



## Pelatihan Desain Kartu Nama dan Stiker Label Nama Pada Sekolah SMA Swasta Pangeran Antasari Labuhan Deli

### *Training on Name Card and Label Sticker Design at Pangeran Antasari Private High School in Labuhan Deli*

**John<sup>1\*</sup>, Rendy Prayogi<sup>2</sup>, Joko Bintarto<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Seni dan Desain, Progdil Desain Komunikasi Visual , Universitas Potensi Utama, Indonesia

Alamat Kampus: Jl. K.L Yos Sudarso Km, 6,5, No. 3-A, T. Mulia , Medan, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: [john0128thang@gmail.com](mailto:john0128thang@gmail.com)

#### **Article History:**

Received: May 28, 2025

Revised: June 12, 2025

Accepted: June 28, 2025

Published: July 03, 2025

**Keywords:** Canva, Name Card, Name Sticker Label, Qualitative Method, Training

**Abstract:** *This training aims to equip students of SMA Swasta Pangeran Antasari Helvetia Labuhan Deli with basic skills in designing and printing business cards as well as name label stickers, which they can utilize for academic purposes, organizational activities, or even small business opportunities. Additionally, this training encourages students to better understand their own potential and express it through functional visual media. In this training, the instructor uses the Canva application. The training method employed is an applicative or case study approach, starting with the introduction of the design tools to the participants before delivering the core materials. The case study method is an approach that emphasizes an in-depth analysis of a particular issue through detailed exploration. The outcome of this training provides participants with valuable skills and knowledge in utilizing easy-to-use, multi-platform design tools. These abilities will have a positive impact across various contexts, from education to entrepreneurship, and will continue to support participants in enhancing their creativity and broader design capabilities.*

#### **Abstrak**

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa SMA Swasta Pangeran Antasari Helvetia Labuhan Deli dengan kemampuan dasar dalam mendesain dan mencetak kartu nama serta stiker label nama, yang dapat mereka manfaatkan untuk kebutuhan akademis, organisasi, hingga peluang usaha kecil-kecilan. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong siswa untuk lebih mengenal potensi diri dan mengekspresikannya melalui media visual yang fungsional. Pada pelatihan ini pemateri menggunakan aplikasi Canva. Metode pelatihan yang digunakan adalah metode aplikatif atau studi kasus dengan teknik pelatihan memberikan materi terlebih dahulu dengan mengenalkan perangkat desain yang digunakan terlebih dahulu kepada para peserta pelatihan. Metode studi kasus merupakan pendekatan yang menekankan pada kajian mendalam dari satu permasalahan dengan cara mandalam. Hasil dari pelatihan ini memberikan peserta keterampilan dan pengetahuan berharga dalam memanfaatkan perangkat desain yang mudah dan multiplatform. Kemampuan ini akan memiliki dampak positif dalam berbagai konteks, dari pendidikan hingga kewirausahaan, dan akan terus membantu peserta dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain yang lebih luas.

**Kata Kunci:** Canva, Pelatihan, Kartu Nama, Metode Kualitatif, Sticker Label Nama

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan era digital dan industri kreatif saat ini sangat berkembang bahkan setiap daerah berlomba-lomba untuk meningkatkan kreativitas sumber daya manusianya masing-masing. Keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi yang penting dimiliki oleh generasi muda, termasuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Desain grafis ialah bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang paling efektif. (Tjahyadi & Antonio, 2023) Desain grafis juga merupakan salah satu bidang yang sangat mendukung untuk ikut bersaing dalam era digital dan industri kreatif. Menurut Kemendag tahun 2007 Industri kreatif didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. (Arifianti et al., 2017)

Kemampuan dalam mendesain kartu nama dan stiker label nama tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan teknologi dan seni visual, tetapi juga menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kreativitas, serta personal branding sejak dini. Bagi anak SMA pelatihan dasar desain grafis dapat dijadikan salah satu pilihan mata pelajaran tambahan atau mata pelajaran ekstrakurikuler di sekolah. Kartu nama merupakan salah satu hal yang penting untuk bertukar informasi karena penggunaan kartu nama memiliki tujuan yang berbeda dilihat dari siapa yang memberikan maupun yang menerima kartu bisnis tersebut. (Darmawan et al., 2021). Kartu nama juga merupakan media identitas profesional yang dapat memperkenalkan seseorang secara singkat dan efektif, sementara stiker label nama banyak digunakan untuk keperluan personal maupun bisnis, seperti penanda barang, kemasan produk, atau keperluan organisasi sekolah. Mempelajari pembuatan dua media tersebut dapat memberikan wawasan praktis kepada siswa mengenai desain, tipografi, tata letak, serta penggunaan perangkat lunak desain grafis sederhana seperti Canva, CorelDRAW, Adobe Photoshop atau Adobe Illustrator.

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa SMA Swasta Pangeran Antasari Helvetia Labuhan Deli dengan kemampuan dasar dalam mendesain dan mencetak kartu nama serta stiker label nama, yang dapat mereka manfaatkan untuk kebutuhan akademis, organisasi, hingga peluang usaha kecil-kecilan. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong siswa untuk lebih mengenal potensi diri dan mengekspresikannya melalui media visual yang fungsional. Pada pelatihan ini pemateri menggunakan aplikasi Canva, mengapa canva?. Canva merupakan sebuah tool desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online. Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial,

presentasi, poster, dokumen serta konten visual lainnya.(Yuliana et al., 2023)

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa mampu menghasilkan karya yang kreatif, memiliki nilai estetika dan fungsi, serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam lingkungan sekolah secara produktif. Selain itu mereka juga dapat mulai belajar berwirausaha dengan hasil desain mereka dengan menjualnya di unit produksi sekolah, sehingga selain mendapat pengalaman berwirausaha juga dapat mengkreasikan hasil desain di lingkungan sekolah atau lingkungan bermain.

## **2. METODE**

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.(Garaika & Darmanah, 2019). Penelitian secara umum terdiri dari dua mazhab besar yang dikenal dengan penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif.(Syahrizal & Jailani, 2023) Metode pelatihan yang digunakan adalah metode aplikatif atau studi kasus dengan teknik pelatihan memberikan materi terlebih dahulu dengan mengenalkan perangkat desain yang digunakan terlebih dahulu kepada para peserta pelatihan. Metode studi kasus merupakan pendekatan yang menekankan pada kajian mendalam dari satu permasalahan dengan cara mendalam. Maksudnya untuk peneliti yang mau menelaah sesuatu kasus yang karakternya tunggal sehingga peneliti dapat menggunakan pendekatan studi kasus dalam penelitian kualitatif. (Ultavia et al., 2023) Perangkat desain yang digunakan adalah Canva, adapun alasan kami menggunakan Canva karena peserta dapat mempraktekkan dengan PC dapat juga dengan perangkat smatphone.

SMA Swasta Pangeran Antasari Helvetia Labuhan Deli memiliki 2 buah lab namun saat kami melakukan pelatihan lab sedang dalam maintenance untuk digunakan dalam ujian akhir semester genap di sekolah tersebut, sehingga kami melakukan pelatihan di kelas. Namun dengan keterbatasan tersebut tidak membuat antusias peserta pelatihan menurun. Tahapan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang kami lakukan adalah sebagai berikut:

- 1.Tahap pertama dimulai dengan pengenalan pemateri kepada para peserta yakni siswa SMA Swasta Pangeran Antasari Helvetia Kecamatan Labuhan Deli kelas X-1.
- 2.Tahap kedua dimulai dari penyampaian materi secara teori dengan mengenalkan perangkat desain yang digunakan lalu menjelaskan beberapa tools yang ada di dalam Canva.
- 3.Tahap ketiga memberikan contoh cara penggunaan Canva kepada para peserta, mungkin

mereka sudah mengenal Canva sebagai perangkat pembuatan slide presentase.

4. Tahap keempat yaitu melakukan pelatihan dengan memberikan arahan kepada para peserta dengan terlebih dahulu mencatat pada selembar kertas yang telah disiapkan hal ini dilakukan karena kendala keterbatasan fasilitas yang sedang dilakukan maintenance. Materi yang disampaikan seperti berikut:

- Kegiatan pelatihan dimulai dengan membuat lembar kerja baru para peserta diminta untuk menuliskan perintah kerja atau langkah-langkah kerja yang disampaikan pemateri. Lalu secara acak pemateri memanggil 3 orang untuk mempraktekkannya hasil kerjanya dengan perangkat smartphone yang mereka punya.

- Selanjutnya peserta diarahkan untuk membuat berbagai objek seperti persegi, persegipanjang, segitiga, garis, dan lain-lain. Tetap dilakukan pemanggilan secara acak kepada para peserta secara bergantian untuk melakukan praktek tersebut. Hal ini dilakukan untuk melihat pemahaman para peserta pelatihan.

5. Tahap kelima setelah cukup dalam mengarahkan peserta dalam mengenal Canva dan menggunakan beberapa fitur atau tools yang ada di dalamnya. Kemudian masuk ke materi inti untuk membuat kartu nama dan stiker label nama, dengan menggunakan metode yang sama setiap beberapa langkah akan dipanggil secara acak bergantian untuk mempraktekkan di depan kelas dengan smartphonemereka masing-masing.

6. Tahapan terakhir merupakan sesi tanya jawab, apakah para peserta memahami dengan apa yang sudah dijelaskan dan dipraktekkan secara langsung. Hal ini untuk menganalisa dan mengetahui tingkat pemahaman serta kompetensi para peserta pelatihan.

### **3. HASIL DAN DISKUSI**

#### **1. Hasil Lokakarya dan pelatihan**

Pelatihan desain kartu nama dan stiker label nama pada Sekolah SMA Swasta Pangeran Antasari Labuhan Deli telah berhasil memberikan peserta pengetahuan dan keterampilan yang baru khususnya dalam bidang desain grafis. Peserta berhasil mengikuti tahapan atau langkah yang diberikan oleh pemateri, dengan keterbatasan yang dialami namun tidak mengurangi rasa ingin tahu dan semangat belajar mereka dengan bidang ilmu yang baru di tingkatan sekolah menengah atas ini. Dalam pelatihan ini peserta dianggap mampu mengikuti pelatihan dengan hasil analisa kami tercapai 85% tingkat keberhasilan peserta.

## 2. Memahami penggunaan perangkat Desain Canva

Dalam kegiatan ini pengenalan aplikasi perangkat desain Canva dalam pelatihan sangat penting agar peserta bisa menggunakannya.



**Gambar 1.** Pemateri menyampaikan tentang Canva dan cara menggunakannya

Dalam gambar diatas terlihat pelatihan antusias peserta mendengarkan materi yang dipaparkan oleh pemateri, Pelatihan cara menggunakan Canva dalam mendesain ini dilakukan mulai dari awal, dimulai dari pengenalan Canva, membuat objek desain, sampai membuat kartu nama dan sticker label nama.

## 3. Membuat sketsa Desain

Dalam kegiatan berikutnya peserta membuat desain sketsa di lembar kertas HVS yang dibagikan agar ketika mendesain di Canva dapat dengan mudah menuangkan ide-ide kreatif yang ingin dimasukkan. Sketsa manual merupakan tahapan dasar dalam melakukan produksi desain. Berikut contoh sketsa manual yang di buat:



**Gambar 2.** Contoh Salah satu sketsa manual untuk kartu nama

Walau hanya menggunakan smartphone namun tidak mengurangi kreativitas para peserta dengan imajinasi yang kreatif mereka dapat membuat kartu nama dan sticker label nama yang menarik dan unik. Berikut contoh salah satu karya peserta pelatihan



**Gambar 3.** Karya salah satu peserta atas nama Putri Ayu Arnizar Kelas X-1 SMAS Pangeran Antasari Helvetia Kecamatan Labuhan Deli

#### 4. Faktor pendukung dan faktor penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan dan lab yang sedang dalam maintenance, tetapi tidak menghalangi untuk kami berbuat lebih dan kreatif dalam pelaksanaan PKM ini.

## KESIMPULAN

Pelatihan desain kartu nama dan stiker label nama pada Sekolah SMA Swasta Pangeran Antasari Labuhan Deli memberikan peserta keterampilan dan pengetahuan berharga dalam memanfaatkan perangkat desain yang mudah dan multiplatform. Kemampuan ini akan memiliki dampak positif dalam berbagai konteks, dari pendidikan hingga kewirausahaan, dan akan terus membantu peserta dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain yang lebih luas. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut;

1. Peserta mengenal aplikasi Canva tidak hanya sebagai perangkat pembuatan slide presentase namun juga sebagai perangkat desain grafis yang mudah dan menarik
2. Melalui pelatihan ini peserta dapat menggunakan Canva untuk memulai usaha kecil yang menarik minat peserta dalam menggali kreativitas mereka secara intensif dikarenakan Canva sudah menyediakan template dan peserta dapat mengkreasikan ide mereka ke dalamnya.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada Bapak Syahfruddin, SS. selaku Kepala Sekolah Menengah Atas Swasta Pangeran Anatasari yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan kegiatan PKM di sekolah SMAS Pangeran Antasari Helvetia Kecamatan Labuhan Deli, serta kepada para peserta pelatihan yakni kelas X-1 SMAS Pangeran Antasari Helvetia Kecamatan Labuhan Deli yang mau ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan PKM ini. Kepada LPPM Universitas Potensi Utama yang telah membantu penulis dalam mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan PKM ini. Juga dengan pihak-pihak lainnya yang sudah ikut serta dalam pelaksanaan.

## DAFTAR REFERENSI

- Arifianti, R., Mohammad, D., & Alexandri, B.** (2017). Activation of creative sub-economic sector in Bandung City. *Jurnal AdBispreneur*, 2(3), 201–209.
- Darmawan, R., Nasuha, A., Zaman, L., & Armanto, H.** (2021). Sistem manajemen kartu nama dengan OCR dan ekstrak. *Journal of Intelligent Systems and Computation*, 3(2), 61–72.
- Garaika, & Darmanah.** (2019). *Metodologi penelitian*. Retrieved from <http://www.hira-tech.com>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S.** (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Qosim*, 1(1), 13–23.
- Tjahyadi, S., & Antonio, W.** (2023). Analisa pengaruh desain grafis pada konten media sosial terhadap daya tarik pengguna dari generasi Z di Kota Batam. *Journal on Education*, 5(3), 9523–9539.
- Ultavia, A. B., Jannati, P., & Malahati, F.** (2023). Kualitatif: Memahami karakteristik penelitian sebagai metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341–348.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., Syukria, S., PGRI Situbondo, & Timur, J.** (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.