

## **PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN PEMBUATAN POSTER MENGGUNAKAN CANVA STUDY KASUS : SMK KESEHATAN BINATAMA YOGYAKARTA**

**Rizky Caesar Irjayana<sup>1\*)</sup>, Bayu Febriyanto<sup>2)</sup>, Murinto<sup>3)</sup>, Muhammad Kunta Biddinika<sup>4)</sup>**  
Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

\*Corresponding author: [caesar.sy23@gmail.com](mailto:caesar.sy23@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Desain grafis, khususnya dalam konteks pembuatan poster, memegang peranan penting dalam komunikasi visual di era digital. Kemampuan untuk membuat poster tidak lagi terbatas pada kelompok tertentu; individu dari berbagai latar belakang dapat memanfaatkan desain grafis. Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis web, menawarkan solusi praktis bagi siapa pun yang ingin menciptakan desain menarik tanpa perlu memiliki keahlian profesional. Pelatihan desain grafis yang memanfaatkan Canva bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam menciptakan poster yang efektif dan komunikatif. Pelatihan ini mencakup pengenalan prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti elemen visual, tipografi, warna, dan komposisi, serta penerapan Canva untuk menghasilkan desain yang menarik dan profesional. Dengan memanfaatkan Canva, siswa SMK Kesehatan Binatama Yogyakarta diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain grafis mereka, mempersiapkan diri untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin membutuhkan kemampuan desain visual. Pelatihan ini tidak hanya menawarkan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan lain yang sangat berharga juga membekali peserta dengan pemahaman tentang pentingnya desain dalam konteks komunikasi dan promosi di berbagai sektor.

**Kata Kunci:** desain grafis, poster, canva, pelatihan desain.

### **PENDAHULUAN**

Desain grafis telah menjadi bidang yang sangat dibutuhkan di masa era digital saat ini. Hampir sebagian besar yang kita temui di internet tidak lepas dari unsur desain grafis, baik unggahan sebuah berita, video edukasi maupun promosi dan bahkan halaman situs web tidak lepas dari peranan desain grafis. Bahkan jauh sebelum era digital saat ini, desain grafis sudah umum digunakan dalam media cetak seperti koran/surat kabar, spanduk maupun brosur. Bisa dikatakan pemanfaatan desain grafis dapat dijumpai dalam aktivitas keseharian.

Penggunaan desain grafis tidak terbatas pada perusahaan besar atau agensi kreatif, namun meluas hingga individu, organisasi kecil, dan komunitas. Dalam hal ini, kemampuan menciptakan promosi, informasi, dan materi visual yang menarik sangatlah berharga. Salah satu jenis desain yang banyak digunakan adalah pembuatan poster yang berperan untuk menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan

secara efektif (Ammariah, 2023)

Sebagai alat desain grafis berbasis web, Canva telah mendapatkan popularitas luas karena kemudahan penggunaannya. Platform ini memberdayakan siapa saja, terlepas dari latar belakang desain mereka, untuk menghasilkan berbagai materi desain, termasuk poster. Ketersediaan berbagai templat di Canva memfasilitasi pembuatan desain yang menarik dan profesional, tanpa memerlukan penguasaan perangkat lunak desain yang rumit seperti Adobe Photoshop atau Illustrator (Chairunnisa & Sudi, 2021).

Namun, meskipun antarmuka intuitif yang ditawarkan Canva, banyak orang masih belum sepenuhnya memahami cara memaksimalkan fungsi yang ada untuk menghasilkan desain yang benar-benar efektif dan indah. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis dan pembuatan poster menggunakan Canva sangat penting untuk meningkatkan kemampuan desain grafis Anda, terutama bagi Anda yang baru terjun

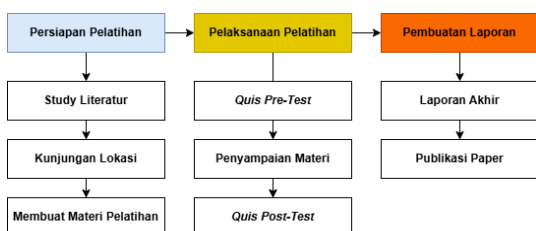
atau ingin memanfaatkan desain untuk keperluan promosi dan pemasaran (Isnaini et al., 2021) (Supriyadi et al., 2022).

Pelatihan ini tidak hanya mengajarkan dasar-dasar desain grafis, tetapi juga teknik praktis penggunaan Canva untuk membuat poster menarik yang sesuai untuk tujuan komunikasi. Materi pelatihan ini akan mencakup pemahaman tentang prinsip desain, elemen visual (misalnya tipografi, warna, komposisi), dan cara menggunakan berbagai fitur Canva untuk menghasilkan desain yang berdampak pada audiens dan memenuhi tujuan komunikasi yang diinginkan (Alfian et al., 2024).

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan peserta dapat lebih memahami dasar-dasar desain grafis dan mampu mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam pekerjaan atau aktivitas sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan efektivitas komunikasi visual serta membuka peluang baru dalam bidang kreatif.

## METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan ini mencakup penetapan lokasi, penjadwalan waktu, dan durasi yang telah diatur. Strategi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul adalah melalui pendekatan (sebutkan metode yang digunakan). Pelatihan ini diselenggarakan di SMK Kesehatan Binatama Yogyakarta, sebuah sekolah yang berlokasi di Jalan Monumen Jogja Kembali 134, Sinduadi, Melati, Sleman, Kota Yogyakarta. Pelatihan berlangsung selama dua hari, dengan setiap harinya dibagi menjadi dua sesi. Setiap sesi diikuti oleh 20 siswa. Diagram alur pelatihan, yang merinci tahapan-tahapan kegiatan, terlampir pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Alur Pelatihan

Tahap awal pelatihan mencakup penelaahan literatur, survei lokasi, dan

pengembangan materi atau desain pelatihan. Pada Fase ini, pengumpulan informasi dilakukan dari beragam sumber, peninjauan lokasi yang relevan dilaksanakan, dan penyusunan rencana pelatihan yang tepat disusun.

Setelah fase persiapan, pelatihan dilaksanakan dalam beberapa langkah. Untuk mengukur tingkat pemahaman peserta, diawali dengan kuis pra-pelatihan dan pasca-pelatihan. Selanjutnya, materi pelatihan disajikan dengan cara yang jelas dan interaktif, sehingga peserta dapat dengan baik memahami penggunaan desain grafis serta pembuatan poster menggunakan Canva. Setelah pelatihan selesai, langkah selanjutnya adalah menyusun laporan. Laporan akhir ini berisi rangkuman temuan yang diperoleh selama pelatihan. Tujuan dari laporan ini adalah mendokumentasikan dan menganalisis data, serta memberikan rekomendasi untuk peningkatan pelatihan di masa yang akan datang. Selain laporan akhir, hasil dari pelatihan juga disebarluaskan melalui publikasi berbasis layanan. Tujuan dari publikasi ini adalah untuk menjalin interaksi yang lebih baik dengan komunitas akademis dan para praktisi yang relevan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan seminar prodamat di SMK Kesehatan Binatama Yogyakarta dilaksanakan selama dua hari, dengan masing-masing hari terdiri dari dua sesi yang dihadiri oleh 20 siswa per sesi. Kegiatan diawali dengan acara pembukaan dan kata sambutan dari perwakilan SMK Kesehatan Binatama Yogyakarta, dilanjutkan dengan sambutan dari kelompok yang sekaligus mewakili pihak Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yaitu selaku Penulis 1 dan 2 yang didampingi oleh pembimbing utama (Penulis 3 dan 4). Program Pemberdayaan Masyarakat ini berlangsung pada hari Senin, pada tanggal 7 Agustus 2023. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan kata sambutan dari perwakilan SMK Kesehatan Binatama Yogyakarta, dilanjutkan dengan sambutan dari kelompok yang sekaligus mewakili pihak universitas ahmad dahlan yogyakarta.

Setelah rangkaian acara pembukaan selesai, panitia mempersiapkan kuesioner Tes Awal yang diberikan kepada peserta sebelum materi pelatihan disampaikan. Kuesioner tersebut berisi daftar pertanyaan yang dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kuesioner *Pree-Test*

1. Apakah anda sudah mengerti dengan istilah desain grafis?
2. Apakah anda sudah mngerti apa itu poster ?
3. Apakah anda sudah mngerti apa itu canva ?
4. Apakah anda sudah mengerti cara menggunakan canva untuk membuat desain grafis dan poster secara mandiri?
5. Saya merasa tidak perlu mengikuti pelatihan desain grafis dan pembuatan poster menggunakan canva?

Segmen berikutnya dari acara ini melibatkan presentasi selama 20 menit oleh perwakilan kelompok. Materi yang diulas adalah apa itu desain grafis, dasar-dasar desain grafis, prinsip desain grafis yang diakses pada laman Ruangguru <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>. Desain grafis adalah proses kreatif yang menggabungkan seni dan teknologi untuk mengkomunikasikan ide melalui elemen visual. Elemen-elemen tersebut meliputi gambar, teks, warna, dan lain- lain, yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada audiens. Contoh penerapan desain grafis tidak hanya terbatas pada kemasan produk, melainkan juga mencakup berbagai media lainnya seperti poster, papan iklan, brosur, dan banyak lagi. Dasar-dasar desain grafis di bagi mnejadi sembilan macam dasar desain grafis yaitu titik, garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang. Pada dasar-dasar desain grafis pembicara atau pemateri tidak hanya menyebutkan melainkan jelaskan setiap dasar dari desain grafis.

Yang pertama, Titik adalah suatu

bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Umumnya, titik berbentuk bundaran sederhana, mampat, tidak bersudut, dan tanpa arah. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

Yang kedua, Sebuah garis dapat didefinisikan sebagai hasil dari penempatan titik-titik yang saling berhubungan, membentuk suatu entitas tunggal. Garis adalah elemen yang tak terpisahkan dalam desain, hadir dalam beragam bentuk seperti panjang, pendek, lurus, melengkung, tebal, tipis, dan putus-putus. Setiap variasi garis menghasilkan efek visual yang berbeda. Sebagai contoh, garis tebal memberikan kesan kekuatan, sementara garis tipis atau lengkung menciptakan kesan kelembutan dan dinamika. Garis dalam konteks desain memiliki fungsi untuk menghasilkan keteraturan, mempertegas poin-poin tertentu ini dapat diterapkan dalam penyusunan bagan atau grafik.

Selanjutnya ketiga, bidang didefinisikan sebagai area tertutup yang terbentuk dari pertemuan ujung-ujung garis. Unsur ini juga merupakan komponen yang seringkali dimanfaatkan dalam desain. Ruang dua dimensi, atau bidang, didefinisikan sebagai area yang hanya memiliki dua ukuran: panjang dan lebar. Penggunaan unsur bidang dalam desain grafis nggak hanya untuk mendefinisikan sebuah objek aja, tapi juga menambah daya tarik layout, serta membantu mengkomunikasikan ide desainer kepada audiens.

Yang keempat, Warna merupakan dasar yang nggak kalah penting dalam desain grafis. Warna dapat memberi makna dan tema pada sebuah desain.

Yang kelima, Tekstur menggambarkan karakteristik permukaan suatu benda, yang dapat dinilai melalui indra penglihatan dan perabaan. Variasi tekstur termasuk halus, kasar, lembut, licin, berpori, dan mengkilap. Penggunaan tekstur dapat menambah dimensi dan memperkaya sebuah layout, sehingga objek jadi lebih hidup.

Yang keenam, Ruang merupakan jarak antara dasar-dasar desain grafis,

seperti objek, background, dan teks. Tanpa adanya ruang, kita akan sulit untuk mencerna informasi yang ingin disampaikan.

Yang ketujuh, ilustrasi dalam desain grafis mengacu pada elemen-elemen visual yang digunakan Tipografi merupakan aspek penting dalam desain grafis karena dapat mempengaruhi cara orang memahami dan merespon karya kesembilan, gerap terang atau "contrast" dalam desain grafis mengacu pada perbedaan yang jelas antara elemen-elemen visual, seperti warna, ukuran, bentuk, atau nilai (tingkat kecerahan) di dalam sebuah karya desain. Penggunaan gerap terang bertujuan untuk menarik perhatian, menciptakan hierarki visual, dan meningkatkan daya tarik estetika dalam desain.

Selanjutnya, mari kita telusuri prinsip-prinsip yang menjadi fondasi dalam praktik desain grafis. Dalam dunia ini, terdapat delapan prinsip dasar yang sangat krusial untuk diperhatikan, yaitu kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan, irama, kesederhanaan, kejelasan, dan ruang.

Prinsip kesatuan (unity) dalam desain grafis sangat berkaitan dengan kohesi, konsistensi, integritas, serta keselarasan yang terjalin secara harmonis di antara semua elemen desain. Implementasi prinsip kesatuan memungkinkan terciptanya karya yang kohesif dan mampu menyampaikan tema yang kuat. Sebagai ilustrasi, dalam proses pemilihan palet warna untuk desain, penggunaan *color palette* dapat meminimalisasi potensi terjadinya bentrokan warna. Selain itu, penggunaan tipografi yang seragam atau memiliki karakteristik serupa direkomendasikan untuk desain yang mengandung volume teks yang signifikan. Dalam konteks desain grafis

Prinsip keseimbangan memegang peranan penting. Penerapan prinsip ini menghasilkan desain dengan estetika yang menarik dan komunikasi visual yang efektif.

Proporsi, yang secara matematis merupakan perbandingan antarbagian, digunakan dalam desain untuk mengatur skala dan hubungan antar elemen. Misalnya, dalam desain poster film, gambar

dan judul film diberi porsi lebih besar untuk menarik perhatian audiens.

Dalam desain, penekanan digunakan untuk mengarahkan perhatian pada bagian tertentu yang dianggap penting. Bagian ini umumnya menyampaikan informasi atau pesan utama kepada audiens.

Irama dalam desain grafis muncul melalui pengulangan maupun variasi elemen-elemen desain. Pola irama dapat tercipta melalui pengulangan elemen yang sama dengan konsisten, atau dengan mengintegrasikan variasi pada elemen yang berbeda, baik dalam bentuk, ukuran, maupun posisinya. Hal ini akan menghasilkan pola berirama, seperti yang terlihat pada Gambar 2 (Alfian et al., 2024).



**Gambar 2.** Contoh Irama dalam sebuah design.

Prinsip kesederhanaan dalam desain grafis mengacu pada pendekatan desain yang mencari kesederhanaan dan kejelasan dalam penyampaian pesan atau informasi. Dengan mengurangi kompleksitas dan elemen-elemen yang tidak perlu, prinsip ini bertujuan untuk menciptakan karya desain yang mudah dipahami, elegan, dan efektif dalam berkomunikasi dengan audiens. Prinsip ruang dalam desain grafis mengacu pada pengaturan dan penggunaan ruang di antara elemen-elemen desain.

Pengelolaan ruang yang tepat membantu menciptakan keseimbangan, kejelasan, dan organisasi dalam desain. Ruang dalam desain grafis dapat bersifat positif (dihuni oleh elemen-elemen desain)

dan negatif (ruang kosong antara elemen-elemen). prinsip terakhir yang dijelaskan yaitu Prinsip kejelasan dalam desain grafis mengacu pada kemampuan suatu karya desain untuk menyampaikan pesan atau informasi secara jelas dan mudah dipahami oleh audiens.

Kejelasan dalam desain berarti mengurangi kebingungan atau interpretasi ganda, sehingga pesan dapat diterima dengan tepat dan tanpa hambatan. Dalam prinsip ini, elemen-elemen desain harus disusun dengan baik, hierarki visual yang jelas, dan penggunaan tipografi dan simbol yang mudah dibaca dan dikenali.

Setelah materi dipresentasikan, diadakan diskusi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman peserta. Efektivitas penyampaian materi dapat diamati melalui respons peserta, yang diilustrasikan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Penyampaian materi perwakilan kelompok

Setelah materi disampaikan, sesi berikutnya adalah pelaksanaan praktik pembuatan poster, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Praktik Pembuatan Poster.

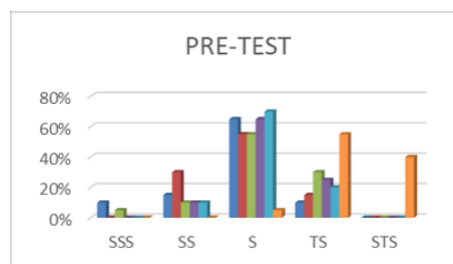
Setelah sesi praktik, siswa atau

peserta melanjutkan dengan pengisian kuesioner Post-Test. Kuesioner ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat pengetahuan peserta sebelum dan sesudah materi disampaikan, dengan pertanyaan-pertanyaan yang dirinci dalam Tabel 2.

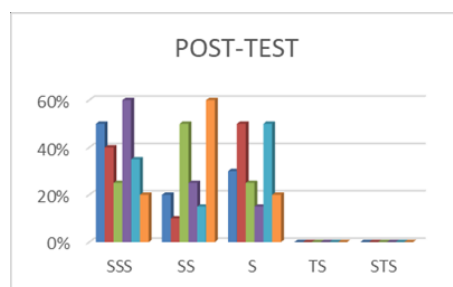
**Tabel 2.** Kuesioner *Post-Test*.

1. Pelatihan ini menambah wawasan dan pengetahuan saya?
2. Pelatihan ini membuat saya mengerti pentingnya memahami dan mempelajari desain grafis?
3. Dengan adanya pelatihan ini membuat saya lebih semangat dalam memahami dan mempelajari desain grafis terutama dalam membuat poster?
4. Pelatihan ini membuat saya sadar bahwa mempelajari dan memahami desain grafis dapat membantu saya dalam suatu kegiatan?
5. Jika pelatihan ini diadakan lagi saya ingin ikut kembali?

Hasil jawaban peserta pada kuesioner Pre- Test dan Post-Test kemudian dianalisis, dengan hasil akhir divisualisasikan dalam Gambar 5 dan Gambar 6.



**Gambar 5.** Responden *Pre-Test*



**Gambar 6.** Responden *Post-Test*

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner pada Tabel 1 dan Tabel 2, para responden memberikan penilaian dengan memilih jawaban sesuai dengan keterangan: Sangat Setuju Sekali (SSS), Setuju Sekali (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Setelah semua respon dikumpulkan, hasilnya dihitung secara keseluruhan dengan menggunakan metode likert baik untuk Pre-Test dan Post-Test.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner *pre-test* dan *post-test* atas terselenggaranya pelatihan ini, maka didapat kesimpulan bahwa pada *pre-test* sebagian besar peserta Setuju (S) telah mengenal apa itu desain grafis dan aplikasi Canva serta merasa perlu dalam mengikuti pelatihan desain grafis menggunakan Canva. Diperoleh indeks Sangat Setuju Sekali (SSS) sekitar 80 % pada kuesioner *post-test* dimana peserta merasa dengan terlaksananya kegiatan ini menambah wawasan mengenai desain grafis dan penggunaan Canva dalam memudahkan membuat poster.

## PENUTUP

Kegiatan pelatihan dan seminar prodamat di SMK Kesehatan Binatama Yogyakarta terletak di jalan Monumen Yogya Kembali 134, Sinduadi, Melati, Sleman, Kota Yogyakarta tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas keilmuan siswa sebagai calon peserta mengenai pelatihan desain grafis dan pembuatan poster menggunakan aplikasi canva telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa.

Dengan memanfaatkan canva, yang merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang mudah digunakan, siswa dapat menghasilkan desain poster yang menarik, efektif, dan profesional meskipun tanpa latar belakang desain yang kuat. Pelatihan ini memberikan pemahaman dasar tentang elemen desain grafis, seperti penggunaan warna, tipografi, dan komposisi visual, yang sangat penting dalam menciptakan karya yang komunikatif.

Peserta pelatihan tidak hanya belajar untuk membuat poster, tetapi juga

mendapatkan wawasan tentang pentingnya desain visual dalam konteks komunikasi dan promosi, baik di dunia pendidikan maupun industri. Dengan keterampilan ini, para siswa dipersiapkan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin menuntut keahlian di bidang desain grafis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Ammariah, H. (2023). *Desain Grafis : Pengertian , Unsur & Prinsip Dasar | SMK Apa Itu Desain Grafis ?* 1–17.
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 Tangsel. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1–4.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Supriyadi, S., Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Promosi Media Sosial TikTok Pada Fatayat NU. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 566–572. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i6.290>