

Pelatihan Desain Grafis dan Lomba Poster Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Siswa di SMA Kolombo Yogyakarta

Arunnisa Najla Romadon¹, Wanda Ananta Dewi², Nur Afifa Azzahra³, Anissa Oktaviona Hapsari⁴, Dastin Eka Saputra⁵, Mahbobi⁶, Habibie Putra Al Rislan⁷, Muhammad Rizki Daffansyah⁸, Muhammad Haris Taufiqurrahman⁹, Stara Asrita¹⁰, Erfina Nurussa'adah¹¹

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Stara Asrita

E-mail: staraasrita@amikom.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian yang dilakukan di SMA Kolombo Yogyakarta ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan digital, serta partisipasi aktif siswa melalui pendekatan edukatif dan kolaboratif. Rangkaian program yang telah dilaksanakan meliputi pelatihan desain grafis dan lomba poster. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pelatihan desain grafis yang membekali peserta dengan keterampilan dasar komunikasi visual menggunakan platform Canva. Program dilanjutkan dengan Lomba Poster bertema "Meneladani Semangat Pahlawan untuk Membangun Negeri di Masa Kini". Hasil pengabdian ini memberikan fasilitas kepada siswa untuk praktik langsung bagaimana membuat poster setelah mendapatkan pelatihan desain grafis. Siswa diharapkan dapat menunjukkan peningkatan dalam kemampuan teknis (hard skills) berupa penguasaan desain grafis, serta pengembangan kemampuan non-teknis (soft skills) seperti kerja sama tim, komunikasi interpersonal, dan kepercayaan diri.

Kata kunci - pelatihan desain grafis, lomba poster, kreativitas

Abstract

The community service activities carried out at SMA Kolombo Yogyakarta aim to enhance students' creativity, digital skills, and active participation through an educational and collaborative approach. The series of programs implemented included graphic design training and a poster competition. The activities began with graphic design training that equipped participants with basic visual communication skills using the Canva platform. The program then continued with a poster competition themed "Emulating the Spirit of Heroes to Build the Nation in the Present Era". The result of this community service was the students can made a poster after got graphic design training. Students are expected to demonstrate improvement in technical skills (hard skills), particularly in mastering graphic design, as well as in the development of non-technical skills (soft skills) such as teamwork, interpersonal communication, and self-confidence.

Keywords - design graphic training, poster competition, creativity

PENDAHULUAN

SMA Kolombo Yogyakarta merupakan sekolah yang memiliki lingkungan belajar yang cukup aktif, dengan siswa-siswi yang memiliki minat beragam dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Berdasarkan pengamatan awal dan hasil wawancara dengan perwakilan OSIS, terlihat bahwa sekolah memiliki potensi besar untuk mengembangkan kegiatan kreatif karena siswanya menunjukkan antusiasme terhadap aktivitas yang bersifat kolaboratif dan berbasis proyek. Namun, kegiatan kreatif yang bersifat terprogram masih terbatas pada beberapa agenda rutin sekolah.

Dalam bidang pengembangan keterampilan digital, siswa SMA Kolombo sebenarnya memiliki akses terhadap teknologi dasar, namun belum banyak kegiatan yang secara khusus diarahkan untuk mengasah kemampuan desain atau kreativitas visual. Hal ini membuat kemampuan siswa di bidang desain masih bergantung pada minat individual dan belum pada program sekolah yang terstruktur (Sardianto, 2024). Kondisi sekolah yang terus berupaya menyesuaikan diri dengan perkembangan digital menjadikan pelatihan desain sebagai peluang baru yang dapat mendukung kompetensi siswa. Situasi ini menunjukkan bahwa SMA Kolombo memiliki ruang yang cukup luas untuk menghidupkan kembali kegiatan yang menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, serta semangat kebersamaan antar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan OSIS SMA Kolombo Yogyakarta, ditemukan beberapa permasalahan utama yang perlu ditangani melalui pelaksanaan program ini. Pertama, minat siswa terhadap desain grafis masih rendah, bukan hanya karena kurangnya kemampuan, tetapi juga karena siswa belum pernah mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, terarah, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Hal ini membuat desain grafis belum terlihat sebagai keterampilan penting atau menarik di mata siswa.

Pengabdian sebelumnya yang dilakukan oleh Tambunan dkk memberikan pelatihan tentang desain grafis kepada pelajar di Desa Buluh Apo Kecamatan Minggir. Hasilnya masyarakat mendapatkan ilmu tentang membuat atau merancang gambar yang berguna untuk kepentingan pelajar tersebut di sekolah (Tambunan, et.all, 2022). Selanjutnya pengabdian yang dilakukan untuk mahasiswa yang tergabung dalam organisasi CSSMoRA menunjukkan bahwa desain grafis berguna untuk meningkatkan branding organisasi tersebut baik secara internal maupun eksternal kampus (Aslam, et.all, 2024).

Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan minat siswa terhadap desain grafis yang nantinya bermanfaat untuk menunjang kegiatan belajar di sekolah. Pelatihan ini dipilih karena saat ini setiap kegiatan seperti presentasi tugas seringkali memerlukan teknologi penunjang seperti Canva agar lebih menarik. Pelatihan desain difokuskan pada pengenalan dasar-dasar komunikasi visual menggunakan platform Canva. Peserta akan mempelajari elemen desain seperti warna, tipografi, tata letak, penggunaan ilustrasi, dan penataan visual yang efektif. Dengan pendekatan praktis dan interaktif, pelatihan ini membantu siswa menghasilkan desain yang menarik, informatif, serta mudah diaplikasikan dalam berbagai kebutuhan kreatif (Basiroen, et.all, 2024).

Lomba membuat poster adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritis para siswa dalam menyampaikan pesan dengan menggunakan media visual. Dalam lomba ini, peserta diminta untuk menggabungkan unsur seni, desain, dan komunikasi agar dapat menghasilkan karya yang menarik, bermakna, dan bisa memberi inspirasi. Dengan tema "Meneladani Semangat Pahlawan untuk Membangun Negeri di Masa Kini," para siswa diharapkan dapat menyampaikan pendapat mereka tentang nilai-nilai perjuangan dan semangat kebangsaan dalam konteks kehidupan sekarang. Kegiatan ini bukan hanya melatih dalam hal estetika dan komunikasi visual, tetapi juga memupuk rasa nasionalisme serta kesadaran terhadap lingkungan sosial sekitar.

METODE

Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif, yaitu melibatkan siswa secara

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

aktif dalam pelatihan, praktik, perlombaan, dan kegiatan kreatif lainnya. Metode yang digunakan meliputi

- a. Pelatihan (*Training Method*)
Memberikan materi dasar desain visual melalui penjelasan, contoh, dan praktik langsung menggunakan Canva.
- b. Praktik dan Produksi Karya
Siswa diberi tugas membuat poster dan konten visual berdasarkan materi yang telah dipelajari.
- c. Pendampingan (*Mentoring*)
Tim pelaksana mendampingi siswa dalam proses pembuatan karya dan persiapan kegiatan bazar serta pentas seni.
- d. Evaluasi dan Presentasi Karya
Karya poster dinilai melalui lomba, bazar dievaluasi melalui praktik berjualan, dan pentas seni dievaluasi melalui penampilan.
- e. Dokumentasi dan Pelaporan
Seluruh kegiatan direkap dalam bentuk foto, video, dan laporan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Proyek Sosial oleh kelompok Enlight telah berjalan sesuai dengan perencanaan yang tertuang dalam proposal. Kegiatan dilaksanakan melalui serangkaian program yang saling terintegrasi, meliputi Pelatihan desain grafis dan lomba poster. Seluruh kegiatan melibatkan partisipasi aktif siswa SMA Kolombo Yogyakarta serta didukung oleh pihak sekolah dan OSIS.

1. Pelatihan Desain Grafis

Kegiatan pelatihan desain grafis dilaksanakan pada Jum'at, 7 November 2025 di Laboratorium Multimedia SMA Kolombo Yogyakarta. Pelatihan ini difokuskan pada pengenalan dasar-dasar desain grafis menggunakan platform Canva. Dalam pelaksanaannya, kelompok Enlight memberikan materi mengenai:

- a. Pengenalan elemen desain (warna, tipografi, dan layout),
- b. Prinsip komunikasi visual,
- c. Serta praktik langsung pembuatan desain poster sederhana.

Peserta mengikuti kegiatan secara interaktif dengan metode praktik langsung. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga langsung mencoba membuat desain sesuai arahan fasilitator. Capaian luaran dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman siswa terhadap dasar desain grafis serta dihasilkannya karya desain visual awal yang menjadi bekal untuk mengikuti lomba poster.



Gambar 1.
Kegiatan pelatihan desain grafis

Pelatihan desain grafis dilakukan agar siswa lebih kreatif menggunakan teknologi Canva (Salmah et al., 2024). Canva dipilih sebagai media pembelajaran karena platform tersebut cenderung mudah digunakan pemula. Saat ini Canva memberikan berbagai fitur seperti pemilihan jenis font, warna, hingga elemen visual (Irijayana et al., 2025; Panjaitan et al., 2025).

2. Lomba Poster

Lomba Poster dilaksanakan secara daring pada tanggal 7–12 November 2025 dengan tema “Meneladani Semangat Pahlawan untuk Membangun Negeri di Masa Kini”. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari pelatihan desain grafis yang telah diberikan sebelumnya. Siswa diminta untuk menuangkan gagasan dan pesan kebangsaan dalam bentuk poster digital. Kelompok Enlight berperan sebagai pendamping sekaligus juri dalam menilai karya berdasarkan kreativitas, kesesuaian tema, dan kekuatan pesan visual.

- a. Capaian luaran dari kegiatan ini berupa: karya poster digital siswa,
- b. meningkatnya kemampuan berpikir kritis dan kreativitas visual,
- c. serta tumbuhnya kesadaran nilai nasionalisme melalui media visual.



Gambar 2.

Hasil poster karya siswa

Poster dipilih menjadi media pembelajaran karena sering dilihat oleh siswa dan hasilnya dapat dilihat secara langsung. Poster adalah bagian dari evaluasi setelah pelatihan yang didapatkan sebelumnya (Erni et al., 2022; Kurnia et al., 2025). Siswa diharapkan dapat menggunakan canva untuk berbagai keperluan selain poster sebagai bagian dari marketing (Supriyadi et al., 2024).

KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat yaitu pelatihan desain grafis, lomba poster di SMA Kolombo Yogyakarta ini dirancang sebagai bentuk pembelajaran aplikatif yang mampu mengintegrasikan aspek edukatif, kreatif, dan sosial secara seimbang. Melalui pendekatan partisipatif, siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam setiap rangkaian kegiatan. Pelatihan desain grafis menggunakan Canva diharapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman

siswa terhadap dasar-dasar komunikasi visual. Siswa mampu mengaplikasikan elemen desain seperti warna, tipografi, dan tata letak ke dalam karya poster yang komunikatif dan bermakna. Lomba Poster yang dilaksanakan sebagai tindak lanjut pelatihan juga mendorong siswa untuk berpikir kritis serta menyalurkan ide dan nilai nasionalisme melalui media visual yang kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan pada Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta dan SMA Colombo Yogyakarta yang telah mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslam, Muh., Zamzami, A., Riyani, R., & Sumarsono. (2024). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Produktivitas dan Kreativitas dalam Organisasi Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 5781-5786.
- Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., & Wijaya, W. (2024). Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV). PT. Green Pustaka Indonesia.
- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12 (2), 115– 128. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v12i2.4923>
- Erni, E. R., Basorudin, B., & Imam, I. R. B. (2022). Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Adobe Photoshop. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 2(2), 31–37. <https://doi.org/10.57152/consen.v2i2.449>
- Irfayana, R. C., Febriyanto, B., & Kunta Biddinika, M. (2025). Pelatihan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Canva Study Kasus : SMK Kesehatan Binatama Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bumi Raflesia*, 8(1). <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/pengabdianbumir>
- Kurnia, Y., Sihombing, R. E., Wiyono, W., & Pataropura, A. (2025). Peningkatan Kreativitas Digital melalui Pelatihan Pembuatan Poster dengan Menggunakan Canva pada SMK Penerus Bangsa. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 200–211. <https://doi.org/10.32877/nr.v4i2.2234>
- Panjaitan, R. G. P., Indrayani, Y., Utomo, K. P., Hiendro, A., & Hendri, M. I. (2025). Workshop Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital bagi Peserta Didik Sekolah Menengah. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 6(1), 145. <https://doi.org/10.33394/jpu.v6i1.10314>
- Salmah, U., Azhar, A., Syahfitri, J., & Muhammadiyah Bengkulu, U. (2024). Edukasi Pembuatan Desain Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Di Smpn 57 Bengkulu Utara. *Communnity Development Journal*, 5(1).
- Sardianto. (2024). Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Pembuatan Desain Poster Melalui Media Pembelajaran Video Tutorial Di Kelas XI DKV A SMK Negeri 2 Gowa. 7(3).
- Supriyadi, S., Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Memaksimalkan Peran Media Sosial Pada JPRMI Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 210–217. <https://doi.org/10.59395/altifani.v4i3.542>