

CREATIVE TECH WORKSHOP: EKSPLORASI DESAIN DIGITAL DENGAN CANVA UNTUK GENERASI SMK

Wiranda Mardiana Natarika¹, Rara Natasya Fitriani², Bustomi³, Gita Fitria Maharani⁴, Dewi Sangka Buana⁵, Alvienda Ricka Seviana⁶, Luluk Mauli Diana⁷

22063110006@student.trunojoyo.ac.id¹, 220631100113@student.trunojoyo.ac.id²,

220631100112@student.trunojoyo.ac.id³, 220631100091@student.trunojoyo.ac.id⁴,

220631100020@student.trunojoyo.ac.id⁵, 220631100030@student.trunojoyo.ac.id⁶,

luluk.diana@trunojoyo.ac.id⁷

Universitas Trunojoyo Madura

ABSTRAK

Kegiatan Creative Tech Workshop: Eksplorasi Desain Digital dengan Canva untuk Generasi SMK dilaksanakan di SMKN 1 Labang dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain digital siswa, khususnya dalam pembuatan desain kaos menggunakan aplikasi Canva. Workshop ini diikuti oleh 57 siswa dari kelas X RPL 1 dan X RPL 2, dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, pembukaan acara, penyampaian materi, praktik langsung, dan pelaporan. Melalui penyampaian materi interaktif dan pendampingan praktik, siswa mendapatkan pemahaman mengenai elemen dasar desain grafis serta kemampuan teknis dalam menggunakan fitur Canva. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan desain kaos mandiri sesuai kreativitas masing-masing serta menunjukkan peningkatan motivasi dan keterampilan dalam desain digital. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap pengembangan literasi digital dan kompetensi kreatif siswa, serta menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan SMK.

Kata kunci: Canva, Desain Digital, Desain Kaos, Workshop, Kreativitas Siswa, SMK.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat memberikan dampak besar pada dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan keterampilan digital peserta didik. Kemudahan akses terhadap teknologi menuntut siswa untuk mampu memanfaatkannya secara kreatif dan produktif sebagai bekal menghadapi tantangan dunia kerja modern (Chairunnisa & Sundi, 2021). Di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), penguasaan teknologi digital menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kompetensi, kreativitas, dan kesiapan siswa dalam memasuki dunia industri.

Salah satu keterampilan digital yang semakin dibutuhkan adalah desain grafis. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan pemanfaatan aplikasi desain grafis, sehingga kemampuan mereka dalam menghasilkan karya visual berkualitas masih belum optimal (Suharto & Farizy, 2022). praktik yang mampu mengenalkan siswa pada alat desain yang lebih mudah, cepat, dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif.

Aplikasi Canva hadir sebagai solusi praktis dan efektif karena menyediakan fitur desain lengkap, mudah digunakan oleh pemula, serta dapat diakses melalui laptop maupun ponsel. Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa dan pemahaman mereka terhadap elemen desain. Tiawan et all., (2020) menemukan bahwa pelatihan Canva memberikan pengetahuan baru bagi siswa dan terbukti efektif meningkatkan kemampuan desain grafis mereka secara bertahap . Sementara itu, Friadi et al., (2024) menyebutkan bahwa Canva mampu mendukung kreativitas, meningkatkan kompetensi digital, dan membantu siswa menghasilkan karya desain yang menarik serta aplikatif di dunia industri.

Hasil serupa juga disampaikan oleh Tiawan et all., (2020) yang menunjukkan bahwa

pelatihan pemanfaatan Canva dalam mendesain poster mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan visual, serta motivasi siswa dalam membuat karya desain. Kusumaningsih et al., (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam desain konten media sosial terbukti efektif mendorong kreativitas siswa SMK dan memberikan pemahaman baru mengenai desain visual modern. Selain itu, (Aryani et al., n.d.) mendokumentasikan bahwa pelatihan Canva untuk OSIS di SMK Negeri 2 Kota Jambi membantu siswa memahami elemen desain sekaligus menghasilkan konten grafis untuk kebutuhan organisasi sekolah. Temuan lain oleh Tukiyat, dkk., (2024) menegaskan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperkuat literasi digital siswa SMK sehingga lebih siap menghadapi perkembangan teknologi.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, SMKN 1 Labang menyelenggarakan kegiatan Creative Tech Workshop: Eksplorasi Desain Digital dengan Canva untuk Generasi SMK, dengan fokus pada pelatihan desain kaos (t-shirt design) yang relevan dengan industri kreatif. Kegiatan ini diikuti oleh 57 siswa dari kelas X RPL 1 dan X RPL 2, dan dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober. Penerapan desain kaos dipilih karena selain menarik bagi siswa, juga memberikan peluang untuk memahami proses pembuatan produk kreatif yang dapat dikembangkan menjadi usaha mandiri.

Workshop ini tidak hanya memberikan pemahaman dasar mengenai prinsip-prinsip desain, namun juga mengajak siswa untuk praktik langsung sehingga mereka mampu menghasilkan karya desain secara mandiri. Model pelatihan berbasis praktik ini telah terbukti efektif dari berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pengalaman langsung membantu siswa memahami fitur Canva dengan cepat serta mampu menghasilkan desain orisinal sesuai kreativitas masing-masing (Tiawan dkk., 2020). Dengan adanya workshop ini, diharapkan siswa mampu mengembangkan keterampilan desain digital, meningkatkan kreativitas, serta memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif, sehingga lebih siap menghadapi dunia industri yang terus berkembang.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Creative Tech Workshop: Eksplorasi Desain Digital dengan Canva untuk Generasi SMK dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2025 di SMKN 1 Labang pada siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). melalui beberapa tahapan yang tersusun secara sistematis agar kegiatan berjalan efektif dan mencapai tujuan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Tahap 1: Persiapan yaitu, yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi pelatihan, penyiapan perangkat pendukung, serta pengecekan kesiapan alat seperti

laptop, ponsel, dan jaringan internet.

Tahap 2: Pembukaan acara yaitu, yang diawali dengan sambutan dari pihak sekolah dan penjelasan mengenai maksud, tujuan, serta alur kegiatan yang akan diikuti oleh siswa.

Tahap 3: Presentasi pemateri yaitu, yang berisi penjelasan mengenai pengenalan Canva, langkah-langkah dasar dalam desain grafis, prinsip estetika visual, hingga teknik membuat desain kaos. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif untuk membantu siswa memahami konsep dasar sebelum memasuki sesi praktik.

Tahap 4: Praktik langsung, di mana siswa membuat desain kaos menggunakan Canva secara mandiri dengan pendampingan dari pemateri. Pada tahap ini siswa diarahkan untuk membuat proyek baru, memilih template atau membuat desain dari awal, mengatur elemen visual, serta menghasilkan karya sesuai kreativitas masing-masing.

Tahap 5: Pelaporan yaitu, yang mencakup dokumentasi kegiatan, pengumpulan hasil desain siswa, rekapitulasi daftar hadir, serta penyusunan laporan akhir sebagai bentuk pertanggungjawaban kegiatan. Pelaporan ini juga menjadi dasar evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan workshop serta potensi pengembangan kegiatan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Creative Tech Workshop: Eksplorasi Desain Digital dengan Canva untuk Generasi SMK berlangsung dengan baik dan mendapatkan respons positif dari seluruh peserta. Sebanyak 57 siswa dari kelas X RPL 1 dan X RPL 2 mengikuti seluruh rangkaian kegiatan mulai dari pembukaan, penyampaian materi, hingga praktik desain. Pada tahap presentasi, siswa terlihat antusias ketika pemateri memperkenalkan berbagai fitur Canva yang dapat digunakan untuk membuat desain kaos. Mereka menunjukkan ketertarikan khusus pada fitur template, elemen grafis, serta tools pengaturan warna dan tipografi yang sebelumnya belum banyak mereka kenal. Antusiasme ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan selama sesi interaktif, terutama mengenai cara menghasilkan desain yang menarik dan proporsional.

Pada tahap praktik, seluruh peserta berhasil mengikuti instruksi dan membuat desain kaos masing-masing. Beberapa siswa memilih menggunakan template bawaan Canva, sementara sebagian lainnya mencoba membuat desain secara mandiri tanpa template. Hasil desain yang dibuat menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar desain grafis seperti komposisi, keseimbangan visual, dan pemilihan warna. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengoperasikan Canva meningkat secara signifikan, terlihat dari kemudahan mereka dalam menambahkan elemen, mengatur layout, serta mengekspor desain dalam format yang sesuai. Kegiatan praktik ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka, sehingga setiap karya memiliki karakteristik dan ciri khas tersendiri.

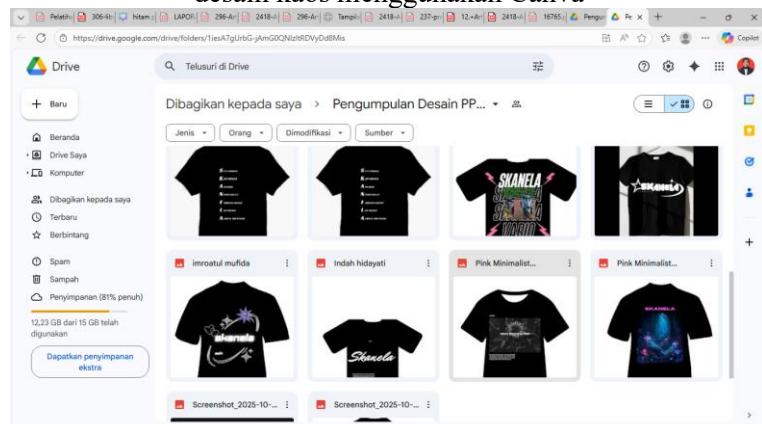
Selama kegiatan, proses dokumentasi juga dilakukan sebagai bagian dari hasil kegiatan. Dokumentasi mencakup foto saat siswa mengikuti pemaparan materi, kegiatan praktik, hingga tampilan hasil desain siswa. Dokumentasi ini menjadi bukti visual keberhasilan workshop serta dapat digunakan sebagai bahan laporan dan publikasi kegiatan sekolah. Format penempatan gambar dapat ditambahkan sebagai berikut:



Gambar 2. Suasana peserta saat mengikuti presentasi pemateri



Gambar 3. Siswa melakukan praktik pembuatan desain kaos menggunakan Canva



Gambar 4. Contoh hasil desain kaos karya siswa

Secara keseluruhan, kegiatan workshop ini memberikan dampak positif bagi siswa, terutama dalam meningkatkan keterampilan desain digital dan pemanfaatan teknologi kreatif. Siswa mampu menghasilkan karya dalam waktu yang relatif singkat dan menunjukkan motivasi tinggi untuk terus mengembangkan kemampuan desain mereka. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pembuatan karya digital yang aplikatif dan relevan dengan perkembangan industri kreatif saat ini.

KESIMPULAN

Kegiatan Creative Tech Workshop: Eksplorasi Desain Digital dengan Canva untuk Generasi SMK yang dilaksanakan di SMKN 1 Labang berhasil memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, khususnya dalam bidang desain grafis digital. Melalui rangkaian kegiatan yang meliputi pembukaan, penyampaian materi, praktik langsung, hingga pelaporan, siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan Canva sebagai alat desain yang mudah dan aplikatif. Seluruh peserta mampu mengikuti setiap tahapan dengan baik dan menunjukkan peningkatan keterampilan dalam membuat desain kaos secara mandiri sesuai kreativitas masing-masing. Workshop ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan minat siswa dalam bidang desain digital. Antusiasme yang muncul selama praktik menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu menjadi sarana pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu, kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan potensi kreatif mereka melalui penerapan langsung konsep desain grafis dalam pembuatan karya visual yang dapat diterapkan pada produk nyata.

Secara keseluruhan, kegiatan ini dapat dinyatakan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu meningkatkan literasi digital, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam memanfaatkan aplikasi desain sebagai bekal menghadapi dunia kerja dan industri kreatif. Workshop ini diharapkan dapat menjadi agenda berkelanjutan yang memberi kesempatan lebih luas bagi siswa untuk terus mengembangkan keterampilan teknologi dan desain visual di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, L., Andrianti, A., & Ayu, D. (n.d.). PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK OSIS MENGGUNAKAN CANVA PADA SMK NEGERI 2 KOTA JAMBI. 2(1), 73–78.
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN POSTER PADA SIWA KELAS X SMAN 8 TANGSEL.
- Friadi, J., Suroto, D. P. Y., Prasetya, A. F., & Risky, M. F. (2024). J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia. 306–312.
- Kusumaningsih, D., Everhard, J., Roeswidiah, R., & Syafrullah, M. (2025). PELATIHAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL DENGAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA SMK TRIGUNA 1956. 4, 9–17.
- Suharto, A., & Farizy, R. S. S. (2022). J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia. 338–342.
- Tiawan, Musawarman, Luthfiyah Sakinah, Nopi Rahmawati, H. S. (2020). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR. 1(4), 476–480.
- Tukiyat, Sajarwo Anggai, Arya Adhyaksa Waskita, R. M. Z. (2024). 1 2 3 4. 4(4), 535–548.