

PELATIHAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL DENGAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA SMK TRIGUNA 1956

Dewi Kusumaningsih^{*1}, Rusdah², Jan Everhard³, Ririt Roeswidiah⁴, Mohammad Syafrullah⁵

¹ Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

^{2,5} Magister Ilmu Komputer, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

³ Sistem Komputer, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

⁴ Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

e-mail: dewi.kusumaningsih@budiluhur.ac.id^{*1}, rusdah@budiluhur.ac.id², yan.everhard@budiluhur.ac.id³,

ririt.roeswidiah@budiluhur.ac.id⁴, mohammad.syafrullah@budiluhur.ac.id⁵

(*: coresponding author)

Abstrak

Maraknya penggunaan media sosial sebagai media informasi yang mudah dan menarik disenangi oleh kalangan remaja. Tingginya pengguna media sosial di Indonesia juga memberikan peluang pendapatan bagi beberapa pengguna media sosial yang memiliki banyak pengikut, serta beralihnya proses bisnis yang sebagian besar menggunakan media sosial sebagai media pemasaran atau branding. Peluang-peluang memanfaatkan media sosial sebagai sumber pendapatan memunculkan kebutuhan akan keterampilan bagi remaja untuk menguasai bagaimana membuat desain grafik yang menarik dan mudah. SMK Triguna 1956 sebagai mitra pengabdian kepada Masyarakat (PPM) bekerjasama dengan tim dosen Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur untuk memberikan pengenalan dan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva, dengan tujuan membekali siswa/i SMK Triguna 1956 dalam meningkatkan ketrampilan membuat desain menarik sehingga membantu mereka dalam membuat konten di media sosial sehingga dapat menarik banyak pengikut. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui pendampingan berbentuk praktek komputer dan evaluasi pemahaman. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam desain grafis menggunakan Canva, agar peserta dapat membuat berbagai desain untuk media sosial, pemasaran, dan kebutuhan dunia kerja. Hasil Pelatihan ini berhasil memberikan keterampilan desain grafis yang relevan dengan kebutuhan industri. Didapatkan hasil nilai 92% memenuhi kecukupan dalam melakukan desain dengan aplikasi yang disediakan, termasuk didalamnya 40% peserta mendapat nilai diatas kecukupan. Terdapat 8% peserta masih membutuhkan latihan tambahan guna mencapai kecukupan nilai.

Kata kunci: aplikasi canva, desain grafis, dunia kerja, sekolah menengah kejuruan, SMK Triguna 1956.

Abstract

The widespread use of social media as an easy and interesting information medium is favored by teenagers. The high number of social media users in Indonesia also provides income opportunities for some social media users who have many followers, as well as a shift in business processes that mostly use social media as a marketing or branding medium. Opportunities to utilize social media as a source of income raise the need for skills for teenagers to master how to make attractive and easy graphic designs. SMK Triguna 1956 as a community service (PPM) partner collaborates with a team of lecturers from the Faculty of Information Technology, Budi Luhur University to provide an introduction and training in graphic design using the Canva application, with the aim of equipping students of SMK Triguna 1956 in improving their skills in making attractive designs so that they can help them in creating content on social media so that they can attract many followers. The method of implementing this community service activity is through assistance in the form of computer practice and evaluation of understanding. The purpose of implementing this activity is to equip participants with practical skills in graphic design using Canva, so that participants can create various designs for social media, marketing, and workplace needs. The results of this training were successful in providing graphic design skills that are relevant to industry needs. 92% of the participants scored adequately in doing design with the application provided, including 40% of participants scoring above adequacy. There are 8% of participants who still need additional training to achieve sufficient scores.

Keywords: canva app, graphic design, SMK triguna 1956, vocational high school, world of work.



1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, keterampilan dalam bidang desain grafis telah menjadi salah satu keahlian yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Desain grafis tidak hanya relevan dalam sektor kreatif, tetapi juga di berbagai bidang seperti pemasaran, *e-commerce*, media sosial, dan komunikasi visual [1]. Oleh karena itu, pendidikan vokasi, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memegang peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dan aplikatif agar siap menghadapi tuntutan dunia kerja [2]. Salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh banyak industri adalah desain grafis, yang dapat dipelajari menggunakan berbagai perangkat lunak [3].

Salah satu *platform* desain grafis yang kini semakin populer di kalangan pemula dan profesional adalah Canva [4]. Canva adalah alat desain berbasis web yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain grafis, seperti poster, banner, infografis, dan konten media sosial. Dengan antarmuka yang sederhana dan berbagai fitur yang mudah diakses, aplikasi Canva menjadi pilihan yang menarik untuk pendidikan di SMK, termasuk untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja [5].

SMK Triguna 1956, sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja, memiliki tantangan besar untuk memberikan pelatihan yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Berkaitan dengan peluang kerja, teknologi yang mudah dan terjangkau bagi remaja adalah teknologi media sosial, remaja saat ini menggunakan media sosial sebagai sumber informasi utama karena kemudahannya dalam memberi akses mudah dan cepat serta menyenangkan karena menampilkan visualisasi yang menarik.

Sehingga peluang untuk memanfaatkan media sosial menjadi sumber pendapatan bagi pelajar menjadi potensial. Namun pelajar pada SMK Triguna 1956 belum memiliki keterampilan dalam membuat desain yang dapat dipublikasi menjadi konten di media sosial, keterampilan menampilkan desain menarik bertujuan untuk mendapatkan banyak pengikut dan tentunya semakin banyak pengikut maka menciptakan peluang mendapatkan pendapatan. Dengan kemampuan mendesain tentunya akan meningkatkan kreatifitas dan imajinasi remaja dalam memaksimalkan content dari media sosial yang dimiliki.

Berdasarkan masalah tersebut, maka tim dosen dari Fakultas teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur mengusulkan solusi dengan mengadakan pelatihan desain grafis dengan aplikasi Canva. Pelatihan ini tidak hanya akan mengajarkan keterampilan teknis dalam desain, tetapi juga membekali siswa dengan kompetensi yang lebih luas yang dibutuhkan di dunia professional [6].

Pendidikan di tingkat SMK di Indonesia memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar. Namun, salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh SMK adalah ketidaksesuaian antara kurikulum yang diajarkan dan kebutuhan industri yang terus berubah. Dalam konteks desain grafis, misalnya, penggunaan perangkat lunak yang terus berkembang menuntut adanya pembaruan materi ajar secara berkala. Beberapa SMK masih mengajarkan perangkat lunak desain grafis yang terbilang lebih kompleks dan membutuhkan keterampilan tinggi, sementara di dunia industri, banyak pekerjaan desain grafis yang dapat dilakukan menggunakan perangkat lunak yang lebih sederhana dan mudah diakses, seperti Canva.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Sobari dkk, ketidaksesuaian antara kurikulum pendidikan dan kebutuhan industri merupakan masalah yang signifikan [7]. Banyak kurikulum yang belum mencakup alat dan teknik terbaru dalam desain grafis, yang dapat membuat siswa kesulitan untuk beradaptasi dengan cepat di dunia kerja. Dalam hal ini, pelatihan yang berfokus pada penggunaan Canva dapat menjadi salah satu solusi untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Menurut data dari Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia [8], sektor industri kreatif di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan, dan desain grafis merupakan salah satu subsektor yang paling berkembang. Industri kreatif di Indonesia tidak hanya meliputi bidang seni dan hiburan, tetapi juga mencakup sektor pemasaran, *e-commerce*, dan teknologi informasi. Dengan demikian, permintaan akan tenaga kerja terampil di bidang desain grafis, termasuk penggunaan alat desain seperti Canva, semakin meningkat.

Canva, sebagai salah satu *platform* desain grafis yang berbasis web, telah banyak digunakan oleh berbagai perusahaan dan individu untuk menciptakan desain yang menarik dengan waktu yang relatif singkat. Alat ini sangat berguna bagi pemula dan juga profesional yang membutuhkan alat desain yang



mudah digunakan, cepat, dan hemat biaya [9]. Penguasaan Canva akan memberi siswa SMK, termasuk yang ada di SMK Triguna 1956, keuntungan kompetitif di pasar kerja, karena mereka akan mampu membuat berbagai jenis desain grafis yang relevan dengan kebutuhan industri [10].

Canva menawarkan banyak keuntungan untuk pendidikan desain grafis di SMK. *Platform* ini menyediakan berbagai template desain yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan, mulai dari desain media sosial, poster, infografis, hingga presentasi bisnis [11]. Dengan antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami, Canva memungkinkan siswa untuk belajar desain grafis tanpa harus memiliki latar belakang teknis yang mendalam.

Menurut penelitian oleh D. Wijonarko dkk, penggunaan Canva dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena *platform* ini menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan tidak membingungkan siswa dapat dengan mudah membuat desain mereka sendiri, mengembangkan kreativitas, dan mendapatkan umpan balik langsung dari pengajar [12]. Hal ini sangat penting dalam pendidikan vokasi, karena siswa tidak hanya diajarkan keterampilan teknis, tetapi juga diharapkan untuk dapat berpikir kreatif dan inovatif.

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva di SMK Triguna 1956 tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga untuk membekali mereka dengan kompetensi yang lebih luas, seperti kemampuan komunikasi, dan kreativitas. Kompetensi-kompetensi ini sangat penting di dunia kerja, terutama dalam bidang yang mengandalkan kolaborasi dan kreativitas, seperti desain grafis. Menurut studi oleh M Teguh Dwi Rizki dkk, kompetensi komunikasi yang baik sangat diperlukan dalam dunia desain grafis, karena seorang desainer harus mampu memahami kebutuhan klien, berkomunikasi dengan jelas tentang ide desain, dan menjelaskan konsep desain secara efektif [13]. Pelatihan desain grafis menggunakan Canva dapat mengajarkan siswa untuk bekerja dengan berbagai jenis klien dan memenuhi ekspektasi mereka dalam hal estetika dan fungsionalitas desain.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan keterampilan desain grafis kepada pelajar di SMK Triguna 1956 dengan menggunakan aplikasi desain grafis berbasis cloud yang mudah digunakan, yaitu Canva, yang memungkinkan mereka untuk membuat berbagai desain visual yang dapat digunakan sebagai konten pada media sosial.

2. METODE

Pelatihan desain grafis menjadi salah satu solusi penting dalam mempersiapkan siswa SMK Triguna 1956 untuk memasuki dunia kerja. Desain grafis merupakan keterampilan yang banyak dibutuhkan di berbagai sektor, seperti pemasaran digital, branding, media sosial, dan banyak lagi [14]. Untuk mendukung kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja, pelatihan desain grafis menggunakan alat yang mudah diakses, seperti Canva, menjadi pilihan yang sangat tepat. Canva, menciptakan media pembelajaran yang menarik dan informatif. Penerapan konsep desain visual efektif serta integrasi teknologi dalam pembelajaran secara daring berhasil memberikan dampak positif terhadap penyampaian materi pembelajaran [15]. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui pendampingan berbentuk praktek komputer dan evaluasi pemahaman. Dalam konteks ini, metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis akan dilakukan melalui langkah-langkah yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga pelaksanaan kegiatan.

2.1. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah analisis kebutuhan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kondisi, tantangan, dan harapan siswa SMK Triguna 1956 terkait keterampilan desain grafis serta seberapa besar kebutuhan mereka untuk memperoleh keterampilan tersebut.

a. Identifikasi Sasaran

Sasaran dari pelatihan ini adalah siswa SMK Triguna 1956 berlokasi di Jl. H. Muchtar Raya No.56 E, Petungkang Utara, Kec. Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12260. Peserta adalah siswa dan siswa kelas X, XI, atau XII. Mereka diharapkan telah memiliki pemahaman dasar terkait desain grafis, namun belum memiliki keterampilan yang mendalam untuk menggunakan perangkat lunak desain yang lebih kompleks. Dengan demikian, pelatihan ini ditujukan untuk memperkenalkan dan mengajarkan penggunaan Canva sebagai alat desain grafis yang sederhana dan mudah dipahami.

b. **Survey Kebutuhan**

Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan desain grafis siswa, dilakukan survei kepada mereka mengenai kebutuhan desain dalam dunia kerja dan tantangan yang mereka hadapi dalam menguasai desain grafis. Survei ini bertujuan untuk menggali sejauh mana siswa mengetahui pentingnya desain grafis di dunia industri dan seberapa besar minat mereka untuk mempelajari platform desain grafis seperti Canva.

c. **Analisis GAP Keterampilan**

Analisis ini dilakukan untuk mengevaluasi gap antara keterampilan desain grafis yang dimiliki siswa dan keterampilan yang dibutuhkan oleh industri. Berdasarkan hasil survei, ditemukan bahwa banyak siswa SMK yang sudah memiliki pengetahuan dasar tentang desain, namun belum terbiasa dengan penggunaan alat desain yang lebih praktis dan efisien, seperti Canva. Hal ini menjadi dasar mengapa pelatihan Canva menjadi sangat relevan bagi siswa.

d. **Penyusunan Profil Kebutuhan**

Setelah menganalisis hasil survei dan wawancara, dibuatlah profil kebutuhan siswa, yang mencakup ketertarikan mereka terhadap desain grafis, keinginan mereka untuk bekerja di bidang yang membutuhkan keterampilan desain, dan tantangan yang mereka hadapi dalam mempelajari perangkat desain grafis. Profil ini menjadi acuan dalam merancang materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

2.2. Perencanaan Kegiatan

Setelah tahap analisis kebutuhan, perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan untuk memastikan bahwa pelatihan dapat terlaksana dengan lancar dan memberikan manfaat yang optimal bagi siswa.

a. **Tujuan Kegiatan**

Tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk membekali siswa SMK Triguna 1956 dengan keterampilan desain grafis menggunakan Canva, sehingga mereka dapat membuat berbagai desain yang diperlukan dalam dunia kerja, seperti desain media sosial, poster, flyer, dan konten visual lainnya. Dengan keterampilan ini, siswa diharapkan dapat lebih siap bersaing di pasar kerja yang semakin digital.

b. **Materi Pelatihan**

Materi yang akan diberikan dalam pelatihan ini meliputi:

- (1) Pengenalan dasar desain grafis, termasuk elemen-elemen dasar seperti warna, tipografi, dan layout.
- (2) Penggunaan Canva untuk membuat desain grafis, mulai dari pembuatan poster, infografis, hingga desain media sosial.
- (3) Teknik dasar dalam mengedit gambar dan teks menggunakan Canva.
- (4) Praktik langsung membuat desain dengan Canva sesuai dengan tema yang diberikan.
- (5) Tips dan trik untuk meningkatkan kreativitas dalam mendesain.

c. **Durasi Peserta**

Pelatihan akan dilaksanakan selama dua hari. Hari pertama akan diisi dengan teori dasar desain grafis dan pengenalan Canva. Pada hari kedua, siswa akan langsung mempraktikkan pembuatan desain dengan Canva di bawah bimbingan instruktur.

d. **Peserta**

Peserta pelatihan adalah siswa dari SMK Triguna 1956 yang terpilih berdasarkan hasil survei dan analisis kebutuhan. Jumlah peserta pelatihan akan dibatasi sekitar 15-20 orang per kelompok untuk memastikan setiap siswa mendapatkan perhatian yang cukup selama sesi pelatihan.

e. **Tempat Pelaksanaan**

Pelatihan akan dilaksanakan di ruang kelas yang dilengkapi dengan komputer atau laptop yang terhubung dengan internet. Jika siswa membawa perangkat pribadi (laptop atau tablet), mereka dapat menggunakannya untuk mengikuti pelatihan. Koneksi internet yang stabil juga diperlukan agar siswa dapat mengakses *platform* Canva secara optimal.

2.3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan merupakan tahapan penting di mana semua persiapan yang telah dibuat diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang sesungguhnya. Berikut adalah langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis:



a. **Pembukaan Kegiatan**

Kegiatan dimulai dengan pembukaan yang dilakukan oleh pengelola program. Pada sesi ini, tujuan pelatihan dijelaskan kepada siswa, serta pentingnya keterampilan desain grafis dalam dunia kerja. Siswa juga diberi pemahaman tentang cara Canva dapat membantu mereka menciptakan desain yang profesional meskipun tanpa keterampilan desain teknis yang tinggi.

b. **Materi dan Praktik**

Pada sesi pertama, instruktur memberikan pemaparan tentang dasar-dasar desain grafis, termasuk elemen-elemen desain yang harus diperhatikan dalam pembuatan desain. Setelah itu, instruktur memberikan demonstrasi langsung mengenai cara menggunakan Canva, mulai dari cara membuat akun, memilih template, hingga melakukan pengeditan gambar dan teks. Setelah sesi demonstrasi, siswa diberikan waktu untuk mempraktikkan apa yang telah diajarkan. Mereka akan diminta untuk membuat desain sesuai dengan tema yang diberikan, seperti membuat poster atau konten media sosial. Instruktur dan asisten akan berkeliling memberikan bantuan langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan.

c. **Diskusi**

Setelah sesi praktik, dilakukan sesi diskusi dan tanya jawab di mana siswa bisa bertanya tentang kesulitan yang dihadapi selama praktik. Instruktur memberikan solusi untuk setiap masalah yang dihadapi siswa dan memberikan umpan balik untuk meningkatkan kualitas desain yang telah mereka buat.

d. **Penutup**

Kegiatan di tutup dengan penyampaian kesimpulan dan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan meminta siswa untuk menilai keterampilan yang mereka pelajari dan memberikan umpan balik tentang kegiatan pelatihan. Selain itu, siswa juga diundang untuk berbagi pengalaman dan hasil karya desain mereka dengan teman-teman lainnya.

2.4. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi sangat penting untuk mengetahui efektivitas pelatihan dan apakah tujuan kegiatan tercapai. Berikut adalah langkah-langkah dalam evaluasi dan tindak lanjut:

a. **Evaluasi Hasil pelatihan**

Evaluasi dilakukan dengan menilai hasil desain yang dibuat oleh siswa selama praktik. Desain yang dihasilkan menjadi indikator sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan dan dapat mengaplikasikan Canva dalam membuat desain grafis.

b. **Tindak Lanjut**

Setelah pelatihan, siswa diberikan akses untuk mengikuti pelatihan lanjutan atau materi tambahan terkait desain grafis untuk memperkuat pembelajaran, siswa juga diberikan tugas mandiri untuk membuat proyek desain dengan tema tertentu, yang kemudian dievaluasi lebih lanjut. Selain itu, siswa diundang untuk bergabung dalam forum *online* atau grup diskusi untuk terus berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan Canva.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Evaluasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari program pengabdian kepada Masyarakat Kerjasama dengan mitra SMK Triguna 1956, maka tim dosen dari Universitas Budi Luhur mengusulkan pelatihan dengan tujuan utama untuk membekali siswa SMK Triguna 1956 dengan keterampilan praktis dalam desain grafis menggunakan Canva, agar mereka dapat membuat berbagai desain untuk media sosial, pemasaran, dan keterampilan yang diperlukan di dunia kerja. Materi pelatihan yang disusun mencakup pengenalan dasar desain grafis, pengenalan Canva, serta teknik dan praktik membuat desain seperti poster, banner, flyer, dan konten media sosial.

Kegiatan pelatihan dibagi menjadi dua hari, dengan hari pertama fokus pada pengenalan teori desain grafis dan cara menggunakan Canva, sementara hari kedua lebih difokuskan pada praktik langsung pembuatan desain oleh siswa dengan bimbingan dari instruktur. Siswa juga diberi kesempatan untuk berlatih membuat desain sesuai dengan tema yang diberikan, dan instruktur memberikan umpan balik serta solusi bagi siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu, peserta diberikan waktu untuk diskusi dan tanya jawab, agar mereka dapat lebih memahami teknik dan strategi dalam membuat desain yang efektif.



Semua materi pelatihan dipandu oleh instruktur yang berkompeten dan didukung dengan fasilitas yang memadai, termasuk ruang kelas yang dilengkapi dengan perangkat komputer dan koneksi internet yang stabil.

Setelah kegiatan pelatihan selesai, evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan dan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Berdasarkan hasil observasi dan umpan balik yang diterima, pelatihan ini terbukti berhasil memberikan manfaat signifikan kepada peserta. Sebagian besar siswa dapat memahami dan menguasai dasar-dasar penggunaan Canva dengan baik. Peserta mampu membuat desain yang relevan dengan tema yang diberikan, seperti poster acara dan materi promosi media sosial, serta menunjukkan kreativitas dalam memilih elemen desain yang sesuai.

Hasil desain siswa pun bervariasi, dengan banyak dari mereka mampu menghasilkan karya yang memenuhi standar desain grafis yang baik dan dapat diterapkan di dunia kerja. Peningkatan keterampilan yang terlihat pada siswa diharapkan dapat menjadi modal berharga bagi mereka dalam menghadapi kompetisi di dunia kerja yang semakin bergantung pada keterampilan digital. Dari hasil survei yang dilakukan setelah program pengabdian kepada Masyarakat (PPM) bersama 100 siswa SMK Triguna 1956, menemukan bahwa sekitar 80% peserta menyatakan bahwa keterampilan desain grafis sangat penting untuk mendukung pekerjaan mereka di masa depan, terutama di bidang pemasaran, media sosial, dan *branding*.

Namun, meskipun banyak yang mengetahui dasar-dasar desain, sebagian besar siswa belum memiliki keterampilan yang cukup untuk menggunakan perangkat desain profesional, dan hanya sekitar 30% dari mereka yang pernah mencoba menggunakan alat desain grafis seperti Canva. Hasil survey kepuasan peserta menunjukkan bahwa 90% peserta merasa sangat puas dengan pelatihan yang diberikan. Mereka merasa bahwa materi yang disampaikan sangat relevan dengan kebutuhan mereka dan memberikan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di dunia kerja.

85% peserta menilai bahwa instruktur sangat kompeten dalam menyampaikan materi dan memberikan penjelasan yang jelas, serta mampu membantu siswa yang kesulitan selama praktik. Selain itu, 80% siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk membuat desain, dan sebagian besar siswa menyatakan bahwa keterampilan yang dipelajari dalam pelatihan ini sangat bermanfaat untuk memulai karier mereka di bidang pemasaran digital dan *branding*.

Meskipun demikian, beberapa siswa merasa bahwa waktu pelatihan yang tersedia terlalu singkat untuk mempelajari semua fitur Canva secara mendalam, dan mereka berharap ada pelatihan lanjutan untuk lebih mengembangkan keterampilan desain grafis mereka. Dari hasil survey ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, namun masih ada kebutuhan untuk mengadakan pelatihan lebih lanjut dengan materi yang lebih mendalam.

Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa keterampilan desain grafis, khususnya menggunakan Canva, dapat menjadi salah satu modal penting bagi siswa SMK Triguna 1956 untuk memasuki dunia kerja. Pelatihan ini telah berhasil mengisi gap keterampilan yang ada dengan memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai desain grafis yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Semua lembar kerja dan tugas yang diagendakan dapat dilakukan oleh 100 peserta, didapatkan hasil nilai 92% memenuhi kecukupan dalam melakukan desain dengan aplikasi yang disediakan, termasuk didalamnya 40% peserta mendapat nilai diatas kecukupan. Terdapat 8% peserta masih membutuhkan latihan tambahan guna mencapai kecukupan nilai. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa, tetapi juga menjadi langkah awal dalam mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja yang semakin digital.

3.2. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Pada Gambar 1, 2, dan Gambar 3 adalah dokumentasi kegiatan PPM yang berlangsung di Universitas Budi Luhur yang dihadiri oleh pelajar dari SMK Triguna 1956.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Desain Grafis dengan aplikasi Canva



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan yang menampilkan bahwa peserta melakukan praktek langsung



Gambar 3. Dokumentasi Instruktur dan peserta berfoto bersama dengan pelajar SMK Triguna 1956

Pelatihan ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara lembaga pendidikan dan masyarakat dalam menjembatani kesenjangan keterampilan, serta membantu siswa memperoleh keterampilan yang dibutuhkan oleh industri. Keberhasilan pelatihan ini juga menegaskan bahwa penggunaan platform desain seperti Canva dapat menjadi solusi praktis dan efektif untuk mengajarkan desain grafis, terutama bagi siswa yang belum memiliki latar belakang teknis di bidang tersebut. Sebagai tindak lanjut, diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan untuk terus meningkatkan keterampilan siswa dan membantu mereka memasuki dunia kerja dengan lebih siap.

4. SIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) yang dilakukan oleh tim dosen Fakultas Teknologi Informasi bekerjasama dengan mitra PPM yaitu SMK Triguna 1956 dengan mengadakan pelatihan desain konten media sosial dengan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreatifitas Siswa SMK Triguna 1956



berhasil memberikan keterampilan praktis yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin digital.

Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman dasar tentang desain grafis, tetapi juga memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan platform desain yang mudah diakses, yakni Canva. Sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka membuat berbagai desain grafis seperti poster, banner, flyer, dan materi promosi media sosial, yang sangat relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Kegiatan ini juga berhasil mengisi gap keterampilan yang ada, di mana sebelumnya siswa merasa kesulitan untuk menggunakan aplikasi desain profesional. Dengan pengajaran yang efektif, siswa dapat memahami dan memanfaatkan berbagai fitur Canva, yang memungkinkan mereka untuk membuat desain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

Hasil survey kepuasan peserta menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa puas dengan pelatihan ini, baik dari segi materi, cara penyampaian oleh instruktur, maupun hasil yang mereka peroleh dari sesi praktik. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang berharap dapat diberikan lebih banyak waktu dan latihan untuk menguasai fitur-fitur lebih lanjut dari Canva dan desain grafis secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan, beberapa saran untuk perbaikan kegiatan serupa di masa depan yaitu waktu pelatihan yang lebih lama, karena dapat memberikan siswa kesempatan yang lebih banyak untuk berlatih dan menguasai berbagai fitur Canva secara lebih mendalam. Selanjutnya mengadakan pelatihan lanjutan yaitu pembuatan animasi atau desain untuk media digital yang lebih kompleks. Kemudian mengadakan tindak lanjut berupa workshop atau sesi mentoring untuk memastikan bahwa keterampilan yang telah dipelajari dapat terus berkembang.

Selain itu dimasa mendatang perlu mengundang praktisi atau profesional desain grafis untuk memberikan wawasan mengenai tren desain terbaru dan kebutuhan industri, sehingga siswa dapat lebih siap menghadapi dunia kerja. Selain itu, kegiatan pelatihan ini bisa diperluas dengan melibatkan siswa dari berbagai sekolah atau bahkan masyarakat umum yang membutuhkan keterampilan desain grafis untuk keperluan profesional. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat yang lebih luas dan memperkuat hubungan antara pendidikan dan dunia industri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Lestari, A. M. B. M. Kamil, N. A. B. Rofiee, W. Akbar, A. Zidan, and F. Z. Putri, "Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis," *J. Pembelajaran Pemberdaya. Masy.*, vol. 5, no. 4, pp. 825–836, 2024, doi: 10.33474/jp2m.v5i4.22363.
- [2] P. F. Pramestia, F. Anggoro, R. Muhamad, and P. Bintang, "Membangun Masa Depan Dengan Canva : Keterampilan Design Grafis Untuk Kesempatan Karir Lebih Baik," *APPA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat.*, vol. 2, no. 04, pp. 435–440, 2024.
- [3] K. N. Anou, Z. V. Kareth, and E. S. Sinaga, "Pelatihan Desain Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Soft Skill Dan Kemandirian Dalam Era Digital 4 . 0," *Jurnal Pengabdian Papua .*, vol. 7, no. 2, 2023.
- [4] Iqlima Zahari, Widyatmoko, Wildan Mahmud, Dibyo Adi Wibowo, Alvina Dwi Andriani, and Sayyidah Farhani, "Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Keterampilan Digital bagi Anggota IPNU/IPPNU Desa Ngadiluwih Kediri," *Sejah. J. Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, vol. 2, no. 1, pp. 95–103, 2023, doi: 10.58192/sejahtera.v2i1.453.
- [5] W. S. Satiti, F. Umardiyah, F. Hidayatulloh, N. F. Munfarida, M. Fatmawati, and A. Hanafi, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon," *Inform. J. Pengabdian. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 2774–8529, 2022.
- [6] P. Pujiyanto *et al.*, "Pelatihan desain grafis aplikasi canva dalam peningkatan kreativitas remaja di kabupaten pati," *JPSITECH (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Sistem Informasi dan Teknologi.*, vol.2, no.1, pp. 17–21, 2023.
- [7] M. Sobari, D. Wahyudin, and L. Dewi, "Keterlibatan Industri Dalam Pengembangan Kurikulum Pada Tingkat Smk," *J. Educ. Dev.*, vol. 11, no. 3, pp. 230–238, 2023, doi: 10.37081/ed.v11i3.4771.
- [8] Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. *Proyeksi Kebutuhan Tenaga Kerja Menurut Sektor Dan Jabatan Tahun 2021 - 2024*. Jakarta : Badan Perencanaan Dan Pengembangan Ketenagakerjaan Pusat Perencanaan Ketenagakerjaan Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, 2021.
- [9] Nuramita., Dwi Rizki., (2024)."Membedah Rahasia Profesional untuk Mendesain Instagram Post dan Reels yang Menarik Canva 101". <https://clicky.id/drnuramita/canva101>



- [10] A. Munanjar, S. Susilowati, G. G. Giantika, and I. W. Utomo, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva pada Anggota PPSU Bambu Apus Jakarta Timur dalam Pembuatan Media Cetak Poster dan Spanduk," *J. Pengabd. Masy. Inov. Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2023, doi: 10.54082/jpmii.257.
- [11] A. P. Syahrir, S. P. Zahirah, and U. Salamah, "Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman," *Pros. Semin. Nas.*, no. 1, pp. 732–742, 2023.
- [12] D. Wijonarko, C. R. Mutasyakir, L. Aprilia, and N. Novianti, "Pelatihan Digital Editing : Meningkatkan Keterampilan Siswa Smk Plus Al-Mujahidi Dengan Canva," *Jurnal Transformasi Digital Masyarakat (DIGIMAS)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2025.
- [13] M. T. D. Rizki, M. I. Alamin, M. Z. Alghifari, and A. A. Kusumadinata, "Proses Komunikasi Visual : Studi Kasus Dalam Pembuatan Konten Design Grafis Di Sosial Media Klien Today ' S Project Visual Communication Process : A Case Study In The Creation Of Graphic Design Content On Today ' S Project Client ' S Social Media," *Jurnal Intelek Insan Cendikia.*, Vol 1, no.9, pp. 5017–5024, 2024.
- [14] D. I. Hariz, A. K. Muna, and R. D. Sayuto, "Pengenalan Aplikasi Design Grafis Canva di Kalangan Siswa / i SMK," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 226–230, 2023.
- [15] L. Rahmawati, S. Suharni, N. Ambulani, W. D. Febrian, R. Widyatiningtyas, and R. S. Rita, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Communnity Dev. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 129–136, 2024.