

Pelatihan Sekolah Desain Dan Implementasi Di Berbagai Aspek Kehidupan Sebagai Upaya Perkembangan Teknologi Di Desa Sadar Jaya

Seno Andri ¹⁾, Fadhur Rahman Halim ²⁾, Pergo Pergo ²⁾, Eka Winarti ²⁾, Ayesa Anastasia Agusman ³⁾, Dita Amanda ⁴⁾, Melisa Samosir ⁵⁾, Prima Ronaldo Siagian ⁵⁾, Novelia Rahmi ⁶⁾, Nabilah Putri Awaliah ⁶⁾

¹⁾ Dosen, Fakultas Ilmu Sosial dan dan Politik, Universitas Riau

²⁾ Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Riau

³⁾ Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Riau

⁴⁾ Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Riau

⁵⁾ Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Riau

⁶⁾ Jurusan Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Jl. Bina Widya Km. 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru, Riau, Indonesia

E-mail: kukerta.desasadarjaya23@gmail.com

Article History:

Received: 12 Juli 2023

Revised: 24 Agustus 2023

Accepted: 30 September 2023

Keywords: Graphic design, Canva, Digital technology

Abstract: *The rapidly increasing progress of the times requires us to be able to keep up with the developments of the times. One thing that continues to improve rapidly as time goes by is digital technology. Digital technology is currently very necessary for every aspect of life in the fields of education, government, health and other aspects. One of the current focuses is graphic design, where graphic design is very necessary to support aspects of human life. To equip the younger generation with the basics of graphic design to make it easier to participate in current developments, design schools are carried out. This design school is focused on training in using the Canva application. Graphic design is a form of communication through visualization so it can be a very effective form of communication media. This design school training is aimed at training every element of society to be able to grow and develop their soft skills so that they are able to participate and compete in this era to become someone who is successful and successful in developing creativity and quality of work.*

Abstrak. Kemajuan zaman yang meningkat pesat menuntut kita untuk dapat mengikuti perkembangan zaman tersebut. Salah satu hal yang terus meningkat pesat seiring berkembangnya zaman ialah teknologi digital. Teknologi digital pada saat ini sangat diperlukan untuk setiap aspek kehidupan baik dibidang pendidikan, pemerintahan, kesehatan dan aspek lainnya. Salah satu yang menjadi fokus pada saat ini ialah desain grafis, dimana desain grafis sangat diperlukan untuk menunjang aspek-aspek kehidupan manusia. Untuk membekali generasi muda terkait dasar-dasar desain grafis agar mempermudah dalam keikutsertaan terkait perkembangan zaman dilakukan sekolah desain. Sekolah desain ini difokuskan pada pelatihan penggunaan aplikasi canva. Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi melalui visualisasi sehingga dapat menjadi bentuk media komunikasi yang sangat efektif. Pelatihan sekolah desain ini ditujukan untuk melatih setiap unsur masyarakat agar dapat menumbuhkan dan mengembangkan soft skill yang dimiliki sehingga mampu berpartisipasi dan bersaing di zaman ini menjadi seseorang yang sukses dan berjaya mengembangkan kreativitas dan kualitas suatu karya.

Kata Kunci: Desain grafis, canva, Teknologi digital

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi baru pun ikut berkembang dengan berjalannya waktu, hal ini menandai adanya kemajuan zaman, kini teknologi berkembang memasuki dunia digital. Tentu saja, dunia digital dan internet yang berkembang pesat juga berdampak pada semua sektor, termasuk pendidikan, kesehatan, pemerintahan dan aspek lainnya, dimana tren di kedua sektor tersebut beralih dari luring (*offline*) ke daring (*online*)¹.

Di dunia pendidikan, teknologi digital sudah mulai dimanfaatkan untuk menunjang aspek kehidupan, baik sebagai alat informasi maupun sarana penunjang kegiatan belajar² dan mempromosikan suatu hal begitupun aspek lainnya. Dalam mendukung program pemerintah dalam memenuhi tuntutan era industri 4.0³, melalui kegiatan Pengabdian di Desa Sadar Jaya dengan mengadakan kegiatan pelatihan *desain grafis* diharapkan dapat mengembangkan kompetensi siswa/i dan masyarakat dalam hal *desain grafis* dengan memanfaatkan aplikasi atau teknologi yang sedang berkembang saat ini. ⁴Desa Sadar Jaya merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Siak Kecil, Kabupaten Bengkalis, Riau. Desa ini memiliki luas wilayah 39,75 km².

Desain Grafis adalah kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen – elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat menurut Jessica Helfand⁵. *Desain Grafis* pada mulanya hanya digunakan pada media-media statis seperti buku, majalah, brosur dan lainnya⁶. Namun semakin berkembangnya zaman hal ini menjadikan *desain grafis* sangat penting dalam menunjang proses berkembangnya zaman, sehingga saat ini tidak hanya media statis tetapi media massa dan multimedia juga sangat membutuhkan suatu *desain grafis*.

Aplikasi *Canva* merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual Siswa/i⁷ dan masyarakat desa. *Canva* merupakan aplikasi design online yang menyediakan berbagai fitur editing untuk membuat berbagai *desain grafis*, seperti poster, banner, plakat, sertifikat, flyer, infografik, kartu undangan, presentasi, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat *photo editor*, *photo filters*, *photo frame*, *stickers*, *icon*, dan *desain grids*, aplikasi ini mudah dipahami sehingga pemula tidak kesulitan dalam mempelajari. Selain itu, *Canva* juga

dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile tanpa perlu di unduh terlebih dahulu. sehingga pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun⁸.

METODE PENERAPAN

Metode yang dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan melakukan beberapa tahap yaitu melakukan survei, persiapan pelatihan program, pelatihan program, dan aktualisasinya. Berdasarkan artikel⁵, Michael Kroeger menyatakan *desain grafis* erat kaitannya dengan visual communication (komunikasi visual). Komunikasi visual adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui terma-terma visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran.

a. Survei

Survei dilakukan dengan mengetahui potensi desa Sadar Jaya serta melakukan penjajakan dan pendekatan kepada lembaga Desa Sadar jaya, Lembaga Pendidikan di Desa Sadar Jaya dalam hal ini SMP dan SMA dan masyarakat Desa Sadar Jaya.

b. Persiapan Pelatihan Sekolah Desain

Persiapan awal yang dilakukan antara lain mempersiapkan alat dan bahan yang berkaitan dengan sekolah desain. Mahasiswa kukerta melakukan pelatihan sekolah desain kepada lembaga pendidikan setempat yaitu SMAN 2 Siak Kecil, SMPN 2 Siak Kecil dan membuat jadwal untuk melakukan kegiatan pelatihan sekolah desain kepada Perangkat Desa Sadar Jaya. Setelah melakukan penyesuaian jadwal didapat jadwal yang disepakati bersama yaitu untuk SMP dilakukan pada 25 dan 29 juli 2023, untuk SMA dilakukan pada 27 juli 2023 dan pada perangkat desa pada 1 Agustus 2023.

c. Pelatihan Sekolah Desain

Pelatihan kegiatan dilakukan dengan Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target yang diharapkan adalah dengan Ceramah, Tanya Jawab dan Praktek. Materi yang diberikan yaitu Penggunaan aplikasi *canva* mulai dari membuat logo, poster, infografik yang menarik serta mengembangkan bakat yang ada dalam siswa dalam bidang technopreneur desain grafis. Kegiatan pelatihan ini dimaksudkan untuk menambah keterampilan para murid di SMP dan SMA siak kecil dalam bidang design grafis dengan cara praktik secara langsung. Kegiatan Pelatihan diawali dengan pembukaan acara, kegiatan selanjutnya diserahkan kepada pemateri sekolah desain yaitu

salah satu mahasiswa yang melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan oleh 1 (satu) orang mahasiswa yang turun langsung dalam penyampaian materi dan dibantu beberapa mahasiswa lainnya pada saat proses pendampingan praktik.

Selanjutnya pemateri memberikan tutorial praktik, pengenalan tentang tool-tools yang ada di *canva* beserta fungsi dan kegunaannya. Peserta memperhatikan melalui layar *LCD projector*. Penyampaian materi dilakukan selama 1-2 jam dimana saat menjelaskan dilakukan juga bersamaan dengan praktik oleh setiap peserta. Setiap peserta dianjurkan untuk praktikum secara mandiri dengan mengikuti panduan dari pemateri dengan sistem pendampingan selama kelas desain berlangsung. Peserta yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan desain dapat langsung bertanya kepada pemateri atau mahasiswa pendamping. Selama kegiatan pelatihan berlangsung pemateri tidak lupa memberikan motivasi kepada para peserta agar mengembangkan kreatifitas dalam bidang *desain grafis*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan *desain grafis* dilakukan di Desa Sadar Jaya oleh Tim Kukerta UNRI. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu mendapat dan mengembangkan *soft skill* yang dimiliki Siswa/i, perangkat desa maupun masyarakat Desa Sadar Jaya. Kegiatan pengabdian ini didukung oleh lembaga pemerintahan desa, lembaga pendidikan yang ada di desa dan masyarakat desa.

Kegiatan ini dilaksanakan untuk dapat memberikan informasi terkait salah satu dampak perkembangan teknologi saat ini yaitu *desain grafis* dengan memanfaatkan aplikasi berupa *canva* sehingga peserta *desain grafis* dapat mengetahui terkait penggunaan media desain. Siswa/I, perangkat desa maupun masyarakat dapat membuat *desain grafis* yaitu berupa poster atau banner. Kegiatan pelatihan desain yang dilakukan oleh Tim Kukerta UNRI memberikan dampak positif bagi Desa Sadar Jaya melalui kegiatan ini, siswa/I dapat membuat suatu poster terkait kegiatan yang saat itu sedang berlangsung yaitu kegiatan HUT RI ke 78. Pada kegiatan memperingati HUT RI tersebut dilakukan lomba poster dengan tema kemerdekaan dan kebudayaan sehingga pelatihan *desain grafis* dapat teraktualisasi secara langsung.

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey, pelaksanaan kegiatan pegabdian, sampai kepada aktualisasinya. Berdasarkan diskusi yang diselenggarakan didapat kesimpulan bahwa para peserta kegiatan tersebut merasa senang dan

puas. Hal ini terbukti dengan adanya permintaan dari para peserta agar kegiatan pengabdian ini tidak hanya diselenggarakan satu kali tetap berharap akan berkelanjutan.



Gambar 1. Pelatihan sekolah desain kelas VII di SMPN 2 Siak Kecil



Gambar 2. Pelatihan sekolah desain kelas VIII dan IX di SMPN 2 Siak Kecil

Gambar 1 menunjukkan pelatihan sekolah desain di SMPN 2 Siak Kecil pada tanggal 25 juli 2023 dimana untuk peserta sekolah desain ialah siswa/i kelas VII SMPN 2 Siak Kecil. Untuk kegiatan dilakukan pada pukul 13.00 s/d 14.00 kegiatan sekolah desain dilakukan sebagai pengganti jam P5 Pelajar Pancasila. Siswa/i sangat antusias dengan adanya kegiatan ini, tetapi pemateri kewalahan karena peserta yang ikut kegiatan ini sulit diatur. Gambar 2 pelatihan sekolah desain di SMP 2 Siak Kecil dengan peserta pilihan kelas VIII dan IX. Pada kali ini, peserta yang ikut merupakan peserta pilihan yang mau dan ingin belajar desain. Peserta sangat antusias dan mendengarkan pemateri dengan baik.



Gambar 3. Pelatihan sekolah desain di SMAN 2 Siak Kecil

Gambar 3 merupakan pelatihan sekolah desain di SMAN 2 Siak Kecil, dimana peserta sekolah desain ialah gabungan dari siswa/I kelas X, XI, XII yang mau dan ingin belajar desain. Peserta mudah paham dengan penjelasan materi desain. Sayangnya, sinyal yang kurang bagus di daerah sekolah menjadi masalah ketika mengakses aplikasi *Canva*.



Gambar 4. Pelatihan sekolah desa di Kantor Desa Sadar Jaya

Gambar 4 merupakan pelatihan sekolah desain yang diadakan di kantor desa dengan perangkat desa sebagai pesertanya. Tetapi, peserta kurang memperhatikan pemateri ketika menjelaskan.



Gambar 5. Hasil poster lomba 17 Agustus 1945

Gambar 5 merupakan poster yang dibuat sebagai bentuk aktualisasi pelaksanaan sekolah desain yang telah diadakan di waktu pengabdian. Poster merupakan hasil dari kegiatan lomba *desain grafis* untuk memperingati HUT RI ke 78 dengan tema kebudayaan dan kemerdekaan

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Masyarakat mulai menyadari bahwa *desain grafis* penting di era yang penuh dengan kemajuan teknologi saat ini.

2. Peserta pelatihan kelas desain dapat membuat hasil karya berupa poster.
3. Tumbuhnya minat peserta dalam mengikuti lomba *desain grafis* pada 17 Agustus 2023.

SARAN

Peserta kelas desain harus sering mengasah kemampuan dan keterampilan dalam membuat desain dengan menggunakan aplikasi Canva. Pihak sekolah sebisa mungkin dapat menambahkan materi *desain grafis* dan multimedia pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Kegiatan pelatihan seperti ini sangat penting dikalangan remaja karena dapat menunjang *skill* sehingga dapat diterapkan pada masyarakat nantinya, harapannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan *desain grafis* agar dapat ditingkatkan di seluruh sekolah di Desa Sadar Jaya oleh Kukerta Universitas Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Purwana D, Rahmi & Aditya S. 2017. Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*. 1 (1) : 1 – 17.
- 2) Lestari S. 2018. Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (edureligia)*. Vol. 2 (2) : 94 – 100.
- 3) Sarwa. 2019. Pengembangan Teknopreneurship untuk Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam Implementasi Kurikulum SMK Revisi 2016. In Seminar Nasional Asosiasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Indonesia.
- 4) Wikipedia. 2021. *Sadar Jaya, Siak Kecil, Bengkalis*. https://id.wikipedia.org/wiki/Sadar_Jaya,_Siak_Kecil,_Bengkalis Diakses pada tanggal 27 September 2023.
- 5) BPPTIK Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. 2022. *Desain Grafis dan Unsurnya*. <https://bpptik.kominfo.go.id/Publikasi/detail/desain-grafis-dan-unsurnya>. Diakses 16 September 2023.
- 6) Budiarto SP. 2019. Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*. 4 (1) : 308 - 313.
- 7) Adawiyah A, Hasanah A, & Mungsi MF. 2019. Literasi visual melalui teknologi canva: Stimulasi kemampuan kreativitas berbahasa indonesia mahasiswa. *Proceeding Universitas Suryakencana; Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*. 6 (1), 183-187.
- 8) Hesanty NA. 2023. *Cara Menggunakan Canva: Tutorial Membuat Design Gratis*. [Cara Menggunakan Canva untuk Membuat Design \[Gratis!\] \(niagahoster.co.id\)](https://niagahoster.co.id). Diakses pada tanggal 27 September 2023.