



## Pelatihan Desain Untuk Kreatif Meningkatkan Branding Sekolah Pada Pusat Kegiatan Guru Markisa

Minarni<sup>1</sup>, Nurahman<sup>2</sup>, Selviana Yunita<sup>3</sup>

Universitas Darwan Ali<sup>1,2,3</sup>

minarni2512@unda.ac.id<sup>1</sup>, nurahman@unda.ac.id<sup>2</sup>, selviana.yunita@unda.ac.id<sup>3\*</sup>

### *Abstract*

*Graphic design is a medium for conveying information through visual communication language involves aesthetic rules. Social media and digital technology currently have a vital role, especially in the education sector. Based on research results, 95% of respondents agree with the support of information technology in the world of education. One aspect that can be improved is promotion and branding activities of schools to the wider community by utilizing school digitalization. Increasing the skills of teachers is needed to achieve effective school branding and promotion. Interesting, informative and communicative content is an important point in the era of searching for information through social media. On this basis, Darwan Ali University service team holds creative design training activities to improve teacher expertise. This training activity was carried out with teacher participants whose members of the Markisa PAUD (TK and KB) level Cluster Activity Center, Baamang District using Canva application. This research aims to increase the expertise of teachers in creating interesting and communicative content on social media to promote and improve school branding. The training results show that around 86% of PAUD teachers produce content designs for personal and school social media in the form of promotional content and school branding.*

**Keywords:** Creative media; canva; Promotion and branding; School; Social media.

### **Abstrak**

Desain grafis merupakan media untuk menyampaikan suatu informasi melalui bahasa komunikasi visual yang melibatkan kaidah estetik. Media sosial serta teknologi digital saat ini memiliki peranan yang cukup vital, khususnya pada bidang pendidikan. Berdasarkan hasil riset, 95% responden setuju dengan adanya dukungan teknologi informasi pada dunia pendidikan. Salah satu aspek yang dapat ditingkatkan adalah kegiatan promosi dan branding sekolah kepada masyarakat luas dengan pemanfaatan digitalisasi sekolah. Peningkatan keahlian guru-guru perlu dilakukan demi tercapainya branding serta promosi sekolah yang efektif. Konten-konten yang menarik, informatif, dan komunikatif menjadi poin penting dalam era pencarian informasi melalui media sosial. Atas dasar inilah tim pengabdian Universitas Darwan Ali mengadakan kegiatan pelatihan desain kreatif untuk meningkatkan keahlian guru. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan peserta para guru yang tergabung dalam Pusat Kegiatan Gugus tingkat PAUD (TK dan KB) Markisa Kecamatan Baamang dengan menggunakan aplikasi Canva. Penelitian ini bertujuan untuk menambah keahlian para guru dalam membuat konten yang menarik serta komunikatif di media sosial dalam upaya promosi dan meningkatkan branding sekolah. Hasil pelatihan





menunjukkan sekitar 86% para guru PAUD mampu menghasilkan desain konten untuk media sosial pribadi maupun sekolah dalam bentuk konten promosi maupun branding sekolah.

**Kata Kunci:** Media kreatif; Canva; Promosi dan branding; Sekolah; Media sosial.

## A. PENDAHULUAN

Desain grafis merupakan media untuk menyampaikan suatu informasi melalui bahasa komunikasi visual yang melibatkan kaidah estetik. Dalam era komputasi saat ini, desain grafis semakin menguatkan keberadaannya dalam ruang lingkup komunikasi melalui media audio visual, indoor, maupun outdoor. Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan desain grafis menjadi tiga fungsi dasar utama, yaitu instruksi dan informasi, identifikasi, serta promosi dan presentasi (Dewoijati, 2015). Desain grafis dalam bidang ilmu Desain komunikasi Visual berfungsi secara sistematis untuk menyampaikan pesan. Visualisasi merupakan cara yang tepat untuk menyampaikan informasi karena kemampuan desain grafis dalam menyajikan solusi yang mampu menarik perhatian, memotivasi, memikat, mengubah perilaku orang yang melihatnya, sembari mengusung pesan yang ingin disampaikan. Pendekatan desain grafis yang unik menjadikan penulis mampu menggabungkan beragam visualisasi antar gambar, simbol, bentuk serta teks dalam upaya memperjelas pesan yang ditampilkan (Landa, 2006).

Seiring dengan berkembangnya desain grafis, media sosial juga memiliki peranan yang tidak dapat diabaikan. Media sosial serta teknologi digital saat ini memiliki peranan yang cukup vital, salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Hal ini terlihat berdasarkan hasil riset yang dilakukan pada tahun 2016 oleh Microsoft

Asia Edutech dan menyatakan bahwa 95% responden setuju dengan adanya dukungan teknologi informasi pada sistem pendidikan saat ini (Hermawansyah, 2021). Media sosial merupakan suatu kumpulan aplikasi berbasiskan internet dengan berdasar pada teknologi Web 2.0 dan ideologi sehingga memungkinkan bagi para penggunanya untuk saling bertukar isi konten (Kaplan & Haenlein, 2010). Melalui perkembangan teknologi informasi, pendidikan dapat mengalami peningkatan yang signifikan. Salah satu aspek yang dapat ditingkatkan adalah kegiatan branding sekolah kepada masyarakat luas dengan pemanfaatan digitalisasi sekolah. Dengan adanya perubahan zaman, digitalisasi sekolah merupakan suatu konsekuensi logis dalam upaya menyesuaikan diri agar dapat memahami dengan baik ilmu pengetahuan dan teknologi (Dewanti, 2020).

Pada Januari 2024, tercatat 185 juta pengguna Internet di Indonesia, dengan 139 Juta merupakan pengguna media sosial aktif, dimana jumlah pengguna media sosial tersebut setara dengan 49,9% dari total populasi nasional (Annur, 2024). Perubahan ini menyebabkan terjadinya pergeseran pola masyarakat dalam mencari informasi, yaitu melalui media sosial yang dianggap lebih efektif jika dibandingkan media konvensional satu arah. Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang akan mengubah pola komunikasinya menjadi dua arah, terutama dalam hal branding dan promosi sekolah (Purworini, 2014).

Menyikapi perubahan ini, diperlukan berbagai persiapan, salah satu persiapan yang



krusial dilakukan adalah dengan peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM). Peningkatan keahlian guru-guru perlu dilakukan demi tercapainya branding serta promosi sekolah yang efektif. Konten-konten yang menarik, informatif, dan komunikatif menjadi poin penting dalam era pencarian informasi melalui media sosial. Demi menghasilkan konten yang menarik, informatif dan komunikatif, guru-guru perlu meningkatkan kualitas keterampilannya. Salah satu upaya dalam peningkatan kualitas tersebut adalah dengan memberikan pelatihan desain grafis. Salah satu aplikasi desain grafis yang menarik dan mudah dipelajari adalah aplikasi Canva. Aplikasi canva merupakan sebuah platform aplikasi yang dapat diakses secara online tanpa perlu pengguna memasang aplikasi tersebut di perangkat kerasnya. Canva menyediakan berbagai template desain grafis yang mudah untuk disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Beberapa template tersebut antara lain presentasi, pamflet, poster, spanduk, grafik, kartu undangan, facebook cover, serta pengeditan foto (Tanjung & Faiza, 2019).

Aplikasi Canva digunakan dalam kegiatan pelatihan bagi guru-guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Bantul, Yogyakarta. Pemilihan aplikasi Canva berdasarkan pertimbangan atas mudahnya aplikasi digunakan sekaligus para guru juga dapat memberikan tugas kepada siswa (Sri Wiyanah et al., 2022). Pelatihan dengan menggunakan aplikasi Canva juga dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa IAIN Tankengon, Aceh Tengah (Nurmalina et al., 2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva dilakukan pada Guru SDN 3 Jatilawang. Pelatihan ini dilaksanakan untuk menyiasati kurangnya pengetahuan guru mengenai pemanfaatan TI sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran yang

menarik dan interaktif (Sarmini et al., 2023). Dalam era revolusi industri 4.0 saat ini. Kondisi siswa akan cenderung pasif jika para guru tidak kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran. Menanggapi hal tersebut, maka dilaksanakan pelatihan aplikasi Canva untuk guru di SDN 204 Palembang dalam upaya meningkatkan keahlian para guru dalam membuat modul ajar yang interaktif dan variatif (Nadeak et al., 2023). Selain guru dan mahasiswa, pelatihan aplikasi Canva dilakukan kepada para calon guru sekolah dasar yang ada di kota Baubau, dengan harapan para calon guru tersebut dapat membuat media pembelajaran yang lebih inovatif (Irsan et al., 2021).

Kegiatan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) merupakan proses awal agar siswa dapat memperoleh pendidikan. Sebagai orang tua calon peserta didik, memilih sekolah yang sesuai dengan kebutuhan anak menjadi salah satu hal krusial untuk dilakukan. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam memilih sekolah dapat berupa pemilihan kurikulum, kualitas sekolah, biaya, jarak, serta fasilitas yang dimiliki oleh sekolah tersebut (Sentosa, 2017). Proses pemilihan sekolah ini dapat menjadi peluang bagi pihak sekolah untuk menampilkan keunggulan yang dimiliki masing-masing sekolah. Dengan bentuk promosi serta branding yang tepat, maka keunggulan yang dimiliki oleh sekolah dapat tersampaikan dengan baik kepada orang tua calon siswa.

Kegiatan pelatihan desain grafis ini dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Darwan Ali dengan peserta para guru yang tergabung dalam Pusat Kegiatan Gugus tingkat PAUD (TK dan KB) Markisa Kecamataan Baamang, Kabupaten Kotawaringin Timur, Kalimantan Tengah. PKG Markisa merupakan sebuah pusat kegiatan yang menaungi 12 satuan pendidikan, yang terdiri dari TK dan KB





(Kelompok Belajar). Target dari kegiatan ini adalah diharapkan para guru dari sekolah TK dan PAUD dapat membuat konten yang menarik dan informatif sebagai upaya promosi serta branding sekolah sehingga dapat meningkatkan jumlah peminat pada sekolahnya masing-masing.

## B. PELAKSAAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di salah satu Lab Komputer yang dimiliki oleh Universitas Darwan Ali. Pelatihan dilakukan di Lab komputer agar para peserta dapat mempraktekkan dan mengikuti secara langsung materi yang disampaikan. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah, diskusi serta demonstrasi langsung oleh pemateri, sehingga bisa dengan mudah diikuti oleh peserta. Pelatihan dilakukan selama 1 hari dengan Dosen Program Studi Sistem Informasi sebagai pematerinya dan beberapa dosen pendamping serta mahasiswa yang dapat membantu jika peserta mengalami kesulitan. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini adalah sebanyak 23 orang guru dari berbagai TK dan KB yang ada di Kecamatan Baamang.

Adapun dalam proses pelaksanaan kegiatan ini, dilakukan dalam beberapa tahap demi berjalan lancarnya kegiatan. Tahapan yang dilakukan antara lain:

1. Tahapan persiapan yang dilakukan dengan diskusi kepada para guru di PKG Markisa dan solusi yang dapat diberikan oleh tim pelaksanaan PKM.
2. Tahapan pelaksanaan kegiatan dimulai dengan penyusunan dan penyampaian materi yang akan di presentasikan serta dipraktekkan oleh peserta.
3. Tahap terakhir yaitu evaluasi untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi pelatihan serta melihat

hasil desain peserta. Diakhir kegiatan, para peserta diminta memberikan testimoni peserta terhadap kegiatan yang telah berjalan. Testimoni ini menjadi bahan evaluasi serta rencana perbaikan bagi tim pelaksana PKM. Setelah itu, dilakukan pelaporan kegiatan yang akan dipublikasikan secara eksternal.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain kreatif untuk meningkatkan Branding sekolah TK/PAUD dilaksanakan pada Sabtu, 24 Februari 2024. Pelatihan ini bertujuan untuk menambah keahlian para guru yang bernaung dibawah PKG Markisa dalam menghasilkan konten media sosial yang menarik dan komunikatif dalam upaya memperluas promosi serta meningkatkan branding sekolah (Ulfa, 2023). Pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan pelatihan desain grafis ini adalah:

1. Dosen selaku pemateri yang memamparkan materi mengenai pengenalan terhadap Canva, serta dasar-dasar dalam desain menggunakan aplikasi Canva.
2. Mahasiswa Universitas Darwan Ali yang membantu menyelesaikan kesulitan para peserta
3. Peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru PAUD di Kecamatan Baamaang.
4. Universitas Darwan Ali yang telah memberikan dukungan, baik berupa moril dan materil.

Rangkaian pertama pada kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva (Rahmatullah et al., 2020) adalah tahapan persiapan. Dalam tahapan ini dilakukan persiapan kelengkapan proses administrasi, termasuk didalamnya surat menyurat, bahan serta materi ajar. Selanjutnya tim melakukan



persiapan sesuai dengan pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing. Setelah itu, dilakukan persiapan materi dan fasilitas penunjang berupa pengecekan kesiapan unit komputer di Lab, LCD Proyektor, jaringan internet serta konsumsi selama kegiatan. Selain itu tim pengabdian juga menyiapkan form pendaftaran peserta, agar dapat mengetahui identitas serta jumlah pasti peserta pelatihan. Langkah terakhir dalam tahapan persiapan adalah membuat undangan untuk peserta, pembuatan materi pelatihan, poster kegiatan.



Gambar 1. Poster Kegiatan

Tahapan kedua yaitu tahapan pelaksanaan yang dilakukan dengan menyampaikan pembukaan dan doa bersama. Selanjutnya adalah penyampaian materi dengan metode ceramah, diskusi, demonstrasi dan tanya jawab. Adapun beberapa materi yang disampaikan adalah:

1. Apa saja poin-poin penting yang harus diperhatikan dalam membuat desain promosi untuk sekolah (Ramadina et al., 2021).
2. Bagaimana mengidentifikasi target audience dan menyiapkan poin promosi yang tepat sesuai target audience (Ahmad Budi Sulistio, 2019).

3. Bagaimana mengumpulkan materi serta informasi penting sebagai bahan utama konten yang akan dibuat (Restianty, 2018).
4. Bagaimana menyusun desain berdasarkan materi yang telah dikumpulkan sebelumnya dengan menggunakan aplikasi Canva, termasuk didalamnya dasar-dasar dan pengenalan tentang aplikasi Canva (Rahmatullah et al., 2020).
5. Beberapa poin penting yang harus diperhatikan saat melakukan desain konten adalah memastikan desain menarik dengan warna yang cerah dan gambar atau ilustrasi yang relevan dan menarik. Selain itu desain harus fokus pada mudahnya audience membaca dan memahami informasi dengan menggunakan pilihan huruf yang jelas. Penyertaan informasi-informasi penting sekolah serta Call To Action (CTA) juga menjadi salah satu poin yang ditekankan dalam materi pelatihan (Ramadina et al., 2021).
6. Para guru juga diajarkan bagaimana cara menyimpan file dan hasil desainnya ke dalam teknologi cloud, khususnya pada google drive (Permadi et al., 2021).



Gambar 2. Kegiatan pembukaan dan doa bersama



**Gambar 3.** Kegiatan pelatihan dan pendampingan peserta

Para peserta terlihat antusias dalam mengikuti materi dan instruksi yang telah diberikan pemateri. Selain itu, para peserta juga bertanya serta berdiskusi secara aktif jika ada materi yang belum dipahami. Untuk membantu para peserta yang mengalami kesulitan atau hambatan dalam mengikuti materi ataupun mengoperasikan komputer, para mahasiswa dan dosen lain dengan sigap membantu agar peserta tetap dapat mengikuti materi. Sehingga secara keseluruhan, kegiatan berjalan dengan baik dan lancar.

Setelah kegiatan pelatihan selesai, peserta diminta memberikan testimoni terkait kegiatan pelatihan dan menunjukkan hasil desain konten yang telah dibuat selama pelatihan. Hal ini bertujuan agar hasil testimoni peserta dapat menjadi bahan evaluasi serta perbaikan bagi tim pelaksana pengabdian. Tahapan evaluasi dilakukan dengan metode tanya jawab dan diskusi. Berdasarkan hasil testimoni para peserta, peserta berterimakasih dengan adanya kegiatan ini. Dengan adanya pelatihan ini, para peserta dapat menguasai keahlian baru, dimana pada awalnya mereka kesulitan dalam membuat konten karena keterbatasan keahlian dalam bidang desain grafis. Dilihat dari hasil desain yang telah dibuat, sekitar 86% peserta telah mampu membuat desain promosi dan branding sekolah dengan

menarik dan komunikatif, sesuai dengan materi yang telah dipaparkan sebelumnya.



**Gambar 4.** Hasil Desain para peserta



**Gambar 5.** Dokumentasi Evaluasi Kegiatan

## D. PENUTUP

Berikut kesimpulan, saran serta ucapan terimakasih terhadap kegiatan yang telah berlangsung.



## Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan dan evaluasi yang dilakukan, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah sesuai dengan kebutuhan para guru-guru TK/KB yang selama ini kesulitan untuk melakukan promosi digital secara luas. Dengan adanya pelatihan ini, para guru dapat meningkatkan upaya promosi dan branding sekolah masing-masing dengan tujuan menarik minat para calon orang tua siswa. Adanya media digital juga dapat mendukung peningkatan pelayanan menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Para guru saat ini dituntut untuk dapat memahami dan beradaptasi terhadap transformasi era digital yang banyak mengubah pola masyarakat umumnya dalam mencari dan mengelola informasi. Selaras dengan kondisi tersebut, guru saat ini perlu memahami peluang-peluang yang muncul dari dunia desain grafis dan memanfaatkan peluang tersebut dengan optimal. Selain keahlian dalam menghasilkan konten, keahlian dalam menggunakan media sosial juga menjadi hal yang wajib dikuasai oleh para guru. Hasil karya desain para guru dapat diunggah ke media sosial pribadi maupun sekolah sebagai media promosi dan branding sekolah.

## Saran

Kegiatan pelatihan dapat dilakukan kembali dengan beberapa tahapan materi selain desain grafis, yaitu latihan menyunting video sehingga proses branding sekolah tidak terbatas pada media gambar.

## Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian Masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Pengabdian Universitas Darwan Ali atas kesempatan untuk melaksanakan pengabdian ini. Terimakasih juga kami sampaikan kepada anggota PKG Markisa selaku para peserta yang telah berpartisipasi dengan aktif dalam kegiatan pelatihan ini. Rasa terimakasih juga disampaikan kepada para mahasiswa dan

seluruh pihak yang membantu hingga terselenggaranya kegiatan pelatihan ini.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Budi Sulistio. (2019). Branding Sebagai Inti dari Promosi Bisnis Oleh Ahmad Budi Sulistio. Branding adalah berbagai kegiatan yang bertujuan untuk membangun dan membesarkan identitas sebuah. *Jurnal ProFilm 2020-Boim-Membangun Branding*, 1–16.
- Annur, C. M. (2024). *Ini Media Sosial Paling Banyak Digunakan di Indonesia Awal 2024*. Databoks.
- Dewanti, A. K. (2020). Efektifitas Program Digitalisasi Sekolah. *Bhirawa*, 4.
- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2).
- Hermawansyah. (2021). Manajemen Lembaga Pendidikan Sekolah Berbasis Digitalisasi Di Era Covid 19. *Fitrah : Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 28–46.
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Landa, B. R. (2006). *Graphic Design Solutions* (3rd ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206.





- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53.
- Permadi, J., Utomo, H. S., & Sholeha, E. W. (2021). Media Manajemen Arsip Bagi Perangkat Desa di Desa Panggung Kecamatan Pelaihari. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEDITEG*, 6, 1–11.
- Purworini, D. (2014). Model Informasi Publik di Era Media Sosial: Kajian Grounded Teori di Pemda Sukoharjo. *Jurnal Komuniti*, 6(1), 3–15.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Ramadina, P. S., 'B.K, T., & 'Akil, H. (2021). Strategi Marketing Pendidikan Melalui Media Sosial Di Sekolah. *PeTeKa: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Belajar*, 4(1), 367–376.
- Restianty, A. (2018). *Literasi Digital , Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media*.
- Sarmini, S.-, Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Guru SD Negeri 3 Jatilawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471.
- Sentosa, I. M. A. (2017). Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Sekolah PAUD Menggunakan Metode Smart. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017*, 446–451.
- Sri Wiyanah, Koryna Aviory, Christina Eva Nuryani, Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smrn 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 48–53.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
- Ulfa, K. (2023). 133-Article Text-470-1-10-20230823. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 3(2), 54–58.