

PELATIHAN DESAIN SPANDUK DENGAN APLIKASI CANVA UNTUK SMK N 1 TAPUNG KAB. KAMPAR

Ahmad Zamsuri¹, Walhidayat², Muhamad Sadar³, Sari Herlina⁴, Yogo Turnandes⁵

^{1,2,3,5}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning, Kota Pekanbaru, Indonesia

⁴Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, Indonesia

email (ahmadzamsuri@unilak.ac.id¹, walhidayat@unilak.ac.id², sadarzen@unilak.ac.id³,
sariherlina99@edu.uir.ac.id⁴, turnandes@unilak.ac.id⁵)

Abstrak: Aplikasi canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan desain spanduk. Dengan pemanfaatan dan pengembangan teknik dalam pembuatan desain spanduk. Dalam hal ini, pemanfaatan media yang menarik dan tepat guna dalam proses pembuatan spanduk pelatihan akan memiliki dampak positif yang akan sangat berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat spanduk dengan aplikasi canva. Oleh sebab itu, tim pengusul program Pengabdian Kepada Masyarakat menawarkan solusi berupa pelatihan pembuatan sepanduk dengan aplikasi canva untuk siswa SMK N 1 Tapung. Di mana program ini diharapkan mampu menjadi wadah dan inspirasi bagi para siswa dapat menambah pengetahuan dalam membuat spanduk dengan aplikasi canva besar harapan siswa dan siswa SMK N 1 Tapung dapat mengikuti proses pelatihan pembuatan spanduk dengan aplikasi canva dan siswa dan siswa SMK N 1 Tapung lebih mampu menghasilkan karya yang dapat merangsang daya tarik dalam pembuatan spanduk dengan menarik dan unik. Pada kegiatan pengabdian ini diikuti sebanyak 29 siswa dan siswi. Teknik pelatihan dilakukan secara praktek lansung dengan menggunakan perangkat laptop pada labor komputer di SMK N 1 Tapung. Sebagai pemateri memberikan sosialisasi dan sekaligus pendampingan mengenai bagaimana pembuatan sepanduk dengan aplikasi canva yang menarik dan pastinya sangat dapat bermanfaat. Setelah dilakukan pelatihan maka dapat dilihat peningkatan pengetahuan siswa siswi dalam desain grafis khususnya membuat spanduk yang awalnya dengan persentase 60% dan sesudah paletihan menjadi 90%.

Kata Kunci: Pelatihan Canva, Pembuatan Spanduk Banner, IbM Fasilkom, dan Pelatihan SMK 1 Tapung

Abstract: *The Canva application is an application that can be used in making banner designs. By utilizing and developing techniques in making banner designs. In this case, the use of attractive and effective media in the process of making training banners will have a positive impact which will potentially improve students' ability to make banners with the Canva application. The students really need knowledge in making a logo with the aim of providing provisions in making a logo even though there are quite a lot of students at SMK N 1 Tapung who want a lot of training. Therefore, the team proposing the Community Service program offered a solution in the form of training on making banners using the Canva application for students of SMK N 1 Tapung. Where this program is expected to be a forum and inspiration for students to increase knowledge in making banners with the Canva application, it is hoped that students and students of SMK N 1 Tapung can take part in the training process for making banners with the Canva application and students and students of SMK N 1 Tapung are more capable produce works that can stimulate interest in making banners in an interesting and unique way. As a speaker, he provides outreach and at the same time provides assistance on how to make banners using the Canva application which is interesting and certainly very useful.*

Keywords: *Canva Training, Banner Making, IbM Fasilkom, and SMK 1 Tapung Training.*

1. Pendahuluan

SMK Negeri 1 Tapung adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Petapahan, Kec. Tapung, Kab. Kampar, Riau. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Negeri 1 Tapung berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sebagian besar siswa SMK Negeri 1 Tapung belum pernah mendapatkan pelatihan desain, berdasarkan hal tersebut dipandang perlu untuk diberikan pelatihan sehingga nantinya dapat memiliki keahlian di bidang desain grafis khususnya dalam hal pembuatan spanduk.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki target yaitu siswa SMK Negeri 1 Tapung dapat menggunakan keahlian yang diperoleh selama proses pelatihan dapat berguna kedepannya untuk memberikan pengetahuan dalam desain spanduk dengan menggunakan aplikasi canva. SMK Negeri 1 Tapung beralamat di Pelajar, Petapahan, Kec. Tapung, Kab. Kampar, Riau, dengan kode pos 28464. SMK Negeri 1 Tapung memiliki beberapa program unggulan diantaranya program pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan oleh pihak SMK Negeri 1 Tapung diantaranya pelatihan dalam membuat desain spanduk dengan menggunakan aplikasi canva, dimana disamping siswa menimba ilmu fokasi, siswa juga dibekali pengetahuan desain sehingga diharapkan setelah tamat dari SMK N 1 Tapung, siswa dapat memperaktekkan pengetahuan setelah terjun ditengah-tengah masyarakat dengan berinovasi dalam bidang desain sesuai keinginan dan keilmuan yang dimiliki oleh siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki target yaitu siswa SMK Negeri 1 Tapung dapat menggunakan keahlian yang diperoleh selama proses pelatihan desain spanduk dengan aplikasi canva dapat berguna kedepannya untuk membentuk jiwa kewirausahaan SMK Negeri 1 Tapung.

Adapun tujuan dari riset ini adalah mampu memahami dasar dari proses pembuatan desain sepanduk dengan aplikasi canva awal dalam menjadi kewirausahaan yang handal dan mampu mengembangkan hasil pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa SMK Negeri 1 Tapung.

2. Metode

Siswa SMK Negeri 1 Tapung belum mendapatkan pelatihan pembuatan sepanduk dengan aplikasi canva yang menghasilkan pengetahuan yang menarik dan informatif. Kemudian Solusi yang diberikan kepada Mahasantri adalah bagaimana menerapkan pengetahuan kewirausahaan yang mampu memunculkan ide-ide Siswa SMK Negeri 1 Tapung dalam membuat sepanduk dengan aplikasi canva. Sehingga harapannya, siswa dapat lebih baik dan informatif dalam bidang desain spanduk. Adapun tahapan yang dilakukan pada pengabdian ini yaitu :

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan kepada siswa SMK Negeri 1 Tapung. Tahapan yang akan dilakukan pada kegiatan pengabdian ini yaitu penyuluhan, evaluasi awal, pelatihan, evaluasi proses dan diskusi terakhir evaluasi hasil, adapun tahap yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan kegiatan Pelatihan

a. Penyuluhan tentang aplikasi canva

Penyuluhan dilakukan dengan memberikan pemahaman kepada pihak mitra tentang aplikasi canva khususnya dalam design spanduk.

Materi yang dibahas dalam penyuluhan ini yaitu :

- Konsep dasar aplikasi canva
- Kebutuhan untuk menjalankan aplikasi canva online seperti jaringan internet
- Melakukan praktikum membuat spanduk dengan aplikasi canva

b. Evaluasi awal

Tahap ketiga adalah melakukan evaluasi awal sebelum pelatihan dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui questioner untuk melihat pemahaman awal dari mitra terhadap aplikasi canva khususnya pembuatan design spanduk. Pemahaman awal ini diperlukan untuk mendapatkan gambaran untuk tahap berikutnya dari proses pengabdian kepada masyarakat. Dengan begitu diharapkan proses pelatihan dapat berjalan lebih lancar serta dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta.

c. Pelatihan / Praktikum

Praktikum bertujuan untuk membekali siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik tentang teori dan praktek. Melalui kegiatan praktikum siswa diharapkan dapat memperoleh manfaat pelatihan keterampilan, kesempatan untuk mengaplikasikan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi praktis.

Pada sesi ini siswa SMK melakukan praktik langsung menggunakan aplikasi canva khususnya design spanduk. Pelatihan diikuti oleh 29 orang siswa siswi SMK Negeri 1 Tapung. Materi pelatihan mencakup.

1. Register aplikasi canva secara online menggunakan email
2. Praktikum
 - 2.1. Pilih atau design template yang diinginkan
 - 2.2. Setting filter yang digunakan
 - 2.3. Design dan manfaatkan semua fitur yang ada di aplikasi canva

Sebelum proses pelatihan dimulai, terlebih dahulu komputer atau perangkat yang digunakan harus terhubung ke jaringan internet sehingga bisa mengakses aplikasi canva tersebut.

d. Evaluasi proses dan diskusi

Evaluasi adalah bagian integral dari proses pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pengajaran secara keseluruhan. Melakukan evaluasi dalam konteks pendidikan sangatlah penting karena evaluasi digunakan sebagai alat pengukur untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai kesuksesan dalam memahami materi ajar yang disampaikan. Oleh karena itu, evaluasi membantu untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran secara akurat dan meyakinkan, dimana peserta pelatihan di uji dengan membuat spanduk dengan menggunakan aplikasi canva yang menarik dengan tema dan konsep yang mereka suka.

Pada bagian ini dilakukan evaluasi dan diskusi dengan siswa siswi SMK Negeri 1 Tapung terkait segala sesuatu yang berhubungan dengan materi pelatihan. Dari hasil diskusi terlihat antusiasme peserta dalam memahami materi yang diantarkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada saat pelaksanaan kegiatan ini penulis dan tim banyak sekali mendapatkan apresiasi, terutama oleh para peserta siswa dan sekaligus oleh kepala sekolah yang merasa dapat menambah pengetahuan siswa cara membuat spanduk dengan menggunakan aplikasi canva.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Spanduk Dengan Aplikasi Canva

Adapun pelaksanaan kegiatan ini di lakukan dengan praktik langsung di Labor Komputer SMK N 1 Tapung diikuti oleh siswa dan siswi SMK N 1 , dengan harapan segala informasi yang telah diberikan dapat di manfaatkan dengan semaksimal mungkin.

Tingkat keberhasilan dari pelatihan pembuatan spanduk dengan menggunakan aplikasi canva diukur menggunakan kuisioner yang diberikan kepada peserta pelatihan. Hasil perhitungan kuisioner ini nantinya akan dapat menentukan seberapa jauh pemahaman peserta terhadap materi dan pelatihan yang di dapat dalam proses yang sudah penulis rincikan dan terangkan sebagai tersebut.

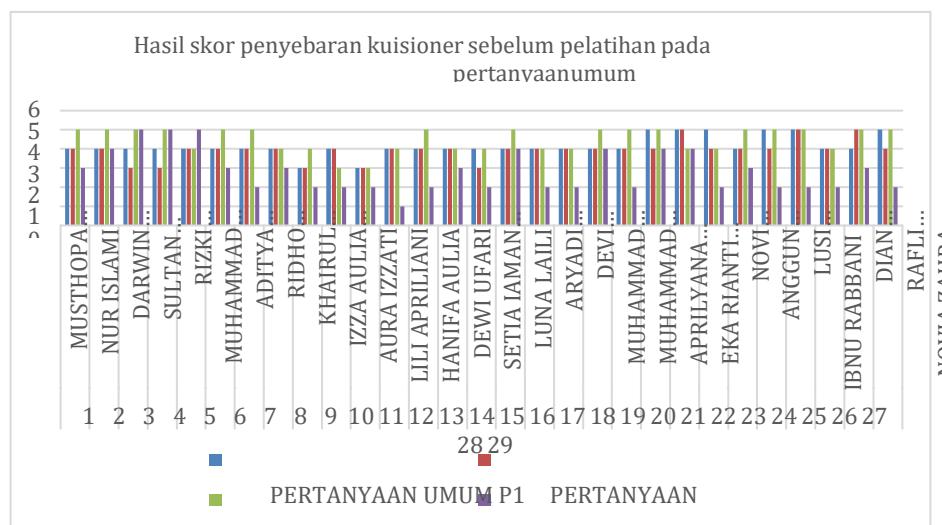
Pada kuisioner yang disebar ini diberikan pertanyaan sebanyak 10 total pertanyaan yang terdiri dari 2 tahapan daftar pertanyaan, yaitu 5 Pertanyaan Umum dan 5 lagi pertanyaan khusus skor untuk setiap jawaban adalah :

- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 3 = Kurang Setuju (KS)
- 4 = Setuju (S)
- 5 = Sangat Setuju (SS)

Jumlah responden 29 siswa sehingga didapat hasil skor dari untuk pertanyaan sebelum pelatihan yang diajukan kepada responden adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil skor penyebaran kuisioner sebelum pelatihan pada pertanyaan umum

NO	NAMA	PERTANYAAN UMUM			
		P1	P2	P3	P4
1	MUSTHOPA IRFAN	4	4	5	3
2	NUR ISLAMI	4	4	5	4
3	DARWIN PRAYITO	4	3	5	5
4	SULTAN HIDAYATULLAH	4	3	5	5
5	RIZKI ALPAREZA	4	4	4	5
6	MUHAMMAD GUNTUR	4	4	5	3
7	ADITYA SYAHDANA	4	4	5	2
8	RIDHO MIFTAHUL HUDA	4	4	4	3
9	KHAIRUL AKMAL	3	3	4	2
10	IZZA AULIA RAHMAN	4	4	3	2
11	AURA IZZATI	3	3	3	2
12	LILI APRILIANI	4	4	4	1
13	HANIFA AULIA	4	4	5	2
14	DEWI UFARI	4	4	4	3
15	SETIA IAMAN ZAL	4	3	4	2
16	LUNA LAILI	4	4	5	4
17	ARYADI SYAHPUTRA	4	4	4	2
18	DEVI RAMADANI	4	4	4	2
19	MUHAMMAD RIZAL ASOFAH	4	4	5	4
20	MUHAMMAD JULIANSYAH	4	4	5	2
21	APRILYANA DELIA	5	4	5	4
22	EKA RIANTI ZEGA	5	5	4	4
23	NOVI KRISTINA T	5	4	4	2
24	ANGGUN PERMATA SARI	4	4	5	3
25	LUSI ANGGRAINI	5	4	5	2
26	IBNU RABBANI	5	5	5	2
27	DIAN RAHMADANI	4	4	4	2
28	RAFLI SAPUTRA	4	5	5	3
29	NOVIA ZAHRA	5	4	5	2

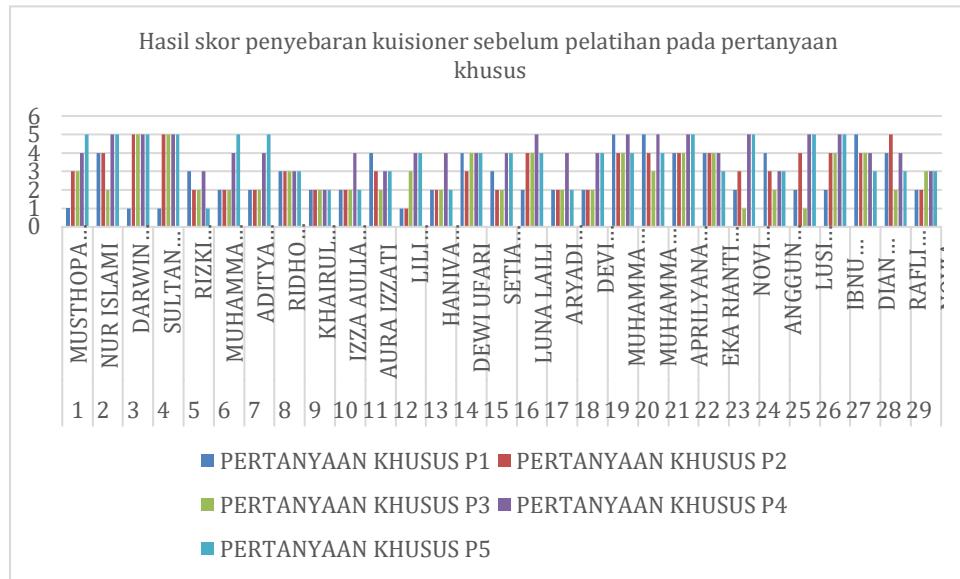


Gambar 3. Hasil skor penyebaran kuisioner sebelum pelatihan pada pertanyaan umum

Tabel 2. Hasil skor penyebaran kuisioner sebelum pelatihan pada pertanyaan khusus

NO	NAMA	PERTANYAAN KHUSUS				
		P1	P2	P3	P4	P5
1	MUSTHOPA IRFAN	1	3	3	4	5
2	NUR ISLAMI	4	4	2	5	5
3	DARWIN PRAYITO	1	5	5	5	5
4	SULTAN HIDAYATULLAH	1	5	5	5	5
5	RIZKI ALPAREZA	3	2	2	3	1
6	MUHAMMAD GUNTUR	2	2	2	4	5
7	ADITYA SYAHDANA	2	2	2	4	5
8	RIDHO MIFTAHUL HUDA	3	3	3	3	3
9	KHAIRUL AKMAL	2	2	2	2	2
10	IZZA AULIA RAHMAN	2	2	2	4	2
11	AURA IZZATI	4	3	2	3	3
12	LILI APRILIANI	1	1	3	4	4
13	HANIVA AULIA	2	2	2	4	2
14	DEWI UFARI	4	3	4	4	4
15	SETIA IAMAN ZAL	3	2	2	4	4
16	LUNA LAILI	2	4	4	5	4
17	ARYADI SYAHPUTRA	2	2	2	4	2
18	DEVI RAMADANI	2	2	2	4	4
19	MUHAMMAD RIZAL ASOFAH	5	4	4	5	4
20	MUHAMMAD JULIANSYAH	5	4	3	5	4
21	APRILYANA DELIA	4	4	4	5	5
22	EKA RIANTI ZEGA	4	4	4	4	3
23	NOVI KRISTINA T	2	3	1	5	5

24	ANGGUN PERMATA SARI	4	3	2	3	3
25	LUSI ANGGRAINI	2	4	1	5	5
26	IBNU RABBANI	2	4	4	5	5
27	DIAN RAHMADANI	5	4	4	4	3
28	RAFLI SAPUTRA	4	5	2	4	3
29	NOVIA ZAHRA	2	2	3	3	3



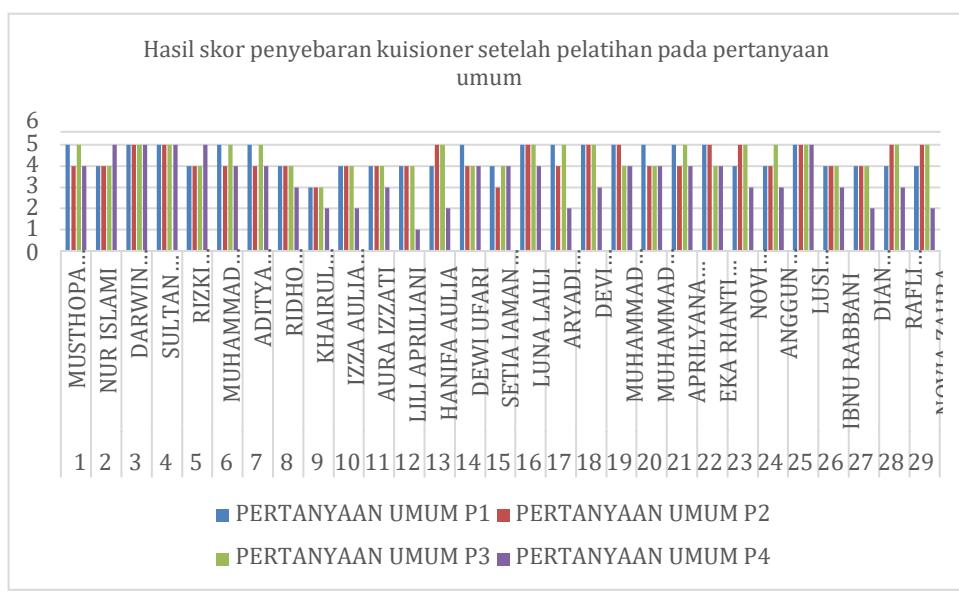
Gambar 4. Hasil skor penyebaran kuisioner sebelum pelatihan pada pertanyaan khusus

Jumlah responden 29 siswa sehingga didapat hasil skor dari untuk pertanyaan setelah pelatihan yang diajukan kepada responden adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil skor penyebaran kuisioner setelah pelatihan pada pertanyaan umum

NO	NAMA	PERTANYAAN UMUM			
		P1	P2	P3	P4
1	MUSTHOPA IRFAN	5	4	5	4
2	NUR ISLAMI	4	4	4	5
3	DARWIN PRAYITO	5	5	5	5
4	SULTAN HIDAYATULLAH	5	5	5	5
5	RIZKI ALPAREZA	4	4	4	5
6	MUHAMMAD GUNTUR	5	4	5	4
7	ADITYA SYAHIDANA	5	4	5	4
8	RIDHO MIFTAHUL HUDA	4	4	4	3
9	KHAIRUL AKMAL	3	3	3	2
10	IZZA AULIA RAHMAN	4	4	4	2
11	AURA IZZATI	4	4	4	3
12	LILI APRILIANI	4	4	4	1

13	HANIFA AULIA	4	5	5	2
14	DEWI UFARI	5	4	4	4
15	SETIA IAMAN ZAL	4	3	4	4
16	LUNA LAILI	5	5	5	4
17	ARYADI SYAHPUTRA	5	4	5	2
18	DEVI RAMADANI	5	5	5	3
19	MUHAMMAD RIZAL ASOFAH	5	5	4	4
20	MUHAMMAD JULIANSYAH	5	4	4	4
21	APRILYANA DELIA	5	4	5	4
22	EKA RIANTI ZEGA	5	5	4	4
23	NOVI KRISTINA T	4	5	5	3
24	ANGGUN PERMATA SARI	4	4	5	3
25	LUSI ANGGRAINI	5	5	5	5
26	IBNU RABBANI	4	4	4	3
27	DIAN RAHMADANI	4	4	4	2
28	RAFLI SAPUTRA	4	5	5	3
29	NOVIA ZAHRA	4	5	5	2

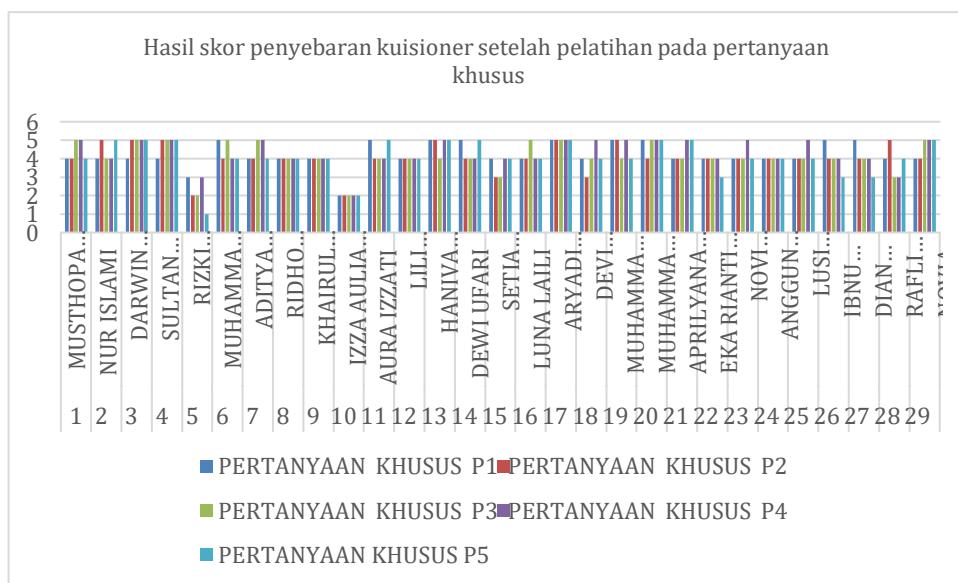


Gambar 5. Hasil skor penyebaran kuisioner setelah pelatihan pada pertanyaan umum

Tabel 4. Hasil skor penyebaran kuisioner setelah pelatihan pada pertanyaan khusus

NO	NAMA	PERTANYAAN KHUSUS				
		P1	P2	P3	P4	P5
1	MUSTHOPA IRFAN	4	4	5	5	4
2	NUR ISLAMI	4	5	4	4	5
3	DARWIN PRAYITO	4	5	5	5	5
4	SULTAN HIDAYATULLAH	4	5	5	5	5
5	RIZKI ALPAREZA	3	2	2	3	1

6	MUHAMMAD GUNTUR	5	4	5	4	4
7	ADITYA SYAHADANA	4	4	5	5	4
8	RIDHO MIFTAHUL HUDA	4	4	4	4	4
9	KHAIRUL AKMAL	4	4	4	4	4
10	IZZA AULIA RAHMAN	2	2	2	2	2
11	AURA IZZATI	5	4	4	4	5
12	LILI APRILIANI	4	4	4	4	4
13	HANIVA AULIA	5	5	4	5	5
14	DEWI UFARI	5	4	4	4	5
15	SETIA IAMAN ZAL	4	3	3	4	4
16	LUNA LAILI	4	4	5	4	4
17	ARYADI SYAHPUTRA	5	5	5	5	5
18	DEVI RAMADANI	4	3	4	5	4
19	MUHAMMAD RIZAL ASOFAH	5	5	4	5	4
20	MUHAMMAD JULIANSYAH	5	4	5	5	5
21	APRILYANA DELIA	4	4	4	5	5
22	EKA RIANTI ZEGA	4	4	4	4	3
23	NOVI KRISTINA T	4	4	4	5	4
24	ANGGUN PERMATA SARI	4	4	4	4	4
25	LUSI ANGGRAINI	4	4	4	5	4
26	IBNU RABBANI	5	4	4	4	3
27	DIAN RAHMADANI	5	4	4	4	3
28	RAFLI SAPUTRA	4	5	3	3	4
29	NOVIA ZAHRA	4	4	5	5	5



Gambar 6. Hasil skor penyebaran kuisioner setelah pelatihan pada pertanyaan khusus

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data dari penyebaran kuisioner, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yaitu Pengetahuan peserta pelatihan tentang pembuatan spanduk menggunakan aplikasi canva secara keseluruhan mengalami peningkatan. Selanjutnya dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa untuk mendalami pengetahuan desain grafis dalam hal ini cara membuat spanduk dengan aplikasi canva dan antusiasme para peserta pelatihan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan untuk menambah pengetahuan dalam membuat spanduk dengan menggunakan aplikasi canva. Setelah dilakukan pelatihan maka dapat dilihat peningkatan pengetahuan siswa siswi dalam desain grafis khususnya membuat spanduk yang awalnya dengan persentase 60% dan sesudah paletihan menjadi 90%.

Daftar Pustaka

- Dale, M. (2011). Collaborative video editing for Wikipedia. In Proceedings of the 7th International Symposium on Wikis and Open Collaboration - WikiSym '11 (p. 225).
- Feinberg, M. A., Song, K.-B., & Lim, I.-T. (2016). KineMaster - Pro video editing on android. ACM SIGGRAPH 2016 Appy Hour, SIGGRAPH 2016.
- Gandhi, V., Ronfard, R., & Gleicher, M. (2014). Multi-clip video editing from a single viewpoint. In Proceedings of the 11th European Conference on Visual Media Production -CVMP '14 (pp. 1–10).
- Guo, X., Cao, X., Chen, X., & Ma, Y. (2013). Video editing with temporal, spatial and appearance consistency. Proceedings of the IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, 2283–2290.
- Martin, R. R., Shi-Min Hu, Jin Wei, Shao-Ping Lu, & Song-Hai Zhang. (2012). Timeline Editing of Objects in Video. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 19(7), 1218–1227.
- Marton, A., & Mariátegui, J. C. (2015). De/Contextualizing Information: The Digitization of Video Editing Practices at the BBC. Information Society, 31(2), 106–120.
- Serrano, A., Sitzmann, V., Ruiz-Borau, J., Wetzstein, G., Gutierrez, D., & Masia, B. (2017). Movie editing and cognitive event segmentation in virtual reality video. ACM Transactions on Graphics, 36(4), 1–12.
- Shen, Y. (2016). A New Video Editing Technology in Practical Teaching for Animation Specialty. International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), 11(09), 51.
- Tsai, J. C., Shih, T. K., Wattanachote, K., & Li, K. C. (2012). Video editing using motion inpainting. Proceedings - International Conference on Advanced Information Networking and Applications, AINA, 649–654.