

PELATIHAN MEMBUAT POSTER MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENAMBAH PENGETAHUAN DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X SMK CENDEKIA BATUJAJAR

Poster Design Training Using Canva to Enhance Graphic Design Knowledge of Grade 10 Students at SMK Cendekia Batujajar

Tati Ernawati

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia

e-mail: tatiernawati@poltektedc.ac.id

Fawwaz Muhammad Syams

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia

e-mail: fawwazsyams04@gmail.com

Castaka Agus Sugianto

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia

e-mail: castaka@poltektedc.ac.id

Dini Rohmayani

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia

e-mail: dinirohmayani@poltektedc.ac.id

Nia Ekawati

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia

e-mail: niaekawati@poltektedc.ac.id

Shandy Tresnawati

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia

e-mail: shandy.tresnawati@poltektedc.ac.id

Abstract

The development of information technology in graphic design has opened many opportunities for vocational high school students to acquire skills that will be used in the workplace. This program aims to provide comprehensive training covering theoretical and practical aspects of product poster design using the Canva application for class X office automation and management students at SMK Cendekia Batujajar. The training method combines face-to-face learning, technical demonstrations, and hands-on practicum sessions. The activity was conducted on May 7, 2025, involving 37 students (4 males, 33 female) in the school's computer laboratory. The training materials covered product poster concepts, design functions in business, basic graphic design principles and introduction to Canva usage. Evaluation was conducted through online quizzes using Kahoot.it and

practical design assignments. The results showed high participant enthusiasm evidenced by active discussions with instructors and utilization of break time for additional practicum. The school provided positive feedback and expressed hope for similar activities in the future. This training successfully enhanced students' graphic design competencies and provided new knowledge about design concepts and principles in poster creation.

Keywords—Graphic design, Principles desain, Poster, Canva

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi dalam desain grafis telah membuka banyak peluang bagi siswa SMK untuk memperoleh keterampilan yang akan digunakan di dunia kerja. Fenomena ini sejalan dengan tuntutan industri modern yang mengutamakan kemampuan desain digital sebagai nilai tambah dalam berbagai industri (Triwibowo dkk, 2025). Kemunculan aplikasi desain berbasis *cloud* seperti Canva membuat siswa tanpa pengalaman desain mendalam dapat membuat desain poster yang profesional. Poster, merujuk kepada Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai plakat yang dipasang di tempat umum dan berfungsi sebagai pengumuman/iklan (KBBI, 2025). Poster merupakan sarana komunikasi visual yang memadukan elemen teks dan ilustrasi, dengan tujuan menyampaikan pesan informatif atau mengumumkan sesuatu kepada publik (Widiarti, 2024). Manfaat lain dari poster yaitu sebagai media promosi ekonomis dengan desain menarik yang efektif menarik perhatian target market dan mendorong tindakan pembelian. Biayanya lebih terjangkau dibanding televisi atau radio, menjadikannya ideal untuk usaha dengan anggaran terbatas (Amirotu, 2023).

Hasil observasi telah dilakukan oleh tim pengabdi ke SMK Batujajar Cendekia yang berlokasi di Jl. Raya Batujajar, RT.04/RW.03 Kecamatan Batujajar kabupaten Bandung Barat, diperoleh informasi bahwa para peserta didik kelas X program keahlian otomatisasi dan tata kelola perkantoran belum pernah memperoleh materi desain grafis. Mengacu kepada hal tersebut, tim pengabdi mengusulkan mengadakan pelatihan cara membuat poster sebuah produk dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk menambah kompetensi desain grafis siswa. Kelebihan dari aplikasi canva yaitu aplikasi tersedia secara *online*, menyediakan banyak fitur dan *template* sehingga mudah digunakan (Eliastuti, 2023).

Tujuan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah memberikan pelatihan secara komprehensif mencakup aspek teori dan praktik pembuatan poster produk dengan memanfaatkan aplikasi canva. Diharapkan melalui pelatihan ini, para peserta akan memperoleh pengetahuan baru dan dapat memahami konsep dan prinsip-prinsip dasar dalam mendesain poster. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode penyampaian materi yang disertai demonstrasi dan praktik langsung oleh peserta menggunakan desktop di laboratorium komputer sekolah. Upaya mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan maka evaluasi dilakukan melalui pemberian *pretest* dalam bentuk kuis secara *online* dan *post test* dalam bentuk praktikum.

Paparan PkM terkait pelatihan pembuatan poster dengan memanfaatkan aplikasi canva telah dilakukan oleh beberapa tim pengabdi sebelumnya, antara lain Setiawan beserta tim telah melaksanakan pelatihan pembuatan pelatihan pembuatan poster memanfaatkan aplikasi canva untuk meningkatkan literasi digital peserta didik Sekolah Dasar, hasilnya kreativitas dan inovasi peserta

meningkat dan terbentuknya program ekstrakurikuler digital dalam upaya peningkatan literasi digital peserta didik (Setiawan dkk, 2024). Kajian lain dilakukan oleh Amanda beserta tim yaitu pelatihan materi canva membuat poster untuk siswa kelas X jurusan IPA, namun tidak dijelaskan jenis posternya. Hasil dari kegiatan pelatihan adalah antusias peserta sangat baik (Chairunnisa dkk, 2024). Kajian PkM lain yaitu pelatihan aplikasi canva dalam pembuatan poster digital bagi siswa SMP kelas VIII. Hasil kegiatan ini adalah kreativitas peserta meningkat (Amanda dkk, 2021). Pembeda kajian yang dilakukan tim penulis dengan kajian sebelumnya adalah mempraktekkan prinsip-prinsip desain ke dalam pembuatan poster yang ditentukan temanya yaitu desain poster produk dengan memanfaatkan aplikasi canva.

2. METODE

Kegiatan PkM ini diimplementasikan melalui metode pelatihan dan sesi demonstrasi praktis untuk menambah pengetahuan peserta dalam mengimplementasikan salah satu prinsip-prinsip desain dalam membuat poster sebuah produk. Materi pelatihan yang diberikan meliputi konsep poster produk, fungsi desain poster produk, prinsip-prinsip desain (*emphasis, balance, contrast, repetition, movement, white space*) dan pengenalan canva. Evaluasi disajikan dalam bentuk *quiz online* menggunakan kahoot.it dan praktikum mendesain poster sebuah produk.

Tempat kegiatan PkM beralokasi di SMK Cendekia Batujajar di Jl. Raya Batujajar, RT.04/RW.03 Kecamatan Batujajar kabupaten Bandung Barat. Jumlah peserta adalah 37 orang, terdiri dari 4 siswa dan 33 siswi kelas X program keahlian otomatisasi dan tata kelola perkantoran. Tim pengabdi terdiri dari 5 mahasiswa/i dan 5 dosen pembimbing dari program studi Teknik Informatika Politeknik TEDC Bandung. Tabel 1 menunjukkan jadwal kegiatan.

Tabel 1. Daftar Jadwal Kegiatan

NO	Nama Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pemberangkatan	07.30 - 08.50	Briefing persiapan berangkat dan berdoa
2	Persiapan prasarana ditempat pelatihan	08.50 – 09.20	Menyiapkan perangkat dan dokumen (presensi)
3	Perkenalan	09.20 – 09.30	Kegiatan pelatihan dikelas
4	Materi dan praktikum design grafis	09.30 – 11.00	Penyampaian materi beserta praktikum
5	Evaluasi: Quiz	11.00 – 11.30	Para peserta pelatihan
6	Dokumentasi dan penutupan	11.30 – 11.40	Seluruh peserta dan tim pengabdi
7	Pamitan kepada pihak sekolah	11.40 – 12.30	Ucapan terimakasih kepada perwakilan pihak sekolah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Program PkM diimplementasikan melalui sesi pelatihan kombinatif yang mencakup pembelajaran tatap muka, demonstrasi teknis, dan sesi praktikum. Kegiatan telah dilaksanakan pada hari Rabu, 7 Mei 2025 di SMK Cendekia Batujajar, Kabupaten Bandung Barat. Kegiatan ini diikuti oleh 37 siswa/i kelas X, terdiri dari 4 siswa dan 33 siswi. Kegiatan dimulai dari pukul 07.30 sampai 12.30 WIB di laboratorium komputer sekolah. Pemilihan waktu didasarkan pada

kesesuaian dengan jadwal kegiatan sekolah serta ketersediaan fasilitas yang mendukung pelaksanaan pelatihan.

Pelatihan dibuka dengan perkenalan tim pengabdi dan penyampaian tujuan kegiatan. Materi yang disampaikan mencakup pengertian desain produk, fungsi desain dalam dunia usaha, prinsip dasar desain grafis, dan pengenalan penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam mendesain. Selama pelatihan, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, berdiskusi dan melakukan praktikum langsung dengan membuat desain poster produk menggunakan Canva. Evaluasi keberhasilan program yang dilakukan oleh tim pengabdi menitikberatkan pada dimensi kognitif, dengan parameter utama kemampuan peserta dalam memahami konsep dan prinsip-prinsip desain grafis sederhana dan ketepatan peserta dalam menyelesaikan instrumen evaluasi berbentuk kuis dan hasil praktikum.

3.2 Pembahasan

Implementasi program memerlukan perencanaan komprehensif pada tahap pra-pelaksanaan, pelaksanaan, dan setelah kegiatan.

1. Persiapan kegiatan

Persiapan kegiatan PKM mencakup rapat untuk menentukan lokasi tempat pelatihan yang sesuai dengan tujuan program. Selanjutnya, diskusi mendalam tentang materi pelatihan yang akan diberikan kepada peserta sehingga relevan dan bermanfaat. Selanjutnya membuat proposal kegiatan dan mengajukan surat pengantar resmi dari kampus yang dikirimkan kepada sekolah untuk meminta izin melakukan kegiatan tersebut. Kunjungan observasi dilakukan ke sekolah bertemu dengan pengelola sekolah, melihat fasilitas yang tersedia, menyampaikan materi yang akan disampaikan pada kegiatan pelatihan dan menentukan jadwal kegiatan.

2. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan dilakukan sesuai dengan rencana yang disepakati oleh pihak sekolah dengan tim pengabdi. Kegiatan dimulai dengan pengenalan seluruh tim pengabdi oleh perwakilan sekolah kepada peserta. Gambar 1 sampai dengan Gambar 3 merupakan dokumentasi hasil kegiatan pelatihan desain poster produk.

Gambar 1 adalah pemberikan materi desain grafis dan evaluasi teori berupa kuis secara *online* dengan menggunakan aplikasi kahoot.it. Fasilitas perangkat yang tersedia selama pelatihan sangat memadai dan mendukung kelancaran kegiatan, satu komputer untuk satu peserta. Antusiasme peserta pelatihan sangat tinggi dimana peserta aktif berdiskusi dengan para tim pengabdi.



Gambar 1. Penyampaian Materi Desain Grafis dan Kuis (Teori)

Gambar 2 merupakan kegiatan praktikum mendesain poster sebuah produk dan penutupan kegiatan berupa foto bersama seluruh peserta pelatihan bersama tim pengabdi.



Gambar 2. Kegiatan Praktikum Desain Poster dan Penutupan

Gambar 3 sebagian materi yang disampaikan kepada peserta pelatihan, materi dalam format presentasi (pptx).

Apa itu Poster Produk?

Poster produk adalah media promosi visual yang digunakan untuk menarik perhatian calon pembeli terhadap suatu produk. Poster ini berisi informasi penting tentang produk yang ingin dipromosikan dan biasanya dibuat dengan desain yang menarik agar mudah dilihat dan dipahami.

Poster produk bisa digunakan dalam berbagai kebutuhan seperti:

- Iklan makanan/minuman
- Promosi diskon produk
- Perkenalan produk baru
- Branding UMKM atau toko

PROMO 10.10

Prinsip Desain

Penekanan (Emphasis)	Keseimbangan (Balance)	Kontras (Contrast)
Pengulangan (Repetition)	Gerakan (Movement)	Ruang kosong (White space)

Gambar 3. Materi Desain Grafis

3. Setelah kegiatan

Mengevaluasi hasil kegiatan dan membuat laporan kegiatan PkM dengan arahan dari dosen pembimbing untuk disampaikan kepada Program Studi Teknik Informatika dan Unit Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat/UPPM Politeknik TEDC.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari keseluruhan kegiatan PkM yaitu:

1. Antusiasme peserta tinggi, peserta menunjukkan partisipasi aktif melalui diskusi intensif dengan pemateri dan memanfaatkan jam istirahat untuk praktikum tambahan.
2. Respon positif sekolah, memberikan tanggapan sangat baik dan berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali di masa mendatang.

5. SARAN

Upaya keberlanjutan dan peningkatan kegiatan PkM maka saran yang disampaikan yaitu:

1. Membentuk kelompok desain grafis sebagai wadah siswa mengembangkan keterampilan dan memproduksi konten visual untuk kebutuhan sekolah (poster, media sosial, dokumentasi)
2. Mengadakan pelatihan dalam kegiatan PkM dimasa yang akan datang secara berkelanjutan dengan peningkatan pada materi yang lebih variatif dan mendalam seperti *branding*, desain kemasan, dan video promosi untuk memperkuat kemampuan siswa sesuai kebutuhan industri kreatif

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Program Studi Teknik Informatika Politeknik TEDC Bandung yang telah memberi dukungan finansial terhadap kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, S., Jumadi, & Sufyadi, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *Edulnovasi: Journal of Basic Educational Studies*. 4(1), 598-607.
- Amirotu, N Isnaini. (2023). *Pengertian Poster serta Ciri-ciri, Tujuan, Fungsi, Jenis, dan Bagaimana Cara Membuatnya*. <https://telkomuniversity.ac.id/pengertian-poster-serta-ciri-ciri-tujuan-fungsi-jenis-dan-bagaimana-cara-membuatnya/>. Akses 21 Mei 2025.
- Chairunnisa, K., & Sundi, V.H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Poster pada Siswa Kelas X SMAN 8 Tangsel. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. 1-4. E-ISSN: 2714-6286
- Eliastuti, M., Amelia, R., Batubara, F. M., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., & Putri, R. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(2), 206-218.
- KBBI. (2025). Poster. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/poster>. Akses 21 Mei 2025.

- Setiawan, A., Susanto, & Wardhani, I.S.K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. 4(1), 22-33.
- Triwibowo, D.N., Slamet, Fitricia, G.M., & Ariyanto, A.S.S. (2025). Optimalisasi Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Multimedia. *Jurnal Arba-Multidisiplin Pengabdian Masyarakat*. 2(1), 15-20.
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14-21.

