkan OSIS dalam membuat berbagai macam media promosi ataupun dokumentasi kegiatan yang dilakukan . Kegiatan menggunakan aplikasi Canva dapat menambah wawasan dan keahlian siswa dalam bidang desain grafis serta dapat membantu OSIS mempromosikan, mempublikasikan dan mengelola kegiatan OSIS maupun ekstrakurikuler lainnya. Dalam melaksanakan kegiatan OSIS biasanya anggota OSIS perlu membuat desain pemasaran atau iklan dalam bentuk banner, poster dan pamphlet, akan tetapi desain yang dihasilkan masih kurang rapi, kurang menarik dan kurang informatif hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan tentang konsep desain dan tools desain yang digunakan. Dengan adanya keahlian desain grafis dari pengurus OSIS akan memudahkan OSIS dalam membuat berbagai macam media promosi ataupun dokumentasi kegiatan yang dilakukan.

Kata Kunci : pelatihan, desain grafis, aplikasi canva

ABSTRACT

Graphic design was born from the need for communication between humans through visual media starting from the 19th century to modern times. OSIS is an Intra-School Organization. The OSIS is formed within the school and consists of students at the school and is coached by the teacher and will later participate in working for the good of the school. Graphic design training activities are carried out by the OSIS Management with the aim of the OSIS being a forum for students to participate in social and community activities at school. Having graphic design expertise from the OSIS administrators will make it easier for the OSIS to create various kinds of promotional media or documentation of activities carried out. Activities using the Canva application can broaden students' insight and expertise in the field of graphic design and can help OSIS promote, publish and manage OSIS and other extracurricular activities. In carrying out OSIS activities, OSIS members usually need to create marketing or advertising designs in the form of banners, posters and pamphlets, however the resulting designs are still less neat, less attractive and less informative, this causes a lack of knowledge about design concepts and the design tools used. Having graphic

design expertise from the OSIS administrators will make it easier for the OSIS to create various kinds of promotional media or documentation of activities carried out.

Keywords: training, graphic design, canva application

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat, baik teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi semua aspek kehidupan. Selain itu perkembangan teknologi dan informasi juga harus diimbangi dengan perkembangan desain yang berkualitas. Desain grafis lahir dari kebutuhan komunikasi antar manusia melalui media visual yang dimulai dari abad ke-19 hingga jaman modern (Dewojati, 2015). Menurut Aurella Ivanty Desain grafis merupakan salah satu dari sebuah ilmu terapan yang memiliki tujuan untuk memberikan pesan, informasi, ide, konsep, dan ajakan dalam bentuk visual kepada masyarakat.

Pada tahun 2013 aplikasi canva diluncurkan, aplikasi ini merupakan platform alat desain grafis untuk publikasi secara *online*. Canva, dengan mudah membuat materi dalam format visual (gambar) yang menarik dengan *template* dan materi-materi visual lainnya yang siap pakai dan dapat dimodifikasi. Ada beberapa kelebihan canva seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah kreativitas, lebih menghemat waktu dalam desain, praktis, memiliki kualitas gambar dengan resolusi yang baik, dapat mendukung kolaborasi, bisa mendesain dengan PC atau Android, dan hasil dapat diunduh dalam bentuk jpg dan pdf (Tanjung & Faiza, 2019). Tidak harus ahli untuk menggunakan aplikasi canva bahkan orang yang mau belajar pun bisa langsung mempelajari diaplikasi itu tersebut. (Adriani Kala lembang, dkk, 2021) ditambah lagi, Canva bersifat gratis, tidak perlu repot membeli atau mencari versi bajakan, Canva bisa langsung digunakan hanya dengan *Sign Up* saja

OSIS adalah Organisasi Intra Sekolah. OSIS di bentuk didalam sekolah dan beranggotakan siswa di sekolah itu dan dibina oleh guru itu dan nantinya turut serta berkarya untuk kebaikan sekolah. Kegiatan pelatihan desain grafis dilakukan pada Pengurus OSIS dengan tujuan OSIS merupakan wadah bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan social dan kemasyarakatan di sekolah. *Dalam melaksanakan kegiatan OSIS biasanya anggota OSIS perlu membuat desain pemasaran atau iklan dalam bentuk*

banner, poster dan pamphlet, akan tetapi desain yang dihasilkan masih kurang rapi, kurang menarik dan kurang informatif hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan tentang konsep desain dan tools desain yang digunakan. Dengan adanya keahlian desain grafis dari pengurus OSIS akan memudahkan OSIS dalam membuat berbagai macam media promosi ataupun dokumentasi kegiatan yang dilakukan . Kegiatan menggunakan aplikasi Canva dapat menambah wawasan dan keahlian siswa dalam bidang desain grafis serta dapat membantu OSIS mempromosikan, mempublikasikan dan mengelola kegiatan OSIS maupun ekstrakurikuler lainnya.

SMP Negeri 13 adalah salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di Desa Negeri Lama Kecamatan Baguala. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh tim bersama mitra diketahui bahwa kurang adanya pengetahuan dan pemahaman serta ketrampilan siswa tentang desain grafis , apalagi dalam organisasi siswa di sekolah sangat membutuhkan desain grafis dalam membantu kegiatan-kegiatan OSIS seperti promosi dan publikasi tentang sekolah serta kegiatan ekstrakurikuler lainnya yang dikelola OSIS dalam melakukan kegiatan. Untuk memudahkan siswa maka tim PKM akan melakukan kegiatan pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva. Selain itu tujuan lain dari kegiatan Pelatihan PKM ini diberikan bagi OSIS agar :

(1.) Meningkatkan krestivitas siswa dalam bidang desain grafis, (2) Membantu siswa dalam menyusun konsep dan ide sesuai bidang yang dicapai, (3). Mempermudah siswa dalam mengerjakan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva, (4) eningkatkan kemampuan siswa menggunakan perngkat lunak desain grafis dalam Membantu mengerjakan tugas-tugas sekolah (5) Membantu OSIS dalam menmpublikasikan berbagai kegiatan menggunakan media

1.2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh tim, maka dapat disimpulkan permasalahan mitra adalah :

- (1) Kurangnya pengetahuan dan pemahaman OSIS tentang penting desain grafis
- (2) Kurangnya ketrampilan OSIS dalam menggunakan desain grafis dalam bentuk Aplikasi canva guna menunjang kegiatan OSIS

1.3 Solusi Permasalahan

Tim PKM akan melakukan kegiatan pelatihan desain grafis pada pengurus OSIS SMP

Negeri 13 Kota Ambon sebanyak 1 (satu) kali . IPTEK yang akan di implementasikan pada mitra PkM

- Mitra akan dibekali pengetahuan tentang manfaat desain grafis pada pengurus OSIS SMP Negeri 13 Ambon
- Mitra akan diberikan pelatihan pembuatan desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva.

Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada calon mitra tersebut diusulkan beberapa alternatif solusi sebagai berikut :

Tabel I

Solusi yang Ditawarkan

NO	PERMASALAHAN	SOLUSI	INDIKATOR PENCAPAIAN
1	Kurangnya pengetahuan dan pemahaman pengurus OSIS dalam memanfaatkan desain grafis untuk kegiatan publikasi informasi kegiatan OSIS di sekolah .	1. Pemberian materi tentang manfaat desain grafis dalam kegiatan publikasi informasi kegiatan OSIS di di sekolah.	1. Adanya pengetahuan dan pemahaman pengurus OSIS tentang manfaat desain grafis dalam kegiatan publikasi informasi kegiatan OSIS di sekolah
2.	Kurangnya Ketrampilan pengurus OSIS dalam desain grafis menggunakan aplikasi canva dalam kegiatan publikasi informasi kegiatan OSIS di sekolah.	2. Diberikan pelatihan penggunaan desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva.	2. Adanya ketrampilan yang dapat setelah melakukan pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva.

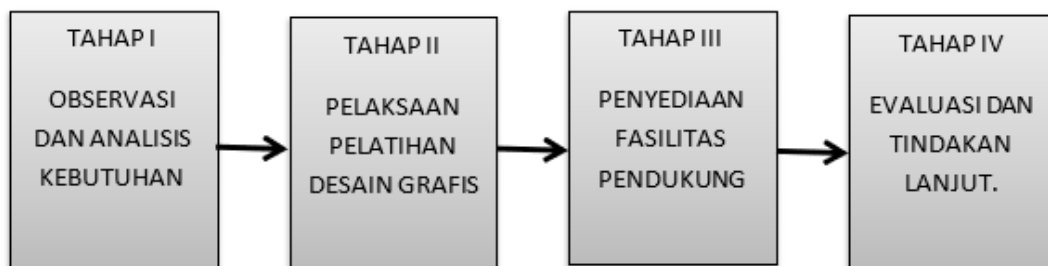
Solusi Permasalahan

METODE KEGIATAN

Kegiatan PKM yang dilakukan di SMP Negeri 13 Ambon yakni :

Gambar I

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan



1. Observasi dan Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini tim PKM menganalisis dan mengumpulkan informasi guna mengetahui permasalahan yang tengah dihadapi oleh mitra dan berusaha untuk mencari solusi yang terbaik. Pencarian informasi dilakukan dengan cara : berdiskusi dengan kepala sekolah SMP Negeri 13 beserta guru Pembina OSIS guna mendapatkan informasi tentang permasalahan yang tengah dihadapi oleh Pengurus OSIS kurang adanya pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan desain grafis sehingga mereka kurang mampu menggunakan desain grafis untuk mempublikasikan informasi tentang kegiatan OSIS di sekolah. Guna memudahkan siswa yang merupakan pengurus OSIS maka tim akan membantu siswa melatih desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva.

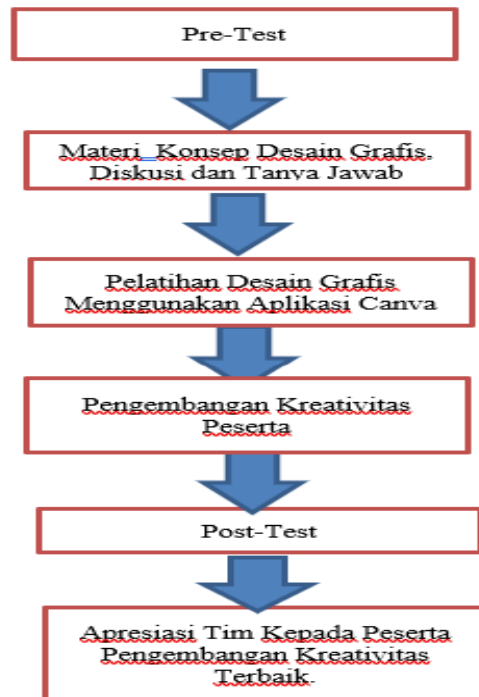
2. Pelaksanaan Pelatihan Kegiatan PKM

- a. Pada tahap ini mitra akan dibekali dengan pengetahuan dan kemampuan menggunakan desain grafis baik secara teoritis maupun praktis . Mitra diharapkan dapat memanfaatkan desain grafis sebagai sarana penyampaian informasi. Desain grafis dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan mitra.

Gambar 2

Proses Pelaksanaan PkM

b.



c. Partisipasi mitra pada tahap ini adalah :

- Menyiapkan peserta yang akan ikut sertakan dalam Pelatihan Desain Grafis
- Menyiapkan tempat pelaksanaan kegiatan
- Menyiapkan jaringan internet.
- Masing-masing peserta menyiapkan Smartphone
- Menyiapkan Infokus yang digunakan dalam pelatihan

Pada tahapan ini akan dilakukan pelatihan pembuatan desain grafis .

Bentuk desain yang dibuat adalah :

Undangan/spanduk/logo /benner

Penyediaan Fasilitas Pendukung

Pada tahapan ini akan diberikan fasilitas pendukung oleh tim PKM berupa buku- buku cetak yang terkait dengan desain grafis.. Adapun tujuan dari tim dalam memberikan buku-buku penunjang desain grafis agar tidak hanya sampai disini saja mitra belajar tentang desain grafis lebih dari itu mitra dapat belajar sendiri melalui buku-buku penunjang agar mitra memiliki pengetahuan dan pemahaman yang lebih dari cukup

tentang desain grafis .

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut.

Pada tahap evaluasi tim akan mencoba melihat dan mengevaluasi kembali atas kegiatan yang telah dilaksanakan, juga tim melihat hambatan-hambatan apa yang ditemui serta menyiapkan solusi untuk mengatasi hambatan-hambatan yang dimaksud. Kegiatan evaluasi meliputi :

- a. Melakukan diskusi bersama antara Kepala Sekolah, Pembina OSIS dan Pengurus OSIS terkait kendala dan solusi untuk mengatasi kendala tersebut.
- b. Membuat laporan dan publikasi.

HASIL YANG DICAPAI

3.1. Pembahasan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan oleh Tim PKM di SMP Negeri 13 Ambon. Kegiatan melalui 3 tahapan pelaksanaan yakni persiapan, Kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kegiatan.

3.2 Persiapan

Pada proses ini tim PKM melakukan serangkaian kegiatan untuk mendapatkan gambaran tentang keadaan mitra. Pada tahap ini tim PKM melakukan analisis situasi mitra. Melalui identifikasi kebutuhan dan penentuan solusi yang disesuaikan dengan mitra. Observasi adalah langkah yang dilakukan oleh tim di lokasi mitra. Melalui diskusi yang tim lakukan bersama kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan sekaligus Pembina OSIS , tim menemukan sejumlah permasalahan yang dihadapi mitra seperti kurangnya pengetahuan dan pemahaman serta ketrampilan mitra dalam menggunakan desain grafis untuk mengaplikasikan penyampaian informasi yang menarik tentang kegiatan OSIS. Maupun sekolah.

Guna menjawab tantangan ini, tim mengadakan rapat bersama dengan anggota tim lain untuk membahas permasalahan mitra dan akhirnya diputuskan bahwa tim PKL akan melakukan pelatihan desain grafis kepada OSIS SMP Negeri 13 Ambon dengan menggunakan aplikasi canva. Alasan tim menggunakan aplikasi ini adalah

karena platform ini memiliki kemudahan cara penggunaannya sudah banyak digunakan oleh siswa/i setingkat SMP dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah selain itu aplikasi ini ada yang gratis dan aplikasi ini memiliki banyak fitur yang beragam dan menarik yang disediakan . Keberadaan templet-templet yang beragam memudahkan pengguna pemula.

Untuk mengatasi permasalahan mitra , maka Tim PKL menawarkan kepada mitra solusi kepada OSIS dengan melakukan pelatihan desain grafis dengan tujuan untuk mentransferkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pelatihan menggunakan aplikasi canva.

3.3. . Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan kegiatan berlangsung pada hari Selasa, 7 Mei 2024 bertempat di ruang Lab computer SMP Negeri 13 Ambon.

Kegiatan diawali dengan pembukaan kegiatan yang dilakukan oleh Kepala Sekolah SMP Negeri 13 Ambon Ibu Yandiana Teresia Plating,S.Si, setelah acara pembukaan dilanjutkan dengan pre-test. Tujuan dilaksanakan pre-test ini adalah untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman peserta terhadap desain grafis dan penggunaan aplikasi canva..Setelah Pre-test kegiatan dilanjutkan pemberian materi oleh Bapak Jimmy Sirait, ST., BFA.,MFA sekaligus sebagai ketua tim pelaksanaan PkM ini. Materi yang disampaikan terkait tentang desain grafis dan pemanfaatan desain grafis sebagai media penyampaian informasi secara menarik

Gambar 3

Situasi Pemberian Materi & Pelatihan



Hasil Pre Tes Dan Post Tes Dan Check List

A. Hasil Pre-Test Dan Post Test

Pre Test dan Post-Test diberikan sebagai rujukan dari kegiatan yang telah dilakukan oleh Tim PkM . Dalam bentuk kuesioner . Ada,5 indikator yang dipakai sebagai tolak ukur yang digunakan oleh Tim PkM dalam mengukur keberhasilan pelatihan kegiatan ini. Adapun 5 indikator yang dimaksud meliputi :

- Kepuasan Peserta Dalam mengikuti pelatihan ini
- Pemahaman Peserta tentang desain grafis
- Pemahaman dan ketrampilan teknologi menggunakan aplikasi canva
- Penyerapan atas materi yang disampaikan
- Pelatihan berkelanjutan

Tabel 2

Tingkat Kepuasan Peserta Dalam Mengikuti Kegiatan PkM

No	Pernyataan	Jumlah	Persen
1	Sangat Puas	9	42,86
2	Puas	7	3,33
3	Cukup Puas	2	9,52
4	Kurang Puas	2	9,52
5	Tidak Puas	1	4,77
	Jumlah	21	00

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui tingkat kepuasan peserta dalam mengikuti kegiatan PkM Pelatihan desain grafis periklanan diketahui bahwa 42,86 % peserta menjawab sangat puas , 3,33 % menjawab puas dan 9,52 % peserta menjawab cukup puas dan kurang puas serta 4,77 % peserta menjawab tidak puas.

Tabel 3
Pemahaman peserta Tentang Desain Grafis

No	Pernyataan	Jumlah	Persen
1	Ya	1	4,70
2	Tidak	18	85,6
3	Ragu-ragu	2	9,7
4	Jumlah	21	100
	Jumlah	21	100

Sebelum dilakukan pemberian materi tentang desain grafis, hasil pre tes menunjukkan bahwa peserta yang memahami tentang desain grafis adalah sebagai berikut : 4,70 % peserta menjawab memahami tentang desain grafis, 85,6 % peserta menjawab tidak memahami tentang desain grafis dan 9,7 % peserta menjawab ragu-ragu. Dapat disimpulkan bahwa banyak peserta yang belum memahami tentang desain grafis.

Tabel 4
Pemahaman Dan Ketrampilan Teknologi Menggunakan Aplikasi Canva

No	Pernyataan	Jumlah	Persen
1	Ya	14	66,66
2	Tidak	2	9,53
3	Ragu-ragu	5	23,81
4	Jumlah	21	100

Tingkat pemahaman dan ketrampilan teknologi peserta menggunakan aplikasi canva diketahui bahwa 66,66 % peserta sudah memiliki pemahaman menggunakan aplikasi canva, 9,53 % peserta tidak memiliki pemahaman menggunakan aplikasi canva serta 23,81 peserta menjawab ragu-ragu dalam pemahaman menggunakan aplikasi canva.

Tabel 5
Pemahaman Materi

No	Pernyataan	Jumlah	Persen
1	Ya	16	76,2
2	Tidak	3	14,3
3	Ragu-ragu	2	9,5
4	Jumlah	21	100

Dari hasil diketahui bahwa 76,2 % peserta menjawab memahami materi yang disampaikan, 14, 4 % menjawab tidak memahami materi serta 9,5 % menjawab ragu-ragu atas pemahaman materi yang disampaikan.

Tabel 6
Pelatihan Berkelanjutan

No	Pernyataan	Jumlah	Persen
1	Ya	18	85,21
2	Tidak	2	9,53
3	Ragu-ragu	1	4,76
4	Jumlah	21	100

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa 85,21 % peserta masih berharap ada kegiatan ini berkelanjutan, 9,53 % tidak menginginkan kegiatan ini berkelanjutan dan 4,76 % menjawab ragu-ragu.

B. Penutup

Tanggapan Dan Harapan Peserta

Dalam pelaksanaan kegiatan ini para anggota OSIS SMP Negeri 13 Kota Ambon sangat antusias untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang mendesain dengan menggunakan tool yang baru yang belum dipelajari sebelumnya. Kegiatan pengabdian ini mendapatkan respon positif dari para peserta.

Tanggapan peserta anggota OSIS SMP Negeri 13 Kota Ambon sebagai peserta mereka berharap dari pelatihan ini bisa meningkatkan pemahaman dan membantu dalam hal mendesain brosur atau plamfet promosi kegiatan- kegiatan OSIS agar

lebih menarik dan informatif. Dalam mendukung kegiatan-kegiatan OSIS perlu dilakukan promosi untuk menarik minat siswa siswi mengikuti setiap kegiatan yang ada sehingga diperlukan perencanaan dan perancangan brosur atau plamflet kegiatan yang bisa tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Dengan pelatihan ini diharapkan peserta OSIS SMP Negeri 13 Kota Ambon mengetahui bahwa dalam mendesain brosur banyak hal yang perlu diperhatikan seperti gambar dan tulisan harus jelas, komposisi gambar dan tulisan harus proposional, komposisi warna, isi brosur harus sesuai kebutuhan, pastikan isi menimbulkan daya Tarik yang tinggi dan dapat menarik minat siswa siswi/i SMP Negeri 13 Kota Ambon

Gambar 4
Sesi Foto Bersama Peserta Setelah Pelatihan



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada **Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Kristen Indonesia Maluku (UKIM)** yang telah mendanai pelaksanaan PkM ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mitra SMP Negeri13 Ambon yang telah bersedia untuk bekerjasama demi suksesnya pelaksanaan kegiatan PkM ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adriani Kala'lembang, dkk. Edukasi Pembuat Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang Vol. 2, No. 2, November, 2021

Aurella Irvanti Widyanal & Heru Dwi Waluyanto. Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi .VISUAL1Desain Komunikasi Visual, Humaniora Dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra.2022

Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. Imaji,

Erliyan Redy Susanto, dkk. PKM Pelatihan Desain Grafis Untuk OSIS Mngunakan Aplikasi Canva. Journal of Engineering and Information Technology for Community Service. Vol .1 No 3 thn 2023.

<https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>

<https://pusatinformasi.belajar.id/hc/id/articles/11575688847513-Apakah-itu-Canva-untuk-Pendidikan#>