Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 3 No.2 Edisi Periode: Januari-Mei 2025 | Page: 168-174
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

Lisensi: CC-BY
DOI: https://doi.org/10.71456/adc.v3i2.1238

PELATIHAN DESAIN GRAFIS: PEMBUATAN TWIBBON PADA SISWA SMK 1 MASBAGIK DI PT. FIBERNET

M. Hafizi Hanafi[1*], Ahmad Tantoni[2]
[*1&2]Program Studi Teknik Informatika, STMIK Lombok
E-mail: hafizihanafi45@gmail.com

Submit Tgl: 09-Mei-2025 Diterima Tgl: 10-Mei-2025 Diterbitkan Tgl: 10-Mei-2025

Abstrak: Dalam era digital yang semakin maju, pemanfaatan desain grafis menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai, khususnya dalam mendukung kegiatan promosi, kampanye sosial, dan edukasi digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan twibbon kepada siswa PKL SMK 1 Masbagik yang sedang melaksanakan praktik kerja lapangan di PT. FiberNet, yang diselenggarakan oleh mahasiswa STMIK Lombok semester VI yang juga tengah menjalani praktik kerja lapangan. Metode pelatihan yang digunakan adalah demonstrasi dan praktik langsung menggunakan aplikasi Canva sebagai media desain dan Twibbonize sebagai platform publikasi, dengan pendekatan berbasis praktik kreatif. Pelaksanaan pelatihan meliputi sesi pemaparan materi, demonstrasi pembuatan twibbon, serta praktik mandiri yang dibimbing oleh tutor. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, yang dibuktikan melalui perbandingan skor pre-test dan post-test. Kendala seperti kekurangan perangkat/laptop sehingga salah satu dari peserta menggunakan handpone sendiri sehingga peserta merasakan kesulitan saat praktik lansung dan praktik mandiri. Pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital peserta serta memperluas wawasan mereka tentang pentingnya desain grafis dalam mendukung berbagai kegiatan di era modern.

Kata kunci: *Desain Grafis, Twibbon, Pelatihan, Canva, Literasi Digital*

Cara mengutip Hanafi, M. H., & Tantoni, A. (2025). Pelatihan Desain Grafis: Pembuatan Twibbon pada Siswa SMK 1 Masbagik di PT. Fibernet. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), 168–174. Retrieved from https://yptb.org/index.php/abdicurio/article/view/1238

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, pemanfaatan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Salah satu bidang yang mengalami perkembangan signifikan adalah desain grafis, yang kini banyak dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan dan pengabdian masyarakat. Desain grafis memiliki peran penting dalam penyampaian informasi yang menarik dan mudah dipahami, baik dalam bentuk poster digital, brosur, maupun twibbon [1][2]. Twibbon, sebagai salah satu media desain grafis digital, telah digunakan secara luas untuk kampanye sosial, branding, hingga pendidikan karakter [3][4].

Dalam konteks pendidikan dan pelatihan, penggunaan media digital seperti e-poster dan twibbon telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. [5] menunjukkan bahwa penggunaan e-poster berbasis Adobe Photoshop dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah. Selain itu, penelitian lain [6] menekankan manfaat penggunaan twibbon dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: M. Hafizi Hanafi, Ahmad Tantoni

Vol. 3 No.2 Edisi Periode: Januari-Mei 2025 | Page: 168-174
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

Selain itu, pendekatan komunikasi partisipatif dalam pelatihan desain grafis seperti yang diungkapkan, [7] efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta dalam penggunaan media promosi seperti twibbon. Pemanfaatan desain grafis untuk media pembelajaran [8] mampu meningkatkan daya tarik visual serta efektivitas penyampaian pesan pendidikan.

Pengenalan dan pemanfaatan teknologi desain grafis juga semakin mendapat perhatian dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Beberapa studi menunjukkan bahwa pelatihan digitalisasi bagi komunitas tertentu, seperti Karang Taruna dan kader PKK, dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk berbagai keperluan, termasuk branding sosial media dan kampanye digital [9][10]. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis, khususnya dalam pembuatan twibbon, memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi digital di berbagai kalangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk memberikan keterampilan dasar kepada siswa PKL SMK 1 Masbagik di PT. FiberNet dalam pembuatan twibbon sebagai bagian dari pemanfaatan desain grafis dalam dunia digital. Dengan diadakanya pelatihan ini, peserta diharapkan dapat memahami dasar-dasar desain grafis, mengembangkan kreativitas dalam membuat twibbon, Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami pentingnya desain grafis dalam mendukung berbagai kegiatan mereka, sekaligus mengembangkan keterampilan yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan berbasis praktik dan eksplorasi kreatif, pelatihan ini menjadi wadah bagi siswa untuk mengasah kreativitas mereka dalam menciptakan karya visual yang menarik dan fungsional. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya branding dan kampanye digital dalam era teknologi yang semakin maju.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Pelatihan desain grafis untuk pembuatan Twibbon bagi siswa PKL SMK 1 Masbagik di PT. FiberNet, untuk mengidentifikasi masalah ini penyelenggara berintraksi lansung dengan siswa sehingga siswa menghadapi beberapa tantangan, antara lain sangat membutuhkan bimbingan atau namanya mentor sebagai wawasan dalam belajar, kurangnya pengalaman dalam menggunakan desain grafis seperti Canva, Coreldraw. Untuk diketahui pentingnya desain grafis di dunia digital, kesulitan dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi untuk menciptakan desain Twibbon dengan cara mandiri. Mengingat pentingnya pelatihan ini untuk menambah wawasan baru untuk meningkatkan kreativitas peserta dalam pembuatan twibbon sebagai ajang promosi maupun memeriahkan Kampanye sosial, Dukungan acara, Promosi organisasi atau komunitas, Peringatan hari besar dan lainya.

3. METODE PELAKSANAAN

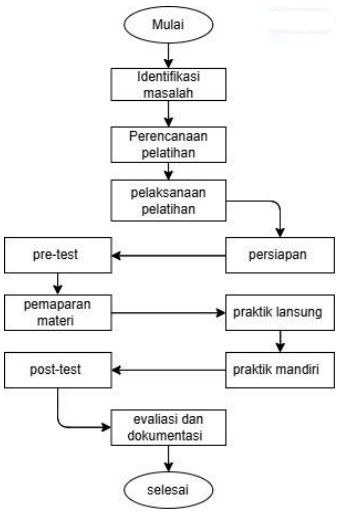
Kegiatan pelatihan desain Grafis Pembuatan Twibbon ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 19 Maret 2025 diruang meeting karyawan yang berlokasi di Kantor PT. FiberNet Cabang Mataram karena diruangan ini sangat mendukung keberlansungan lancarnya kegiatan tersebut. pelatihan terdiri dari satu mentor dan tiga peserta, Sasaran kegiatan ini adalah siswa SMK 1 Masbagik yang memiliki kompetensi keahlian/jurusan Teknik Komputer jaringan (TKJ) dan Teknik Jaringan Akses Telekomunikasi (TJAT) yang sedang melaksanakan praktik kerja lapangan Tahun Ajaran 2024/2025 di PT. Fibernet Mataram.

Meskipun peserta PKL ini jurusannnya jaringan akan tetapi tidak lepas dari pemanfaatan desain grafis dalam dunia digital yang sangat penting digunakan dalam berbagai persebaran informasi yang berupa twibbon sebagai alat pendukung memberikan informasi-informasi penting di media sosial baik dalam perusahaan, instansi, perindustrian, maupun didunia pendidikan.

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: M. Hafizi Hanafi, Ahmad Tantoni

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 3 No.2 Edisi Periode: Januari-Mei 2025 | Page: 168-174
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

Metode kegiatan yang digunakan adalah pelatihan dan praktik langsung dengan pendekatan demonstrasi. Berikut ini yang terlihat pada gambar dibawah adalah tahapan pelatihan sebagai berikut ;



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan

1. Perencanaan pelatihan

Melalui pelatihan yang diadakan ini dengan harapan dapat membekali siswa dengan keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi desain seperti Canva. Pada pelatihan ini, siswa diharapkan mampu menciptakan desain Twibbon secara mendasar, sehingga dapat meningkatkan kompetensi mereka di bidang desain grafis. Selain itu, pemanfaatan media Twibbon juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi dan promosi yang efektif dalam berbagai kegiatan sekolah maupun lainnya.

2. Pelaksanaan pelatihan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa waktu, meskipun itu kegiatan ini berjalan lancar. Kegiatan pelatihan ini terbagi menjadi tiga sesi; sesi pertama pemaparan materi dimana peserta akan diberikan pemahaman mengenai pengertian twibbon dan kegunaannya dan sesi kedua demonstrasi/praktik lansung pada sesi ini peserta akan di peragakan lansung pemerosesan twibbon yang dipandu oleh mentor, sesi ketiga yakni belajar mandiri peserta mencoba membuat twibbon dengan bimbingan mentor.

3. Persiapan

Sebelum pelatihan ini dilaksanakan, adapun beberapa hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pelatihan ini adalah

a. Menyusun materi pelatihan pembuatan twibbon menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva.

b. Membuat absensi kehadiran, soal pre-test dan post-test.

c. Mempersiapkan alat sebagai pendukung keberlansungan pelatihan seperti laptop, layanan internet, proyektor, dan ruang pelatihan.

d. Menyusun jadwal dan menginformasikan kepada peserta.

Dibawah ini fungsi dari alat dan fasilitas pelatihan desain grafis adalah sebagai berikut:

a. Laptop: Digunakan oleh peserta pelatihan untuk mengakses perangkat lunak desain grafis seperti canva. Dan Memungkinkan peserta untuk mengerjakan tugas atau proyek desain secara langsung.

b. Layanan Internet fungsinya Memberikan akses untuk mencari informasi, tutorial, atau referensi yang berkaitan dengan desain grafis. Dan membantu peserta untuk pengunggahan file.

c. Proyektor berfungsi sebagai alat bantu untuk presentasi materi pelatihan atau demonstrasi secara visual kepada peserta di ruang pelatihan.

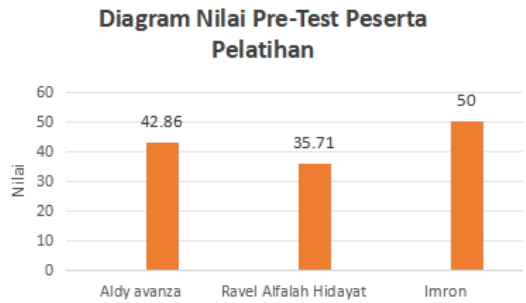
d. Ruang Pelatihan: Menyediakan tempat yang nyaman dan kondusif untuk kegiatan pelatihan, baik itu teori maupun praktik.

4. Pre-Test

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: M. Hafizi Hanafi, Ahmad Tantoni

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 3 No.2 Edisi Periode: Januari-Mei 2025 | Page: 168-174
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

Pre-test diberikan kepada peserta sebelum pelatihan dimulai untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal mereka tentang: Desain grafis secara umum, fungsi dan manfaat twibbon, serta Penggunaan aplikasi desain. Berikut gambar hasil pre-test peserta sebagai berikut:



Gambar. 2 hasil pre-test peserta pelatihan

Hasil pre-test ini sebagai dasar untuk melihat peningkatan pemahaman peserta sebelum pelatihan.

5. Pemaparan Materi

Materi pelatihan disampaikan oleh mentor dengan metode presentasi dan diskusi. Materi yang disampaikan meliputi:

a. Penjelasan Pengertian desain grafis dan twibbon

b. Fungsi dan kegunaan twibbon dalam kampanye digital

c. Elemen dalam twibbon : Bingkai utama, Logo dan Identitas, Teks dan Slogan, Warna dan Tema.

d. Penggunaan twibboniz untuk publikasi desain.

e. Pengenalan dan penggunaan dasar aplikasi Canva

6. Demonstrasi/Praktik lansung

a. Mentor mempraktikkan cara pembuatan twibbon dari awal hingga selesai.

b. Mentor membimbing peserta untuk login akun canva hingga mendownload hasil pengolahan gambar

c. Menjelaskan penggunaan fitur penting dalam software desain

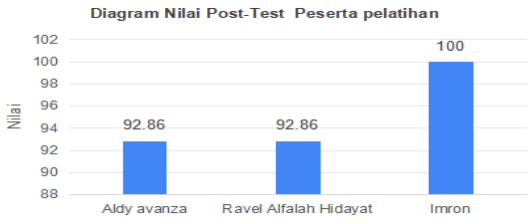
d. penggunaan Twibbonize meliputi login, penggunaan, pengunggahan file, hingga publikasi.

7. Praktik Mandiri

pada tahapan ini, peserta diberi kesempatan untuk praktik mandiri. Membuat twibbon berdasarkan template atau desain sendiri, selain itu peserta menerapkan elemen desain yang telah dipelajari Menggunakan Canva untuk mengatur layout, teks, gambar, dan elemen lainnya. Peserta ini akan didampingi dan dibimbing selama praktik agar dapat menghasilkan twibbon yang menarik dan sesuai tujuan.

8. Post-Test

berdasarkan hasil pengujian pelatihan ini peserta mengikuti post-test yang bertujuan untuk mengukur perkembangan pengetahuan dan pemahaman peserta setelah pelatihan berlansung. Berikut gambar hasil post-test peserta pelatihan ini:



Gambar. 3 hasil post-test peserta pelatihan

9. Evaluasi dan Dokumentasi

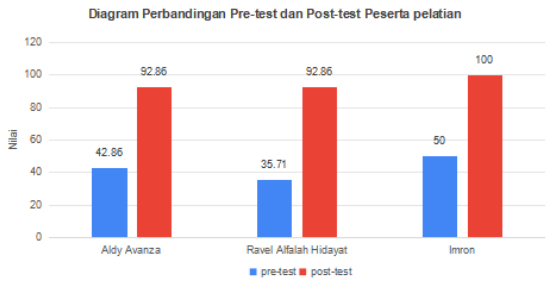
a. Evaluasi kegiatan

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: M. Hafizi Hanafi, Ahmad Tantoni

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 3 No.2 Edisi Periode: Januari-Mei 2025 | Page: 168-174
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

Evaluasi kegiatan pelatihan desain grafis ini bertujuan untuk menilai pencapaian yang sudah direncanakan. Berdasarkan hasil evaluasi, pelatihan ini dinilai cukup berhasil ditunjukkan dari peningkatan pemahaman peserta yang terlihat dari hasil pre-test dan post-test.

Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memahami dasar-dasar desain grafis dan belum terbiasa menggunakan aplikasi Canva. Namun setelah pelatihan berlangsung, hasil post-test menunjukkan peningkatan nilai yang baik. Berikut diagram gambar perbandingan pre-test dan post-test peserta pelatihan;



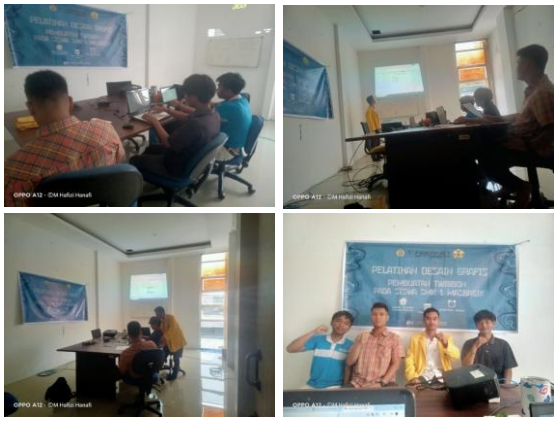
Gambar. 4 perbandingan pre-test dan post-test

Saat pelatihan ini dimulai, kegiatan ini kekurangan laptop sehingga salah satu dari peserta menggunakan handpone sendiri sehingga peserta merasakan kesulitan saat praktik lansung dan praktik mandiri. Akan tetapi pelatihan ini berjalan dengan cukup baik.

pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peserta. Untuk pelatihan selanjutnya, disarankan agar materi pendukung seperti video tutorial disediakan supaya peserta bisa belajar mandiri di luar sesi pelatihan. Selain itu, waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan ini sebaiknya ditambah supaya peserta lebih leluasa dalam berlatih dan mengembangkan kreativitas mereka dalam bidang desain grafis.

b. Dokumentasi Kegiatan

Dibawah ini merupakan dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan desain Grafis yang mencakup pengisisan absensi kehadiran, pemaparan materi, praktik lansung, dan poto bersama.



Gambar. 5 pelatihan desain grafis

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil kegiatan

Evaluasi hasil belajar peserta pelatihan desain grafis pembuatan twibbon dilakukan melalui pre-test dan post-test yang masing-masing terdiri dari 14 soal pilihan ganda. Setiap soal memiliki bobot 1 poin, sehingga skor maksimal yang dapat dicapai adalah 14 poin.

1. Untuk mengukur hasil belajar, digunakan rumus: $nilai = (\frac{jumlah\ jawaban\ benar}{jumlah\ soal} x100)$

   Contoh $nilai = (\frac{6}{14} x100)$= 42,68

2. Untuk mengukur Rata-rata nilai pre-test gunakan rumus :

   $rata - rata = \frac{jumlah\ seluruh\ nilai}{jumlah\ peserta}$

   Contoh $nilai = \frac{128.57}{3} = 42.8$

Dibawah ini Tabel ringkasan nilai pre-test dan nilai post test sebagai berikut ;

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Aldy avanza	42.68	92.86
2	Ravel Alfalah Hidayat	35.71	92.86
3	Imron	50.00	100.00
4	**Rata-Rata**	**42.86**	**95.24**

Tabel.1 ringkasan nilai pre-test dan post test

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: M. Hafizi Hanafi, Ahmad Tantoni

b. Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Rata-rata nilai pre-test sebesar 42.86 meningkat menjadi 95.24 pada post-test. Ini membuktikan bahwa metode pelatihan melalui materi, demonstrasi, dan praktik langsung efektif meningkatkan keterampilan peserta.

Kendala seperti kekurangan perangkat/ laptop sehingga salah satu dari peserta menggunakan handpone sendiri sehingga peserta merasakan kesulitan saat praktik lansung dan praktik mandiri. Selain itu, hasil karya twibbon yang dibuat peserta menunjukkan bahwa mereka mampu menerapkan prinsip dasar desain grafis secara kreatif. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta sesuai dengan tujuan kegiatan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain grafis pembuatan twibbon bagi siswa PKL SMK 1 Masbagik di PT. FiberNet telah berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam memahami dasar-dasar desain grafis dan pemanfaatan media digital. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap konsep desain grafis, penggunaan aplikasi Canva, serta pembuatan twibbon yang kreatif dan fungsional.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman praktis yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam menghasilkan karya desain grafis. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan waktu pelaksanaan, kegiatan tetap berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital peserta.

Diharapkan melalui pelatihan ini, siswa mampu mengaplikasikan keterampilan desain grafis dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia kerja nantinya, serta dapat mendukung berbagai kegiatan promosi, kampanye sosial, dan branding digital di lingkungan pendidikan maupun industri

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul *"Pelatihan Desain Grafis: Pembuatan Twibbon bagi Siswa PKL SMK 1 Masbagik di PT. FiberNet"* dapat terlaksana dengan baik dan laporan ini dapat disusun hingga selesai.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak/Ibu dosen pembimbing di STMIK Lombok yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan ini.
2. Manajemen dan staf PT. FiberNet yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan.
3. Kepala Sekolah serta guru pembimbing dari SMK 1 Masbagik yang telah memberikan izin dan dukungan kepada siswa PKL untuk mengikuti kegiatan ini.
4. Seluruh siswa peserta PKL SMK 1 Masbagik yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan pelatihan berlangsung.
5. Teman-teman seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bantuan, dukungan, dan doa yang diberikan.

7. REFERENSI

Badrul, M., Lutfiyana, N., Nurrahman, D., Wasesha, D. A., & Sariasih, F. A. (2022). Pemanfaatan Twibbon Sebagai Branding Sosial Media di POKJA TKQ/TPQ DKI Jakarta. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 27–35.

Gt, N. A. K. (2021). *Analisis Bentuk Dan Persepsi Personal Brand Pegiat Literasi Oleh Beberapa Pegiat Literasi Di*

Sumatera Utara. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA.

Jaslina, J., Ricky, R., Rasyidhy, F. A., Tanedy, J., & Kelvin, K. (2021). Pembuatan Brosur Untuk Sekolah Smk Negeri 1 Tanjungpinang Dan Pembuatan Spanduk Beserta Twibbon Untuk Sekolah Smk Negeri 1 Bintan Utara. *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, *3*(1), 830–840.

Merancang, P., Hijau, S., Pesawaran, K., Wicaksono, L., & Khairani, F. (2022). *Nuwo Abdimas*. *1*(1), 1–8.

Muzammil, A., Andi, H. J., Pravitasari, T., Alim, M. C., & Umamah, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster Berbasis Web Berbantuan Twibbon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak Lurus di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, *8*(4), 250–255.

Pratiwi, M. R., Mukaromah, M., & Yanuarsari, D. H. (2022). Pendampingan Desain Media Promosi Sekolah melalui Pendekatan Komunikasi Partisipatif. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2), 310. https://doi.org/10.33633/ja.v5i2.455

Pujiastuti, E., Dari, W., Prahartiwi, L. I., & Yuningsih, Y. (2024). Pengenalan dan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Unit Kerja Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang. *Dharma: Bogor Journal of Community Service*, *1*(2), 19–26.

SURYANINGSIH, F. A., & Fathan, F. (2022). *Cyber branding UIN Raden Mas Said Surakarta melalui instagram untuk meningkatkan brand awareness*. FUD/KPI.

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 91–102.

Wijayanti, P. A., & Utami, R. D. (2022). Pemanfaatan Media Twibbon Sebagai Upaya Pendidikan Karakter Islami Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6733–6741.

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: M. Hafizi Hanafi, Ahmad Tantoni