

## CARA DESAIN POSTER PROMOSI DARI APLIKASI “CANVA” PADA SMP PGRI 1 CIPUTAT

Eko Suharyanto<sup>1\*</sup>  
Chrisantus Tristianto<sup>2</sup>  
Ghema Nusa Persada<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang, Banten, Indonesia

[dosen01830@unpam.ac.id](mailto:dosen01830@unpam.ac.id)<sup>1\*</sup>

[dosen01513@unpam.ac.id](mailto:dosen01513@unpam.ac.id)<sup>2)</sup>

[dosen02682@unpam.ac.id](mailto:dosen02682@unpam.ac.id)<sup>3)</sup>

### Kata Kunci:

[Teknologi  
Informasi, Canva,  
Poster]

**Abstrak:** Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat, baik teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi semua aspek kehidupan. Desain grafis lahir dari kebutuhan komunikasi antar manusia melalui media visual yang dimulai dari abad ke-19 hingga jaman modern. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu canva. Canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android. 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). Poster merupakan suatu media publikasi yang memadukan antara tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak. Poster yang digunakan sebagai media atau perantara dapat digunakan untuk menyampaikan pesan baik secara umum maupun secara khusus dalam pembelajaran. Sebagai generasi milenial siswa juga perlu melatih skill mereka terutama pada bidang desain grafis karena pada zaman sekarang ini desain grafis sangat dibutuhkan seperti pada pembuatan poster yang berguna untuk memberikan suatu informasi.

Published by:



Copyright © 2022 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



<https://dmi-journals.org/jai/>

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat dan hampir telah mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Dalam era teknologi informasi ini ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Perkembangan yang terjadi juga sangat berpengaruh terhadap kegiatan-kegiatan yang ada.

Salah satu kebutuhan pokok manusia saat ini adalah adanya pendidikan, sehingga tidak heran sebagian manusia rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk mendapatkan pendidikan yang baik. Proses pembelajaran di sekolah tidak lepas dari pendekatan, metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketepatan metode ataupun media yang digunakan akan sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran ialah dari capaian pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah memahami atau menguasai materi pembelajaran.

Menurut Sinsuw dan Sambul (2017), perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*.

Sehingga diyakini bahwa pendidikan begitu sangat berguna bagi kehidupan manusia. Menurut Sukoco (2014: 216) pendidikan adalah dilakukan oleh orang dewasa termasuk di dalamnya guru, membantu anak didik mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Bunyi undang-undang ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan baik formal maupun non formal.

Berdasarkan peraturan pemerintah dengan nomor, PP No 4 Tahun 2014. Perguruan Tinggi memiliki otonomi untuk menyelenggarakan Pendidikan Tinggi dan pengelolaan Perguruan tinggi sendiri lembaganya, sebagai pusat penyelenggaraan Tri Dharma Perguruan Tinggi Otonomi di bidang akademik, yang meliputi penetapan norma dan kebijakan operasional serta pelaksanaan pendidikan dan serta pengabdian kepada masyarakat, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Berdasarkan ketentuan tersebut diatas dengan ini kami bermaksud melaksanakan salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi tersebut yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat, hal ini dilaksanakan berkaitan dengan kepedulian kami selaku lembaga atau institusi yang bergerak di bidang Pendidikan khususnya Pendidikan Tinggi dengan mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat, baik teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi semua aspek kehidupan. Terlebih lagi pada era new normal akibat pandemi virus corona menuntut semua orang untuk selalu update

dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. 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). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu canva. Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012.

Canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android. 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).

Canva menyediakan desain beragam dan menarik yang membuat penyampaian informasi tidak membosankan (Pelangi, 2020). 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 yang menyebabkan kebutuhan akan paket data (Resmini' et al., 2021). Tapi, walaupun terdapat kekurangan tersebut, beberapa desain dalam opsi gratis sudah lebih dari cukup untuk dipakai di berbagai acara atau kepentingan. Pilihan gratis Canva tidak akan habis meskipun dipakai untuk desain poster acara berbeda setiap minggunya. Jadi, sudah lebih dari cukup. Tinggal bagaimana kreativitas pengguna dalam merancang poster yang menarik. Berlandaskan latar belakang masalah tersebut, kami ingin menjembatani sebagai wadah edukasi mengenai Canva. Kami yang tergabung dalam PKM ini, berharap agar masyarakat khususnya para siswa menjadi termotivasi untuk meningkatkan kreatifitas pada masing masing individu.

Poster merupakan suatu media publikasi yang memadukan antara tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak. Poster yang digunakan sebagai media atau perantara dapat digunakan untuk menyampaikan pesan baik secara umum maupun secara khusus dalam pembelajaran. Sebagai generasi milenial siswa juga perlu melatih skill mereka terutama pada bidang desain grafis karena pada zaman sekarang ini desain grafis sangat dibutuhkan seperti pada pembuatan poster yang berguna untuk memberikan suatu informasi.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Pamulang (UNPAM) khususnya prodi Sistem Informasi merespon akan kepedulian tersebut dengan menyelenggarakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa *"Pelatihan Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi Canva pada SMP PGRI 1 Ciputat Tangerang Selatan Banten"*.

## Metode Pelaksanaan

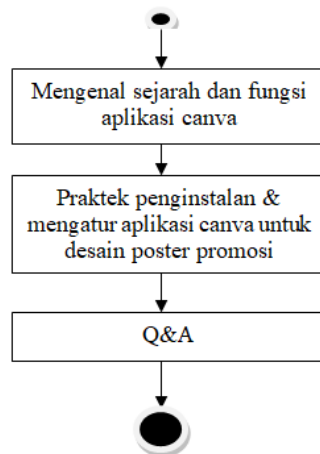
### Desain Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dari kegiatan PkM ini yakni melalui kegiatan yang mengedukasi berupa penyuluhan dan pelatihan kepada siswa SMP PGRI 1 Ciputat

Tangerang Selatan yang di kemas dengan nama kegiatan “Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi Canva Pada SMP PGRI 1 Ciputat “.

Berikut adalah *flowchart* mengenai desain pemecahan masalah pada objek PkM di SMP PGRI 1 Ciputat:

1. Mengetahui sejarah dan fungsi aplikasi Canva.
2. Praktek penginstalan & mengatur Aplikasi Canva untuk desain poster promosi
3. Sesi quiz tanya jawab
4. Penutupan



Gambar 1. Activity Diagram

### Realisasi Pemecahan Masalah

Fokus PKM ini yaitu pada kelompok sasaran program pengabdian masyarakat yang dalam hal ini dilaksanakan pada siswa SMP PGRI 1 Ciputat Tangerang Selatan yang beralamatkan di Jl. Pendidikan No.30, Ciputat, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten 15411, Kota Tangerang Selatan, Banten. Dengan jumlah peserta 15 siswa. Adapun kegiatannya adalah berupa penyuluhan dan pengenalan serta praktek pembuatan Aplikasi Canva untuk desain poster promosi.

Pembuatan Aplikasi Canva untuk desain poster promosi pada siswa SMP PGRI 1 Ciputat yang menjadi tema pada kegiatan PKM ini mempunyai maksud dan tujuan yaitu sebagai penambah wawasan siswa SMP PGRI 1 Ciputat mengenai Aplikasi Canva untuk meningkatkan pembelajaran, kreatifitas dan kemandirian para siswa SMP PGRI 1 Ciputat. Hal tersebut Alhamdulillah dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Metode pelaksanaan yang dijalankan team PKM dari civitas akademik Universitas Pamulang, yaitu mengatur jadwal observasi, mengelola data, mengatur jadwal kegiatan, membuat proposal dan laporan kegiatan serta melaksanakan luaran yang diharapkan dan direncanakan.

### Hasil dan Pembahasan

Dalam hal ini mitra sangat baik dalam menyambut kegiatan ini, mitra berharap kegiatan ini dapat menjadi kegiatan berkesinambungan dalam meningkatkan kegiatan di SMP PGRI 1 Ciputat. Sehingga dapat membantu tingkat kualitas siswa SMP PGRI 1 Ciputat tersebut.

Evaluasi Program kegiatan PKM ini berupa kuesioner kegiatan, dimana hasil kuesioner tersebut akan menjadi pedoman evaluasi dan kegiatan selanjutnya. Persiapan Sarana dan Prasarana yang digunakan adalah Ruang Kelas, Koneksi Internet, Banner/Poster, Sound Sistem, Sertifikat, Printer dan Alat Tulis Kantor, Flashdisk, Plakat dan Souvenir, Publikasi, Laptop dan Handphone masing-masing anggota pengabdian.

Solusi yang ditawarkan untuk memenuhi harapan yang dihadapi mitra secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan yakni:

1. Memberikan pelatihan dan training kepada siswa dari SMP PGRI 1 Ciputat.
2. Melakukan kontrol kemajuan dari kegiatan yang telah dilaksanakan, bisa dengan tanya jawab pada peserta atau dengan memberikan kuesioner hasil kegiatan.
3. Mencari dan menemukan atau mengidentifikasi kendala baru yang akan muncul dari kegiatan yang telah berlangsung. Dimana hasil dari penemuan akan dijadikan kegiatan PKM selanjutnya dalam menyelesaikan masalah atau harapan mitra dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan siswa supaya bisa menjadi manfaat bagi semuanya sesuai harapan yang akan dicapai.

Pada sambutan yang diberikan oleh Kepala Sekolah SMP PGRI 1 Ciputat, menyampaikan agar kedepannya kegiatan seperti ini dapat berlanjut dengan materi-materi yang bisa membantu para siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan PKM tersebut di ketuai oleh Eko Suharyanto, S.T, M.Kom, dan beranggotakan 2 Dosen yang terdiri dari Prodi Sistem Informasi, yaitu Chrisantus Trisianto, S.T, M.Kom dan Ghema Nusa Persada S.Kom., M.TI. Selain beranggotakan Dosen, kegiatan PKM melibatkan juga 5 Mahasiswa Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Pamulang yaitu Maulana Ganishaputra, Aditya Pratama, Arvie Gita Safitri, Dhea Amalia Putri dan Fuad Ali yang berkontribusi membantu kelancaran selama proses PKM.

Pada kesempatan PKM ini, dihadiri oleh 15 peserta dimana peserta merupakan siswa dan siswi dari SMP PGRI 1 Ciputat. Dapat dilihat dari para siswa sangat bersemangat mengikuti pemaparan kegiatan tersebut. Bahkan, peserta melontarkan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan PKM ini.

## Penutup

### Kesimpulan

Alhamdulillah, kegiatan PKM dapat terlaksana dengan baik, berikut adalah hasil dari penilaian yang berdasarkan kuisisioner berupa *Google Form* yang isinya adalah kesan dan pesan para peserta dan diisi oleh peserta setelah acara berlangsung, diantaranya:

1. Dari kandidat pelatihan pembuatan poster menggunakan CANVA yang ikut serta yakni siswa dan siswi SMP PGRI 1 CIPUTAT merespon hangat dan mengapresiasi yang mendalam terhadap pelatihan tersebut.
2. Pada pemaparan proses pembuatan poster menggunakan CANVA guna mengaktualkan siswa dan siswa SMP PGRI 1 CIPUTAT untuk lebih berkualitas dalam menebarkan pemaparan mengenai cara membuat poster pada CANVA.
3. Tersampainya materi pelatihan yang menunjukkan adanya respon positif yang diberikan pada pelatihan tersebut.

4. Respon positif yang ditimbulkan oleh peserta dari pelatihan yang dilakukan panitia meliputi siswa dan siswi SMP PGRI 1 CIPUTAT mendapatkan pengetahuan baru terkait bagaimana membuat poster di aplikasi CANVA serta terdapat kebanggaan tersendiri oleh peserta pelatihan karena mendapatkan sertifikat keikutsertaan pada kegiatan yang sudah diselenggarakan oleh panitia.

### **Saran**

1. Pelatihan tingkat lanjutan setelah pasca kegiatan diperlukan karena masih banyak yang bisa dieksplorasi lebih dalam lagi tentang fitur-fitur yang ada didalam Aplikasi CANVA ini.
2. Evaluasi dan monitoring setelah sistem usulan diterapkan dengan tujuan untuk mendapatkan sistem usulan yang lebih baik lagi pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada periode berikutnya.
3. Pihak team Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang dan Kepala Sekolah SMP PGRI 1 Ciputat bersama-sama mengevaluasi dan menemukan atau mengidentifikasi permasalahan baru yang akan muncul dari kegiatan PKM yang telah berlangsung

### **Ucapan Terimakasih**

Penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Dede Supriyadi, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Prodi Sistem Informasi dan Bapak Cartam, S.Pd. M.Pd. selaku Kepala SMP PGRI 1 Ciputat.

### **Referensi**

- Oktaviana Vince Mete, R. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Untuk Menunjang Kreativitas Siswa SMA Negeri 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Setya Resmini, I. S. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris . *Abdimas Siliwangi* .
- Silvia Djonaidi, N. W. (2021). Pengaruh Media Poster Digital Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Terhadap Kemampuan Berbicara Mahasiswa . *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*
- Yana Adharani, R. L. (2020). Pelatihan Pembuatan Flyer Promosi untuk Menunjang Digital Marketing pada Klinik Kesehatan . *semnaskat*.
- Cahyani, A. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*. 3(1).
- Febrianto, G.L., Sulton., dan Praherdiono, H. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Pelatihan Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 149- 157.
- Resmini, S., Satriani, I., dan Rafi, M. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.
- Abdimas *Siliwangi*, 4 (2): 335-343 Setiawan, B.A., dan Jatmikowati, T.E. 2021. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul

Arqom. *Abdi Indonesia*, 1(1):1-8

Sinsuw, A.A.E., dan Sambul, A.M. 2017. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(3), 105-110.

Tanjung, R.E., dan Faiza, D. 2019. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.

Wartomo, W. 2016. Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VII*, (November).