

## Cerdas Berkarya dengan Teknologi: Pelatihan Desain Grafis Mobile untuk Siswa SMA Negeri 1 Barru

**Muhammad Fajar B.<sup>1</sup>, Dewi Fatmarani Suriyanto<sup>2</sup>, Syamsurijal<sup>3</sup>, Nasrah Natsir<sup>4</sup>,  
Nurul Mukhlisah Abdal<sup>5</sup>**

Universitas Negeri Makassar, Indonesia <sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: fajarb@unm.ac.id<sup>1</sup>

**Abstrak.** Dalam era digital saat ini, desain grafis memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari komunikasi visual dalam dunia bisnis, pendidikan, hingga media sosial. Desain grafis yang menarik tidak hanya menjadi alat untuk menyampaikan informasi secara efektif tetapi juga merupakan sarana untuk membangun identitas dan daya tarik visual. Teknologi mobile telah mempermudah akses terhadap perangkat dan aplikasi desain grafis, sehingga siapa pun, termasuk siswa SMA, dapat menciptakan karya desain yang profesional dengan hanya menggunakan ponsel atau tablet. Pelatihan desain grafis berbasis mobile memberikan keterampilan yang relevan di abad ke-21, memungkinkan siswa memanfaatkan perangkat yang mereka miliki untuk berkreasi secara produktif. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa tentang konsep dasar desain grafis dan penerapannya. Mereka tidak hanya belajar teori, seperti prinsip komposisi, penggunaan warna, dan tipografi, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung menggunakan aplikasi seperti Canva dan Snapseed. Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan pendampingan. Setelah pelatihan, siswa berhasil mencapai beberapa hasil signifikan, yaitu: (1) pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip desain grafis, seperti keseimbangan, hierarki visual, dan pemilihan elemen desain yang tepat; (2) kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi desain berbasis mobile untuk menciptakan berbagai karya visual; serta (3) keterampilan dalam mengembangkan kreativitas dan menyelesaikan proyek desain yang relevan dengan kebutuhan sehari-hari. Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya belajar keterampilan praktis tetapi juga memahami potensi desain grafis sebagai aset penting dalam dunia digital yang terus berkembang.

**Kata Kunci: Desain Grafis Berbasis Mobile, Pelatihan Kreativitas Siswa**

### PENDAHULUAN

Desain grafis, sebagai salah satu cabang seni visual yang berpadu dengan teknologi, telah berkembang menjadi kebutuhan esensial di era digital ini. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan drastis dalam cara manusia berinteraksi, bekerja, dan berkarya. Di tengah pergeseran ini, keterampilan desain grafis menempati posisi yang sangat penting sebagai salah satu kompetensi utama abad ke-21 (Wiraseptya et al., 2023). Dalam dunia yang semakin terhubung

secara digital, kemampuan untuk mengkomunikasikan ide dan gagasan melalui media visual yang menarik dan efektif tidak hanya menjadi nilai tambah, tetapi juga sering kali menjadi syarat utama dalam berbagai bidang profesional (Ramadhani et al., 2023). Desain grafis memiliki daya tarik tersendiri karena perannya yang unik sebagai penghubung antara kreativitas dan teknologi (Riswanto et al., 2023). Dalam berbagai sektor, keterampilan ini berperan sebagai alat strategis untuk menyampaikan informasi secara estetik dan fungsional. Di era digital, desain grafis menjadi fondasi utama dalam menciptakan identitas visual suatu produk, layanan, atau merek. Perusahaan dan organisasi saat ini sangat bergantung pada kekuatan visual untuk menarik perhatian audiens, membangun citra merek, dan meningkatkan keterlibatan konsumen. (Iswandi, 2018) Misalnya, dalam industri pemasaran digital, penggunaan elemen desain grafis yang menarik terbukti dapat meningkatkan daya tarik konten, memperkuat pesan, dan mendorong interaksi yang lebih intens antara merek dan konsumen (Mitrović et al., 2020). Hal ini membuat desain grafis menjadi salah satu keterampilan yang paling dicari di berbagai industri, mulai dari periklanan, teknologi, hingga hiburan (Ernestivita et al., 2024).

Selain itu, desain grafis juga memiliki peran penting dalam pengembangan ekonomi digital. (Alateya & Baskaran, 2024) Seiring dengan berkembangnya platform digital dan media sosial, kebutuhan akan konten visual berkualitas tinggi terus meningkat (Li & Xie, 2020). Perusahaan berlomba-lomba memanfaatkan desain grafis untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan interaktif. Hal ini tidak hanya mendorong pertumbuhan industri kreatif, tetapi juga membuka peluang ekonomi baru bagi individu yang memiliki keahlian di bidang ini. Dalam ekosistem ekonomi digital, seseorang yang menguasai desain grafis dapat dengan mudah memulai karier sebagai freelancer, content creator, atau bahkan entrepreneur di bidang kreatif. Dengan demikian, keterampilan ini tidak hanya relevan untuk kebutuhan teknis, tetapi juga menjadi landasan penting untuk pemberdayaan ekonomi individu dan masyarakat (Sholeh et al., 2020; Widiawati et al., 2020).

Namun, terlepas dari pentingnya keterampilan ini, tidak semua kelompok masyarakat memiliki akses yang memadai untuk mempelajari desain grafis, terutama di daerah-daerah yang jauh dari pusat kota (Li et al., 2023). Kondisi ini juga dirasakan oleh siswa di SMA Negeri 1 Barru, sebuah sekolah yang terletak di Kabupaten Barru, Sulawesi Selatan. Sebagai salah satu institusi pendidikan menengah, SMA Negeri 1 Barru memiliki potensi besar untuk mencetak generasi muda yang kompeten di bidang teknologi dan kreativitas. Namun, dalam realitasnya, siswa di sekolah ini masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman, termasuk keterampilan desain grafis.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh siswa SMA Negeri 1 Barru adalah kurangnya fasilitas dan sumber daya untuk mendukung pembelajaran desain grafis secara efektif. Meskipun sebagian besar siswa memiliki akses ke perangkat teknologi seperti ponsel pintar, penggunaan teknologi ini sering kali terbatas pada konsumsi informasi atau hiburan, seperti bermain game dan berselancar di media sosial. Potensi perangkat tersebut sebagai alat pembelajaran kreatif belum

sepenuhnya dimanfaatkan. Selain itu, keterbatasan akses terhadap pelatihan terstruktur yang sesuai dengan kebutuhan lokal menjadi hambatan tambahan dalam pengembangan keterampilan mereka.

Selain tantangan fasilitas, minimnya pemahaman dan literasi digital di kalangan siswa juga menjadi isu yang signifikan. Banyak remaja yang lebih terbiasa menjadi pengguna pasif teknologi daripada pencipta aktif konten digital. Hal ini mencerminkan kebutuhan mendesak akan program pendidikan yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Dalam konteks ini, pelatihan desain grafis berbasis mobile dapat menjadi solusi strategis untuk menjawab kebutuhan tersebut. Oleh karena itu penulis merasa perlu melakukan pelatihan yang berjudul "Cerdas Berkarya dengan Teknologi: Pelatihan Desain Grafis Mobile untuk Siswa SMA Negeri 1 Barru".

Mengapa berbasis mobile? Teknologi mobile memiliki beberapa keunggulan yang relevan untuk pelatihan desain grafis di kalangan siswa SMA Negeri 1 Barru. Pertama, ponsel pintar adalah perangkat yang umumnya dimiliki oleh sebagian besar siswa, sehingga menjadikannya alat yang mudah diakses dan familiar. Kedua, aplikasi desain grafis berbasis mobile saat ini telah berkembang pesat, dengan fitur-fitur yang mampu mendukung proses pembelajaran secara praktis dan intuitif. Ketiga, pelatihan berbasis mobile memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Alfiansyah, A., 2024; Derevyanko, N., & Zalevska, O. 2023).

Pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi desain, tetapi juga mengajarkan prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti komposisi, tipografi, warna, dan tata letak. Dengan pendekatan ini, siswa dapat memahami bagaimana elemen-elemen visual bekerja bersama untuk menciptakan komunikasi yang efektif. Selain itu, pelatihan ini diharapkan mampu membangun kesadaran siswa tentang potensi teknologi sebagai alat untuk menciptakan karya yang bernilai, bukan sekadar untuk hiburan semata.

Melalui program pelatihan desain grafis berbasis mobile, siswa SMA Negeri 1 Barru tidak hanya akan memperoleh keterampilan praktis yang relevan, tetapi juga mengalami transformasi dalam cara mereka memandang teknologi. Mereka akan belajar untuk menjadi individu yang kreatif, produktif, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital. Pelatihan ini juga berkontribusi pada pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi yang efektif. Dengan pelatihan ini, diharapkan siswa SMA Negeri 1 Barru dapat menjawab tantangan era digitalisasi dan berkontribusi secara positif dalam pembangunan masyarakat. Program ini tidak hanya memberikan solusi untuk masalah yang ada, tetapi juga menciptakan peluang baru bagi siswa untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka di bidang desain grafis. Dalam jangka panjang, inisiatif ini diharapkan mampu mengubah paradigma pembelajaran teknologi di sekolah, dari sekadar konsumsi pasif menjadi produksi kreatif yang berdampak luas.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelatihan ini bertujuan sebagai upaya pembinaan, motivasi, dan peningkatan kemampuan dalam Standar Jaringan bagi siswa di SMA Negeri 1 Barru. Tujuan dari pemberian pelatihan desain grafis untuk siswa, terutama di tingkat SMA, adalah untuk memberikan mereka keterampilan praktis yang relevan dengan perkembangan dunia digital saat ini. Pelatihan ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan yang ada di era digital, di mana keterampilan dalam teknologi dan desain semakin dibutuhkan, baik dalam dunia kerja maupun dalam pengembangan usaha kreatif. Pertama, pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Melalui pelatihan ini, siswa dapat belajar untuk mengekspresikan ide dan pesan secara visual, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan artistik mereka, tetapi juga kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara lebih efektif. Desain grafis mengajarkan prinsip-prinsip penting seperti komposisi, tipografi, dan teori warna, yang dapat membantu siswa menciptakan karya yang lebih menarik dan bermakna. Kedua, pelatihan ini memberikan siswa keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam industri digital dan industri kreatif. Dengan kemampuan desain grafis, siswa dapat mengembangkan berbagai produk kreatif seperti poster, infografis, iklan digital, dan konten media sosial, yang sangat dibutuhkan oleh perusahaan dan organisasi. Hal ini juga membuka peluang karir bagi mereka yang tertarik untuk menjadi desainer grafis, content creator, atau bahkan pengusaha di bidang kreatif. Ketiga, pelatihan ini meningkatkan literasi digital siswa. Di dunia yang serba digital, pemahaman tentang alat desain grafis dan kemampuan untuk menggunakan berbagai aplikasi desain berbasis mobile sangat penting. Siswa akan lebih siap untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal, yang dapat membantu mereka dalam berbagai aspek kehidupan, dari pendidikan hingga pengembangan diri secara profesional. Proses pelatihan dilakukan melalui metode pengajaran kepada siswa-siswa SMA Negeri 1 Barru. Tahapan pelatihan ini mencakup beberapa langkah, yang akan dijabarkan sebagai berikut.

### **1.1 Tahap Persiapan**

Langkah awal melibatkan identifikasi kebutuhan melalui survei untuk memahami tingkat pemahaman dan kebutuhan spesifik siswa mengenai Desain Grafis. Berdasarkan temuan survei, kurikulum pelatihan disusun dengan mencakup teori dan praktik Desain Grafis. Materi yang diberikan kepada peserta dalam pelatihan standar jaringan bagi siswa sekolah menengah atas. Pertama, Materi pertama yang penting adalah mengenalkan prinsip dasar desain grafis, yang meliputi komposisi, keseimbangan, kontras, keterbacaan, dan hierarki visual. Prinsip-prinsip ini membantu siswa memahami bagaimana elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan warna bekerja bersama untuk menciptakan hasil yang harmonis dan efektif. Karena pelatihan ini berbasis mobile, pengajaran tentang cara menggunakan aplikasi desain grafis berbasis mobile seperti Canva, Adobe Spark, atau Pixlr menjadi materi inti. Siswa diajarkan

---

bagaimana menggunakan alat ini untuk membuat berbagai desain visual, termasuk poster, banner media sosial, dan infografis. Mengingat pentingnya media sosial dalam komunikasi digital, materi tentang desain untuk media sosial dan branding sangat relevan. Di sini, siswa belajar cara mendesain konten yang efektif untuk platform seperti Instagram, Facebook, dan Twitter, serta bagaimana mendesain elemen-elemen visual yang sesuai dengan identitas merek. Dengan mencakup topik-topik ini, pelatihan dapat memberikan pemahaman komprehensif dan keterampilan praktis yang diperlukan untuk siswa.

## **1.2 Tahap Pelaksanaan Pengabdian**

Pelaksanaan pelatihan dimulai setelah proses persiapan. Tahap awal ini dimulai dengan memberikan pengenalan kepada siswa mengenai tujuan pelatihan, materi yang akan diajarkan, serta cara menggunakan alat dan perangkat yang dibutuhkan. Siswa diberikan gambaran umum tentang desain grafis dan pentingnya keterampilan ini di era digital. Selain itu, mereka juga dikenalkan dengan aplikasi desain grafis yang akan digunakan selama pelatihan, seperti Canva, Adobe Spark, atau aplikasi desain mobile lainnya. Tujuannya adalah agar siswa merasa nyaman dan siap untuk mengikuti pelatihan.

Setelah orientasi, pelatihan berlanjut ke materi teoritis yang mendalam. Instruktur menjelaskan prinsip-prinsip desain grafis, seperti komposisi, keseimbangan visual, dan penggunaan warna. Setelah itu, teori ini diterapkan dalam sesi demonstrasi praktis. Instruktur memperlihatkan cara membuat desain dengan aplikasi desain berbasis mobile, memberikan contoh langkah demi langkah, dan menunjukkan fitur-fitur utama yang dapat digunakan untuk menciptakan desain. Siswa diminta untuk mengikuti demonstrasi dan mencoba langsung pada perangkat mereka. Selanjutnya, siswa diberikan kesempatan untuk melatih keterampilan mereka melalui latihan mandiri atau proyek praktis. Mereka diberikan tugas untuk membuat desain grafis sesuai dengan tema tertentu, seperti desain poster untuk acara sekolah, banner untuk media sosial, atau logo untuk suatu merek fiktif. Pendekatan berbasis proyek ini memberi siswa kesempatan untuk mengasah keterampilan mereka secara langsung dan belajar dengan praktik. Selama proses ini, fasilitator atau pengajar memberikan bimbingan dan umpan balik untuk membantu siswa meningkatkan kualitas desain mereka.

Setelah proyek selesai, penting untuk memberikan sesi umpan balik kepada siswa. Setiap desain yang dihasilkan oleh siswa dievaluasi secara konstruktif, baik dari sisi estetika maupun efektivitas pesan yang disampaikan. Sesi ini juga dapat digunakan untuk diskusi kelompok, di mana siswa dapat berbagi pengalaman mereka dalam menggunakan alat desain grafis dan saling memberi masukan. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat belajar dari rekan-rekan mereka dan memperbaiki desain mereka dengan perspektif baru. Setelah seluruh materi dan proyek diselesaikan, pelatihan ditutup dengan evaluasi menyeluruh. Evaluasi dilakukan tidak hanya terhadap hasil desain yang dibuat, tetapi juga terhadap

pemahaman siswa mengenai prinsip desain grafis dan kemampuan mereka dalam menggunakan alat desain. Umpan balik dari siswa juga penting untuk memperbaiki kualitas pelatihan di masa depan. Di akhir sesi, siswa dapat diberikan sertifikat atau penghargaan sebagai pengakuan atas pencapaian mereka selama pelatihan.

### 1.3 Tahap Pendampingan

Pada tahap pendampingan setelah pelaksanaan pelatihan desain grafis, fokus utamanya adalah memastikan bahwa keterampilan yang telah diajarkan selama pelatihan dapat diterapkan secara berkelanjutan dan memberi dampak nyata bagi siswa. Salah satu langkah penting adalah memberikan tugas atau proyek lanjutan yang mendorong siswa untuk terus mempraktikkan kemampuan mereka. Proyek-proyek ini dirancang agar relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti menciptakan desain untuk acara sekolah, portofolio pribadi, atau konten digital sederhana untuk media sosial. Proyek ini tidak hanya memperkuat keterampilan teknis tetapi juga mendorong kreativitas dan kemampuan problem-solving.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1.1 Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan *on-site* dilaksanakan di SMA Negeri 1 Barru pada tanggal 11-12 Mei 2024 yang dihadiri oleh dua puluh orang siswa. Pelatihan dimulai dengan sesi pembukaan yang memperkenalkan tujuan pelatihan, struktur kegiatan, dan tim pendamping kepada peserta. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan pentingnya desain grafis di era digital serta relevansi keterampilan ini untuk masa depan mereka, baik dalam konteks akademik maupun profesional. Selain itu, sesi ini juga digunakan untuk menjelaskan jadwal pelatihan, target yang ingin dicapai, dan peran fasilitator selama proses pelatihan. Peserta diberikan gambaran umum tentang alur pelatihan sehingga mereka dapat mengikuti setiap sesi dengan optimal.

Tahap orientasi berlanjut dengan pengenalan dasar tentang konsep desain grafis. Siswa diajak memahami prinsip-prinsip utama desain, seperti komposisi, keseimbangan visual, warna, dan tipografi. Pengenalan ini disampaikan melalui ceramah interaktif yang mengundang siswa untuk berbagi pandangan mereka tentang desain yang mereka lihat di kehidupan sehari-hari, seperti poster atau konten media sosial. Selain itu, siswa juga diperkenalkan dengan perangkat lunak desain berbasis mobile, seperti Canva atau Adobe Spark. Dalam sesi ini, siswa belajar mengunduh, menginstal, dan menjelajahi antarmuka aplikasi desain yang akan digunakan selama pelatihan. Pada tahap pelaksanaan, teori dan konsep dasar desain grafis dipelajari lebih mendalam melalui presentasi instruktur dan diskusi interaktif. Konsep seperti hierarki visual, grid system, dan cara memilih elemen desain yang sesuai untuk pesan tertentu dijelaskan secara rinci. Setelah

---

sesi teori, siswa langsung terlibat dalam aktivitas praktis. Mereka diberikan tugas sederhana, seperti membuat desain poster menggunakan aplikasi yang telah dipelajari. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan teori yang baru mereka pelajari dan memahami bagaimana setiap elemen desain berkontribusi pada hasil akhir.

Pelatihan diakhiri dengan sesi latihan terfokus, di mana siswa diberi proyek berbasis masalah nyata, seperti mendesain materi promosi untuk acara sekolah atau konten untuk media sosial. Aktivitas ini tidak hanya mengasah keterampilan teknis tetapi juga mengajarkan siswa untuk berpikir kreatif dan strategis. Pendampingan selama pelaksanaan proyek membantu siswa menghadapi tantangan yang mereka temui, memastikan bahwa mereka memahami aplikasi praktis dari konsep desain grafis yang telah diajarkan.

Berikut adalah daftar peralatan dan bahan aplikasi yang digunakan dalam pelatihan desain grafis berbasis mobile:

1. Peralatan
  - a. Smartphone atau Tablet
  - b. Proyektor dan Layar
  - c. Akses Internet Stabil
  - d. Stylus atau Pen Digital (opsional)
2. Bahan Aplikasi
  - a. Canva
  - b. Snapseed

Semua peralatan dan aplikasi ini dipilih berdasarkan aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan relevansi dengan kebutuhan siswa SMA yang baru mulai belajar desain grafis.

3. Penyajian materi
  1. Pengenalan Prinsip Desain Grafis
  2. Penguasaan Alat Desain Grafis Berbasis Mobile
  3. Desain untuk Media Sosial dan Branding

## 1.2 Hasil Kegiatan

Kegiatan dari keseluruhan pengabdian ini diawali terlebih dahulu dengan melakukan observasi berupa wawancara kepada kepala sekolah dan guru yang mengundang kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Melalui wawancara langsung dengan guru didapatkan permasalahan-permasalahan yang dialami. Berdasarkan permasalahan tersebut dibuatlah strategi pemecahan masalah dengan melakukan pelatihan dan pendampingan.

Metode pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat tentang "Cerdas Berkarya dengan Teknologi: Pelatihan Desain Grafis Mobile untuk Siswa SMA Negeri 1 Barru" dan solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan materi sebagai berikut

a. Pengenalan Jaringan Komputer

Materi pertama yang penting adalah mengenalkan prinsip dasar desain grafis, yang meliputi komposisi, keseimbangan, kontras, keterbacaan, dan hierarki visual. Prinsip-prinsip ini membantu siswa memahami bagaimana elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan warna bekerja bersama untuk menciptakan hasil yang harmonis dan efektif. Misalnya, konsep "Rule of Thirds" digunakan untuk menempatkan elemen secara seimbang dalam sebuah desain, sementara "Contrast" memastikan agar elemen desain mudah dibedakan dan menonjolkan pesan utama. Pengetahuan ini sangat penting untuk membantu siswa menciptakan desain yang menarik secara visual dan mudah dipahami oleh audiens.

b. Penguasaan Alat Desain Grafis Berbasis Mobile

Pelatihan ini berbasis mobile, pengajaran tentang cara menggunakan aplikasi desain grafis berbasis mobile seperti Canva, Adobe Spark, atau Pixlr menjadi materi inti. Siswa diajarkan bagaimana menggunakan alat ini untuk membuat berbagai desain visual, termasuk poster, banner media sosial, dan infografis. Mereka belajar untuk mengoptimalkan berbagai fitur, seperti memilih template, mengubah font, memadukan warna, dan menggunakan elemen grafis lainnya. Materi ini memberikan keterampilan teknis yang praktis, sehingga siswa dapat langsung menerapkannya dalam proyek mereka sendiri, tanpa harus bergantung pada perangkat lunak desain yang rumit atau mahal.

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis mobile dan web yang dirancang untuk memudahkan pengguna, termasuk pemula, membuat berbagai jenis desain visual. Dalam pelatihan, siswa diajarkan fitur-fitur berikut (1) penggunaan template yang mana siswa diperlihatkan ribuan template siap pakai untuk berbagai kebutuhan desain, seperti poster, infografis, kartu undangan, hingga konten media sosial. Siswa dilatih memilih template yang sesuai dengan tema proyek mereka dan mengeditnya agar lebih personal. (2) Customisasi Elemen Desain yang mana siswa belajar mengganti teks, font, dan warna pada template untuk mencerminkan identitas atau pesan tertentu. Mereka juga diajarkan prinsip-prinsip warna, hierarki teks, dan cara memilih font agar sesuai dengan tujuan desain. (3) Pengelolaan Gambar dan Elemen Grafis untuk memperlihatkan siswa bahwa memungkinkan siswa mengunggah gambar mereka sendiri atau menggunakan stok gambar yang tersedia. Siswa diajarkan cara memadukan gambar dengan elemen grafis seperti ikon, bentuk, dan stiker untuk meningkatkan daya tarik visual. (4) Kolaborasi dan Ekspor yang mana memperlihatkan fitur kolaborasi real-time yang memungkinkan beberapa siswa bekerja bersama pada satu proyek. Selain itu, siswa belajar mengeksport hasil desain mereka dalam berbagai format, seperti JPEG, PNG, atau PDF, untuk berbagai keperluan.

Snapseed adalah aplikasi pengeditan foto berbasis mobile yang dikembangkan oleh Google. Dalam pelatihan desain grafis, Snapseed digunakan



untuk mengolah gambar sebelum dimasukkan ke dalam desain di aplikasi lain seperti Canva. Berikut fitur yang diajarkan (1) siswa mempelajari fitur pengeditan dasar, seperti memotong (crop), memutar (rotate), dan menyesuaikan kecerahan, kontras, atau saturasi gambar. Ini membantu menciptakan gambar dengan kualitas visual yang lebih baik. (2) Siswa diajarkan mengatur elemen seperti bayangan, highlight, atau ambience untuk meningkatkan detail dan kedalaman gambar. Hal ini sangat berguna untuk memastikan gambar terlihat profesional. Selain itu, (3) Siswa diajarkan tentang penerapan filter. Filter yang dapat digunakan untuk memberikan nuansa tertentu pada gambar, seperti Vintage, Drama, atau Noir. Siswa diajarkan memilih filter yang sesuai dengan konsep desain mereka. (4) Siswa juga diajarkan tentang tools selektif dan healing, di mana siswa dapat menyesuaikan area tertentu pada gambar tanpa memengaruhi keseluruhannya. Selain itu, fitur healing membantu menghapus elemen yang tidak diinginkan dari gambar, seperti noda atau objek kecil.

### c. Desain untuk Media Sosial dan Branding

Mengingat pentingnya media sosial dalam komunikasi digital, materi tentang desain untuk media sosial dan branding sangat relevan. Di sini, siswa belajar cara mendesain konten yang efektif untuk platform seperti Instagram, Facebook, dan Twitter, serta bagaimana mendesain elemen-elemen visual yang sesuai dengan identitas merek. Mereka mempelajari tentang ukuran gambar yang tepat untuk berbagai platform, penggunaan font yang konsisten, serta pemilihan warna yang mendukung pesan merek. Desain grafis untuk media sosial bukan hanya soal estetika, tetapi juga strategi untuk menarik perhatian audiens dan meningkatkan interaksi, yang merupakan keterampilan penting di dunia digital saat ini.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Peatihan

Pada tahap pendampingan setelah pelatihan desain grafis bertujuan memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh siswa dapat diterapkan secara konsisten dan memberikan manfaat nyata. Salah satu pendekatan utama adalah memberikan proyek lanjutan yang relevan dengan aktivitas mereka sehari-hari, seperti membuat desain untuk kegiatan sekolah, portofolio pribadi, atau konten digital untuk media sosial. Proyek ini dirancang untuk tidak hanya memperdalam keterampilan teknis siswa tetapi juga merangsang kreativitas dan kemampuan

mereka dalam memecahkan masalah secara mandiri. Selain itu, pendampingan mencakup bimbingan intensif melalui sesi konsultasi yang dapat dilakukan secara tatap muka maupun online. Fasilitator membantu siswa mengatasi tantangan teknis atau ide kreatif yang mungkin mereka hadapi. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan solusi atas permasalahan mereka secara langsung dan meningkatkan kualitas karya mereka. Di samping itu, platform diskusi berbasis digital, seperti grup WhatsApp atau forum Google Classroom, menjadi ruang kolaborasi bagi siswa untuk berbagi ide, mendiskusikan proyek, dan saling memberikan masukan atas karya masing-masing. Evaluasi berkala terhadap hasil kerja siswa juga merupakan bagian penting dari pendampingan. Portofolio siswa dapat dinilai untuk mengidentifikasi perkembangan mereka sekaligus memberikan umpan balik yang membangun. Dalam evaluasi ini, fasilitator berusaha menunjukkan kelebihan dan memberikan saran konkret untuk perbaikan. Agar siswa dapat terus belajar secara mandiri, mereka juga diberikan akses ke sumber daya tambahan, seperti video tutorial, artikel, atau e-book, yang dapat membantu mereka memperdalam pengetahuan dan keterampilan mereka. Sesi pendampingan diakhiri dengan review dan evaluasi, di mana peserta akan mengulang kembali materi dan praktik yang telah dilakukan, menjalani evaluasi pengetahuan dan keterampilan, serta menerima feedback untuk perbaikan lebih lanjut.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan dampak positif kepada peserta, yang terdiri dari dua puluh siswa SMA Negeri 1 Barru. Melalui pelatihan desain grafis berbasis mobile, peserta memperoleh: (1) pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti komposisi, penggunaan warna, dan tipografi; (2) kemampuan teknis untuk menggunakan aplikasi desain grafis berbasis mobile seperti Canva dan Snapseed, termasuk pengelolaan template, editing gambar, dan optimasi elemen visual; (3) keterampilan praktis dalam menciptakan berbagai jenis desain visual, seperti poster, banner media sosial, dan infografis, yang dapat langsung diaplikasikan pada kebutuhan sehari-hari maupun kegiatan sekolah; serta (4) pengalaman dalam mengintegrasikan kreativitas dengan teknologi untuk menghasilkan karya desain yang menarik dan profesional.

Agar hasil pelatihan ini dapat berkelanjutan, disarankan beberapa langkah berikut: (1) pihak sekolah menyediakan dukungan berupa fasilitas teknologi, seperti akses internet stabil dan perangkat yang memadai, untuk mendorong siswa terus mengembangkan keterampilan mereka; (2) pembentukan komunitas desain grafis di sekolah sebagai wadah siswa untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan memamerkan karya mereka; (3) pelaksanaan pelatihan lanjutan untuk memperdalam penguasaan siswa terhadap teknik desain yang lebih kompleks, seperti animasi atau manipulasi gambar; dan (4) mendorong siswa untuk mengikuti kompetisi desain grafis tingkat lokal maupun nasional sebagai ajang unjuk kemampuan dan motivasi untuk terus belajar. Dengan langkah ini, pelatihan yang telah diberikan tidak hanya berdampak

---

sesaat tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan jangka panjang siswa.

## REFERENSI

- Alateya, A. A. G., & Baskaran, S. (2024). Crafting Success: A Strategic Exploration of Technical and Conceptual (Hard) Skills of Modern Social Media Managers. *Business Management and Strategy*, 15(2), 45-80. <https://doi.org/10.5296/bms.v15i2.22057>
- Alfiansyah, A. (2024). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Teknologi Layanan Jaringan Berbasis Mobile: Sebuah Pendekatan Inovatif untuk Pendidikan. *Journal Creativity*, 2(1), 121-132.
- Derevyanko, N., & Zalevska, O. (2023). Methods of introducing additive technologies into the educational process in the training of future graphic designers. *Scientific Bulletin of Mukachevo State University. Series "Pedagogy and Psychology*, 9(1), 69-79.
- Ernestivita, G., Suhendra, E. S., & Stratan, A. (2024). Content Marketing in the Digital Age: Creating Engaging and Shareable Content that Captures Audience Attention. *Management Studies and Business Journal (PRODUCTIVITY)*, 1(6), 937-950.
- Iswandi, H. (2018). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 3(3).
- Li, F. M., Zhang, L., Bandukda, M., Stangl, A., Shinohara, K., Findlater, L., & Carrington, P. (2023). Understanding visual arts experiences of blind people. *In Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-21).
- Li, Y., & Xie, Y. (2020). Is a picture worth a thousand words? An empirical study of image content and social media engagement. *Journal of marketing research*, 57(1), 1-19.
- Mitrović, K., Jakšić, A., & Spajić, J. (2020). The analysis of graphic design platforms used in social media marketing. *In International Symposium on Graphic Engineering and Design* (pp. 651-657).
- Ramadhani, D., Kenedi, A., Synthia, R., & Prasetya, C. (2023). Pelatihan desain grafis bagi mitra koperasi mahasiswa. *Monsu Ani Tano Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 66. <https://doi.org/10.32529/tano.v6i1.2293>
- Riswanto, A., Zafar, T. S., Sunijati, E., Harto, B., Boari, Y., Astaman, P., ... & Hikmah, A. N. (2023). *EKONOMI KREATIF: Inovasi, Peluang, dan Tantangan Ekonomi Kreatif di Indonesia*. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sholeh, M., Rachmawati, R., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan

hasil produk ukm. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>

Widiawati, H., Budiawan, A., Thahir, M., Ulum, S., & Vebrianto, R. (2020). Pengembangan program reward (reading, writing, and art development) melalui pelatihan desain grafis untuk mewujudkan sekolah berbasis it pada smpn 1 kerinci kanan tahun 2020. *Instructional Development Journal*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.24014/idj.v3i1.9606>

Wiraseptya, T., Sayuti, M., Afdhal, V., & Suardi, M. (2023). Meningkatkan keterampilan desain komunikasi visual di sekolah kristen kalam kudus padang. *Majalah Ilmiah Upi YPTK*, 14-19. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.142>

---