

Implementasi Pemanfaatan Teknologi Multimedia Terkini di SMA Negeri 1 Selemadeg

^{1*} Ketut Widi Artawan, ² Ni Luh Putu Sintya Budyawati, ³ Ni Putu Ade Pertiwi, ⁴ Ni Putu Dian Puspita Utami, ⁵ I Gede Harsemadi, ⁶ Kadek Surya Adi Saputra

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali^{1,2,3,4,5,6}

*Email: kt.widiartawan26@gmail.com

ABSTRAK

Minimnya pengetahuan dalam bidang teknologi terkini yang dimiliki oleh beberapa siswa dan siswi di SMA Negeri 1 Selemadeg yang membuat kurangnya keterampilan mengenai desain grafis dalam penyampaian informasi penting dari sekolah. Kemajuan teknologi yang tidak bisa dibendung lagi memaksa para siswa dan siswi untuk dapat mengikuti perkembangannya di berbagai bidang, salah satunya media visual. Media visual disebut dapat membantu dalam menangkap informasi menjadi lebih mudah. Karena itu, edukasi mengenai pemanfaatan teknologi multimedia terkini sangatlah diperlukan. Dengan metode pembelajaran berbentuk sosialisasi dan pelatihan desain grafis yang menarik dan kreatif diharapkan dapat meningkatkan literasi digital para siswa dan siswi serta meningkatkan cara penyampaian informasi yang lebih menarik. Salah satu platform yang dapat mengasah ketrampilan desain grafis ini adalah aplikasi Canva. Aplikasi Canva memiliki layanan atau program khusus untuk tujuan pendidikan yang disebut Canva for Education. Layanan ini dirancang agar guru dan siswa dapat terus memiliki pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Kata kunci: Teknologi, Multimedia, Aplikasi Canva

ABSTRACT

The lack of knowledge in the latest technological fields owned by some students at SMA Negeri 1 Selemadeg which results in a lack of skills regarding graphic design in the interest of important information from the school. Technological advances that cannot be stopped anymore encourage students to be able to follow developments in various fields, one of which is visual media. Visual media is said to be able to help in capturing information more easily. Therefore, education regarding the use of the latest multimedia technology is very necessary. With learning methods in the form of interesting and creative socialization and graphic design training, it is hoped that students will be able to increase digital literacy and improve ways of finding information that are more interesting. One platform that can hone these graphic design skills is the Canva application. The Canva app has a special service or program for educational purposes called Canva for Education. This service is designed so that teachers and students can continue to have creative, innovative, collaborative, and fun learning experiences.

Key words: Technology, Multimedia, Application Canva

PENDAHULUAN

SMA Negeri 1 Selemadeg merupakan salah satu sekolah negeri menengah atas yang berlokasi di Jl. Gelogor, Bajera, Selemadeg, Kabupaten Tabanan, dan merupakan sekolah negeri pertama di kecamatan Selemadeg. Di SMA Negeri 1 Selemadeg terdapat 459 pelajar yang di bagi menjadi 3 jurusan dalam 15 kelas dengan 60 tenaga pengajar.

Pandemi Covid-19 telah menyebabkan perubahan luar biasa di bidang pendidikan. Sekolah – olah semua jenjang pendidikan harus berubah tiba – tiba atau drastis dalam beradaptasi dengan belajar dari rumah melalui media dalam jaringan atau yang dikenal dengan daring. Ini tentu bukan hal yang mudah karena Anda tidak sepenuhnya siap untuk itu. Masalah dalam dunia pendidikan adalah proses pembelajaran yang tidak seragam, dan tingkat hasil belajar serta kualitas yang diinginkan.

Kemajuan teknologi merupakan hal yang sudah tidak dapat dibendung lagi. Manusia selalu berdampingan dengan teknologi dan mau tidak mau akan mengikuti perkembangannya. Demikian halnya dengan berbagai informasi yang disampaikan melalui teknologi, seperti melalui media sosial. Hal ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan memilah dan memilih berbagai informasi yang tersedia dan begitu mudah untuk diakses. Aksesibilitas informasi juga berpengaruh pada dunia pendidikan. Selain itu, perkembangan teknologi dan pengetahuan harus diimbangi dengan perkembangan desain yang berkualitas. Desain grafis muncul dari kebutuhan untuk berkomunikasi antar manusia melalui media visual sejak abad ke-19 hingga saat ini (Dewojati, 2015). Informasi yang disajikan secara visual, mengharuskan siswa dapat menginterpretasikan pesan yang disampaikan secara cerdas.(M. F. M. A. H. R. Aprilla Adawiyah, 2019)

Media visual telah menjadi bagian dari proses komunikasi manusia, sehingga

diharapkan mampu merangsang kemampuan kognitif siswa saat belajar. Visual dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan meningkatkan memori belajar mereka. Siswa juga harus memiliki literasi visual, yang membutuhkan kemampuan untuk menafsirkan, mengenali, menghargai, dan memahami informasi yang disajikan melalui tindakan, objek dan simbol yang terlihat, kemampuan untuk membuat gambar yang bermakna, dan secara grafis menghubungkan dengan gambar yang akrab dibaca.

Desain grafis adalah suatu bentuk seni yang menggabungkan berbagai elemen grafis, seperti bentuk, garis, warna, dan lain-lain, dimana semua elemen tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditransmisikan memuat informasi yang diinginkan (Sudirman, Guswandi dan Disemadi, 2021).

Desain grafis dapat memberikan keterampilan komunikasi visual melalui teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan menggunakan perangkat lunak desain grafis (Sakinah, Salman, 2020).Salah satu perangkat lunak atau *software* untuk membuat sebuah karya desain grafis yaitu salah satunya adalah aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah alat yang mendukung pembelajaran secara visual dan melatih kompetensi visual siswa. Canva menawarkan berbagai template menarik yang membuat penyampaian informasi menjadi tidak membosankan (Pelangi, 2020). Aplikasi Canva memiliki program desain online yang menawarkan berbagai alat pengeditan yang dapat Anda gunakan untuk membuat berbagai desain grafis, seperti: poster, *flyer*, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, dan lainnya sebagainya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon, dan desain grids, mudah dipahami bahkan untuk pemula sekalipun, karena hanya dengan satu akun saja, dapat belajar

membuat desain sesuai dengan keinginan dan ide sendiri yang kita rangka dengan sekreatif kita. (M. F. M. A. H. R. Aprilla Adawiyah, 2019)

Dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa – siswi SMA Negeri 1 Selemadeg dalam penguasaan materi dan praktek membuat sebuah desain grafis yang kreatif. Dengan itu UKM Multimedia akan mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang akan ditujukan bagi para siswa – siswi yang mengikuti ekstrakurikuler IT dan OSIS di SMA Negeri 1 Selemadeg guna meningkatkan kualitas dalam mengaplikasikan teknologi multimedia berupa Canva.

Tabel 1. Analisis Situasi

No	Bidang	Permasalahan	Solusi
1	IPTEK	Kurangnya pengetahuan dalam bidang teknologi terkini.	Memberikan sosialisasi terhadap mitra dengan memberikan materi sosialisasi berupa Desain Kreatif Menggunakan Canva Guna Meningkatkan Literasi Digital.
2	IPTEK	Kurangnya keterampilan mengenai desain grafis dalam upaya meningkatkan literasi digital.	Memberikan pelatihan terhadap mitra mengenai pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Canva guna meningkatkan penyampaian informasi.
3	IPTEK	Belum adanya penggunaan aplikasi Canva untuk	Memberikan pelatihan mengenai aplikasi

		melakukan proses pembelajaran.	Canva untuk pembelajaran desain grafis.
--	--	--------------------------------	---

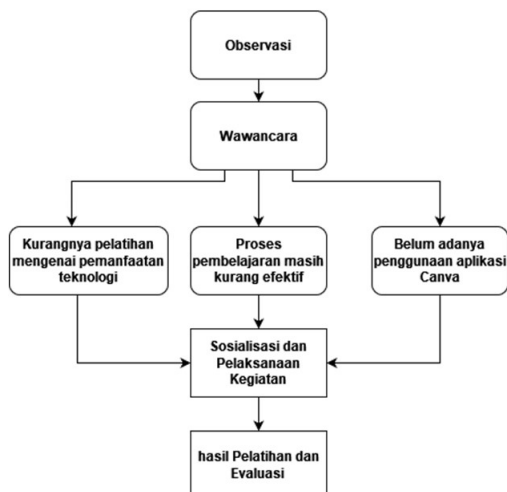
RUMUSAN MASALAH

Berikut permasalahan mitra, berdasarkan anilisa sistuasi di SMA Negeri 1 Selemadeg:

1. Minimnya pemahaman dan pelatihan mengenai pemanfaatan teknologi terkini terutama dibidang teknologi multimedia.
2. Proses pembelajaran masih kurang efektif dan masih ada masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru.
3. Belum adanya penggunaan aplikasi Canva untuk melakukan proses pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Substitusi Ipteks: dimana dalam kegiatan ini memberikan pelatihan membuat sebuah desain grafis menggunakan aplikasi Canva untuk siswa – siswi di SMA Negeri 1 Selemadeg dengan tujuan meningkatkan kualitas penggunaan teknologi multimedia terkini dan mampu menyampaikan sebuah informasi yang menarik dengan karya dari disain grafis tersebut yang mampu meningkatkan literasi visual untuk para siswa – siswi di SMA Negeri 1 Selemadeg. Kegiatan ini dilakukan perumusan tahapan kegiatan untuk menjelaskan setiap proses yang dilakukan selama pelaksanaan kegiatan. Susunan kegiatan yang dimaksud ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan melakukan Observasi, dimana kegiatan ini adalah mengunjungi SMA Negeri 1 Selemadeg untuk menganalisis situasi dan kondisi disana.
2. Kemudian untuk mengetahui lebih jauh dilakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh SMA Negeri 1 Selemadeg terhadap pemanfaatan teknologi multimedia.
3. Setelah wawancara, ditemukan 3 (tiga) permasalahan utama seperti kurangnya pelatihan mengenai pemanfaatan teknologi, proses pembelajaran masih kurang efektif, dan belum adanya penggunaan aplikasi Canva.
4. Sosialisasi dan pelaksanaan kegiatan, dimana dalam kegiatan ini memberikan sosialisasi berupa pengetahuan mengenai Desain Kreatif Menggunakan Canva Guna Meningkatkan Literasi Digital dan pelatihan membuat sebuah desain grafis menggunakan aplikasi Canva yang pelaksanaannya diadakan di aula SMA Negeri 1 Selemadeg.
5. Hasil Pelatihan dan Evaluasi
Hasil pelatihan dalam kegiatan ini yaitu para siswa – siswi SMA Negeri 1 Selemadeg mampu membuat sebuah karya desain grafis berupa poster yang memuat informasi menggunakan aplikasi Canva. Evaluasi kegiatan

dilakukan dengan parameter pengukuran keberhasilan kegiatan yaitu membandingkan kualitas desain yang sebelumnya dan desain yang baru yang lebih kreatif dan informatif dari pelatihan yang dilakukan saat pengabdian berlangsung.

PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan dosen dan mahasiswa serta siswa – siswi SMA Negeri 1 Selemadeg .



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Masyarakat.

Beberapa kegiatan yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan mitra dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan memberikan sosialisasi berupa pengetahuan mengenai Desain Kreatif Menggunakan Canva Guna Meningkatkan Literasi Digital. Adapun tujuan dari memberikan sosialisasi ini yaitu mampu memberikan pengetahuan dalam penyampaian informasi yang kreatif dengan sebuah desain grafis menggunakan aplikasi canva dalam pembuatannya, dan mampu meningkatkan literasi digital dengan penyampaian informasi yang kreatif tersebut. Suasana sosialisasi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Sosialisasi Desain Kreatif Menggunakan Canva Guna Tingkatkan Literasi Digital.

Setelah kegiatan sosialisasi, dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan membuat sebuah desain grafis menggunakan aplikasi Canva seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva.

Dengan pelatihan desain grafis ini siswa – siswi SMA Negeri 1 Selemadeg mampu meningkatkan kreatifitas mereka dengan membuat sebuah desain grafis yang menarik menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini juga memberikan banyak manfaat dan pengetahuan baru mengenai penggunaan aplikasi Canva dan pengalaman yang menyenangkan dapat belajar bersama – sama membuat sebuah desain yang menarik serta kreatif.

Kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar karena antusias siswa – siswi SMA Negeri 1 Selemadeg dalam mengikuti rangkaian pengabdian masyarakat tersebut. Hal ini dapat dilihat saat pelatihan praktek langsung membuat sebuah karya desain grafis dengan kreatifitas mereka sendiri dimana saat peserta yang masih kebingung dalam penggunaan aplikasi Canva tersebut langsung menanyakan kepada narasumber yang memberikan materi. Selain itu juga berikut hasil desain dari salah satu peserta pengabdian yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Hasil Karya Dari Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva.

Keunggulan dari kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 1 Selemadeg ini dapat memberikan ilmu pengetahuan mengenai pentingnya literasi digital serta meningkatkan skill desain para siswa secara kreatif dalam menggunakan aplikasi canva. Kelemahan dari kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 1 Selemadeg ini yaitu kurangnya waktu dalam kegiatan, dikarenakan pada proses kegiatan berlangsung kami menggunakan waktu pembelajaran siswa di jam kelas.

Mengenai kesulitan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini ada pada di waktu pelaksanaan kegiatan yang dimana pada waktu pelaksanaan kegiatan sempat diundur sebanyak 2 kali dikarenakan terjadinya *miss* komunikasi dengan pihak mitra serta masih kurangnya persiapan dari panitia, namun semua kendala tersebut berhasil terselesaikan dengan baik dan kegiatan dapat dilaksanakan sesuai kesepakatan yang telah disepakati oleh panitia dan juga mitra.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan desain grafis telah terlaksana dengan baik, dimana peserta dalam kegiatan ini adalah siswa – siswi SMA Negeri 1 Selemadeg. Kegiatan ini telah membuahkan hasil yang baik, dimana peserta telah berhasil membuat sebuah desain grafis yang kreatif.

Saran dari kegiatan pengabdian ini adalah pelaksanaan kegiatan yang kekurangan waktu dari yang seharusnya di tentukan karena beberapa kesalahan komunikasi, peserta bahkan terlihat masih antusias dan tertarik untuk belajar lebih mengenai aplikasi Canva serta permainan untuk mendekati serta mengakrabkan diri dengan peserta sosialisasi dan pelatihan di tambahkan agar terkesan interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang ditujukan kepada Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali karena telah memfasilitasi dan memberi dukungan kepada UKM Multimedia untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Serta dari Pengurus UKM Multimedia ITB STIKOM Bali, Panitia Pengabdian Masyarakat UKM Multimedia ITB STIKOM Bali, Siswa – Siswi SMA Negeri 1 Selemadeg, Kepala Sekolah SMA Negeri 1 serta Dosen ITB STIKOM Bali yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat ini dari awal hingga di pengujung kegiatan sehingga kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar seperti yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- M. F. M. A. H. R. Aprilla Adawiyah, "Literasi Visual Melalui Teknologi Canva (Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa)," vol. 1, p. 187, 2019.
- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN, 8(2), 79–96.
- Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207-218.
- Hanifah, A. N. (2019). Peran Desainer Grafis Dalam Pembuatan Konten Visual Di Tulangmooda Creative Network Yogyakarta (Doctoral dissertation, Stikom Yogyakarta).
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480.