

## Pemanfaatan Desain Grafis Di Era Digital: Pengenalan Dan Pemanfaatan

<sup>1</sup>Anita Herlinda Siregar\*, <sup>2</sup>Bob Zimazanya, <sup>3</sup>Alicia, <sup>4</sup>Siti Nurjanah, <sup>5</sup>Rachel Martina Etikasari Sandehang

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>2</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>3</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>4</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>5</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>1</sup>[Anitaherlindasiregar@gmail.com](mailto:Anitaherlindasiregar@gmail.com)\*, <sup>2</sup>[Bobzimazanya@gmail.com](mailto:Bobzimazanya@gmail.com), <sup>3</sup>[Alicia.universitaspamulang@gmail.com](mailto:Alicia.universitaspamulang@gmail.com),

<sup>4</sup>[Nurjanahsiti46937@gmail.com](mailto:Nurjanahsiti46937@gmail.com), <sup>5</sup>[Haelmaar@gmail.com](mailto:Haelmaar@gmail.com)

### Abstract

*With the development of digital technology, the way people interact, work, and create has changed. Because of the ability to convey messages visually effectively, graphic design is one of the essential skills in the digital era. Unfortunately, not all groups of people understand or have access to this skill. The purpose of this community service event is to introduce the basics of graphic design and how to use it in the digital era to the general public, especially young people at Taman Baca Perigi, Depok. A hands-on, interactive, and participatory training approach was used to carry out the activity on May 4, 2025. Some of the materials taught included design concepts and basics, an introduction to web-based design tools such as Canva, and a simple content design practice session. The results of the activity showed that participants better understood the concept of graphic design and were better able to use their own design applications. In addition, participants realized how important design is to support education, campaigns, and digital communication. This training also encouraged participants' interest in the world of visual design. It is hoped that this activity will improve the visual literacy of the community and provide opportunities for designers to utilize their abilities to face digital challenges in the future.*

**Keywords:** *Graphic Design, Visual Literacy, Digital Training, Canva, Community Servic.*

### Abstrak

Dengan berkembangnya teknologi digital, cara masyarakat berinteraksi, bekerja, dan berkarya telah berubah. Karena kemampuan untuk menyampaikan pesan secara visual dengan efektif, desain grafis adalah salah satu keterampilan penting dalam era digital. Sayangnya, tidak semua kelompok masyarakat memahami atau memiliki akses ke keterampilan ini. Tujuan dari acara pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memperkenalkan dasar-dasar desain grafis dan cara menggunakannya di era digital kepada masyarakat umum, terutama anak-anak muda di Taman Baca Perigi, Depok. Pendekatan pelatihan langsung (hands-on), interaktif, dan partisipatif digunakan untuk melaksanakan kegiatan pada tanggal 4 Mei 2025. Beberapa materi yang diajarkan termasuk konsep dan dasar desain, pengenalan alat desain berbasis web seperti Canva, dan sesi praktik desain konten sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta lebih memahami konsep desain grafis dan lebih mampu menggunakan aplikasi desain sendiri. Selain itu, peserta menyadari betapa pentingnya desain untuk mendukung pendidikan, kampanye, dan komunikasi digital. Pelatihan ini juga mendorong minat peserta dalam dunia desain visual. Diharapkan bahwa kegiatan ini akan meningkatkan literasi visual masyarakat dan memberikan kesempatan kepada desainer untuk memanfaatkan kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan digital di masa depan.

**Kata Kunci:** Desain Grafis, Literasi Visual, Pelatihan Digital, Canva, Pengabdian Masyarakat.

### A. PENDAHULUAN

Kemampuan untuk menyampaikan pesan secara visual menjadi sangat penting di era digital saat ini, terutama di tengah maraknya penggunaan media sosial dan platform digital lainnya. Salah satu bentuk komunikasi visual yang paling berpengaruh adalah desain grafis. Desain grafis

telah digunakan dalam industri kreatif, bisnis mikro, dan pendidikan. Agar dapat bersaing dan mengikuti perkembangan zaman, generasi muda harus memiliki pemahaman dasar tentang desain grafis.

Desain grafis adalah seni dan praktik membuat dan menyusun elemen visual seperti teks, gambar, warna, dan

bentuk untuk menyampaikan pesan tertentu. Berbagai perangkat lunak dan aplikasi berbasis web telah membuat proses desain saat ini lebih mudah dan cepat. Canva, misalnya, memungkinkan siapa saja—baik pemula secara mandiri.

semua kelompok masyarakat memiliki akses ke pelatihan desain grafis. Materi desain grafis sering kali tidak menjadi prioritas, terutama di lingkungan non-formal seperti taman baca atau ruang belajar mandiri. Namun, pendekatan dan arahan yang tepat diperlukan untuk memaksimalkan potensi kreatif remaja dan masyarakat umum.

Taman Baca Perigi di Depok berkomitmen untuk meningkatkan literasi masyarakat, terutama dalam hal baca-tulis. Literasi visual sebagai komponen literasi digital masih kurang digunakan. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengajarkan masyarakat konsep-konsep dasar desain grafis melalui pendekatan yang menarik dan partisipatif yang mudah dipahami oleh semua kalangan usia.

Dengan mengenalkan desain grafis kepada masyarakat, tujuan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga meningkatkan kreativitas, keyakinan diri, dan kemampuan berkomunikasi secara visual. Dalam dunia yang semakin terdigitalisasi, konten visual sangat penting untuk menyebarkan informasi. Masyarakat dapat membuat konten yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga berguna.

Salah satu keterampilan yang menguntungkan adalah desain grafis. Keahlian desain diperlukan untuk banyak pekerjaan freelance dan pekerjaan, terutama untuk membuat poster, konten media sosial, banner promosi, dan logo bisnis. Dengan memahami dasar-dasar desain, orang-orang dapat mulai mengembangkan portofolio digital dan mencari lebih banyak uang, terutama bagi siswa dan remaja di komunitas nonformal.

Dirancang sedemikian rupa sehingga peserta tidak hanya menerima materi tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam praktik desain. Dengan menggunakan alat seperti Canva, mereka diharapkan dapat membuat karya mandiri, memahami prinsip desain, dan menilai hasil desain mereka sendiri dan orang lain. Proses ini diharapkan dapat meningkatkan keinginan peserta untuk belajar dan mengeksplorasi dunia secara mandiri di luar kegiatan pelatihan.

Dengan demikian, acara sosial ini memulai era desain grafis yang menyenangkan dan mudah diakses. Diharapkan pelatihan ini akan membantu meningkatkan keterampilan digital masyarakat dan mendorong pertumbuhan budaya visual yang produktif, sehat, dan inovatif di sekitar Taman Baca Perigi Depok.

maupun profesional—membuat desain menarik tanpa memerlukan kemampuan teknis yang luar biasa. Hal ini memberi masyarakat umum banyak peluang untuk belajar desain

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak

## **B. PELAKSAAAN DAN METODE**

Di Taman Baca Perigi, yang terletak di wilayah Perigi, Depok, acara pengabdian kepada masyarakat ini diadakan pada hari Sabtu, tanggal 4 Mei 2025. Lokasi ini dipilih karena memiliki komunitas yang terlibat dalam kegiatan literasi. Namun, ada beberapa keterbatasan untuk pendidikan digital kreatif seperti desain grafis. Sasaran kegiatan adalah remaja dan pemuda lokal berusia 13-25 tahun yang memiliki minat dalam seni, komunikasi, media sosial, dan teknologi. Peserta berjumlah 25 orang.

Metodologi yang digunakan untuk kegiatan ini bersifat praktis, edukatif, dan partisipatif. Tujuannya adalah agar peserta memahami konsep dasar desain grafis dan dapat menerapkan pengetahuan mereka ke karya digital. Aktivitas direncanakan sebagai pelatihan yang dibagi menjadi beberapa tahapan utama, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

1. Tahap Persiapan: Sebelum kegiatan berlangsung, pengelola Taman Baca Perigi berkolaborasi untuk membuat jadwal pelatihan, menyiapkan peralatan (laptop, proyektor, dan koneksi internet), dan menyesuaikan materi dengan profil peserta. Selain itu, dibuat modul singkat sebagai pegangan peserta selama pelatihan.
2. Tahap Pembukaan: Bapak Eko Suharyanto, S.T., M.Kom. dan perwakilan pengelola taman baca menyampaikan sambutan pada tahap pembukaan kegiatan. Sebelum pelatihan, peserta diuji dengan pertanyaan tentang pemahaman mereka tentang desain grafis dan bagaimana ia digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penilaian pra-latihan ini adalah untuk mengetahui seberapa baik pengetahuan awal peserta.
3. Presentasi Teori Dasar Desain Grafis Materi, yang mencakup
  - a. Element dasar desain seperti garis, warna, bentuk, ruang, tekstur, dan tipografi
  - b. Konsep dasar desain seperti keseimbangan, kontras, keselarasan, repetisi, penekanan, dan proporsi
  - c. Desain grafis dapat digunakan dalam komunikasi visual untuk mempromosikan UMKM, konten media sosial, dan poster edukatif.
  - d. Agar peserta lebih mudah memahami konsep yang abstrak, penyampaian dilakukan dengan pendekatan komunikatif dan diselingi dengan contoh visual nyata.

4. Pengenalan Aplikasi Canva: Canva dipilih sebagai alat bantu karena mudah digunakan, gratis, dan berbasis web, dan dapat digunakan di berbagai perangkat tanpa menginstal program berat. Peserta dididik tentang:
  - a. Cara mendaftar,
  - b. Memilih jenis desain yang akan digunakan (poster, flyer, konten Instagram, dll.),
  - c. Dengan menggunakan template, masukkan teks, foto, ikon, dan elemen visual lainnya,
  - d. Menyimpan dan menyebarkan produk desain.
5. Sesi Praktik Langsung: Setelah mempelajari alat, peserta diminta untuk membuat satu desain grafis sederhana berdasarkan minat mereka sendiri, seperti:
  - a. Poster pendidikan,
  - b. Pamflet tentang aktivitas komunitas,
  - c. Konten yang dipromosikan untuk produk lokal,
  - d. Feed Instagram yang berfokus pada motivasi.
6. Tim pelaksana memberikan bimbingan langsung kepada peserta selama sesi ini. Mereka didorong untuk mencoba berbagai elemen visual dan memasukkan ide-ide inovatif mereka ke dalam desain.
7. Sesi Presentasi dan Evaluasi Karya: Setiap peserta berbicara di depan kelompok tentang pekerjaan mereka. Tujuan dari kegiatan ini adalah:
  - a. Beri ruang untuk mengakui,
  - b. Kemampuan komunikasi peserta dilatih,
  - c. Melatih untuk secara konstruktif menerima dan memberikan kritik.Peserta mendapatkan dukungan teknis dari fasilitator selain mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan ide visual mereka.
8. Post-test dan Refleksi: Post-test dilakukan dengan pertanyaan serupa seperti pre-test, namun kali ini peserta menjawab berdasarkan pengalaman langsung dalam pelatihan. Hasil post-test menunjukkan peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta. Sesi refleksi dilakukan dalam bentuk diskusi ringan mengenai manfaat pelatihan, tantangan yang dihadapi, dan rencana peserta dalam mengembangkan keterampilan desain setelah pelatihan.
9. Penutup: Kegiatan diakhiri dengan foto bersama, pembagian sertifikat partisipasi, dan ajakan untuk terus belajar menggunakan desain grafis setiap hari. Selain itu, komunitas Taman Baca diminta untuk melanjutkan inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan literasi visual secara berkala. Misalnya, mereka dapat membuat buletin digital atau membuat konten edukasi visual yang dibuat oleh peserta sendiri.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kehidupan digital kontemporer sangat bergantung pada desain grafis. Pemahaman tentang komponen dan prinsip dasar desain grafis menjadi sangat penting di era di mana komunikasi visual mendominasi berbagai platform. Ini

terutama berlaku bagi generasi muda. Menghasilkan konten visual sekarang tidak lagi terbatas pada desainer profesional; sekarang menjadi keterampilan yang dibutuhkan oleh siapa pun yang aktif di media sosial, dunia akademik, dan usaha kecil menengah.



Gambar 1 Penyerahan Plakat

Kemampuan desain grafis sangat penting untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik di era di mana media sosial digunakan untuk promosi dan penyebaran informasi. Sayangnya, banyak siswa yang tidak memahami dasar-dasar desain, terutama dengan menggunakan platform gratis dan mudah digunakan seperti Canva.

Terkait dengan situasi ini, tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pamulang (Unpam) mengadakan pelatihan dengan judul "Pengenalan dan Pemanfaatan Desain Grafis di Era Digital". Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk mempelajari konsep dasar desain grafis dan prinsip-prinsip visual, serta untuk mendapatkan pengalaman desain langsung dengan menggunakan platform Canva.



Gambar 1: Dosen pembimbing

Bapak Eko Suharyanto, S.T., M.Kom, membuka kegiatan PKM Unpam dan peserta di Taman Baca Perigi. Beliau menekankan betapa pentingnya literasi visual dan kemampuan desain grafis sebagai keterampilan halus Utama di era digital. Selain itu, ia menyatakan bahwa desain grafis bukan hanya kebutuhan seni; itu juga adalah

kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dalam banyak bidang.



Gambar 2 Pemateri

Dijelaskan bahwa, karena pendekatan pelatihan akan bersifat partisipatif dan praktis, peserta akan memiliki kemampuan untuk menerapkan teori ke dalam praktik langsung tanpa harus mempelajari perangkat lunak yang rumit. Metode ini dirancang untuk mengatasi tantangan teknis dan meningkatkan kepercayaan peserta dalam membuat karya desain.

Materi pelatihan "Pengenalan Desain Grafis dan Praktik Canva untuk Pemula" mencakup:

- Elemen dasar desain grafis: garis, warna, bentuk, ruang, dan tipografi
- Prinsip desain: keseimbangan, kontras, keselarasan, dan penekanan
- Fungsi dan peran desain grafis dalam komunikasi digital
- Pengenalan dengan Canva dan cara menggunakannya
- Cara membuat poster, flyer, dan konten sosial media

Pemateri dari tim pelaksana mengarahkan sesi utama kegiatan melalui demonstrasi langsung. Peserta diarahkan untuk mengakses akun Canva, memilih template, dan menyesuaikan elemen visual. Mereka masing-masing diminta membuat desain dengan tema "Promosi Kegiatan Komunitas".



Gambar 3 Praktek Canva

Praktik Langsung Desain Canva oleh Peserta Peserta dalam praktik menunjukkan kreativitas dan antusiasme yang luar biasa. Beberapa di antara mereka membuat

poster untuk kegiatan sosial, sementara yang lain membuat konten untuk media sosial. Desain yang mereka buat menunjukkan pemahaman mereka tentang prinsip visual yang diajarkan.



Gambar 4 Foto Bersama Kegiatan PKM

Diskusi dan Evaluasi: Setelah sesi praktik, sesi presentasi hasil desain dilakukan, di mana peserta memberikan penjelasan tentang ide dan proses pembuatan desain masing-masing. Diskusi ini berlangsung interaktif dan memungkinkan peserta untuk mengapresiasi satu sama lain dan belajar dari satu sama lain. Hasil tes pascapraktik menunjukkan peningkatan pemahaman peserta.

## E. PENUTUP

### Kesimpulan

Peserta telah meningkatkan literasi visual dan keterampilan digital mereka sebagai hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema desain grafis ini. Peserta lebih percaya diri dalam membuat desain sederhana namun bermakna karena kegiatan dikemas dalam format interaktif dan aplikatif.

### Saran

Sebaiknya kegiatan ini dilakukan secara berkelanjutan dengan tingkat kesulitan yang meningkat. Selain itu, diperlukan sesi lanjutan untuk memperkenalkan alat desain tambahan dan bagaimana desain dapat digunakan untuk branding komunitas atau personal.

### Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada pengelola Taman Baca Perigi Depok, semua peserta, dan Dosen Pembimbing Eko Suharyanto, S.T., M.Kom, atas bantuan dan bimbingan yang diberikannya. Semoga acara ini menjadi awal kerja sama antara komunitas dan lembaga pendidikan untuk meningkatkan literasi digital masyarakat.

## E. DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R., & Susanto, H. (2022). Pemanfaatan Desain Grafis dalam Meningkatkan Daya Tarik Konten

Digital pada Media Sosial. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(2), 45–53.

Amelia, L., & Hidayat, A. (2023). Analisis Penerapan Prinsip Desain Grafis pada Konten Edukatif di Instagram. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nusantara*, 6(1), 30–38.

Ananda, Y., & Rahmawati, S. (2021). Pengaruh Literasi Visual terhadap Kreativitas Siswa dalam Mendesain Poster Digital. *Jurnal Pendidikan Seni dan Desain*, 10(1), 67–75.

Arifin, B., & Gunawan, R. (2022). Implementasi Canva sebagai Media Pembelajaran Desain Grafis di Sekolah Menengah. *Jurnal Edukasi Teknologi Informasi*, 7(3), 92–101.

Azizah, N., & Prasetyo, R. (2021). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Proyek Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cendekia*, 3(2), 112–120.

Darmawan, D., & Putri, I. (2021). Strategi Komunikasi Visual pada Media Sosial Melalui Desain Grafis Interaktif. *Jurnal Ilmu Komunikasi Digital*, 4(2), 77–84.

Fauzan, M., & Lestari, R. (2022). Efektivitas Media Canva dalam Pembelajaran Daring Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 9(1), 25–33.

Handayani, T., & Mulyadi, D. (2023). Peningkatan Literasi Digital melalui Kegiatan Pelatihan Desain Grafis di Komunitas Literasi. *Jurnal Abdi Masyarakat Informatika*, 5(1), 43–50.

Hapsari, N., & Yulianto, T. (2021). Tren Desain Grafis dalam Komunikasi Visual Digital pada Era Pandemi. *Jurnal Riset Komunikasi dan Media*, 6(2), 56–63.

Iskandar, A., & Dewi, K. (2022). Pemanfaatan Desain Grafis untuk Branding Produk UMKM Berbasis Digital. *Jurnal Ekonomi Kreatif dan Inovasi*, 4(3), 66–75.

Kurniawan, T., & Safitri, E. (2023). Desain Grafis sebagai Strategi Branding Personal di Media Sosial. *Jurnal Desain dan Komunikasi Visual*, 8(1), 15–22.

Lestari, D., & Nugroho, A. (2021). Model Pelatihan Desain Grafis untuk Pemula Menggunakan Canva di Komunitas Belajar. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital*, 2(2), 87–95.

Maulida, H., & Pratama, Y. (2022). Integrasi Teknologi dan Desain Grafis dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 34–41.

Nugraha, R., & Wulandari, M. (2023). Penerapan Desain Grafis Minimalis untuk Meningkatkan Efektivitas Komunikasi Visual. *Jurnal Estetika Desain*, 9(2), 58–66.

Putri, S., & Hamdani, R. (2021). Canva sebagai Solusi Alternatif Pengajaran Desain Grafis di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 3(1), 21–29.

Rachman, A., & Yunita, R. (2022). Membangun Literasi Visual Remaja Melalui Program Pelatihan Desain Grafis Berbasis Komunitas. *Jurnal Komunitas Kreatif*, 7(3), 104–112.

Sari, M., & Darma, F. (2023). Desain Grafis dan Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Digital*, 5(1), 48–55.

Siregar, F., & Sembiring, E. (2021). Efektivitas Penggunaan Canva dalam Proyek Pengabdian Masyarakat di Wilayah Perkotaan. *Jurnal Pengabdian Informatika dan Teknologi*, 2(2), 73–80.

Wardana, B., & Saputra, L. (2022). Komunikasi Visual di Era Digital: Tantangan dan Inovasi dalam Desain Grafis Kontemporer. *Jurnal Ilmu Desain dan Teknologi Visual*, 5(2), 61–69.

Yuliana, T., & Hidayat, F. (2023). Analisis Kebutuhan Literasi Desain pada Generasi Z di Lingkungan Komunitas Belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Digital*, 4(1), 11–19.