

WAHANA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

<https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/wahana>

Artikel Pengabdian kepada Masyarakat

Pelatihan Desain Grafis dan Videografi Sebagai Media Pendukung Proses Pembelajaran

Chairini Aisyah ^{1*}, Fauzan M ¹, Denny Hartanto ¹, Taufik Yuandika ²

¹ Fakultas Arsitektur, Perencanaan dan Teknologi, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Modern Arsitektur dan Teknologi, Medan, Indonesia

² Fakultas Arsitektur, Perencanaan dan Teknologi, Program Studi Bisnis Digital, Institut Modern Arsitektur dan Teknologi, Medan, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 10 Januari 2025

Revisi Akhir: 20 Januari 2025

Diterbitkan Online: 22 Januari 2025

KATA KUNCI

Desain
Videografi
Canva
CapCut
Siswa

KORESONDENSI (*)

Phone: 0853-5872-1994

E-mail: chairinaiisyah09@gmail.com

A B S T R A K

Pengabdian ini bertujuan untuk pelatihan desain grafis dan videografi siswa menggunakan aplikasi Canva dan CapCut sebagai media pendukung proses pembelajaran. Literasi digital, termasuk desain grafis dan videografi, adalah keterampilan penting yang mendukung proses pembelajaran kreatif sekaligus mengasah pemikiran kritis dan inovatif siswa di era digital. Metode pengabdian ini menggunakan pendekatan stimulative, struktur, dan holistic yang dirancang untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara menyeluruh, terarah, dan interaktif. Metode pelatihan melibatkan penggunaan aplikasi Canva dan CapCut yang disesuaikan dengan pemahaman siswa dalam sebuah desain grafis khususnya poster dan videografi dalam kreativitas membuat trend video. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya literasi digital dalam menunjang upaya mendukung siswa menjadi kompetitif dan inovatif, pelatihan ini dirancang untuk membekali mereka dengan kemampuan dasar dalam desain grafis dan videografi. Pengabdian ini menekankan pentingnya media pembelajaran interaktif melalui desain poster dan video, dengan harapan mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah menjadi pilar utama dalam transformasi berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perubahan ini menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan generasi digital yang akrab dengan teknologi visual dan multimedia (Ajani Restianty, 2018). Kemampuan literasi digital menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai oleh siswa untuk bersaing di masa depan, dengan desain grafis dan videografi sebagai salah satu bentuk literasi digital yang semakin relevan. Keterampilan ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran melalui penyampaian materi secara kreatif dan menarik, tetapi juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan inovatif yang sangat penting bagi siswa di era digital. Desain grafis dan videografi telah terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan daya tarik materi, mempermudah penyampaian informasi kompleks, serta membantu siswa mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis (Naufal, 2021).

Desain grafis dan videografi berperan penting dalam membantu siswa memahami materi yang kompleks dan mengintegrasikan teknologi dengan kreativitas, menciptakan pembelajaran yang interaktif. Namun, keterampilan ini sering kurang diperhatikan, termasuk di SMA Methodist 6 Medan, di mana siswa belum mendapatkan akses atau pelatihan formal. Sebagai upaya mendukung siswa menjadi kompetitif dan inovatif, pelatihan ini dirancang untuk membekali mereka dengan kemampuan dasar dalam desain grafis dan videografi.

Poster adalah salah satu media yang mudah diakses siswa untuk menyampaikan ide, informasi, dan karya secara variatif kepada publik. Selain menarik perhatian, poster juga berfungsi sebagai sarana informasi, petunjuk, peringatan, dan kreativitas. Dalam pelatihan ini, Canva dipilih sebagai aplikasi untuk merancang poster (Kurniawan Maranto et al., 2022). Canva adalah aplikasi online yang mudah digunakan untuk membuat desain, cocok untuk pemula, dan dapat diakses oleh semua orang. Aplikasi ini menyediakan berbagai template dan fitur untuk mendukung kreativitas pengguna. (Simbolon et al., 2022). Canva menawarkan beragam *template* presentasi, mulai dari yang kreatif, bisnis, sederhana, pemasaran, teknologi, hingga Pendidikan (Purba1, Y. A., & Harahap, A., 2022)

Pembelajaran visual dan audio mendukung proses belajar yang efektif dan menyenangkan dengan memanfaatkan berbagai media. Dalam pembelajaran modern, kemampuan mengedit video semakin dibutuhkan, terutama untuk konten media sosial seperti Facebook, TikTok, Instagram, YouTube, dan tugas sekolah. Proses *editing* melibatkan pemilihan, pemotongan, dan penggabungan klip video menjadi hasil yang menarik dan utuh. Proses ini biasanya mencakup teknik *cut-to-cut* untuk menghasilkan video dengan kualitas yang baik (Mursin et al., 2024). CapCut adalah salah satu aplikasi pengeditan video populer di Play Store, dengan lebih dari 10 juta ulasan. Aplikasi gratis ini menawarkan fitur *editing* lengkap untuk ponsel, seperti pemotongan, penggabungan, penambahan filter, efek, dan musik. Diluncurkan pada 2019 di Tiongkok sebagai ViaMaker, CapCut kini tersedia di iPhone, Android, web, dan desktop. Platform ini juga cocok untuk pemula dan pengguna berpengalaman, bahkan dapat digunakan untuk membuat selebaran promosi kegiatan siswa.

Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan desain grafis dan video, penelitian dari (Kurniawan Maranto et al., 2022) menjelaskan perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk media visual seperti poster, yang efektif untuk menyampaikan informasi secara menarik. Pelatihan ini menggunakan aplikasi Canva bertujuan meningkatkan kreativitas anggota Magabudhi dalam membuat poster. Pelatihan dilakukan dengan harapan peserta mampu menghasilkan poster menarik dan memanfaatkan Canva untuk kebutuhan lainnya, penelitian dari (Labib Jundillah et al., 2024) menunjukkan bahwa Kemajuan teknologi informasi meningkatkan kebutuhan akan informasi yang menarik dan mudah dipahami, terutama melalui desain grafis dan literasi digital.

Meskipun sudah ada beberapa penelitian yang meneliti tentang poster dan literasi digital terhadap peningkatan kreativitas dalam menunjang kemajuan teknologi. Oleh karena itu pelatihan desain grafis dan videografi ini sebagai media pendukung proses pembelajaran untuk siswa SMA Methodist 6 Medan memiliki sejumlah tujuan utama, di antaranya: 1). Meningkatkan literasi digital yaitu memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang desain grafis dan videografi sebagai bagian dari upaya meningkatkan literasi digital yang selaras dengan kebutuhan era digital. 2). Memperkenalkan aplikasi dan teknologi terkini dengan membiasakan siswa dengan penggunaan perangkat lunak desain grafis dan videografi modern yang dapat mendukung proses pembelajaran dan berbagai proyek kreatif lainnya. 3). Mendukung pembelajaran aktif dengan membekali siswa dengan keterampilan memanfaatkan media visual untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya tarik terhadap materi pelajaran. 4). Meningkatkan kompetensi berbasis keterampilan yaitu memberikan keterampilan teknis yang aplikatif kepada siswa, yang dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai bekal untuk karier atau wirausaha di masa depan. 5). Membangun kepercayaan diri dengan mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan karya mereka melalui media visual yang profesional dan berkualitas. Dengan tercapainya tujuan-tujuan ini, pelatihan diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di SMA Methodist 6 Medan.

TINJAUAN PUSTAKA

Jurnal pengabdian yang membahas tentang pelatihan desain grafis dan videografi lainnya, seperti yang dilakukan oleh (Simbolon et al., 2022) dengan judul Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. Pelatihan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan melatih guru-guru SD dan SMP Swasta HKBP Padang Bulan-Medan dalam mendesain poster menarik menggunakan aplikasi Canva, khususnya versi web. Dengan metode pelaksanaan yang terstruktur, mulai dari analisis situasi hingga evaluasi hasil, kegiatan ini berhasil membekali peserta dengan kemampuan menghasilkan karya desain poster yang menarik. Diharapkan, ke depan para guru dapat memanfaatkan Canva untuk berbagai kebutuhan desain lainnya. Pelatihan lainnya oleh (Mursin et al., 2024) Pelatihan desain menggunakan aplikasi CapCut-Editor Video bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa Jurusan Tradisi Lisan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Halu Oleo dalam membuat video berkualitas untuk tugas Studi Lapangan. Pelatihan dilakukan secara daring melalui Zoom

Meeting, mencakup materi pembuatan akun, penggunaan template, dan pengaturan elemen audio-visual. Peserta mempraktikkan langsung sesuai arahan modul, dengan evaluasi melalui kuisioner yang menilai kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan manfaat pelatihan. Hasilnya, mahasiswa mendapatkan wawasan baru dalam membuat video menarik dan mampu mengabadikan momen penting. Disarankan agar pelatihan berkelanjutan diadakan untuk memaksimalkan pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh.

METODE PELAKSANA

Kegiatan pelatihan desain grafis dan videografi untuk siswa SMA Methodist 6 Medan menggunakan pendekatan stimulative, struktur, dan holistic yang dirancang untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara menyeluruh, terarah, dan interaktif. Berikut penjabaran metode yang digunakan:

1. Pendekatan stimulative yaitu pendekatan ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar aktif berpartisipasi dalam pelatihan dengan cara pemberian materi interaktif dengan materi yang disampaikan melalui kombinasi ceramah, diskusi kelompok, dan penggunaan media visual seperti video dan slide interaktif. Simulasi praktik langsung diberikan pada peserta dalam mempraktikkan keterampilan desain grafis menggunakan aplikasi Canva dan videografi menggunakan aplikasi Capcut. Pemberian tantangan kreatif juga diberikan kepada siswa untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari, seperti membuat poster edukasi atau video pendek bertema pembelajaran.
2. Pendekatan Struktur yaitu kegiatan pelatihan disusun secara sistematis untuk memastikan materi disampaikan secara bertahap, mulai dari dasar hingga aplikasi lanjutan:
 - a. Tahap Persiapan:
 1. Identifikasi kebutuhan siswa terkait desain grafis dan videografi.
 2. Penyediaan modul dan perangkat pendukung untuk proses belajar desain grafis dan videografi melalui perangkat *mobile* masing-masing siswa.
 - b. Tahap Pengenalan:
 1. Pengenalan pengertian desain grafis, unsur-unsur desain grafis, prinsip desain grafis, poster, serta implemenmtasi desain pada sebuah media poster.
 2. Pengenalan videografi berupa pengambilan gambar, editing video, serta membuat video yang trendi dan kekinian.
 3. Tahap Implementasi berupa sesi praktik langsung dengan tugas terstruktur yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa serta diskusi hasil kerja siswa untuk memberikan umpan balik yang konstruktif.
 - c. Tahap Evaluasi berupa penilaian hasil karya siswa melalui indicator kreativitas, ketepatan, dan kesesuaian dengan tema serta memberikan saran terhadap pengembangan lebih lanjut.
3. Pendekatan Holistic merupakan pendekatan yang memastikan seluruh aspek kebutuhan siswa dalam pembelajaran terpenuhi, baik secara teknis maupun nonteknis. Pendekatan teknis seperti penggunaan perangkat lunak Canva dan Capcut. Pengembangan soft skills berupa kolaborasi yang dilakukan seluruh siswa dalam pengerjaan tim.

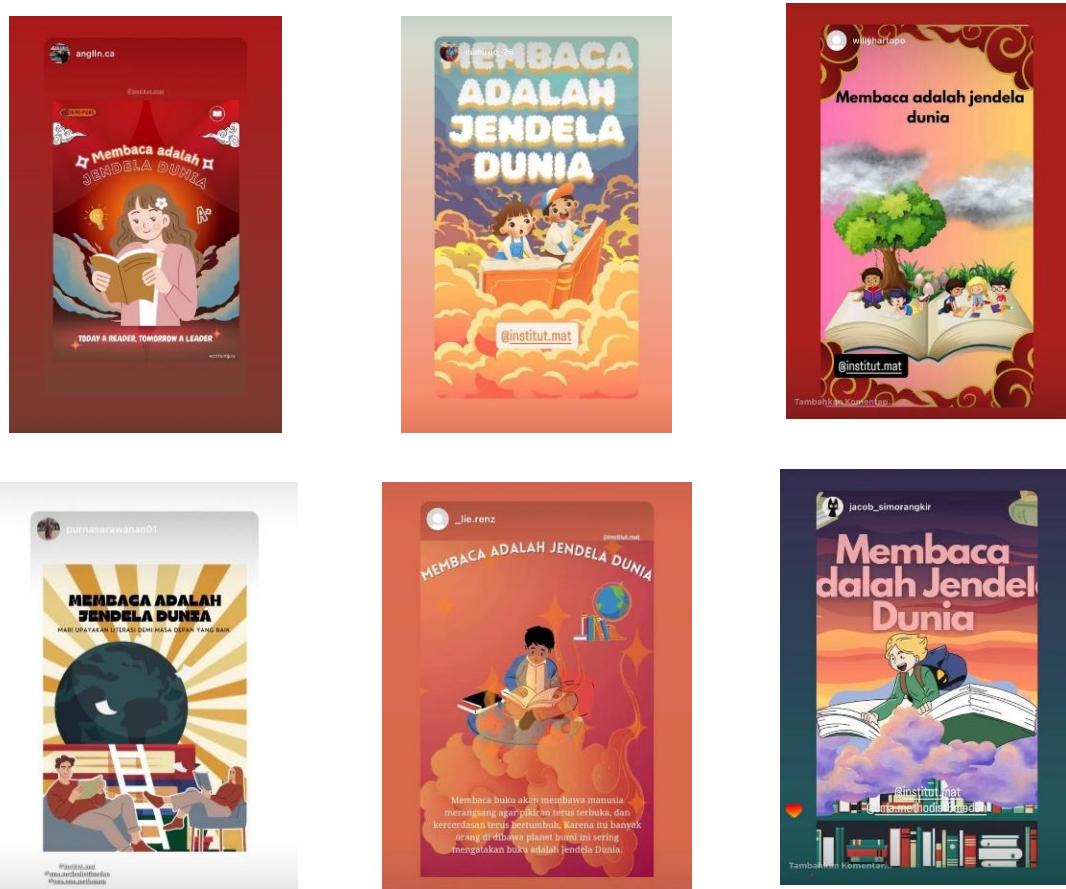
Dengan metode stimulative yang terstruktur dan holistik ini, diharapkan pelatihan mampu memberikan dampak positif secara komprehensif, baik dalam peningkatan keterampilan teknis siswa maupun dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah direncanakan. Waktu pelatihan dan pengabdian dilaksanakan pada 23 September 2024, melibatkan siswa SMA Methodist 6 Medan sebanyak 75 siswa. Kegiatan pelatihan dilakukan pada pukul 08.00 – 12.00 WIB. Adapun yang bertindak sebagai pelatih ialah tim pengabdian yang terdiri dari 4 orang dosen. Sesi pelatihan dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan stimulative, struktur, dan holistic yang dirancang untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara menyeluruh, terarah, dan interaktif. Sesi pelatihan dibagi 2 sesi,

dimana sesi pertama dilakukan untuk pelatihan desain grafis khususnya poster dan sesi kedua dilakukan untuk pelatihan videografi.

Sesi pertama yakni pemaparan materi mengenai pemahaman desain grafis, unsur desain grafis, prinsip desain grafis, pengenalan media poster, serta praktik penggunaan aplikasi Canva dengan pemaparan mengenai *tools-tools* dan keunggulan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi. Setelah semua materi terpaparkan, siswa diajak untuk praktik penggunaan Canva untuk membuat poster edukasi.



Gambar 1. Hasil Desain Poster
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Sesi kedua yakni dimulai dengan pemaparan materi tentang cara membuat video agar viral, kenapa sebuah video bisa viral, faktor-faktor video menjadi viral, tips membuat video, video yang *relate*, serta membuat *storytelling* untuk video, gambaran umum aplikasi CapCut, cara membuat akun, serta penjelasan tentang keunggulan dan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Selanjutnya difokuskan pada praktik penggunaan CapCut, baik untuk membuat video maupun menampilkan gambar, dilengkapi dengan penjelasan teknis yang diperlukan. Pada sesi ini juga diadakan diskusi interaktif berupa tanya jawab antara peserta dan pelatih atau pemateri untuk menjawab berbagai pertanyaan terkait penggunaan aplikasi.

Tim pelaksana pengabdian memiliki peran dan tanggung jawab utama dalam memastikan keseluruhan program berjalan dengan baik, mulai dari tahap perencanaan, koordinasi, hingga evaluasi akhir. Tugas-tugas mereka mencakup penyusunan dan pengembangan modul pelatihan, penyediaan materi desain grafis dan videografi, serta bahan ajar lainnya. Selain itu, tim juga memimpin sesi pelatihan teori dan praktik, memberikan bimbingan selama *workshop*, serta mendukung peserta dalam memahami dan menerapkan materi yang diberikan. Kegiatan pelatihan diawali dengan mengidentifikasi minat siswa terhadap desain grafis dan videografi. Setelah kebutuhan siswa teridentifikasi, program pelatihan dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti konten, durasi, metode, dan materi yang akan disampaikan. Tujuan utamanya adalah menciptakan sesi pelatihan yang relevan dan interaktif, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Sebagai bagian dari program ini, pengabdian menekankan pentingnya media pembelajaran interaktif melalui desain poster dan video, dengan harapan mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Ruang lingkup pengabdian ini mencakup dua aspek utama:

1. Materi Pembelajaran: Meliputi konsep dasar desain dan prinsip-prinsip desain, panduan membuat video menarik dan potensial menjadi FYP (*For You Page*), dimana FYP merupakan kepopuleran konten video unik tersebut tidak lepas dari peran platform TikTok dan para kreatornya. TikTok memiliki sistem algoritma canggih yang dikenal sebagai For You Page (FYP). Algoritma ini berfungsi sebagai sistem rekomendasi yang menentukan video yang sesuai untuk ditampilkan di halaman beranda aplikasi (Tutiasri Ririn Puspita et al., 2023). Menariknya, algoritma ini dirancang secara unik untuk setiap pengguna, sehingga pengalaman yang diberikan bersifat personal., teknik pembuatan desain melalui aplikasi Canva, serta metode pembuatan video kreatif menggunakan aplikasi CapCut.
2. Praktik dan Workshop: Berfokus pada pembuatan desain dan video, di mana peserta secara langsung belajar dan mempraktikkan cara menghasilkan karya yang kreatif dan menarik.



Gambar 2. (a) Pelatihan Desain Poster (b) Pelatihan Videografi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



Gambar 3. Foto Bersama
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis dan videografi bagi siswa sebagai proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan yang mendukung proses pembelajaran kreatif sekaligus mengasah pemikiran kritis dan inovatif siswa di era digital. Pelatihan melibatkan penggunaan aplikasi Canva dan CapCut yang disesuaikan dengan pemahaman siswa dalam sebuah desain grafis khususnya poster dan videografi dalam kreativitas membuat trend video. Pentingnya literasi digital dalam menunjang upaya mendukung siswa menjadi kompetitif dan inovatif, pelatihan ini dirancang untuk membekali mereka dengan kemampuan dasar dalam desain grafis dan videografi. Pengabdian ini menekankan pentingnya media pembelajaran interaktif melalui desain poster dan video, dengan harapan mampu

mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dengan adanya pelatihan ini, siswa dapat lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah terlibat dalam pengabdian ini. Terima kasih kepada Kepala Sekolah SMA Methodist 6 Medan yang telah berkolaborasi dalam pengabdian ini. Terima kasih kepada seluruh siswa kelas XII dan XI SMA Methodist 6 Medan yang telah dengan antusias mengikuti pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajani Restianty. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *GUNAHUMAS*, 1.
- Kurniawan Maranto, A. R., Dwiyanti Kusuma, E., Wijaya, H., Kurnia, Y., Rimbawan Oprasto, R., & Margita, S. (2022). Pelatihan Desain Poster dengan Canva. *Abdi Dharma*, 2(2), 115–120. <https://doi.org/10.31253/ad.v2i2.1738>
- Labib Jundillah, M., Pamilih Widagdo, P., Kusuma Wardani, T., Rogate Ford Hutagalung, D., Jessica Utama, C., Soleman, C., Dwi Anggraini, N., & Inka Putri, F. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Menggunakan Platform Canva. *Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi*, 22(1), 3026–1147. <https://doi.org/10.30872/petisi.v2i1.1461>
- Mursin, Rimayasi, Ode Rusdin, L., Zulzaman, & Ahad Badia, B. (2024). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Capcut-Editor Video Sebagai Penunjang Matakuliah Studi Lapangan Jurusan Tradisi Lisan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Halu Oleo. *Permadani*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.35326/pemadani.v8i4.5225>
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Cendekia*, 06(02), 1325–1334.
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, D., & Barus, B. (2022). DESAIN POSTER MENARIK MEMANFAATKAN CANVA. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Tutiasri Ririn Puspita, Ahimsa Adi Wibowo, & Jimmy Putra Pradana. (2023). Analisis Resepsi Remaja Penonton Video FYP Terhadap Popularitas Konten Kreator Unik (@binirehan1) “Begitu Sulit Lupakan Rehan.” *Journal Of Media and Communication Science*, 6(2), 1–10.