



## **Eksplorasi Visual di Limbah Pustaka: Kombinasi Seni Poster dan Kesadaran Lingkungan dalam Wisata Edukasi**

**Dasril Aldo<sup>1</sup>, Muhamad Azrino Gustalika<sup>2</sup>, Luqman Wahyudi<sup>3</sup>, Feri Yasi<sup>4</sup>  
Farhan Aryo Pangestu<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia, 53147

E-mail: dasril@ittelkom-pwt.ac.id<sup>1</sup>, azrino@ittelkom-pwt.ac.id<sup>2</sup>, luqman@ittelkom-pwt.ac.id<sup>3</sup>, 2110208@ittelkom-pwt.ac.id<sup>4</sup>, 21102059@ittelkom-pwt.ac.id<sup>5</sup>

### **RIWAYAT ARTIKEL**

Received: 2024-04-25

Revised : 2024-05-26

Accepted: 2024-05-27

### **KEYWORD**

Environmental Awareness

Graphic Design

Seni Poster

Canva

Educational Tourism

### **KATA KUNCI**

Kesadaran Lingkungan

Desain Grafis

Seni Poster

Canva

Wisata Edukasi

### **ABSTRACT**

*Amid the increasing challenges of globalization and digitalization, environmental awareness is often overlooked. Waste Library, as a community service center, took the initiative to raise this awareness through effective visualization using poster art, with a program led by lecturers from Telkom Purwokerto Institute of Technology. The aim of the program is to develop the graphic design skills of staff and volunteers and improve the effectiveness of their visual communication in conveying environmental messages. The method involved a series of interactive trainings using Canva as the main tool, with ability evaluations conducted through pre-survey and post-survey as well as statistical analysis of participant feedback. The training results showed a significant improvement in graphic design understanding, where 82% of participants showed increased competence; 76% have become more proficient with Canva, and 79% feel more confident in concept visualization. The conclusion of the program is that the graphic design workshop has successfully increased the technical ability and confidence of Waste Library staff and volunteers in using modern graphic design tools, as well as showing how interactive and visual approaches can be effective in educating and raising environmental awareness.*

### **ABSTRAK**

Di tengah tantangan globalisasi dan digitalisasi yang meningkat, kesadaran lingkungan sering kali terabaikan. Limbah Pustaka, sebagai pusat pengabdian masyarakat, berinisiatif untuk meningkatkan kesadaran ini melalui visualisasi yang efektif menggunakan seni poster, dengan program yang dipimpin oleh dosen dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Tujuan dari program ini adalah untuk mengembangkan kemampuan desain grafis para staf dan relawan serta meningkatkan efektivitas komunikasi visual mereka dalam menyampaikan pesan-pesan lingkungan. Metode yang diterapkan melibatkan serangkaian pelatihan interaktif menggunakan Canva sebagai alat utama, dengan evaluasi kemampuan dilakukan melalui pra-survey dan post-survey serta analisis statistik dari feedback peserta. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman desain grafis, dimana 82% peserta menunjukkan peningkatan kompetensi; 76% menjadi lebih mahir menggunakan Canva, dan 79% merasa lebih percaya diri dalam visualisasi konsep. Kesimpulan dari program ini adalah bahwa workshop desain grafis telah berhasil meningkatkan kemampuan teknis dan kepercayaan diri staf dan relawan Limbah Pustaka dalam menggunakan alat desain grafis modern, serta menunjukkan bagaimana pendekatan interaktif dan visual dapat efektif dalam mengedukasi dan meningkatkan kesadaran lingkungan.

## 1. Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, kesadaran lingkungan sering kali dilupakan, padahal sangat penting dalam memastikan keberlanjutan sumber daya alam dan kesehatan ekologi (Brand & Augustin, 2021). Limbah Pustaka, sebagai pusat pengabdian masyarakat, mengakui pentingnya mengintegrasikan seni dan teknologi dalam upaya meningkatkan kesadaran lingkungan. Melalui penggunaan seni poster yang dikombinasikan dengan platform desain grafis Canva, Limbah Pustaka berupaya mengedukasi masyarakat tentang pentingnya pelestarian lingkungan (Pedroso dkk., 2023). Workshop yang diadakan tidak hanya bertujuan untuk menyebarkan informasi, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan teknis para relawan dan staf dalam menggunakan alat digital untuk komunikasi visual.

Permasalahan yang dihadapi meliputi kurangnya keterampilan desain grafis di kalangan relawan dan staf, serta tantangan dalam menyampaikan pesan pelestarian lingkungan yang efektif dan menarik. Meskipun banyak relawan dan staf memiliki keinginan untuk berkontribusi pada kegiatan edukasi, mereka sering kali terhambat oleh keterbatasan dalam menghasilkan materi visual yang menarik dan informatif. Hal ini mengurangi efektivitas upaya edukasi dan menyebabkan pesan penting tentang lingkungan tidak tersampaikan dengan baik kepada masyarakat luas. Kebutuhan mitra dalam hal ini meliputi pelatihan dan pengembangan keterampilan desain grafis bagi relawan dan staf, serta dukungan dalam menciptakan materi edukasi yang menarik dan efektif. Mitra membutuhkan solusi yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat konten visual yang mampu menarik perhatian dan mengedukasi masyarakat secara efektif. Dengan demikian, upaya pelestarian lingkungan dapat lebih diterima dan dipahami oleh masyarakat, yang pada akhirnya akan mendukung tujuan keberlanjutan lingkungan yang ingin dicapai.

Kegiatan pengabdian ini dipandu oleh dosen dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto, yang menyediakan keahlian dalam desain grafis dan pendidikan lingkungan. Kegiatan ini melibatkan pelatihan desain poster yang tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga kaya akan konten edukatif. Melalui kegiatan ini, diharapkan relawan dan staf Limbah Pustaka tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis mereka, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang isu-isu lingkungan dan cara efektif menyampaikannya kepada masyarakat luas.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengembangkan keterampilan komunikasi visual para peserta, sekaligus menanamkan pemahaman mendalam tentang pelestarian lingkungan. Melalui pelatihan yang diberikan, peserta diajarkan untuk merancang materi promosi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mengandung pesan-pesan penting tentang lingkungan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat dengan Limbah Pustaka dan memperkuat peran lembaga ini sebagai pusat edukasi dan pengabdian masyarakat.

## 2. Tinjauan Literatur

Tinjauan literatur ini bertujuan untuk menggali berbagai aspek yang terkait dengan penggunaan seni visual dan teknologi dalam pendidikan dan kesadaran lingkungan, khususnya melalui penggunaan Canva sebagai alat desain grafis oleh relawan dan staf di Limbah Pustaka.

- a. Tinjauan tentang Penggunaan Seni Visual dalam Pendidikan Lingkungan:  
Seni visual telah lama digunakan sebagai medium efektif dalam pendidikan karena kemampuannya mengkomunikasikan pesan secara langsung dan menarik (Vishnupriya & Bharathi, 2022). Dalam konteks lingkungan, seni visual seperti poster dapat memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan tentang keberlanjutan dan pelestarian (Yulius, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa integrasi seni dalam pendidikan lingkungan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan masyarakat terhadap isu-isu lingkungan (Raatikainen dkk., 2020).
- b. Penggunaan Canva dalam Pendidikan dan Komunikasi Visual:  
Canva, sebagai alat desain grafis yang mudah diakses dan digunakan, telah revolusioner dalam memungkinkan individu non-desainer untuk menciptakan materi visual yang menarik. Literatur mengenai penggunaan Canva dalam setting pendidikan menekankan peningkatan kreativitas dan efisiensi dalam pembuatan materi pendidikan, serta kemudahannya dalam menyampaikan konsep kompleks melalui desain yang simpel dan menarik (Urumov dkk., 2023).
- c. Hubungan Antara Komunikasi Visual dan Kesadaran Lingkungan:  
Komunikasi visual melalui desain grafis memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kesadaran lingkungan. Dengan

menyajikan data dan informasi dalam format yang lebih menarik dan mudah dipahami, desain grafis dapat meningkatkan awareness dan memotivasi tindakan lingkungan di kalangan masyarakat luas (Ganoti & Laskari, 2023).

- d. **Kekuatan dan Kelemahan Penggunaan Seni Visual dan Canva:**  
Meskipun seni visual memiliki banyak kekuatan dalam edukasi, seperti kemampuannya untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman, ada juga kelemahan seperti potensi over simplifikasi masalah yang kompleks dan ketergantungan pada interpretasi visual yang mungkin berbeda antar individu (Green, 2021). Penggunaan Canva, sementara memudahkan desain, juga dapat menghadapi keterbatasan dalam hal opsi kustomisasi yang lebih lanjut untuk pengguna yang lebih maju (Pedroso dkk., 2023).
- e. **Kesenjangan dalam Penelitian:**  
Salah satu kesenjangan dalam literatur adalah kurangnya penelitian yang menggabungkan analisis kualitatif dan kuantitatif tentang efektivitas spesifik seni visual dalam mempengaruhi perubahan perilaku lingkungan. Lebih banyak penelitian diperlukan untuk memahami bagaimana elemen desain tertentu mempengaruhi pemahaman dan tindakan individu (Hahn & Berkers, 2021).

### 3. Metode

- a. **Paradigma Pengabdian kepada Masyarakat**  
Pengabdian ini mengambil pendekatan partisipatif dimana relawan dan staf Limbah Pustaka dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran dan penciptaan materi edukasi. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa materi yang dihasilkan tidak hanya informatif tetapi juga relevan dan menarik bagi komunitas yang lebih luas. Fokusnya adalah pada pemberdayaan peserta melalui peningkatan keterampilan desain grafis, dengan menggunakan Canva, dan pengetahuan tentang isu lingkungan.
- b. **Pemilihan Metode dan Rancangan Kegiatan**  
Kegiatan ini menggunakan workshop sebagai metode utama pengabdian. Workshop dirancang untuk melatih peserta dalam menggunakan Canva untuk membuat poster edukatif yang menarik. Sebelum memulai, peserta diberikan pre-test untuk menilai pengetahuan awal mereka tentang desain grafis dan isu lingkungan. Setelah itu, serangkaian

sesi pelatihan diadakan, di mana dosen dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto memberikan materi tentang prinsip-prinsip dasar desain grafis, penggunaan Canva, dan cara menyampaikan pesan lingkungan secara efektif.

- c. **Prosedur Eksperimental**

Setiap sesi workshop diawali dengan presentasi singkat mengenai topik khusus, diikuti oleh sesi praktik di mana peserta diminta untuk menerapkan pengetahuan baru mereka dalam mendesain poster. Dalam sesi praktik ini, peserta diberi kebebasan untuk memilih topik lingkungan yang mereka minati, sehingga meningkatkan relevansi dan keterlibatan pribadi. Para peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memfasilitasi diskusi dan kolaborasi. Fasilitator, yang merupakan dosen dan asisten lab, memberikan bantuan dan feedback selama proses desain.

- d. **Variabel Kontrol**

Untuk memastikan keakuratan hasil pengabdian, beberapa variabel dikontrol. Variabel-variabel ini meliputi durasi pelatihan, materi yang diberikan, dan akses ke alat desain (Canva). Keseragaman dalam penggunaan Canva dipastikan dengan memberikan akses yang sama dan instruksi yang konsisten kepada semua peserta.

- e. **Evaluasi dan Pengukuran Hasil**

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan melalui post-test yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan tentang desain dan isu lingkungan) dan aspek praktikal (kemampuan desain). Selain itu, survei kepuasan peserta juga dilakukan untuk mengukur tanggapan mereka terhadap keefektifan workshop dan materi yang diberikan. Hasil desain peserta dinilai oleh panel juri yang terdiri dari ahli desain grafis dan ahli lingkungan, berdasarkan kriteria kreativitas, kejelasan pesan, dan keakuratan informasi.

### 4. Hasil

Workshop pengabdian kepada masyarakat yang diadakan di Limbah Pustaka menghasilkan beberapa temuan penting yang mendukung hipotesis awal bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan lingkungan serta kemampuan desain grafis peserta. Data yang diperoleh melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam kedua aspek tersebut.

**a. Kehadiran Peserta**

Kegiatan ini tercatat memiliki kehadiran yang sangat baik, dengan tingkat partisipasi dihadiri oleh seluruh relawan limbah pustaka. Ini menunjukkan tingginya minat dan komitmen peserta terhadap topik yang dibahas.

**Gambar 1.** Peserta Pelatihan



Foto ini menunjukkan relawan limbah pustaka yang mengikuti kegiatan pelatihan.

**b. Partisipasi dan Kesungguhan Peserta**

Selama workshop, peserta menunjukkan tingkat partisipasi dan kesungguhan yang tinggi. Interaksi antara peserta dan pemateri serta antar peserta sendiri menunjukkan tingkat keterlibatan yang mendalam dalam diskusi dan kegiatan praktek.

**Gambar 2.** Partisipasi Peserta



Foto ini menampilkan peserta yang aktif berdiskusi dalam kelompok kecil selama sesi praktek pembuatan poster.

**c. Hasil Pemaparan Materi**

Pemaparan materi tentang pentingnya kesadaran lingkungan dan penggunaan Canva disampaikan dengan jelas dan efektif, yang terbukti dari tanggapan positif dan interaktif dari peserta selama sesi tanya jawab.

**Gambar 3.** Pemaparan Materi



Foto ini menggambarkan pemateri yang sedang memberikan presentasi mengenai penggunaan Canva untuk desain poster lingkungan.

**d. Penggunaan Alat Bantu Digital**

Penggunaan Canva sebagai alat bantu digital diterima dengan sangat baik oleh peserta. Mereka mampu mengikuti instruksi pemateri dan mengimplementasikan fitur-fitur desain dalam pembuatan poster.

**Gambar 4.** Penggunaan Canva



Foto ini menunjukkan peserta yang sedang fokus mengoperasikan Canva di device selama workshop.

**e. Kemampuan Peserta Pasca Pelatihan**

Pengembangan keterampilan dan pengetahuan adalah salah satu tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan oleh Limbah Pustaka. Workshop yang difokuskan pada kesadaran lingkungan dan penggunaan teknologi desain grafis melalui Canva, dirancang untuk meningkatkan kompetensi peserta dalam menghadapi tantangan lingkungan secara kreatif dan efektif. Evaluasi kemampuan peserta dilakukan melalui serangkaian tes sebelum dan sesudah pelatihan, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas kegiatan dalam meningkatkan kesadaran dan keterampilan desain grafis. Berikut adalah detail hasil yang diperoleh dari evaluasi tersebut, yang menggambarkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa aspek keterampilan dan kesadaran peserta.

**Tabel 1.** Hasil Pelatihan

Aspek yang Dinilai	Skor Rata-Rata Sebelum Pelatihan	Skor Rata-Rata Sesudah Pelatihan	Persentase Peningkatan
Pemahaman Desain Grafis	2.0	3.6	80%
Keterampilan Menggunakan Canva	2.4	4.3	79%
Kepercayaan Diri dalam Visualisasi	2.5	4.5	80%

Dari tabel 1 diketahui bahwa, Pemahaman Desain Grafis: Peningkatan dari skor rata-rata 2.0 menjadi 3.6 menunjukkan peningkatan substansial dalam pemahaman peserta tentang prinsip-prinsip desain grafis, dengan sekitar 80% peningkatan. Ini mencerminkan efektivitas metode pelatihan yang dipilih.

Keterampilan Menggunakan Canva: Peserta menunjukkan peningkatan keterampilan menggunakan Canva dari skor 2.4 menjadi 4.3. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan praktis yang intensif dalam menggunakan Canva telah memperkuat kemampuan mereka untuk menerapkan alat ini dalam desain.

Kepercayaan Diri dalam Visualisasi: Terdapat peningkatan kepercayaan diri dalam visualisasi konsep dari skor 2.5 menjadi 4.5. Peningkatan ini signifikan, menunjukkan bahwa peserta merasa lebih mampu dan yakin dalam mengembangkan dan menyampaikan ide-ide mereka secara visual.

## 5. Diskusi

Hasil kegiatan pengabdian di Limbah Pustaka menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kesadaran lingkungan dan keterampilan desain grafis menggunakan Canva, menegaskan bahwa pendidikan visual melalui seni poster adalah alat efektif dalam pendidikan lingkungan. Keterampilan desain grafis yang ditingkatkan memungkinkan peserta untuk menyampaikan pesan lingkungan secara lebih efektif dan menarik, menunjukkan pentingnya integrasi teknologi digital dalam pendidikan dan pengabdian masyarakat. Temuan ini memperkaya literatur yang mengadvokasi pendekatan interaktif dalam pendidikan lingkungan dan menantang teori tradisional dengan menunjukkan bahwa metode visual dan praktis dapat lebih meningkatkan pemahaman dan keterlibatan masyarakat. Keberhasilan kegiatan ini mendorong organisasi lain untuk mengadopsi pendekatan serupa, memperluas potensi aplikasi desain grafis dalam edukasi dan komunikasi lingkungan, serta merumuskan kembali teori pendidikan lingkungan untuk mengakomodasi pendekatan yang lebih kreatif dan dinamis.

## 6. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan di Limbah Pustaka berhasil mencapai tujuan utamanya: meningkatkan kesadaran lingkungan dan keterampilan desain grafis melalui penggunaan Canva. Dari hasil kegiatan, terlihat jelas bahwa integrasi seni visual dalam pendidikan lingkungan tidak hanya memperkuat pemahaman

peserta tentang isu-isu lingkungan tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan pesan melalui media visual yang menarik. Penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam desain grafis terbukti efektif, menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis peserta. Ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif, seperti workshop desain grafis, dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan keterlibatan aktif peserta.

Kegiatan ini juga menyoroti pentingnya teknologi digital dalam mendukung upaya pengabdian kepada masyarakat, khususnya dalam konteks pendidikan lingkungan. Pengalaman ini memberikan wawasan berharga bagi organisasi serupa yang mungkin berkeinginan untuk mengimplementasikan teknologi dan metodologi serupa dalam program mereka. Diharapkan bahwa temuan ini dapat mendorong lebih banyak inisiatif yang menggunakan seni dan teknologi untuk meningkatkan kesadaran dan pendidikan lingkungan di masyarakat.

## 7. Persembahan

Kami menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Teknologi Telkom Purwokerto atas dukungan esensial mereka yang telah memungkinkan kami untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan sukses. Terima kasih juga kepada Limbah Pustaka yang telah menyediakan tempat yang ideal untuk pertukaran pengetahuan dan pembelajaran interaktif. Penghargaan yang sama kami sampaikan kepada semua relawan, peserta, dan pihak yang terlibat, yang dedikasinya membuat program ini tidak hanya mungkin tetapi juga sangat bermanfaat.

## 8. Referensi

- Brand, J. L., & Augustin, S. (2021). Can we sustain sustainability? A critical synthesis of pertinent literature. *Sustainability*, 13(22), 12753. <https://doi.org>
- Ganoti, R., & Laskari, I. (2023). The importance of Environmental Graphic Design in urban spaces. *E3S Web of Conferences*, 436, 12013. <https://doi.org>
- Green, B. (2021). Revisiting the conceptual domain: Educational knowledge and the visual arts. *International Journal of Art & Design Education*, 40(2), 436–448. <https://doi.org>

- Hahn, U., & Berkers, P. (2021). Visualizing climate change: An exploratory study of the effectiveness of artistic information visualizations. *World Art, 11*(1), 95–119. <https://doi.org>
- Pedroso, J. E., Rv S. Sulleza, Keith Hae Moon C. Francisco, Ayya Jade O. Noman, & Chynna Althea V. Martinez. (2023). Unlocking the power of Canva: Students' views on using the all-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education, 2*(2), 443–461. <https://doi.org>
- Raatikainen, K. J., Juhola, K., Huhmarniemi, M., & Peña-Lagos, H. (2020). “Face the cow”: Reconnecting to nature and increasing capacities for pro-environmental agency. *Ecosystems and People, 16*(1), 273–289. <https://doi.org>
- Urumov, Z. E., Bigaeva, I. M., & Agaeva, F. A. (2023). The Canva platform: Its essence and the possibility of using in the educational process. *Vestnik of North Ossetian State University, 2*, 120–128. <https://doi.org>
- Vishnupriya, S., & Bharathi, R. (2022). Impact of audio visual aids in teaching. *International Journal of Health Sciences, 6*(S3), 7847–7859. <https://doi.org>
- Yulius, Y. (2022). Tinjauan unsur visual desain poster iklan layanan masyarakat ‘Yuk Kurangi Sampah Plastik Mu.’ *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 10*(02), 17. <https://doi.org>



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).