

**PENINGKATKAN SKILL MENDESAIN KONTEN MULTIMEDIA  
MENGUNAKAN CANVA DI SMK BHAKTI PUTRA BANGSA PURWOREJO**

**Siska Febriani, S.Kom., M.Kom<sup>1</sup>**

Program Studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan,  
Institut Teknologi Bisnis Dan Kesehatan Bhakti Putra Bangsa Indonesia

Email: [siska17feb@gmail.com](mailto:siska17feb@gmail.com)

Jl. Soekarno Hatta Borokulon Banyuurip Purworejo

**Irwan Siswanto, S.Kom., M.Kom<sup>2</sup>**

Program Studi S1 Informatika, Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan,  
Institut Teknologi Bisnis Dan Kesehatan Bhakti Putra Bangsa Indonesia

Email : [irwansiswanto@ibisa.ac.id](mailto:irwansiswanto@ibisa.ac.id)

Jl. Soekarno Hatta Borokulon Banyuurip Purworejo

**ABSTRAK**

Ditengah perkembangan teknologi dewasa ini segala lapisan masyarakat dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi komunikasi digital. Terlebih tren digital marketing dan media interaktif yang kian marak mengakibatkan kebutuhan konten multimedia yang semakin masif. Masyarakat pun dituntut untuk memiliki *skill* mendesain dengan cara yang efektif dan efisien. Berdasarkan masalah diatas maka penulis membuat kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan dalam meningkatkan keterampilan dasar mendesain menggunakan Canva. Kegiatan pelatihan berlangsung selama 4 minggu, dimulai dengan sesi presentasi, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab interaktif, dan diakhiri dengan praktik langsung mandiri. Kelompok sasaran yang mengikuti kegiatan ini terdiri dari guru dan siswa SMK Bharasa Purworejo. Terdapat total kurang lebih 80 peserta yang menghadiri acara tersebut, dan kemudian dibagi menjadi 4 kelas. Melalui kegiatan ini, guru dan siswa memperoleh penguasaan terhadap Canva, yaitu mendesain poster, membuat animasi dan mengedit video. Hasil dari pengabdian yang penulis lakukan, mereka kebanyakan sudah familiar dengan canva akan tetapi mereka belum begitu mengerti tentang teknik-teknik dalam mendesain seperti teori warna, elemen desain grafis terutama belum mengetahui tentang fitur-fitur terupdate dalam canva. Setelah kegiatan ini diharapkan guru dan siswa mampu untuk menggunakan canva dalam membuat konten sosial media dan media interaktif.

**Kata Kunci:** Sosial Media, Desain Grafis, Canva

**ABSTRACT**

*Amid the development of digital communication technology today, all levels of society are required to always keep up with technological developments, especially communication. Moreover, digital marketing trends and interactive media are increasingly being implemented in all fields of life. The community is also required to have design skills in an effective and efficient way. Based on the above problems, the author made this community service activity to provide knowledge and training in improving basic design skills using Canva. The training activities lasted for 4 weeks, starting with a presentation session, followed by an interactive question and answer session, and ended with independent hands-on practice. The target group that participated in this activity consisted of teachers and students of SMK Bharasa Purworejo. There were a total of approximately 80 participants who attended the event, and then divided into 4 classes. Through this activity, teachers and students gained mastery of Canva, namely designing posters, creating animations and editing videos. The results of the service that the author did, they were mostly familiar with Canva but they did not really understand the techniques in designing such as color theory, graphic design elements, especially not knowing about the updated features in Canva. After this activity, it is hoped that teachers and students will be able to use canva in creating social media content and interactive media.*

**Keywords:** Social Media, Graphic Design, Canva

## A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat pada abad ke 21 ini telah memungkinkan arus informasi menjadi sangat cepat dan komunikasi menjadi tanpa batasan. Perkembangan TIK ini berdampak pada seluruh aspek kehidupan baik ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan bahkan politik (Belawati, n.d.). Perkembangan teknologi digital mampu menggeser media tradisional menjadi media baru karena terdiri dari perangkat komputer dan jaringan nirkabel sebagai medium. Masyarakat pun memiliki tantangan tersendiri dalam memasuki era media baru yaitu penyebaran digital yang serba digital dengan internet, world wide web (WWW), dan multimedia (Sugihartati, 2014). Seluruh lapisan masyarakat pun dituntut untuk mampu mengadopsi inovasi teknologi ini seiring dengan sifatnya yang mampu mempermudah dan membantu meringankan berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari (Rogers, 1991).

SMK Bharasa Purworejo adalah salah satu sekolah swasta yang mempunyai program jurusan non-IT yaitu jurusan farmasi dan keperawatan. Warga sekolah rata-rata sudah familiar dengan aplikasi Canva tetapi belum mengetahui tentang definisi desain grafis, prinsip desain grafis, elemen desain grafis dan teori warna. Dengan adanya pelatihan ini, warga sekolah mendapatkan wawasan baru tentang teknik dalam bidang multimedia, mengenal tentang fitur-fitur baru yang ada di aplikasi Canva dan dapat menilai kemampuan mandiri mereka dalam membuat konten multimedia. Tujuan dari program pelatihan ini adalah untuk membantu mereka dalam menyelesaikan tugas pekerjaan dan menaikkan daya saing di dunia kerja. Diharapkan warga sekolah juga dapat menemukan potensi keahlian baru diluar jurusan akademisnya.

## B. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SMK Bharasa Purworejo dengan guru dan siswa/i sebagai partisipan. Adapun tahapannya; perencanaan dan pembekalan tim pelaksana mengenai maksud dan tujuan kegiatan ini. Dalam hal ini pihak yang paling membantu yaitu Dekan Institut Teknologi Bisnis Dan Kesehatan Bhakti Putra Bangsa Indonesia (IBISA) dan Kepala SMK Bharasa Purworejo. Pelaksanaan kegiatan; tempat di Laboratorium IBISA, pada tanggal 18 September sampai dengan 25 November 2023 oleh 2 dosen sebagai guru tamu. Langkah pelaksanaan; perijinan pada Kepala Sekolah SMK Bharasa Purworejo, kemudian kegiatan diawali dengan pemberian materi yang menjelaskan tentang aplikasi *Canva*, demonstrasi, praktek dan tanya jawab. Alat bantu yang digunakan untuk demonstrasi berupa unit komputer dan internet.

## C. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SMK Bharasa Purworejo dengan partisipan sejumlah 80 orang. Peserta aktif dalam kegiatan ini dengan bertanya dan melakukan demonstrasi secara langsung menggunakan komputer. Adapun penjelasan yang diberikan mengenai cara membuat konten multimedia menggunakan aplikasi Canva. Materi ini untuk meningkatkan pengetahuan guru dan siswa/i supaya mampu meningkatkan skill penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, antusiasme partisipan baik selama mengikuti semua kegiatan.

Kegiatan penyuluhan ini sesuai dengan Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, salah satu ketentuannya adalah dimasukkannya pendidikan

berbasis keterampilan dan pelatihan vokasi. Pelatihan diselenggarakan bagi individu yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan, kompetensi, sikap untuk mengembangkan profesinya, dan melanjutkan pendidikan lebih lanjut. Salah satu jenis pelatihan yang krusial adalah pelatihan keterampilan komputer.

Dalam pelaksanaannya partisipan diberikan materi yang menitik beratkan pada penjelasan tentang desain grafis, elemen desain grafis, prinsip desain grafis dan teori warna serta mempragakan bagaimana cara pengelolaan *aniamsi dan edit video*. Setelah pemaparan materi partisipan diberikan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan melakukan penerapan dengan diminta untuk mempragakan pada komputer dengan beberapa latihan.



**Gambar 1.** Kegiatan penyampaian materi



**Gambar 2.** Kegiatan praktek Guru



**Gambar 3.** Kegiatan praktek Siswa

#### **D. Kesimpulan**

Melalui pelatihan ini, guru dan siswa mampu mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi profesional yang kompeten dalam mengoperasikan aplikasi Canva dan siap bersaing di dunia kerja. Dengan pelatihan ini juga membuka wawasan tentang perkembangan bisnis industry kreatif. Mereka memiliki kemampuan untuk menciptakan peluang kerja dalam pembuatan konten multimedia. Hal ini penting dalam mengantisipasi perubahan yang dibawa oleh Revolusi Industri Keempat.

#### **E. Saran**

Saran kepada kepala sekolah SMK Bharasa Purworejo, untuk melakukan kegiatan serupa secara berkesinambungan untuk meningkatkan kualitas lulusan. Dan menambah wawasan siswa tentang bidang teknologi komputer.

#### **F. Ucapan Terimakasih**

Selama melakukan pengabdian masyarakat ini peneliti telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Rektor IBISA, Dekan IBISA dan kepala Sekolah SMK Bharasa Purworejo yang telah ikut berpartisipasi dalam pengabdian masyarakat ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Belawati, D. P. T. (n.d.). *UTEI-11.pdf*. <http://repository.ut.ac.id/6924/1/UTEI-11.pdf>
- Hardiantio Roki, FC, Lucky Lhaura Van, & F. W. (2019). Pelatihan Office Perkantoran Di Sma Pgri Pekanbaru Sebagai Bekal Menyongsong Revolusi Industri 4.0. *DINAMISIA-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 53–61.
- Rogers, E. (1991). *Communication Technology: The New Media in Society* (Vol. 369, Issue 1).
- Sugihartati, R. (2014). Perkembangan masyarakat informasi & teori sosial kontemporer. In *PT Raja Grafindo Persada* (Vol. 7, Issue 2).