

## **PELATIHAN DESAIN POSTER DIGITAL UNTUK PROMOSI PARIWISATA BERBASIS TEKNOLOGI BAGI SISWA SMKS PGRI 4 DENPASAR**

**Luh Ketut Sri Widhiasih<sup>1)</sup>, Dewa Gede Agung Gana Kumara<sup>2)</sup>**

<sup>1,2)</sup>Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: [dewagana@unmas.ac.id](mailto:dewagana@unmas.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMK PGRI 4 Denpasar dalam membuat poster digital promosi pariwisata menggunakan aplikasi Canva. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa mengenai desain poster yang relevan dengan dunia kerja, serta minimnya kemampuan siswa dalam mengintegrasikan elemen desain dan bahasa Inggris pada media promosi. Kegiatan dilaksanakan melalui pre-test, pelatihan, pendampingan pembuatan poster, presentasi hasil, serta post-test. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan signifikan dalam keterampilan desain poster digital, meningkatnya motivasi belajar, serta pemahaman mengenai elemen penting poster promosi pariwisata berbahasa Inggris. Kegiatan berjalan dengan lancar dan mencapai target luaran sesuai rencana.

**Kata Kunci:** Poster Digital, Pariwisata, SMK, Pelatihan.

### **ANALISIS SITUASI**

SMK PGRI 4 Denpasar merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Kota Denpasar dan telah terakreditasi “A”. Sekolah ini menyelenggarakan beberapa program keahlian, di antaranya Akomodasi Perhotelan, Multimedia, dan Jasa Boga. Sebagai lembaga pendidikan vokasi, SMK PGRI 4 Denpasar memiliki peran strategis dalam mempersiapkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Salah satu sektor yang menjadi perhatian utama adalah sektor pariwisata, mengingat Bali merupakan destinasi wisata internasional yang terus berkembang dan membutuhkan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Transformasi digital yang terjadi pada berbagai sektor industri, termasuk pariwisata, telah mengubah cara promosi produk dan jasa kepada masyarakat. Saat ini, promosi destinasi wisata, hotel, restoran, maupun berbagai layanan pariwisata lainnya lebih banyak dilakukan melalui platform digital yang mengandalkan konten visual sebagai media komunikasi utama. Poster digital menjadi salah satu media promosi yang banyak digunakan karena mampu menyampaikan informasi secara cepat, menarik, dan mudah disebarluaskan melalui media sosial maupun platform digital lainnya. Oleh karena itu, kemampuan merancang media promosi digital menjadi salah satu kompetensi yang penting dimiliki oleh peserta didik SMK, khususnya pada bidang keahlian yang berkaitan dengan pariwisata dan perhotelan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut masih lebih banyak digunakan untuk kebutuhan komunikasi dan hiburan dibandingkan sebagai sarana pengembangan kompetensi kejuruan. Selain itu, siswa masih memiliki keterbatasan dalam memahami prinsip-prinsip dasar desain visual yang diperlukan dalam pembuatan media promosi digital. Keterbatasan tersebut meliputi kemampuan dalam mengatur tata letak (layout), memilih kombinasi warna yang sesuai, menggunakan tipografi secara efektif, menentukan elemen visual yang menarik, serta menyusun pesan promosi yang komunikatif.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pengalaman yang memadai dalam membuat poster digital yang sesuai dengan kebutuhan industri pariwisata. Sebagian besar siswa belum memahami unsur-unsur penting dalam poster promosi, seperti headline yang menarik, penggunaan gambar yang relevan, penyampaian informasi yang ringkas dan jelas, serta penyusunan call to action yang dapat mendorong audiens untuk melakukan tindakan tertentu. Akibatnya, poster yang dihasilkan masih cenderung berfokus pada aspek estetika semata dan belum mampu menjalankan fungsi promosi secara optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang dimiliki siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja, khususnya pada sektor pariwisata yang saat ini semakin mengedepankan pemasaran digital.

Permasalahan tersebut menjadi semakin penting untuk segera ditangani mengingat perkembangan industri pariwisata saat ini tidak hanya menuntut kemampuan pelayanan, tetapi juga kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung kegiatan promosi. Kemampuan membuat poster digital merupakan salah satu keterampilan yang dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, literasi digital, serta daya saing lulusan dalam menghadapi dunia kerja. Jika kompetensi tersebut tidak dikembangkan sejak dini, maka lulusan akan mengalami kesulitan beradaptasi dengan tuntutan industri yang semakin berorientasi pada teknologi informasi dan pemasaran digital.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan abad ke-21, dan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan produk digital yang lebih berkualitas. Tanjung dan Faiza (2019) menyatakan bahwa Canva merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan desain visual secara lebih mudah dan menarik. Selain itu, berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan media digital juga menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam menghasilkan media promosi yang kreatif dan komunikatif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan desain digital merupakan salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam menghadapi kebutuhan dunia kerja di era digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan media promosi yang sesuai dengan kebutuhan industri pariwisata. Salah satu alternatif solusi yang dapat dilakukan adalah melalui pelatihan desain poster digital menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini dipilih karena mudah digunakan, memiliki berbagai fitur desain yang mendukung proses pembelajaran, serta memungkinkan siswa menghasilkan poster digital yang menarik tanpa memerlukan kemampuan desain grafis tingkat lanjut.

Sebagai upaya untuk menjawab permasalahan tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar melaksanakan kegiatan “Pelatihan Desain Poster Digital untuk Promosi Pariwisata Berbasis Teknologi bagi Siswa SMK PGRI 4 Denpasar”. Kegiatan ini difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep poster promosi yang efektif, pengenalan dan pemanfaatan fitur-fitur Canva, praktik pembuatan poster digital promosi pariwisata, serta pendampingan dalam menghasilkan desain yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan industri pariwisata. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa memiliki kompetensi digital yang lebih baik, mampu menghasilkan media promosi yang kreatif dan profesional, serta memiliki kesiapan yang lebih tinggi dalam menghadapi tuntutan dunia kerja pada sektor pariwisata.

## **PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan hasil observasi, diskusi, dan wawancara yang dilakukan bersama Kepala SMK PGRI 4 Denpasar, Drs. I Ketut Suarya, M.Pd., diperoleh beberapa permasalahan yang dihadapi siswa terkait pemanfaatan teknologi digital dalam bidang promosi pariwisata sebagai berikut:

1. Siswa belum memahami prinsip-prinsip dasar desain poster digital yang efektif sebagai media promosi pariwisata.
2. Siswa masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan aplikasi desain digital, seperti Canva, untuk menghasilkan poster yang menarik, informatif, dan komunikatif.
3. Siswa belum memahami unsur-unsur penting dalam poster promosi pariwisata, seperti penggunaan visual yang relevan, penyusunan pesan promosi, tipografi, tata letak (layout), serta call to action yang efektif.
4. Siswa belum memiliki pengalaman yang memadai dalam merancang poster digital yang sesuai dengan kebutuhan promosi pada industri pariwisata berbasis digital.

## **SOLUSI YANG DIBERIKAN**

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra, Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar menawarkan solusi berupa Pelatihan Desain Poster Digital untuk Promosi Pariwisata Berbasis Teknologi menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi digital siswa

sekaligus membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri pariwisata.

Adapun bentuk solusi yang diberikan meliputi:

1. Pemberian materi tentang konsep dan karakteristik poster promosi pariwisata yang efektif, meliputi fungsi poster, elemen visual, penggunaan bahasa promosi, serta strategi penyampaian pesan yang menarik.
2. Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media desain digital, yang mencakup pengenalan fitur-fitur dasar, pemilihan template, pengaturan tata letak, penggunaan warna, tipografi, dan elemen grafis pendukung.
3. Praktik pembuatan poster digital promosi pariwisata, sehingga siswa dapat menerapkan secara langsung materi yang telah diberikan dalam bentuk produk nyata.
4. Pendampingan dan pemberian umpan balik terhadap hasil desain siswa, untuk membantu meningkatkan kualitas poster yang dihasilkan agar lebih sesuai dengan prinsip desain dan kebutuhan promosi pariwisata.
5. Evaluasi melalui pre-test dan post-test, untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa setelah mengikuti pelatihan.

Melalui solusi tersebut diharapkan siswa mampu menghasilkan poster digital promosi pariwisata yang kreatif, komunikatif, dan profesional, serta memiliki kompetensi digital yang lebih baik sebagai bekal menghadapi dunia kerja pada sektor pariwisata.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **a) Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan diawali dengan pembentukan Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Mahasaraswati Denpasar. Tim terdiri atas dosen pelaksana dan mahasiswa pendamping. Selanjutnya, tim melakukan observasi awal ke SMK PGRI 4 Denpasar melalui wawancara dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan terkait kemampuan siswa dalam desain poster digital untuk promosi pariwisata. Hasil identifikasi ini menjadi dasar penyusunan rancangan kegiatan pelatihan.

### **b) Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan, tim menyusun perangkat kegiatan yang meliputi materi pelatihan, modul penggunaan aplikasi Canva, contoh-contoh poster promosi pariwisata, serta instrumen pre-test dan post-test. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan, peserta kegiatan, serta kesiapan sarana dan prasarana pendukung.

### **c) Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan dilakukan secara luring di SMK PGRI 4 Denpasar dengan peserta siswa kelas X program keahlian perhotelan. Kegiatan diawali dengan pemberian pre-test untuk mengukur pengetahuan awal siswa terkait desain poster digital.

Selanjutnya, kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui beberapa sesi, yaitu:

1. Pengenalan konsep poster digital promosi pariwisata dan elemen desain yang efektif (headline, visual, tipografi, layout, dan call to action).
  2. Demonstrasi penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan poster digital.
  3. Praktik mandiri pembuatan poster digital promosi pariwisata oleh siswa menggunakan Canva.
  4. Presentasi hasil karya siswa dan diskusi umpan balik dari pemateri dan peserta lainnya.
- d) Tahap Evaluasi
- Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan melalui post-test dan analisis hasil karya siswa. Selain itu, peserta juga diberikan kuesioner umpan balik untuk mengetahui tingkat kepuasan dan manfaat pelatihan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai peningkatan keterampilan siswa dalam membuat poster digital promosi pariwisata.

Dari penjelasan tahapan di atas, maka metode pelaksanaan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1.** Metode Pelaksanaan

| No | Solusi                                                                                     | Metode Pelaksanaan                                                                                                                         |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Pelatihan Desain Poster Digital untuk Promosi Pariwisata Berbasis Teknologi bagi Siswa SMK | Sosialisasi konsep poster digital, pengenalan elemen desain promosi pariwisata, serta urgensi media promosi digital di industri pariwisata |
| 2  | Pelatihan penggunaan aplikasi Canva                                                        | Demonstrasi fitur Canva, pemilihan template, pengaturan layout, warna, tipografi, dan elemen visual                                        |
| 3  | Praktik pembuatan poster digital                                                           | Siswa membuat poster promosi pariwisata secara mandiri menggunakan Canva                                                                   |
| 4  | Pendampingan dan evaluasi hasil karya                                                      | Feedback langsung dari tim PkM serta presentasi hasil karya siswa                                                                          |
| 5  | Evaluasi hasil pelatihan                                                                   | Pre-test dan post-test serta kuesioner untuk mengukur peningkatan keterampilan                                                             |

## HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, topik yang dilatih adalah bagaimana merancang poster digital untuk promosi pariwisata dengan menggunakan media Canva. Peserta pelatihan adalah siswa kelas X jurusan perhotelan.



**Gambar 1.** Kegiatan pelatihan merancang poster digital untuk promosi pariwisata

Berdasarkan hasil pretest, 96,2s% siswa menyatakan sudah pernah membuat poster digital, dan sisanya belum pernah sama sekali. Peserta memperjelas topik yang mereka tuangkan dalam poster biasanya bertemakan tentang lingkungan, perundungan, biografi, promosi, sekolah, reproduksi, dan seni. Sedangkan aplikasi yang paling sering digunakan adalah Canva. Di awal pelatihan, peserta memiliki harapan untuk meningkatkan keterampilan membuat poster digital dan bagaimana menggunakannya dalam dunia kerja yang berhubungan dengan jurusan yang mereka pilih saat ini yaitu pariwisata (secara spesifik perhotelan). Berdasarkan hasil dari tes awal tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta sudah pernah membuat poster digital dengan Canva dengan berbagai topik, tetapi belum secara spesifik mengetahui penggunaannya dalam dunia kerja mereka di masa depan (pariwisata).

Kegiatan pelatihan dibagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama yaitu sesi pengenalan poster digital secara umum; dalam hal ini pembicara mengajak peserta berdiskusi tentang tujuan pembuatan poster digital dan elemen penting dalam poster digital untuk promosi pariwisata berbahasa Inggris. Menurut hasil observasi, masih banyak siswa yang belum secara spesifik mengetahui elemen poster digital seperti element Call to Action, dimana peserta harus berikutnya mengajak pembaca poster untuk melakukan sesuatu berkaitan dengan posternya, misalnya dengan kata 'Booking Now', Order Now', 'Grab it fast', dan lain-lain.

Berikutnya pembicara memberikan beberapa contoh poster digital untuk promosi pariwisata dan mengajak peserta untuk menemukan elemen penting yang ada dalam contoh poster tersebut. Terpantau bahwa peserta aktif mengamati poster dan berusaha mencari elemen apa yang masih perlu ditambahkan pada poster yang menjadi contoh. Setelah berhasil mengidentifikasi elemen penting dalam poster digital berbahasa Inggris tersebut, saatnya peserta melakukan praktik membuat poster digital untuk mempromosikan pariwisata. Mereka menggunakan gawai mereka untuk

membuat poster dengan aplikasi Canva. Sembari peserta mengerjakan posternya secara mandiri, tim mendampingi peserta yang masih memerlukan pendampingan. Dalam waktu 30 menit, peserta sudah mampu menghasilkan poster digital mereka sendiri yang sudah sesuai dengan elemen penting dalam poster. Peserta diberikan waktu untuk mempresentasikan hasil poster mereka di depan peserta lain untuk kemudian mendapatkan umpan balik dari peserta lain maupun dari pembicara.

Sebagai penutup, tim menyimpulkan kegiatan dan memberikan apresiasi bagi siswa karena telah aktif dan antusias saat pelatihan dilaksanakan. Peserta juga mengisi post test yang secara umum menunjukkan bahwa pelatihan design poster digital menggunakan Canva (1) membantu meningkatkan kemampuan dalam mendesign poster; (2) membuat aktivitas mendesign poster menjadi lebih mudah dan menyenangkan; (3) sangat membantu dalam proses membuat poster digital; (4) sangat memotivasi siswa; dan (5) sangat efektif. Peserta berharap waktu pelaksanaan diperpanjang sehingga hasilnya lebih maksimal. Secara keseluruhan, kegiatan berhasil dilakukan dengan lancar dan mencapai hasil yang diinginkan dan sesuai dengan perencanaan awal.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Unggulan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Mahasaraswati Denpasar telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pada metode pelaksanaan, yang meliputi: (1) pemberian pre-test, (2) pelatihan desain poster digital untuk promosi pariwisata berbasis teknologi menggunakan Canva, (3) diskusi materi pelatihan, (4) pendampingan peserta dalam pembuatan poster digital, (5) pemberian post-test, dan (6) penyusunan laporan akhir.

Secara umum, kegiatan PkM di SMKS PGRI 4 Denpasar berjalan dengan baik, lancar, dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ke depan, diperlukan kegiatan pendampingan lanjutan agar keterampilan siswa dalam desain poster digital berbasis teknologi dapat semakin berkembang dan berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Harris, J., Mishra, P., & Koehler, M. J. (2009). Teachers' technological pedagogical content knowledge and learning activity types: Curriculum-based technology integration reframed. *Journal of Research on Technology in Education*, 41(4), 393–416. <https://doi.org/10.1080/15391523.2009.10782536>
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70. <https://citejournal.org/volume-9/issue-1-09/general/what-is-technological-pedagogical-content-knowledge>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Saunders, M.J., 2014. *The Flipped Classroom: Its Effects on Student Academic Achievement, and Critical Thinking Skills in Mathematics in High Schools.*

- Schmidt, D. A., Baran, E., Thompson, A. D., Mishra, P., Koehler, M. J., & Shin, T. S. (2009). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): The development and validation of an assessment instrument for preservice teachers. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 123–149. <https://doi.org/10.1080/15391523.2009.10782544>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2).