

Pengembangan Kemampuan Desain Poster Flayer Kegiatan Bersama Himpunan Mahasiswa Islam Komisariat FST ULB Dengan Aplikasi Canva

¹Adinda Dwi Ramadhani, ²Elsiva Mutiara, ³Juwita, ⁴Muhammad Yassir,
⁵Syaiful Zuhri Harahap

Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email : dindadwiramadhani955@gmail.com, elsivamutiara911@gmail.com,
juwitagirl227@gmail.com, mhdyassir2018@gmail.com,
syaifulzuhriharahap@gmail.com

Corresponding Author : dindadwiramadhani955@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the use of the Canva application in creating poster designs for the activities of the Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) Komisariat FST ULB. Canva, as a graphic design application that is easy to access and use by beginners, offers various features and templates that allow users to create attractive and professional designs without requiring advanced design skills. Through a library study approach, interviews, observations, and participatory observations, this research explores the experiences of students in designing posters with Canva, as well as the effectiveness of using this application in conveying clear and engaging information. The results of the study show that the use of Canva in flyer design enhances the quality of event promotion, saves time and costs, and facilitates collaboration among members. Furthermore, the designs created with Canva are able to capture the attention of students and increase participation in events. These findings indicate the importance of graphic design training for HMI members to improve their ability to use efficient and effective design tools, thereby enhancing professionalism in delivering promotional materials.

Keywords : Canva Application, Poster Design, Graphic Design.

I. Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, organisasi mahasiswa seperti Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) semakin mengandalkan media sosial dan materi promosi visual untuk menarik perhatian anggotanya serta masyarakat umum. Salah satu bentuk materi promosi yang paling umum adalah poster, yang memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara efektif. Namun, tidak semua anggota HMI memiliki keterampilan desain grafis yang memadai. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan desain poster yang dapat meningkatkan kemampuan anggota dalam menghasilkan materi promosi yang menarik dan profesional. Salah satu aplikasi yang ramai digunakan saat ini adalah aplikasi Canva. Canva merupakan salah satu tools yang *open source* alias gratis dan terbuka untuk umum yang dapat digunakan bahkan bagi pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun smartphone. Canva selain dikenal sebagai aplikasi desain grafis dalam penggunaannya, juga memiliki keunggulan dibandingkan dengan aplikasi lainnya yang bisa diciptakan antara lain : logo, poster, pembuatan kartu ucapan hari raya, pembuatan media promosi dan sebagainya (Anggraeny et al., 2021).

Canva, sebagai platform desain grafis yang user-friendly, dipilih sebagai alat untuk mengajarkan desain poster karena kemudahan penggunaannya dan kemampuannya untuk menghasilkan desain berkualitas tanpa memerlukan keahlian desain yang tinggi.

II. Landasan Teori

Canva

Canva merupakan aplikasi yang memiliki banyak template, ilustrasi dan segala jenis ikon yang lengkap, serta gratis dipakai oleh seluruh masyarakat. Penggunaannya yang mudah serta gambaran template yang sangat instan inilah yang nantinya akan menjadikan informasi yang dibuat menjadi sangat menarik. Penggunaan aplikasi canva ini juga bisa kita nikmati dengan berbagai fitur Premiumnya. Semakin sering kita mendesain atau merancang sebuah flyer, poster atau bahkan sekedar pengumuman melalui canva, maka semakin mahirlah kita membentuk desain serta gambaran yang menarik dan sesuai dengan makna aslinya(Zulhandayani et al., 2022).

Desain

Desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya. Satu karya desain mampu memberi manfaat kepada banyak orang, oleh karena desain mampu meningkatkan ilmu pengetahuan manusia sehingga bisa lebih memahami bentuk gambar bidang, ruang, konfigurasi, komposisi, susunan, dan lainnya. Desain dapat menciptakan sesuatu yang dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup manusia. Jika dipadukan dengan berbagai unsur lainnya, seperti teknologi, desain dapat menciptakan keindahan, kemudahan, kenyamanan dan keamanan (Simbolon et al., 2022).

Desain Grafis

Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang designer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Tujuan desain grafis adalah cara berkomunikasi dalam bentuk visual yang menggunakan fasilitas gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan se-efektif mungkin. Secara umum, orang akan lebih cepat menerima pesan dalam bentuk visual dibandingkan dalam bentuk teks. Bentuk visual juga lebih universal ditangkap oleh manusia dengan berbagai latar belakang yang berbeda (Anggraeny et al., 2021).

Flyer

Flyer adalah salah satu media penyebaran informasi yang sederhana dalam segi bentuk. Biasanya flyer terdiri dari satu lembar dengan desain pada salah satu atau kedua belah sisinya. Selain itu penyebaran flyer juga dapat dikatakan mudah dan tidak membutuhkan ruang yang banyak Ketika ditampilkan karena ukuran flyer pada umumnya berukuran A6–A5 (Santosa et al., 2020).

Poster

Poster merupakan suatu media publikasi yang memadukan antara tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak. Poster yang digunakan sebagai media atau perantara dapat digunakan untuk menyampaikan pesan baik secara umum maupun secara khusus dalam pembelajaran. Sebagai generasi milenial siswa juga perlu melatih skill mereka terutama pada bidang desain grafis karena pada zaman sekarang ini desain grafis sangat dibutuhkan seperti pada pembuatan poster yang berguna untuk memberikan suatu informasi (Suharyanto et al., 2022).

III. Metode Penelitian

Studi Perpustakaan

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan studi perpustakaan dengan memanfaatkan berbagai alat dan sumber untuk mendukung proses pengumpulan, pengelolaan, dan penyajian data. Mendeley digunakan sebagai perangkat manajemen referensi untuk menyimpan, mengorganisir, dan membuat sitasi secara otomatis dari literatur yang diakses melalui Google Scholar, keterlibatan Organisasi HMI berfungsi sebagai wadah diskusi dan kolaborasi.

Studi Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali pengalaman mahasiswa HMI Komisariat FST ULB dalam mendesain poster menggunakan Canva, Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan anggota organisasi. dalam konteks presentasi desain, metode ini dapat digunakan untuk menganalisis dan menjelaskan desain organisasi dengan pendekatan yang holistik. Teknik pengumpulan data seperti wawancara dan observasi

Studi Observasi

Studi observasi adalah metode penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau subjek untuk mengumpulkan data. Menurut Adler dan Adler (1984), observasi merupakan kegiatan ilmiah empiris yang mengandalkan fakta-fakta lapangan dan pengalaman panca indra tanpa menggunakan pendekatan teoritis (Hasanah, 2017).

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di halaman belakang aula Universitas Labuhanbatu, pada tanggal 21 Januari 2025.



Gambar 1. Lokasi Belakang Aula ULB

Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif dilakukan dengan cara peneliti terlibat langsung dalam interaksi dengan anggota Himpunan Mahasiswa Islam selama proses desain poster. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai interaksi sosial dan proses kreatif yang terjadi di antara anggota Himpunan Mahasiswa Islam



Gambar 2. Interaksi Dengan Anggota HMI



Gambar 3. Wawancara Dengan anggota HMI

IV. Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Judul Menarik dan Menonjol

Judul yang menarik dan menonjol adalah judul yang tidak hanya mampu menarik perhatian pembaca, tetapi juga mencerminkan esensi dari penelitian secara jelas. Judul ini memainkan peran penting dalam menciptakan kesan pertama yang kuat, yang dapat mendorong pembaca untuk melanjutkan membaca lebih lanjut. Sebuah judul yang efektif harus menyampaikan inti dari penelitian, mencerminkan tujuan dan temuan utama, dan menggunakan kata-kata yang memikat tanpa mengurangi kejelasan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, judul yang baik harus mampu menciptakan rasa penasaran, sehingga pembaca merasa terdorong untuk menggali lebih dalam mengenai topik yang diangkat dalam jurnal tersebut. Penggunaan kata-kata yang menggugah, seperti "dampak", "revolusi", "peningkatan", atau "inovasi", bisa menambah daya tarik judul, sambil tetap menjaga relevansi dengan topik yang dibahas (Rahma & Utami, 2021).

Secara keseluruhan, judul yang menarik dan menonjol memiliki kekuatan untuk memancing rasa ingin tahu pembaca, sekaligus menyajikan informasi yang jelas mengenai topik utama penelitian. Judul yang kuat dan tepat dapat menentukan sejauh mana penelitian tersebut akan mendapat perhatian dari audiens yang lebih luas.

Informasi Penting

Informasi penting pada desain player merujuk pada elemen-elemen yang esensial dan relevan dalam antarmuka atau fungsionalitas pemutar media (seperti musik, video, atau aplikasi permainan) yang berfungsi untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Informasi ini mencakup berbagai fitur yang membantu pengguna untuk memahami, mengakses, dan mengendalikan konten yang sedang diputar dengan cara yang mudah dan intuitif. Pada desain player, informasi penting meliputi hal-hal seperti kontrol dasar (play, pause, stop, volume), status pemutaran (durasi lagu atau video, waktu yang tersisa), pilihan navigasi (seperti pencarian atau pemilihan track), serta umpan balik visual atau audio yang memberikan petunjuk jelas mengenai status media yang sedang diputar. Selain itu, elemen-elemen lain yang dianggap penting bisa mencakup kualitas media, pengaturan subtitle atau terjemahan, serta fitur tambahan yang meningkatkan pengalaman pengguna, seperti playlist atau rekomendasi media (Cahyadi, 2023).

Secara keseluruhan, informasi penting dalam desain player bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah dan cepat berinteraksi dengan media, memperoleh informasi yang diperlukan tanpa kebingungan, dan memiliki kontrol penuh atas pengalaman pemutaran mereka. Desain yang menyertakan informasi penting ini akan mempermudah pengguna dalam mengakses dan menikmati media dengan cara yang efisien dan menyenangkan.

Visual Menarik

Visual menarik dalam desain flyer merujuk pada elemen-elemen visual yang dirancang dengan cermat untuk menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan secara efektif. Desain yang visual menarik tidak hanya sekadar menggunakan gambar atau warna yang mencolok, tetapi juga melibatkan penggunaan elemen-elemen desain yang harmonis, seperti komposisi, tipografi, kontras, dan layout yang tepat. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman visual yang memikat dan memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan (Hapsari, n.d.).

Elemen visual yang menarik dalam desain flyer biasanya mencakup pemilihan gambar yang relevan dan berkualitas tinggi, palet warna yang kontras namun selaras, serta tipografi yang mudah dibaca dan mencerminkan identitas merek atau tema flyer tersebut. Komposisi dan pengaturan ruang juga penting untuk memastikan agar elemen-elemen tersebut tidak terkesan berlebihan atau membingungkan, sehingga informasi yang ingin disampaikan tetap jelas dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, visual menarik dalam desain flyer berperan penting dalam membuat flyer lebih menonjol di antara banyak informasi visual lainnya, mendorong orang untuk meluangkan waktu membaca, dan memastikan pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan kuat dan efektif. Desain yang tepat akan membantu flyer menarik perhatian audiens target dan meningkatkan kemungkinan tindakan atau respons yang diinginkan, seperti membeli produk, menghadiri acara, atau mengikuti promosi.

Skema Warna Yang Konsisten

Skema warna yang konsisten dalam desain flyer merujuk pada pemilihan dan penggunaan warna-warna yang serasi dan terkoordinasi dengan baik di seluruh elemen desain flyer untuk menciptakan kesan visual yang harmonis dan profesional. Skema warna yang konsisten membantu menyampaikan pesan yang jelas, memperkuat identitas

mereka, dan meningkatkan daya tarik visual flyer, sekaligus memastikan agar desain tidak terasa berantakan atau membingungkan bagi audiens.

Dalam desain flyer, skema warna yang konsisten melibatkan penggunaan satu set warna yang dipilih dengan cermat, yang saling melengkapi dan sesuai dengan tujuan atau tema flyer tersebut. Misalnya, warna yang digunakan untuk latar belakang, teks, tombol panggilan tindakan (call-to-action), dan gambar harus dipilih untuk menciptakan kontras yang cukup agar elemen-elemen penting menonjol, tetapi tetap menjaga keseimbangan dan keselarasan. Penggunaan warna yang berlebihan atau tidak terkoordinasi bisa mengurangi efektivitas flyer, sedangkan skema warna yang konsisten dapat memperkuat pesan dan membuat flyer lebih mudah dikenali (Hidayat, 2023).

Skema warna juga harus mempertimbangkan audiens target serta asosiasi emosional yang berbeda yang dapat timbul dari penggunaan warna tertentu. Misalnya, warna biru sering dikaitkan dengan kepercayaan dan profesionalisme, sementara warna merah bisa memberikan kesan urgensi atau semangat. Dengan memilih skema warna yang konsisten, desain flyer menjadi lebih estetis dan efektif dalam menyampaikan pesan atau menarik perhatian audiens dengan cara yang sesuai dengan tujuan desain.

Tipografi Mudah Dibaca

Tipografi yang mudah dibaca dalam desain flyer merujuk pada pemilihan dan pengaturan font yang dirancang dengan cermat agar teks pada flyer dapat dibaca dengan jelas dan nyaman oleh audiens. Dalam desain flyer, tipografi yang mudah dibaca sangat penting untuk memastikan informasi yang disampaikan mudah dipahami, terutama karena flyer sering kali berisi pesan singkat namun padat yang harus diterima dalam waktu singkat.

Tipografi yang mudah dibaca melibatkan pemilihan jenis font yang tepat, ukuran huruf yang cukup besar, serta jarak antar huruf (tracking) dan antar baris (leading) yang cukup untuk memastikan teks tidak terasa sesak atau sulit dibaca. Font yang digunakan sebaiknya sederhana dan jelas, seperti font sans-serif untuk teks utama dan serif untuk aksesoris atau judul, jika diperlukan. Selain itu, kontras warna antara teks dan latar belakang juga mempengaruhi keterbacaan; warna teks yang terlalu mirip dengan latar belakang bisa membuat teks sulit dibaca (Setiawan & Kartono, 2021).

Penting juga untuk menggunakan hierarki tipografi, yaitu pengaturan ukuran dan gaya font yang berbeda untuk menunjukkan tingkat kepentingan informasi. Misalnya, judul utama bisa menggunakan font yang lebih besar atau tebal, sementara informasi tambahan dapat menggunakan font yang lebih kecil atau ringan. Dengan pengaturan tipografi yang baik, desain flyer tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga memudahkan audiens untuk menyerap informasi yang disampaikan dengan cepat dan jelas.

Logo Dan Branding

Logo dan branding dalam desain flyer merujuk pada penggunaan elemen visual yang mencerminkan identitas dan nilai dari merek atau produk yang terkait dengan pemutar media (seperti musik, video, atau aplikasi permainan). Logo adalah simbol grafis yang unik yang mewakili merek, sementara branding adalah keseluruhan pengalaman dan kesan yang diberikan oleh merek melalui elemen-elemen desain, pesan, dan interaksi yang konsisten (Weleri & Kendal, 2023).

Dalam desain player, logo berfungsi sebagai identitas visual yang mudah dikenali dan memperkuat kesan merek di mata pengguna. Logo yang ditempatkan pada player harus cukup sederhana dan jelas, agar tetap terlihat dengan baik dalam berbagai ukuran dan konteks. Penempatan logo yang strategis membantu mengingatkan pengguna akan merek yang terkait dengan aplikasi atau produk tersebut, tanpa mengganggu pengalaman pengguna.

Sementara itu, branding mencakup penggunaan elemen desain yang lebih luas, seperti warna, tipografi, gaya visual, dan suara, yang konsisten di seluruh antarmuka player untuk menciptakan pengalaman yang kohesif dan mudah diingat. Branding yang efektif dalam desain player akan membantu membangun hubungan emosional dengan pengguna, memberikan kesan profesional dan kredibel, serta meningkatkan loyalitas merek. Melalui konsistensi elemen-elemen branding ini, desain player tidak hanya menyajikan fungsi, tetapi juga memperkuat citra merek di setiap interaksi pengguna.

Pembahasan

1. Efisiensi Waktu dan Biaya: Canva menawarkan berbagai template dan fitur yang siap pakai, sehingga Anda tidak perlu memulai dari nol. Hal ini menghemat waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk membuat flyer secara manual.
2. Peningkatan Kualitas Desain: Canva menyediakan berbagai gambar, ilustrasi, font, dan elemen desain yang berkualitas tinggi. Hal ini memungkinkan Anda untuk membuat flyer yang terlihat profesional dan menarik.
3. Kemudahan Berkolaborasi: Canva memungkinkan Anda untuk berkolaborasi dengan anggota tim lainnya dalam membuat flyer. Hal ini memudahkan proses desain dan memastikan bahwa semua orang memiliki akses ke file yang sama.
4. Promosi yang Efektif: Flyer yang menarik dan informatif dapat membantu meningkatkan minat mahasiswa terhadap kegiatan yang diselenggarakan. Hal ini dapat meningkatkan jumlah peserta dan keberhasilan acara.

V. Kesimpulan

Pembuatan flyer kegiatan menggunakan aplikasi Canva untuk HMI Komisariat FST ULB telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam hal promosi dan penyampaian informasi. Canva, dengan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan, memungkinkan pembuatan flyer yang menarik dan profesional. Poin-Poin Utama:

1. Desain Menarik dan Relevan: Canva menyediakan berbagai template yang sesuai dengan tema kegiatan, memungkinkan pengguna untuk menghasilkan desain yang menarik dan sesuai dengan identitas HMI Komisariat FST ULB.
2. Informasi yang Jelas: Flyer yang dihasilkan menyajikan informasi penting, seperti judul, tanggal, waktu, lokasi, dan deskripsi kegiatan dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan efektivitas komunikasi.
3. Kemudahan Akses dan Penggunaan: Aplikasi ini dapat diakses secara online, baik melalui website maupun aplikasi mobile, memudahkan pengguna untuk mendesain flyer kapan saja dan di mana saja.
4. Efisiensi Waktu dan Biaya: Dengan banyaknya template yang tersedia, pengguna dapat menghemat waktu dan biaya dalam proses pembuatan flyer, tanpa mengorbankan kualitas desain.

5. Promosi yang Efektif: Flayer yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap kegiatan yang diselenggarakan, membantu meningkatkan jumlah peserta dan kesuksesan acara.

VI. Daftar Pustaka

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>
- Cahyadi, D. (2023). *Memahami Konsep Desain: Menjadi Lebih Kreatif dan Efektif dalam Mendesain*. March, 1–4. <https://www.researchgate.net/publication/369230114>
- Hapsari, P. (n.d.). *Inovasi dalam Desain Grafis dan Visualisasi Tinjauan terhadap Tren Terbaru dan Dampaknya dalam Komunikasi Visual Abstrak : A. Pendahuluan konteks, seperti media sosial dan iklan produk. Logo, branding, ilustrasi, fotografi, animasi, website, kata*. 1–13.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hidayat, T. P. (2023). Peran Penting Palet Warna Dan Semiotika Dalam Interpretasi Poster Film. *Tuturrupe*, 5(1), 34–47. <https://doi.org/10.24167/tuturrupe.v5i1.10739>
- Rahma, L. I., & Utami, L. R. (2021). Analisis Makna Desain Font Judul Film dalam Poster sebagai Media Promosi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4(1), 64–69. <https://doi.org/10.30998/vh.v4i1.1072>
- Santosa, N. A., Hanindharputri, M. A., & Nandaryani, N. W. (2020). Desain Flyer Infografis Sebagai Sarana Sosialisasi Upaya Pencegahan Covid-19. *Jurnal Lentera Widya*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.35886/lenterawidya.v2i1.138>
- Setiawan, H., & Kartono, G. (2021). Analisis Penerapan Prinsip Layout, Tipografi, Warna, dan Gambar Pada Sampul Majalah “Dinamika. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 321–329. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.660>
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, E. D., & Barus, B. (2022). Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 449. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Suharyanto, E., Trisianto, C., & Persada, G. N. (2022). Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi “Canva” Pada Smp PGRI 1 Ciputat. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 171–177. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.218>
- Weleri, K., & Kendal, K. (2023). Implementasi Desain Digital Kreatif Untuk Branding Produk Berbasis Mobile Untuk Pelaku Umkm Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal. *Communnity Development Journal*, 4(6), 11961–11969.
- Zulhandayani, F., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Penyampaian Informasi Bagi Kepemimpinan Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 148–154. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.7066>