

## PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN GRAFIS BERBASIS WEBSITE CANVA PADA SISWA SMA

Wina Pertiwi Putri Wardani<sup>1</sup>, Dharma Prasetya Irawan<sup>2</sup>, Paramitha Dewi Wijaya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

\*e-mail korespondensi: winapertiwi7@primakara.ac.id

### Abstract

*This community service activity has a long-term goal to create Catholic High School of Saint Yoseph Denpasar students who have knowledge and creativity in the field of design. The short-term goal is to educate students in arranging the layout and using tools in the Canva graphic design application. The comprehensive mentoring method for SMAK Santo Yoseph Denpasar students is through socialization of the use of the Canva application which can help students in the practice of making designs. Canva was chosen as a supporting application because of its practical use that helps students in the practice of making simple designs for everyday use. Assessment of understanding the material is carried out by observing student work. The knowledge in this graphic design training is the principles and elements of design in Canva. This research is expected to improve students' understanding in making brochure designs, posters and others that refer to the principles and elements of design so as to support school activity media. The results of the PKM activity are that students can use the Canva application fluently, only a few pay attention to the content and context in making graphic designs. Design is not just a matter of sticking images aesthetically but also being able to convey messages.*

**Keywords:** PKM; Canva; elements; principles; design

### Abstrak

Kegiatan pengabdian ini mempunyai tujuan jangka panjang untuk mewujudkan siswa SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar yang memiliki pengetahuan dan kreatifitas pada bidang desain. Tujuan jangka pendek dengan cara mengedukasi siswa dalam mengatur tata letak dan menggunakan tools pada aplikasi desain grafis Canva. Metode pendampingan secara komprehensif kepada siswa SMAK Santo Yoseph Denpasar melalui sosialisasi penggunaan aplikasi Canva yang dapat membantu siswa dalam praktik pembuatan desain. Canva dipilih sebagai aplikasi pendukung karena penggunaan praktis yang membantu siswa dalam praktik pembuatan desain secara sederhana untuk sehari-hari. Penilaian terhadap pemahaman materi dilakukan dengan observasi karya siswa. Pengetahuan dalam pelatihan desain grafis ini adalah prinsip dan elemen desain di Canva. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membuat desain brosur, poster dan lainnya yang mengacu kepada prinsip serta elemen desain sehingga mendukung media kegiatan sekolah. Hasil kegiatan PKM adalah siswa dapat menggunakan aplikasi Canva dengan lancar, hanya saja masih sedikit yang memperhatikan konten dan konteks dalam pembuatan desain grafis. Desain bukan hanya persoalan menempel gambar secara estetis tetapi juga mampu menyampaikan pesan.

**Kata Kunci:** PKM; Canva; elemen; prinsip; desain

Accepted: 2025-08-28

Published: 2025-10-09

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi, di pengaruhi transformasi dalam format penyajian informasi dari berbasis cetak ke digital. Transformasi media digital mampu menekan biaya serta menjangkau target dengan lebih luas dan cepat. Kondisi ini menjadikan pengolah grafis dituntut untuk selalu kreatif dalam menyajikan informasi yang informatif dan estetis secara visual sebagai modal dalam menciptakan informasi yang dapat diterima oleh pembaca (Rizal & Maulana, 2021) . Desain grafis merupakan suatu proses komunikasi yang menggunakan elemen dengan memperhatikan prinsip visual untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan (Rizal & Maulana, 2021) Pelatihan desain grafis sebagai pendidikan non-formal menjadi satu kegiatan yang dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan dalam mendesain pada masa kini. Pelatihan khusus yang mendukung peningkatan kemampuan kreatif siswa dalam

merancang desain grafis merupakan langkah penting dalam mendukung kemampuan menciptakan desain, tidak hanya untuk materi sekolah seperti poster kegiatan tetapi mempersiapkan kebutuhan kreatif pribadi di masa depan (R A Nabi, M G Putra, P A Y Adnyana, A S Wicaksono, S, R Wijaya, 2024). Kegiatan pengabdian di bidang pendidikan bisa diberikan kepada pengajar ataupun siswa. PKM setopik oleh Yosepha Patricia bersama rekan rekan untuk memberikan pendampingan kepada guru-guru di SMPN Neonbat tentang penggunaan Canva dalam membuat aksi nyata pada platform merdeka mengajar (PMM) (Laja et al., 2024)

SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar mengajarkan pelajaran tentang Algoritma, Jaringan, Arey, Mobile, dan Kecerdasan Buatan kepada siswanya. Desain grafis juga berperan penting pada masa kini, hampir di semua sektor termasuk pendidikan. Siswa-siswi yang mengikuti organisasi seperti OSIS memiliki ruang kreatif tinggi dalam promosi event, konten sosial media dan branding sekolah sehingga pelatihan desain menjadi penting untuk mendukung peran ini. Siswa-siswi SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar khususnya yang ikut serta dalam kegiatan OSIS, memiliki potensi dalam bidang desain, seperti desain identitas visual digital pada keperluan kegiatan organisasi sekolah. Hal tersebut dibuktikan dari kemampuan dalam mengelola visual konten instagram sekolah. Potensi siswa perlu ditingkatkan, baik visual dan pengetahuan terkait manajemen visual konten instagram sebagai satu cara dalam mempromosikan sekolah (Braniwati & Bangsawan, 2023).

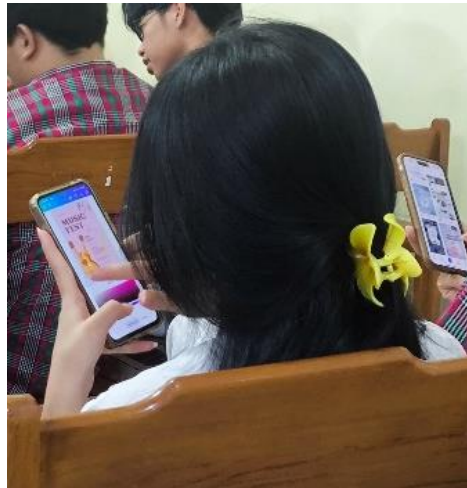
Selain estetika visual konten, keberhasilan konten dilihat dari kemampuan mengolah konten visual ketika produksi (Thifalia & Susanti, 2021). Rujukan PKM sebelumnya mengenai pelatihan aplikasi Canva dan bantuan pembuatan media sosial dapat memperbaiki product image UMKM dan didukung keterampilan tentang pangsa pasar, dan calon konsumen selain tentang transaksi online (Siti Azizah et al., 2022). Canva sebagai alat pendukung pembuatan desain perlu ditambah dengan pengetahuan lainnya sesuai tujuan pembuatan, seperti prinsip elemen desain.

Hasil identifikasi permasalahan mitra berdasarkan dari hasil wawancara langsung, yaitu tingkat pemahaman dan kemampuan dalam mendesain sebab mereka cenderung lebih difokuskan kepada pembelajaran mengenai informasi dan teknologi (IT). Selain itu, SMAS Katolik Santo Yoseph memiliki keinginan untuk adanya pengajaran mengenai desain pada masa mendatang. Pengenalan dalam pelatihan desain ini menggunakan website Canva sebagai alat agar memudahkan penyesuaian dengan spesifikasi perangkat komputer yang tersedia. Canva memungkinkan siswa membuat desain yang menarik dengan cepat tanpa usaha yang besar, memungkinkan produksi desain kreatif secara efisien (Safira et al., 2024). Pengabdian ini fokus membahas bagaimana peningkatan kemampuan penggunaan aplikasi desain berbasis website Canva sehingga membantu siswa dalam praktik pembuatan desain, dan diharapkan mampu membuat desain secara sederhana untuk sehari hari.

## **METODE**

SMAS Katolik Santo Yoseph atau lebih dikenal oleh masyarakat dengan nama SMAK Swastiastu, sebab pada awalnya dikelola oleh Yayasan Swastiastu. Didirikan pada tanggal 1 Agustus 1964, oleh Romo Herman Embueru, SVD. Yayasan Swastiastu yang menaungi SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar pada tahun 2000 berganti nama menjadi Yayasan Insan Mandiri, sehingga nama SMAK Swastiastu dikembalikan ke nama awalnya "SMAK Santo Yoseph Denpasar". Santo Yoseph adalah nama pelindung sekolah yang setiap tahun dirayakan pada tanggal 19 Maret. Sekolah ini berada di jalan Serma Kawi no.4, Dauh Puri Klod, Kec. Denpasar Barat, Kota Denpasar, Bali (SMAK Swastiastu Denpasar, Kini SMAK Santo Yoseph., 2019).

Guna meningkatkan pemahaman terhadap desain grafis secara sederhana, metode yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dengan pendekatan diskusi bersama 36 peserta siswa SMA kelas XI dan anggota OSIS SMAS Katolik Santo Yoseph Denpasar. Lingkup kegiatan dan materi yang akan dibahas dalam kegiatan pengabdian masyarakat dibatasi dan disepakati oleh kedua belah pihak. Melalui izin resmi atas pelaksanaan kegiatan, dan siswa yang terlibat telah diberi penjelasan menyeluruh mengenai tujuan, manfaat, serta prosedur kegiatan, lalu menyatakan persetujuannya secara sukarela. Waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 19 Februari 2025 dari pukul 10.30 sampai dengan 12.00 WITA.



Gambar 1. Situasi pelatihan

Tahap awal dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diawali dengan proses identifikasi kegiatan. Identifikasi kegiatan dilakukan dengan wawancara pihak mitra, tahapan pra survey kegiatan kepada siswa, pembentukan tim kegiatan, serta inisiasi kegiatan. Awal identifikasi didapatkan informasi bahwa pelajaran desain belum didapatkan di SMA. Meskipun pelajaran desain tidak menjadi bagian dari kurikulum SMA, desain tetap menjadi bidang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Desain dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kreatif, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini mencoba meningkatkan kemampuan desain komunikasi visual secara sederhana dan praktis berbasis Canva.

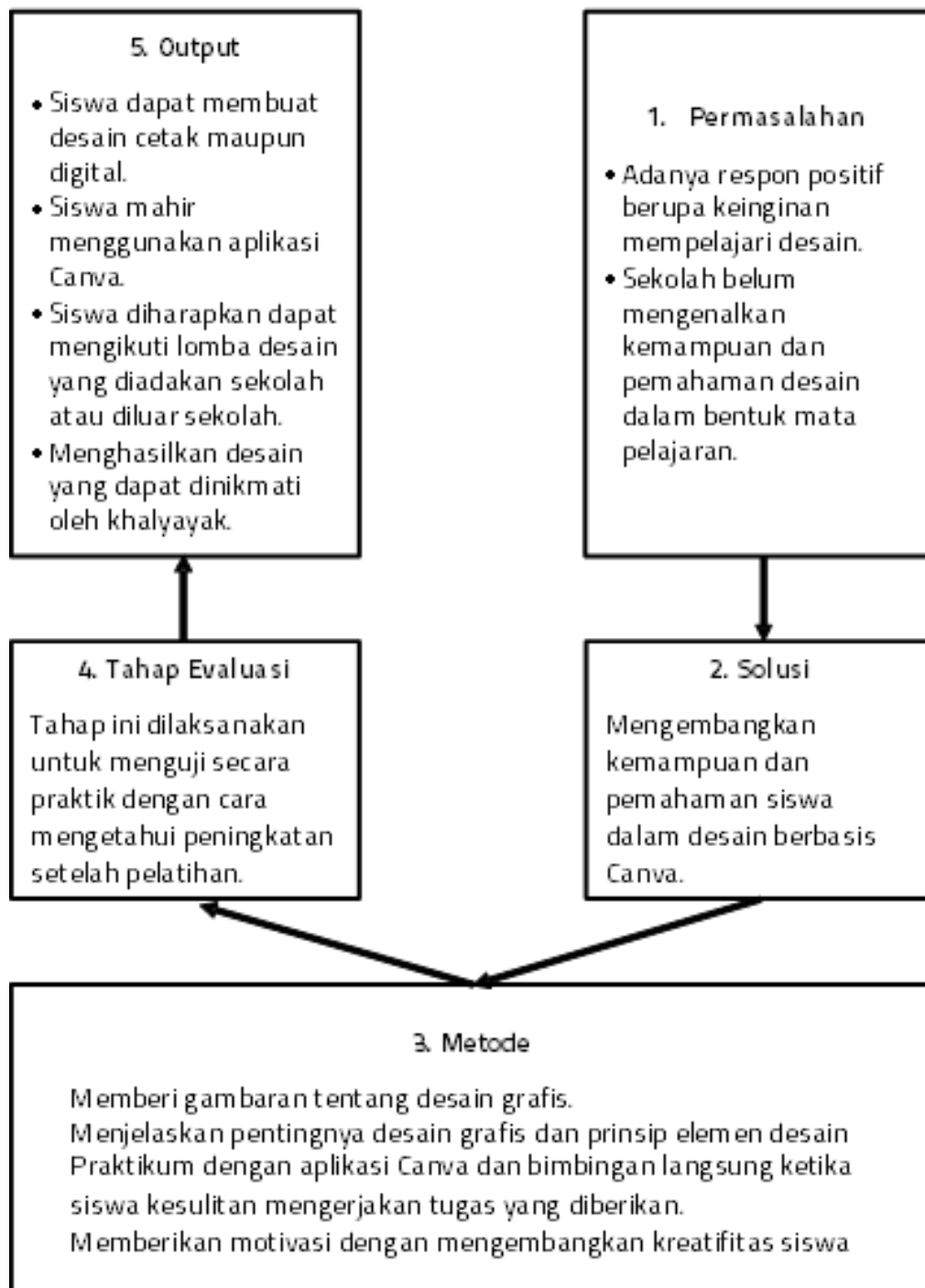
Perkenalan narasumber, pemaparan materi dan teknis pelatihan berlangsung berkisar 30 menit. Materi yang dipaparkan adalah pengenalan elemen dan atribut desain. Pengenalan elemen visual desain meliputi point, garis, bidang, volume. Dalam sebuah desain element itu juga dapat berupa teks, gambar, foto, dll (Rustan, 2020a). Elemen desain grafis menjadi alat strategis yang membentuk persepsi audience dan membangun hubungan simbolis yang kuat dengan suatu merek. Elemen-elemen visual seperti gambar, tipografi, dan komposisi memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan budaya dan ideologis secara efektif atas nama merek (Sanat et al., 2025).Pengenalan atribut desain meliputi ukuran, posisi, arah, jumlah, warna, tekstur, dll (Rustan, 2020a).



Gambar 2. Cuplikan materi

Pengenalan elemen dan atribut bertujuan untuk memunculkan kesan yang sudah direncanakan desainer sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik. Analisis prinsip-prinsip Gestalt menunjukkan bahwa elemen-elemen desain pada poster seperti kesinambungan, kesamaan, kesejajaran, dan proporsi telah digunakan dengan efektif untuk menciptakan harmoni visual dan meningkatkan keterbacaan informasi (Mubarat et al., 2023). Prinsip gestalt membantu siswa belajar menyusun teks dan gambar dengan kesamaan bentuk dan warna untuk menunjukkan kesatuan tema yang harmonis. Mengatur urutan informasi berdasarkan sequence dan kesinambungan agar pesan mudah diikuti mata audience. Prinsip desain yang dikenalkan pada materi ini adalah *Emphasis*, *Sequence*, *Balance*, dan *Unity*. Saat praktik di kelas, siswa diajak menerapkan prinsip ini saat membuat proyek desain seperti poster atau infografis. Misalnya dengan menyusun elemen yang sejenis dalam kelompok, atau mengatur arah pandang audiens dengan kesinambungan garis dan bentuk. Siswa tidak hanya membuat karya yang menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan

Selesai kegiatan fasilitator memaparkan materi mengenai elemen dan atribut desain, siswa diminta untuk melakukan praktik pembuatan desain secara sederhana menggunakan aplikasi Canva. Tema desain yang dikerjakan siswa adalah bebas, ada yang membuat promosi produk, kegiatan sekolah, ppt tugas, dan lainnya sesuai minat mereka. Durasi yang diberikan untuk praktik adalah 60 menit. Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan secara keseluruhan di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat berdasarkan respon positif peserta dalam bentuk kuesioner terkait pelaksanaan kegiatan yang diikuti dan evaluasi karya. Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam pemahaman desain secara sederhana dan praktis. Melalui pelatihan ini diharapkan peserta dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi sebagai alat bantu publikasi, informasi berkaitan dengan materi pembelajaran, maupun kegiatan organisasi, dan lain sebagainya. Secara ringkas metode pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 3. alur pelaksanaan.



Gambar 3. Alur Pelaksanaan

Target capaian untuk evaluasi karya meliputi *form*, *content* dan *context* yang saling harmonis, serta penerapan prinsip desain seperti *Emphasis*, *Sequence*, *Balance*, dan *Unity*. Masing-masing aspek memiliki indikator khusus yang dinilai dengan skala 1–4. Keterangan nilainya untuk angka 1 adalah sangat kurang, 2 berarti kurang, 3 cukup dan 4 sangat baik. Validitas dan reliabilitas

instrumen evaluasi (kuesioner dan evaluasi karya) dipastikan oleh dosen atau praktisi untuk melihat apakah item-itemnya sudah mewakili konsep yang ingin diukur. *Form* atau tampilan yang baik dinilai dari estetika, tingkat kesulitan pembuatan, elemen dan atribut desain seperti bentuk garis, garis, gambar, tulisan, warna, gaya, tekstur, ukuran, posisi, layout, bahan dan lainnya. *Content* atau pesan yang ingin disampaikan dalam suatu tampilan perlu memperhatikan kesesuaian pesan dan juga psikologis audience. *Context* merupakan tujuan/fungsi/situasi dibalik tampilan dan konten. (Rustan, 2020a). Prinsip desain pada karya desain juga diperlukan dalam penilaian, seperti:

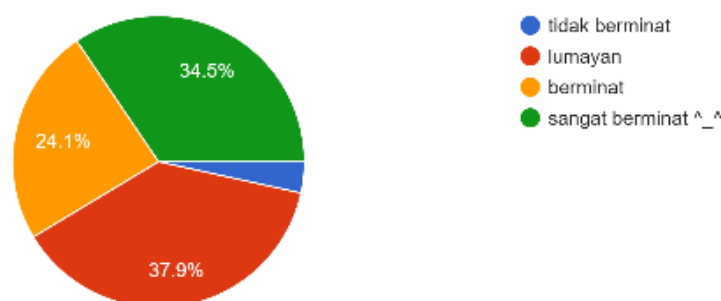
1. *Emphasis* adalah penekanan/penegasan berat. Biasanya untuk meningkatkan emphasis diperlukan kontras dalam pengaturan atribut dan elemen. Berat visual dikategorikan dalam 3 level, paling kuat, sedang, lemah.
2. *Sequence* adalah urutan perhatian, arah pembaca dari emphasis terkuat ke lemah. Yang menjadi pesan utama haruslah menjadi hirarki paling utama dalam arah baca.
3. *Balance* merupakan keseimbangan berat visual elemen dalam sebuah bidang. Jenisnya ada yang symmetrical balance (memberi kesan formal, stabil, pasif, statis, elegan tetapi juga membosankan) dan asymmetrical balance (memberi kesan dinamis, tidak stabil, informal).
4. *Unity* adalah kesan kesatuan, semua element saling mendukung tidak berebut perhatian. keselarasan meliputi seluruh level form, content dan context. Untuk memudahkan tercapainya unity dalam sebuah desain disarankan tidak terlalu banyak menggunakan font dan warna (Rustan, 2020b).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jumlah siswa yang mengikuti pelatihan peningkatan kemampuan membuat desain grafis berbasis website Canva adalah 36 orang, yang mengisi kuesioner sebanyak 29 orang siswa. Tujuh siswa lainnya tidak bisa mengirim karya karena kendala teknis. Respon dari 29 orang siswa ini sebagian besar sangat positif terhadap kegiatan pelatihan desain grafis berbasis web Canva.

Apa acara ini menarik bagi kalian? Jika ya, apakah berminat untuk kegiatan seperti ini dimasa depan dengan topik desain lainnya?

29 responses



**Gambar 4.** Respon siswa terhadap pelatihan desain



**Gambar 5.** Kegiatan pelatihan desain

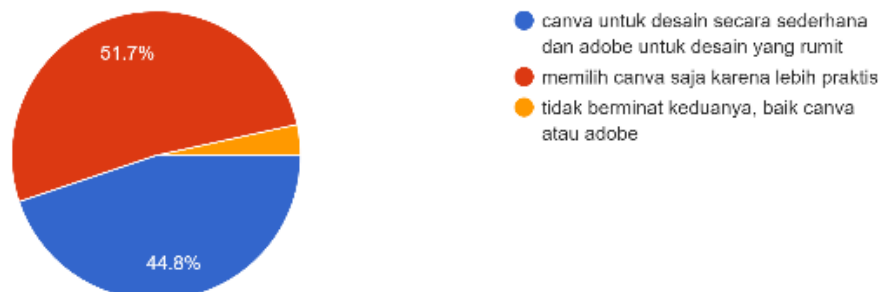
Pelatihan Canva yang dilakukan siswa siswa berjalan dengan baik sampai selesai. Canva merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dengan mudah diakses baik dari handphone maupun laptop. Penggunaannya tidak terlalu sulit untuk dipergunakan oleh siswa SMA. Sejalan dengan hal ini dalam penelitian di jurnal "Pelatihan Ilustrasi Digital Sketchbook, menyatakan bahwa menggunakan komputer atau laptop untuk mendesain karena fiturnya yang lengkap dan presisi tinggi. Namun, alat ini kurang praktis saat berpindah tempat atau bekerja di ruang terbatas, dan proses desain yang rumit sering menyulitkan untuk multitasking(Irawan et al., 2025).

Proses Tersedia dengan banyak template menarik untuk kebutuhan desain yang singkat. Kekurangannya adalah beberapa template premium yang berbayar dan desain yang dihasilkan menarik namun generik. Tanggapan siswa dibagi menjadi tiga :

- (1) Canva untuk desain sederhana dan adobe tetap dipergunakan untuk pembuatan desain yang rumit dan unik. Responnya sebesar 44,8%
- (2) Sangat mendukung penggunaan Canva karena praktis. Respon ini menunjukkan siswa hanya memiliki kebutuhan desain yang sederhana untuk kebutuhan sehari-hari . Jumlah responnya adalah 51,7% dari 29 orang.
- (3) Tidak berminat sama sekali dalam penggunaan Canva ataupun Adobe. Hal ini bisa diakibatkan oleh motivasi pribadi siswa terhadap penggunaan aplikasi desain.

Apa menurut kalian menggunakan aplikasi Canva dalam mendesain itu memudahkan? atau kalian lebih memilih belajar desain menggunakan adobe ?

29 responses



**Gambar 6.** Respon siswa terhadap penggunaan aplikasi desain seperti Canva dan adobe

**Tabel 1.** Indikator Penilaian Pelatihan Desain Grafis Berbasis Website Canva

No	Emphas is	Seque nce	Balanc e	Unity
1	4	4	3	4
2	4	4	2	2
3	3	1	4	4
4	2	4	4	4
5	4	4	4	4
6	2	1	4	4
7	4	4	4	4
8	4	3	4	4
9	4	4	4	4
10	4	4	4	4
11	3	4	3	4
12	3	4	4	4
13	4	4	4	4
14	2	2	3	2
15	4	4	4	4
16	4	4	4	3
17	4	3	3	3
18	4	4	4	4
19	4	4	4	4
20	4	4	4	4
21	4	4	3	3
22	4	4	1	4
23	4	4	4	3

**Tabel 2.** Analisis Karya

No	<i>Form</i>	Content	Context
1	3	4	4
2	2	2	2
3	3	2	1
4	3	3	3
5	3	4	4
6	3	4	4
7	4	4	4
8	3	3	3
9	4	4	4
10	4	4	4
11	3	3	3
12	3	1	1
13	4	4	4
14	2	2	2
15	4	4	4
16	3	4	4
17	3	2	2
18	4	4	4
19	4	4	4
20	4	4	4
21	3	3	3
22	4	2	1
23	4	4	3

Dari dua tabel analisis data didapat 7 (no 7,9,10,15,18,19,20) karya yang memenuhi kriteria *form*, *content* dan *context* dengan nilai sangat baik (4point). Satu karya yang memenuhi *form* yang baik namun *content* dan *context* yang belum memenuhi. Karyanya terlampir pada gambar no 7 karya 22 pada tabel 1 dan 2.

Tingkat keberhasilan dari kegiatan pelatihan ditetapkan dalam tiga indikator, yaitu *form*, *content* dan *context*. Tiga indikator ini harus mencapai level yang seimbang untuk desain visual yang baik. Dua tabel indikator penilaian karya didapatkan hasil sebagai berikut sebagai tiga percontohan: (1) Gambar 6: tampilan (*form*) karya siswa yang masih memiliki kekurangan di *emphasis* dan *sequence mengakibatkan* pesan dan konteks masih kurang terlihat jelas. Informasi pendaftaran yang harusnya ditampilkan, justru dibuat dengan ukuran kecil padahal masih banyak *space* tersedia. Jika dibuat lebih besar tiga kali lipat atau 20 pt. Keberadaan *space* memang membuat sebuah desain terlihat lebih *clean*, tetapi perlu kembali diingat fungsinya sebagai komunikasi visual. Jangan sampai membuat ambigu. Penting untuk mempertimbangkan keseimbangan dan kontras antara berbagai elemen visual grafik, warna, dan teks yang terkait dengan tema dan tingkat visual setiap elemen dalam keseluruhan gambar. Melalui konsepsi dan pengaturan ukuran, jarak, terang dan gelap, dan kelangkaan elemen visual yang berbeda, produk budaya dan kreatif dengan harmoni keseluruhan dan efek visual yang kuat tercipta (Han & Zhang, 2023)



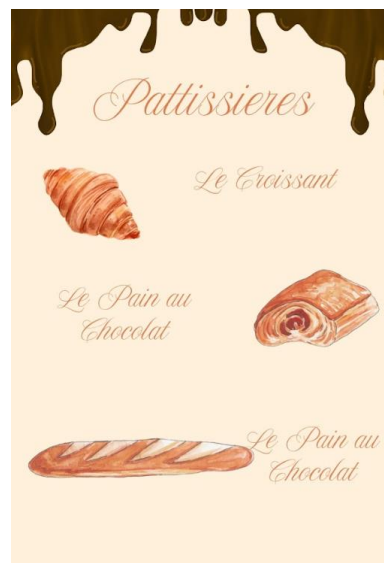
**Gambar 7.** Contoh karya yang kurang memiliki *emphasis* dan *sequence*

(2) Gambar 7: siswa yang memiliki tampilan *emphasis* dan *sequence* yang baik, hasil konten dan konteksnya juga baik. Sebuah desain dapat menyampaikan pesan dengan baik ketika penempatan elemen visualnya memperhatikan prinsip-prinsip desain. Visual yang kurang memiliki berat visual dapat menyebabkan kebosanan terutama untuk generasi z dengan *short attention* (Putri Wardani et al., 2023)



**Gambar 8.** Contoh karya siswa yang memenuhi kriteria *form*, *content* dan *context*

(3) Gambar 8: terdapat siswa yang memiliki tampilan baik tetapi untuk pesan dan konten memiliki nilai yang rendah dikarenakan bingung membuat apa dan belum selesai. Satu setengah jam menjadi waktu yang sangat sebentar bagi siswa untuk pertama kali belajar layout. Pada gambar 8 hanya menjelaskan 3 jenis roti, kemungkinan rencana awalnya adalah membuat menu di toko roti. Penggunaan ilustrasi dan teks menjadi elemen rangsang visual dalam proses penyampaian informasi, memiliki kecenderungan terjadinya sebuah konstruksi wacana 'realitas' terkait strategi dalam struktur komunikasi pesannya (Swandi & Julianto, 2020) pesan dalam peranan ini adalah alat komunikasi visual yang efektif untuk mendapatkan informasi (Irawan & Putra, 2025)



**Gambar 9.** Contoh karya siswa yang memiliki tampilan menarik namun belum selesai

Selain analisis karya siswa, ada tiga pertanyaan yang sangat menarik dari mereka. (1) Bagaimana cara mencari ide kreatif dalam dunia desain? (2) Bagaimana relevansi penggunaan template Canva dengan plagiarisme? (3) Bagaimana membuat desain yang baik?

Langkah pertama untuk mencari ide kreatif bisa dilakukan dengan riset mengenai objek yang ingin dibuat. Kemudian dari data-data yang ditemukan bisa dilakukan proses *brainstorming*. *Brainstorming*, teknik yang dilakukan secara berkelompok bertujuan untuk menemukan solusi untuk suatu masalah melalui penyampaian ide dari setiap anggota (Matondang et al., 2020). Contohnya pada pembuatan logo kedai kopi, secara generik dipasaran sering ditemui desain dengan warna cokelat dan gambar biji kopi. Warna tanah seperti cokelat, krem dan hijau membangkitkan kehangatan, keaslian, dan kualitas premium. Ikon terkait kopi, seperti biji kopi, cangkir, atau uap, yang memperkuat keakraban produk dan persepsi kualitas. Mengadopsi estetis minimalis yang dicirikan oleh garis-garis yang bersih, tipografi yang sederhana dan warna yang terbatas (Purnamasari & Affandi, 2025). Hal yang perlu diingat dalam pembuatan desain adalah membuat sebuah tampilan yang mudah dimengerti dan sesuai tujuan awal pembuatan. Contohnya logo Starbucks bergambar Siren, makhluk mitologi Yunani yang mampu memikat para pelaut. Mengingat gerai pertama Starbucks terletak di Seattle sebuah kota di dekat pelabuhan. Tidak harus dengan logo bergambar kopi. Visual desain memiliki pengaruh mengendalikan tindakan sosial di masyarakat (Julianto, 2021).

Relevansi penggunaan template Canva dengan plagiarisme tergantung penggunaannya. Plagiarisme merupakan tindakan pengambilan atau penggunaan karya, ide, atau tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan atau atribusi yang sesuai, sehingga karya tersebut diakui sebagai milik sendiri (Aula et al., 2024). Template memudahkan seseorang dalam mendesain tetapi memiliki resiko keseragaman, tidak ada keunikan dalam karya tersebut. Mengubah template secara signifikan dapat menjadi solusi agar desain tidak terlihat umum. Untuk plagiarisme bisa terjadi jika menggunakan template tapi mengaku sebagai karya orisinal. Untuk membuat sebuah desain yang baik tentunya tidak hanya memiliki tampilan yang indah tetapi juga konten dan kontes desainnya. Hal yang utama adalah kemudahan pembaca dalam mengolah informasi (Mukti Abadi, 2021). Tampilan yang baik dinilai dari estetika, tingkat kesulitan pembuatan, elemen dan atribut desain seperti bentuk garis, garis, gambar, tulisan, warna, gaya, tekstur, ukuran, posisi, layout, bahan dan lainnya. Prinsip desain seperti *unity*, *balance* juga mempengaruhi tampilan yang baik. *Content* atau pesan yang ingin disampaikan dalam suatu tampilan perlu memperhatikan kesesuaian pesan dan juga psikologis *audience*. *Context* merupakan

tujuan/fungsi/situasi dibalik tampilan dan konten. Hal yang diperhatikan dalam konteks adalah kesesuaian tampilan dengan tampilan sesuai tujuan dibuatnya desain, berkaitan dengan fakta masalah, sejarah, visi/misi, waktu, tempat karya *audience* berada, berkaitan dengan aspek eksternal yang mempengaruhi karya seperti etika, hukum, politik, tren, bisnis, sosial dan budaya. Berdasarkan pengamatan kegiatan selama satu setengah jam pelatihan, pengetahuan terhadap desain dan hak kekayaan intelektual menjadi sangat penting sekalipun desain bukanlah bidang yang siswa-siswi minati. Beberapa siswa yang tadinya terlihat kurang berminat, saat pembahasan tentang hak kekayaan intelektual ekspresinya menjadi lebih bersemangat. Pengetahuan mengenai HKI secara sederhana untuk keseharian juga menjadi pertimbangan dalam sosialisasi berikutnya bagi siswa dan masyarakat umum. Eksplorasi lebih lanjut mengenai implikasi dari temuan bahwa siswa masih kurang memperhatikan konten dan konteks menjadi pertimbangan pelaksanaan PKM berikutnya. Desain bukan hanya persoalan menempel gambar secara estetis pada sebuah media tetapi juga mampu menyampaikan pesannya.

## KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat ini secara umum memiliki kesimpulan bahwa siswa tertarik dalam desain untuk mendukung aktifitas sehari-hari mereka, seperti layout PPT dan poster acara kegiatan sekolah. Siswa dapat dengan lancar menggunakan aplikasi Canva dan membuat desain poster dengan form yang baik, tetapi masih sedikit yang memperhatikan content dan context dalam pembuatan desain grafis. Penyebabnya waktu yang terbatas yaitu 1,5 jam untuk materi prinsip elemen desain dan pemahaman form, content dan context. Desain bukan hanya persoalan menempel gambar secara estetis tetapi juga mampu menyampaikan pesan. Pengabdian ini dirasa bermanfaat bagi siswa untuk kegiatan sehari-hari mereka baik membuat tugas atau kegiatan acara sekolah. Siswa menantikan kegiatan lainnya yang menarik terkait desain.

Penelitian lanjutan dapat memfokuskan content dan context dalam sebuah desain dengan metode pembelajaran Game-Based Learning dan Case Method untuk anak SMA. Mengenai ilustrasi digital melalui handphone dan pelatihan pembuatan konten video dengan capcut. Dua tema tersebut diminati siswa untuk pengembangan kreatifitas dan teknopreneurship pada masa kini. Kegiatan seperti ini dapat mendukung kegiatan mereka dalam tugas harian atau kegiatan sekolah yang rutin diselenggarakan. Sosialisasi mengenai Hak Kekayaan Intelektual juga berpotensi sebagai topik yang menarik untuk siswa SMA. Berpikir kreatif dan menciptakan sebuah karya tentunya perlu juga mempelajari perlindungan terhadap karya mereka sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aula, I., Widayanti, R., & Setyanoor, E. (2024). UPAYA PERLINDUNGAN HUKUM DALAM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL TERHADAP PRAKTIK PLAGIARISME HAK CIPTA. *EKOBIS-DA*, 5(02), 28–47.
- Braniwati, M., & Bangsawan, A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Instagram sebagai Media Promosi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Widya Wiwaha Yogyakarta. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 2(2), 142–153. <https://doi.org/10.24002/giat.v2i2.7264>
- Han, X., & Zhang, Y. (2023). Research on the Application of Visual Elements of Intangible Cultural Heritage in the Design of Contemporary Cultural and Creative Products. *Highlights in Art and Design*, 3(3), 71–75. <https://doi.org/10.54097/hiaad.v3i3.11234>

- Irawan, D. P., & Putra, I. G. W. M. N. (2025). PENERAPAN KECERDASAN BUATAN (AI) BERBASIS COPILOT MELALUI TEKNIK KOLASE PADA DESAIN ILUSTRASI. 7(1), 14–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.59356/smart-techno.v7i1.147>
- Irawan, D. P., Wardani, I. G. A. P. W. P. P., Jose, Pujana, I. P. G., & Suarjana, I. P. B. (2025). Pelatihan Ilustrasi Digital Sketchbook Berbasis Smartphone Untuk Startup. 6(1), 237–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.5655>
- Julianto, I. N. L. (2021). `Berpikir Desain` dalam Upaya Menghadapi Era Society 5 . 0 (`Design Thinking` in Facing The Era of Society 5 . 0 ). 1, 1–7.
- Laja, Y. P. W., Hijriani, L., Mone, F., & Deda, Y. N. (2024). Pendampingan Penggunaan Canva untuk Membuat Aksi Nyata pada Platform Merdeka Mengajar ( PMM ). PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(2), 437–443. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i2.3134>
- Matondang, M., Sary, N., Gultom, T. B., & Sebayang, Y. (2020). Penerapan Metode Brainstorming dalam Perancangan Produk POCHADE. Talenta Conference Series: Energy & Engineering (EE), 3(2), 743–747. <https://doi.org/10.32734/ee.v3i2.1071>
- Mubarat, H., Ilhaq, M., Al Hafids, A. R., & Fajri, A. I. (2023). Prinsip Gestalt pada Komposisi Visual Poster Ancaman Penyakit Saat Musim Hujan Produksi Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan. Gorga, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/gr.v12i2.50889>
- Mukti Abadi, M. (Kementrian K. R. I. (2021). Desain Grafis untuk Memaksimalkan Konten di Media Sosial. Kementerian Keuangan Republik Indonesia.
- Purnamasari, R. P., & Affandi, D. (2025). Visual Branding Strategies in Indonesian Coffee Shops and Street Food Vendors: A Semiotic and Thematic Analysis Visual Branding Strategies in Indonesian Coffee Shops and e-ISSN: 2809-8862 Street Food Vendors: A Semiotic and Thematic Analysis Ratih Pitir. 15.
- Putri Wardani, W. P., Julianto, I. N. L., & Swandi, I. W. (2023). ANALISIS HASIL EVALUASI REMAJA GENERASI Z 2D, KARANGASEM TERHADAP NARASI VISUAL ANIMASI KARANGASEM", "MENGUNGKAP AKAR PERADABAN KARANGASEM". Deman, 08(01), 43–64. <https://doi.org/10.25124/demandia.v8i1.5203>
- R A Nabi, M G Putra, P A Y Adnyana, A S Wicaksono.S, R Wijaya, B. T. S. (2024). Penggunaan Canva untuk Pelatihan Pembuatan Konten Desain Grafis pada Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. 3(2), 121–131.
- Rizal, E. S., & Maulana, S. (2021). Redefinisi Desain. CmykPress.
- Rustan, S. (2020a). Layout 1. CV Nulisbuku Jendela Dunia.
- Rustan, S. (2020b). Layout 2020. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Safira, A. M., Laksmi, A. A., Az-zahra, M., & Aisha, S. (2024). Graphic Designers` Perception on the Used of Canva Application in the Creative Industry and Commercial World. 2024(Ijcah), 12. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-317-7>
- Sanat, B., Tasarim, V. E., Journal, B., & Artdesign, O. F. (2025). SYMBOLIC NARRATIVES IN GRAPHIC DESIGN : SEMIOTIC PERSPECTIVES ON ADVERTISING VISUALS. 12.
- Siti Azizah, Irfan H. Djunaidi, Diah Priharsari, Mas Ayu Ambayoan, & Siti Hamidah. (2022). Digitalisasi Marketing Bagi Pelaku UMKM Kabupaten Blitar. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 379–385. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i2.1300>
- SMAK Swastiastu Denpasar, Kini SMAK Santo Yoseph. (2019). Pemerintah Kota Denpasar.
- Swandi, I. W., & Julianto, I. N. L. (2020). Peran Elemen Komunikasi Visual pada Media Berita Online Terhadap Kesiapan Mental Pasca Pandemi Covid–19 di Bali. Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 9(1), 241–255. <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i1.3821>
- Thifalia, N., & Susanti, S. (2021). Produksi Konten Visual Dan Audiovisual Media Sosial Lembaga Sensor Film. Jurnal Common, 5(1), 39–55. <https://doi.org/10.34010/common.v5i1.4799>