

## PELATIHAN PEMBUATAN POSTER YANG MENARIK MENGUNAKAN CANVA PADA SISWA SMP NEGERI 1 KEDUNGBANTENG

Kaffqa Tegar Gayuh Pamungkas<sup>1</sup>, Desmonda Varel Robel Salim<sup>2</sup>, Rafi Nail Praditama<sup>3</sup>, Valen Yuda Perwira<sup>4</sup>, Ito Setiawan<sup>5</sup>

Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Jln. Letjen Pol Sumarto, Purwokerto Utara, Jawa Tengah, Indonesia, 53127

\*Penulis Korespondensi: [kaffqatgp@gmail.com](mailto:kaffqatgp@gmail.com)

**Abstract.** *In the current digital era, visual communication skills have become an essential capability for junior high school students to support both academic tasks and creative activities. However, the ease of access to digital design tools such as Canva has not been fully balanced with a basic understanding of proper graphic design principles. This research aims to equip students at SMP Negeri 1 Kedungbanteng with a correct visual literacy foundation through socialization activities and sharing sessions. The research method applied is descriptive qualitative, involving 20 students selected purposively by the school. Data collection techniques were carried out through participatory observation during activities, interactive discussions in Q&A sessions, and documentation of the learning process. The focus of the material presented includes the 60-30-10 color proportion principle, visual hierarchy, font pairing selection, and the application of grid and margin systems. The research results indicate that a direct socialization approach is effective in increasing students' enthusiasm and technical understanding. There was a transformation in the participants' mindset, from initially arranging visual elements randomly to becoming more structured and proportional. The implications of this activity emphasize that education regarding essential design rules is crucial to help students produce independent visual works that are informative, organized, and attractive.*

**Keywords:** *Canva; Design Principles; Visual Communication; Visual Literacy.*

**Abstrak.** Di era digital saat ini, kemampuan komunikasi visual telah menjadi keterampilan esensial bagi siswa sekolah menengah dalam menunjang tugas akademik maupun kegiatan kreatif. Namun, kemudahan akses terhadap perangkat desain digital seperti Canva belum sepenuhnya diimbangi dengan pemahaman dasar mengenai kaidah desain grafis yang benar. Penelitian ini bertujuan untuk membekali siswa SMP Negeri 1 Kedungbanteng dengan fondasi literasi visual yang tepat melalui kegiatan sosialisasi dan berbagi pengalaman (*sharing session*). Metode penelitian yang diterapkan adalah kualitatif deskriptif, melibatkan 20 siswa-siswi yang dipilih secara *purposive* oleh pihak sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif selama kegiatan, diskusi interaktif dalam sesi tanya jawab, serta dokumentasi proses belajar. Fokus materi yang disampaikan mencakup prinsip proporsi warna 60-30-10, hirarki visual, pemilihan paduan huruf (*font pairing*), serta penerapan sistem *grid* dan *margin*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan sosialisasi secara langsung efektif dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman teknis siswa. Terjadi transformasi pola pikir partisipan, dari yang semula menyusun elemen visual secara acak menjadi lebih terstruktur dan proporsional. Implikasi dari kegiatan ini menegaskan bahwa edukasi mengenai aturan-aturan esensial desain sangat krusial untuk membantu siswa menghasilkan karya visual mandiri yang informatif, rapi, dan menarik.

**Kata kunci:** Canva; Desain Grafis; Komunikasi Visual; Literasi Visual.

### 1. LATAR BELAKANG

Di era digital, komunikasi visual telah menjadi keterampilan penting bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam mengerjakan tugas maupun kegiatan ekstrakurikuler. Sayangnya, interaksi harian mereka dengan berbagai media visual belum

sejalan dengan kemampuan dalam merancang karya yang terstruktur. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun siswa familiar dengan media digital seperti video dan infografis, penerapannya sering kali hanya meningkatkan motivasi belajar tanpa pemahaman mendalam tentang prinsip desain (Sihotang, 2021). Mayoritas siswa masih menyusun elemen gambar dan teks secara acak tanpa aturan yang jelas, sehingga pesan yang ingin disampaikan seringkali menjadi kabur dan tumpang tindih. Walaupun aplikasi pembuat desain seperti Canva sangat memudahkan pemula, fitur canggih tersebut hanyalah alat bantu yang tidak akan menghasilkan karya optimal jika penggunaannya belum memahami kaidah dasar desain grafis, sebagaimana diuraikan dalam studi tentang literasi visual siswa yang menekankan perlunya integrasi prinsip multimedia (Saputra, 2026).

Berdasarkan dari kondisi tersebut, kegiatan sosialisasi dan berbagi pengalaman ini diselenggarakan untuk memberikan fondasi pemahaman visual yang tepat sasaran. Program ini dirancang untuk mengajarkan lebih dari sekadar pengoperasian aplikasi, yaitu dengan mengenalkan aturan-aturan esensial seperti proporsi warna 60-30-10, hirarki visual, kombinasi huruf (*font pairing*), serta penataan grid dan margin. Melalui perpaduan edukasi teori dan praktik langsung, diharapkan kreativitas siswa dapat berkembang sehingga mereka mampu merancang karya visual mandiri yang rapi, menarik, dan informasinya mudah dipahami oleh pembaca.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Komunikasi dan literasi visual merupakan kemampuan yang cukup penting di era modern seperti ini bagi remaja dalam membuat atau menyesuaikan elemen visual agar pesan tersampaikan dapat diterima dengan baik dan tepat.

Perancangan atau pembuatan karya visual yang efektif bergantung pada penerapan tata letak dan estetika desain grafis. Terdapat beberapa prinsip - prinsip dasar mengenai pembuatan poster dalam desain grafis, pertama yaitu mengatur susunan visual atau biasa disebut dengan hirarki visual yang berguna untuk mengarahkan fokus pembaca kepada pesan utama dari desain tersebut, kedua merupakan aturan komposisi warna dalam desain menggunakan teknik 60-30-10 (60 untuk warna utama, 30 untuk warna kedua, dan 10 untuk warna pelengkap), ketiga merupakan kombinasi font atau *font pairing* teknik ini menggabungkan 2 - 3 font atau huruf untuk meningkatkan estetika visual tanpa mengorbankan keterbacaan dari pembaca, dan keempat yaitu *grid and margin* berguna

untuk mengatur jarak batas aman pada desain grafis serta memberikan ruang kosong atau *white space* agar pembaca tidak merasa pusing saat melihat atau membaca poster tersebut.

Penelitian sebelumnya telah menegaskan pentingnya literasi visual dalam pendidikan remaja, di mana (Sihotang, 2021) menemukan bahwa penerapan media visual pada siswa sekolah menengah meningkatkan motivasi belajar, namun seringkali terhambat oleh kurangnya pemahaman hirarki visual dan komposisi warna yang menyebabkan pesan desain menjadi kurang efektif. Senada dengan itu, (Saputra, 2026) menunjukkan bahwa integrasi prinsip desain grafis seperti font pairing dan grid system pada siswa SMP dapat meningkatkan keterbacaan serta estetika karya visual hingga 40%, meskipun masih minim diterapkan dalam kurikulum formal. Ulasan ini menjadi landasan bagi penelitian saat ini untuk mengembangkan sosialisasi praktik desain berbasis prinsip aturan warna 60-30-10, hirarki visual, *font pairing*, serta *grid and margin* guna mengisi kesenjangan tersebut.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan kami untuk memotret secara mendalam dan faktual mengenai bagaimana proses peningkatan literasi visual terjadi pada siswa selama kegiatan berlangsung. Sebagaimana dijelaskan oleh (Wulandari & Mudinillah, 2022), penelitian kualitatif berupaya memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah. Dalam hal ini, kami mengamati dinamika interaksi serta pengalaman langsung para siswa saat menerima materi desain grafis.

Lokasi pelaksanaan kegiatan bertempat di SMP Negeri 1 Kedungbanteng. Dalam kegiatan ini, kami melibatkan 20 siswa dan siswi yang dipilih secara khusus oleh guru sekolah menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan ini difokuskan pada siswa yang dinilai perlu meningkatkan kemampuan komunikasi visual mereka guna mendukung produktivitas, baik dalam tugas sekolah maupun kegiatan ekstrakurikuler. Pemilihan metode sosialisasi atau *sharing session* ini merujuk pada studi (Adrian et al., 2022) yang menyatakan bahwa pengenalan aplikasi desain (Canva) secara tatap muka mampu memicu daya kreatif siswa secara signifikan di sekolah.

Untuk mendapatkan data yang akurat dan komprehensif selama di lapangan, kami mengkombinasikan tiga teknik pengumpulan data utama:

**3.1. Observasi Partisipatif**

Selama sesi pemaparan materi "Cheat Code: Rahasia Bikin Poster Keren Tanpa Ribet", kami melakukan pengamatan secara langsung terhadap tingkat antusiasme, fokus, dan respons siswa saat mencerna instruksi tata letak visual.

**3.2. Diskusi Interaktif dan Tanya Jawab**

Tahap ini menjadi instrumen krusial untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara spontan tanpa harus menggunakan tes tertulis yang kaku. Melalui interaksi dua arah ini, kami dapat menggali lebih dalam mengenai kendala teknis serta kebingungan yang biasa mereka hadapi saat menyusun elemen desain di Canva.

Proses analisis data dilakukan secara interaktif, diawali dengan mereduksi hasil observasi lapangan dan poin-poin penting dari sesi tanya jawab menjadi sebuah narasi yang teratur. Temuan-temuan tersebut kemudian dihubungkan dengan konsep dasar literasi visual guna melihat sejauh mana pergeseran pemahaman siswa dari kebiasaan menata desain secara acak menjadi lebih terstruktur dan proporsional. Pada tahap akhir, kami menarik kesimpulan untuk menilai efektivitas kegiatan *sharing session* ini dalam memberikan fondasi kemampuan desain yang matang bagi para partisipan.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1. Proses Pengumpulan Data, Waktu, dan Lokasi Penelitian**

Penelitian dan pengumpulan data dalam kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kedungbanteng dengan melibatkan peserta yang merupakan siswa siswi kelas 7 dan 8 dengan total 20 anak. Kegiatan ini berlangsung pada rentang waktu pukul 09.00 hingga 10.00 WIB. Proses pengumpulan data ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. selama sesi tanya jawab (*sharing session*) serta praktik langsung membedah desain poster.

**4.2. Hasil Analisis Data**

Hasil analisis menunjukkan adanya transformasi pemahaman yang signifikan pada peserta sosialisasi. Sebelum kegiatan berlangsung, mayoritas siswa sudah terbiasa menggunakan platform Canva, namun mereka belum mengetahui dan menerapkan prinsip dasar tata letak visual. Siswa cenderung

memasukkan elemen desain secara acak tanpa mempertimbangkan hierarki atau harmoni warna. Setelah sosialisasi diberikan, siswa memperoleh pemahaman baru mengenai empat prinsip esensial: proporsi warna 60-30-10, hirarki visual, kombinasi huruf (*font pairing*), serta pentingnya batas aman (*margin*).

#### **4.3. Dokumentasi Sosialisasi**



**Gambar 4.1 Pembukaan dan Perkenalan Sosialisasi**



**Gambar 4.2 Mempresentasikan Materi Sosialisasi**



**Gambar 4.3 Sesi Tanya Jawab**



**Gambar 4.3 Pembagian Hadiah Kepada Peserta Sosialisasi**

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan sosialisasi mengenai teknik pembuatan poster menggunakan Canva di SMP Negeri 1 Kedungbanteng berhasil memberikan fondasi literasi visual yang selama ini belum sepenuhnya dipahami oleh para siswa. Meskipun mayoritas partisipan sudah cukup akrab dengan platform desain digital, hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa sebelumnya mereka cenderung menata elemen gambar dan teks secara acak tanpa mengikuti kaidah estetika yang jelas. Melalui pendekatan *sharing session* yang interaktif, terlihat adanya transformasi pola pikir yang signifikan pada diri siswa. Kini, mereka mampu memahami dan mulai mengaplikasikan empat prinsip esensial desain, yakni proporsi warna 60-30-10 untuk keseimbangan visual, pengaturan hirarki agar pesan utama lebih menonjol, pemilihan paduan huruf yang harmonis, serta penggunaan *grid* dan

*margin* sebagai batas aman konten. Secara keseluruhan, program ini telah mencapai tujuannya dalam membekali siswa dengan kemampuan merancang karya visual yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga rapi dan mudah dipahami informasinya oleh pembaca.

Terkait keberlanjutan hasil penelitian ini, kami menyarankan agar pihak sekolah mulai mempertimbangkan integrasi prinsip dasar desain grafis ke dalam materi pembelajaran berbasis teknologi informasi atau kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini penting agar kreativitas digital siswa dapat berkembang secara lebih terarah dan profesional. Peneliti juga menyadari adanya keterbatasan dalam hal durasi kegiatan yang singkat serta jumlah partisipan yang terbatas pada 20 orang. Oleh karena itu, untuk pengembangan di masa depan, direkomendasikan adanya pelatihan lanjutan dengan durasi yang lebih panjang serta cakupan peserta yang lebih luas. Penggunaan modul panduan praktis yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa juga patut dipertimbangkan guna membantu mereka melakukan rujukan cepat saat menghadapi kendala teknis dalam proses mendesain secara mandiri.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis ingin menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang tulus kepada pihak sekolah SMP Negeri 1 Kedungbanteng atas izin, bantuan fasilitas, serta sambutan hangat yang diberikan selama pelaksanaan sosialisasi. Terima kasih juga kami tujukan kepada bapak dan ibu guru yang telah membantu dalam proses pemilihan 20 siswa partisipan, serta kepada para siswa sendiri yang telah mengikuti seluruh rangkaian acara dengan penuh antusiasme dan partisipasi aktif. Artikel ini merupakan hasil dari kegiatan berbagi pengalaman dan pengetahuan (*sharing session*) yang disusun sebagai kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan literasi digital dan komunikasi visual di kalangan pelajar sekolah menengah.

### **DAFTAR REFERENSI**

Adrian, Q., Putri, N., & Jayadi, A. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan*. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/125902964/881-libre.pdf?1766684039=&response-content->

disposition=inline%3B+filename%3DPengenalan\_Aplikasi\_Canva\_Kepada\_Siswa\_S.pdf&Expires=1776960193&Signature=URQmuFJ4v9p8gboN1tEcbEbxBKFI-fw0v3iYAk5KobTjuq9eeEaO70Oa22

- Saputra, I. R. (2026). Implementasi Media Visual Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Literasi Visual. *Implementasi Media Visual Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Literasi Visual*. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/11038>
- Sihotang, M. K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar. *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Pematang Siantar*, 45 - 55. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/8153/5498>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>