

PELATIHAN KREATIVITAS VISUAL POSTER KAMPANYE PRAKTIK BAIK SDGs OSIS SMA N 1 TERNATE

Yusrina^{1)*}, Roni Kurniawan²⁾

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun, Indonesia

Penulis1 rina7432@gmail.com

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun, Indonesia

Penulis2@email.com

(*) Corresponding Author

Artikel Info : Diterima : 22-09-2025 | Direvisi : 10-10-2025 | Disetujui : 31-10-2025

Abstract

SDGs/TPB (Tujuan Pembangunan Berkelanjutan) tidak bisa dicapai apabila tidak ada Kerjasama antar seluruh lapisan masyarakat, tidak terkecuali pelajar. OSIS sebagai salah satu organisasi sekolah menjadi wadah aspirasi warga sekolah. Seyogyanya OSIS menjadi agen yang mengkampanyekan Praktik Baik SDGs kepada seluruh warga sekolah. Tujuan pelatihan ini yaitu peserta pelatihan menjadi agen perubahan dalam mewujudkan SDGs 2030. Metode pelatihan terdiri atas (i) tahap persiapan; (ii) pelaksanaan; dan (iii) evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan OSIS mampu mendesain poster kampanye bertema SDGs. Kreativitas peserta pelatihan meningkat setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Poster Kampanye yang didesain oleh peserta pelatihan selanjutnya dibagikan pada media sosial dan dipajang di mading sekolah.

Keywords: SDGs, Poster Kampanye, Kreativitas Visual

1. PENDAHULUAN

SDGs atau *Sustainable Development Goals* dibangun berdasarkan lintasan historis yang telah dirintis oleh negara-negara dan PBB, termasuk *The Economic and Social Council* (ECOSOC) yang merupakan salah satu organisasi bagian dari PBB. Agenda SDGs berisi 17 Tujuan/ *Goals* yang tersebar ke dalam empat pilar pembangunan berkelanjutan, yaitu Pilar Pembangunan Sosial, Pilar Pembangunan Ekonomi, Pilar Pembangunan Lingkungan, serta Pilar Hukum dan Tata Kelola (Statistik, 2024).

Sebagai wujud komitmen politik pemerintah untuk melaksanakan agenda SDGs, Presiden Joko Widodo telah menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) SDGs Nomor 59 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan. Perpres tersebut sekaligus merupakan komitmen agar pelaksanaan dan pencapaian SDGs dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan banyak pihak, baik pemerintah tingkat nasional maupun daerah, serta kelompok-kelompok masyarakat, antara lain akademisi dan pakar, filantropi dan pelaku usaha, serta organisasi masyarakat sipil dan media (Perpres, 2017).

Pentingnya membekali pemahaman individu terkait isu global tidak hanya sebatas pemahaman saja, akan tetapi juga menciptakan kesadaran dan bertanggung jawab bersama untuk mengatasi masalah global. Menumbuhkan kesadaran individu untuk ikut berpartisipasi dalam menuykseskan SDGs 2030 merupakan langkah konkret untuk

menyiapkan agen perubahan positif dalam menjawab tantangan global. Selain itu dibutuhkan media untuk menyebarluaskan informasi terkait praktik baik SDGs.

Poster adalah media yang berbentuk visual yang mengkombinasikan antara tulisan dan gambar yang dapat memberikan informasi atau dapat dipublikasikan kepada masyarakat atau khalayak luas (Widiarti, 2024). Poster yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi melalui pemanfaatan komputer, smartphone, tablet, atau gawai lainnya ataupun poster yang dibuat dengan tulisan tangan kemudian difoto sehingga berwujud digital merupakan pengertian dari poster digital (Multi, 2021).

Poster kampanye merupakan poster yang bertujuan untuk mencari simpati dari masyarakat (kartini, 2024). Poster kampanye biasanya digunakan untuk kepentingan politik. Namun, poster kampanye juga sering digunakan untuk mengkampanyekan pemanasan global. Poster kampanye dianggap dapat menjadi media untuk menyebarluaskan dan mencari simpati pembaca terkait tema praktik baik SDGs.

Pelatihan adalah program yang disusun sedemikian rupa secara terjadwal dalam bidang keterampilan/pengetahuan maupun sikap melalui tahap proses belajar untuk memperkuat efektivitas kinerja kegiatan atau pekerjaan (Agustina, 2018).

Kreativitas merupakan ciri keberanian manusia yang menggemarkan siapa dirinya dan apa menjadi apa manusia tersebut di kemudian hari. Di dalam setiap tindakan kreativitas, individu merasakan terjalannya hubungan yang baik antara diri sendiri dengan orang lain. Ketika moment tersebut terjadi, orang yang berfikir kreatif akan memandang dirinya sebagai individu yang diliputi rasa senang, imajinasi yang luar biasa, dan pemberdayaan diri yang lebih baik tanpa ada rasa takut terhadap hal yang mebatasi dirinya. Sikap-sikap itulah yang membawa dirinya untuk terus membangkitkan gairah-gairah kreatif (Muqodas, 2015).

Visual merupakan salah satu unsur penting desain grafis, visual memiliki fungsi sebagai penyampai dan penguat pesan dalam iklan, visual dapat berupa gambar manual, hasil foto, ilustrasi gabungan manual dan digital, bahkan dapat berupa rekayasa font (Agustina, 2018). Kreativitas visual merupakan suatu kemampuan yang melibatkan proses pemilihan dan pengolahan elemen-elemen visual yang menarik, dengan tujuan memenuhi kebutuhan tertentu. (Kartini, 2024).

Poster adalah media yang berbentuk visual yang mengkombinasikan antara tulisan dan gambar yang dapat memberikan informasi atau dapat dipublikasikan kepada masyarakat atau khalayak luas (Widiarti, 2024). Poster yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi melalui pemanfaatan komputer, smartphone, tablet, atau gawai lainnya ataupun poster yang dibuat dengan tulisan tangan kemudian difoto sehingga berwujud digital merupakan pengertian dari poster digital (Multi, 2021).

SMA Negeri 1 Kota Ternate, merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Maluku Utara, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia SMA ini memiliki berbagai organisasi kesiswaan, salah satunya OSIS. Organisasi Siswa Intra Sekolah atau OSIS merupakan salah satu organisasi yang wajib dimiliki oleh setiap sekolah menengah termasuk SMP dan SMA (Ngaba, 2020). OSIS berfungsi sebagai wadah aspirasi siswa dan melaksanakan berbagai kegiatan. Penulis optimis OSIS bisa berpartisipasi mengkampanyekan praktik baik SDGs pada warga sekolah.

Ada beberapa indikator yang menjadi target pencapaian sesuai dengan solusi yang ditawarkan melalui kegiatan pelaksanaan pelatihan ini antara lain: i) meningkatkan pengetahuan dan wawasan OSIS SMA tentang SDGs; ii) meningkatkan kemampuan dan keterampilan mendesain poster menggunakan Canva; iii) OSIS melakukan inovasi dan kreativitas visual; iv) Osis menjadi agen perubahan dalam mewujudkan SDGs 2030.

2. METODE PELAKSANAAN/METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan metode pelatihan, diskusi, dan pendampingan secara langsung. Metode pelatihan digunakan untuk menyampaikan bagaimana membuat desain visual poster kampanye Praktik Baik SDGs. Metode diskusi digunakan sebagai ruang bagi anggota OSIS untuk mempertanyakan hal-hal yang masih kurang dipahami. Sedangkan metode pendampingan secara langsung bertujuan untuk mempermudah para peserta kegiatan dalam mengimplementasikan desain visual poster kampanye. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMA N 1 Kota Ternate dan yang menjadi objek pelatihan adalah keseluruhan anggota OSIS SMA N 1 Kota Ternate yang berjumlah 45 orang.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan tiga tahap, yaitu i) persiapan dimulai dari cek profil mitra pengabdian untuk memastikan kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang timbul serta jaringan internet yang memadai dalam pelaksanaan webinar online. Selanjutnya, membuat bahan materi berupa modul pelatihan; ii) Pelaksanaan pemaparan materi yang disampaikan oleh narasumber meliputi gambaran umum 17 Praktik Baik SDGs, Poster digital, aplikasi Canva, pembuatan akun, manfaat penggunaan, dan tutorial singkat. Pada saat pelaksanaan peserta juga dibagikan modul pelatihan yang sebelumnya telah disusun. iii) pasca pelaksanaan, pada tahap akhir kegiatan peserta diberikan kuesioner online yang berisi beberapa pertanyaan terkait materi yang disampaikan. Indikatornya antara lain kemudahan penggunaan, kejelasan materi yang disampaikan, dan manfaat yang dirasakan oleh peserta. Hal tersebut dibuat sebagai bentuk evaluasi.

Partisipasi mitra dalam kegiatan ini adalah berperan sebagai peserta kegiatan yang akan mengikuti kegiatan pelatihan kreatifitas visual poster kampanye Praktik Baik SDGs. Ketika kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini telah selesai dilaksanakan, maka kami sebagai tim akan tetap melakukan evaluasi dan refleksi terhadap perkembangan aktualisasi kampanye praktik baik SDGs di SMA N 1 Kota Ternate.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pelatihan Kreatifitas Visual Poster Kampanye Praktik Baik SDGs yang dilakukan oleh tim dari Universitas Khairun di SMA N 1 Ternate bertujuan untuk menciptakan kesadaran dan bertanggung jawab untuk mengatasi masalah global.

Peserta kegiatan merupakan OSIS SMA N 1 Kota Ternate. Berikut rangkaian kegiatan Pelatihan Kreativitas Visual Poster Kampanye Praktik Baik SDGs:

1. Menyampaikan Materi SDGs

TPB/SDGs merupakan komitmen global dan nasional dalam upaya untuk menyejahterakan masyarakat mencakup 17 tujuan dan sasaran global tahun 2030 yang dideklarasikan baik oleh negara maju maupun negara berkembang di Sidang Umum PBB pada September 2015. Tujuh belas tujuan tersebut yaitu: (i) Tanpa Kemiskinan; (ii) Tanpa Kelaparan; (iii) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (iv) Pendidikan Berkualitas; (v) Kesetaraan Gender; (vi) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (vii) Energi Bersih dan Terjangkau; (viii) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (ix) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (x) Berkurangnya Kesenjangan; (xi) Kota dan Permukiman yang Berkelaanjutan; (xii) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (xiii)

Penanganan Perubahan Iklim; (xiv) Ekosistem Lautan; (xv) Ekosistem Daratan; (xvi) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; (xvii) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan. Tujuh belas tujuan pembangunan berkelanjutan tersebut disampaikan kepada seluruh peserta pelatihan. Berikut dokumentasi kegiatan menyampaikan materi SDGs.



Gambar 1 Narasumber menyampaikan materi SDGs

2. Menyampaikan Materi Canva

Aplikasi Canva merupakan alat desain grafis yang sangat populer dan mudah digunakan, yang memungkinkan siapa saja, termasuk peserta pelatihan, untuk membuat desain visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. Pada pelatihan ini, Canva dipilih sebagai aplikasi utama untuk membuat poster SDGs karena fitur-fiturnya yang ramah pengguna dan fleksibilitasnya dalam menyusun berbagai elemen desain. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan dasar dalam menggunakan Canva untuk mendesain poster kampanye SDGs yang efektif. Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai berbagai aspek yang diajarkan selama pelatihan.

i) Pendaftaran dan Pengenalan Antarmuka Canva

Langkah pertama dalam pelatihan ini adalah mendaftarkan peserta di platform Canva. Peserta diminta untuk membuat akun Canva gratis menggunakan email mereka. Proses pendaftaran ini cepat dan mudah, memungkinkan setiap peserta untuk langsung mulai membuat desain.

Setelah mendaftar, peserta akan diperkenalkan dengan antarmuka Canva. Di sini, mereka akan belajar mengenali elemen-elemen utama seperti menu template, ruang kerja desain, panel alat di sisi kiri, dan menu navigasi atas. Pengenalan antarmuka sangat penting karena memberikan dasar bagi peserta untuk menavigasi aplikasi dengan mudah dan memahami berbagai fitur yang tersedia di Canva.

ii) Memilih Template: Memilih Template yang Sesuai dengan Kebutuhan

Canva menyediakan berbagai template desain yang dapat disesuaikan dengan mudah, termasuk untuk pembuatan poster. Pada pelatihan ini, peserta diajarkan bagaimana cara memilih template yang sesuai dengan tujuan kampanye mereka.

Peserta diberikan panduan untuk memilih template berdasarkan tema SDGs yang akan dikampanyekan, misalnya, tujuan tentang Pendidikan Berkualitas, Pengentasan Kemiskinan, atau Perubahan Iklim. Setiap template dilengkapi dengan elemen grafis yang sudah disusun dengan rapi, sehingga peserta hanya perlu menyesuaikan elemen tersebut dengan informasi dan gambar yang relevan dengan kampanye mereka. Pemilihan template yang tepat adalah langkah pertama yang sangat penting, karena akan menentukan keseluruhan tampilan poster yang dihasilkan.

iii) Menambahkan Elemen Desain: Menambahkan Gambar, Ikon, dan Teks dalam Desain
Setelah memilih template, peserta diajarkan bagaimana cara menambahkan elemen-elemen desain untuk memperkaya poster mereka. Pada Canva, elemen-elemen desain bisa berupa gambar, ikon, teks, bentuk, dan elemen grafis lainnya. Peserta belajar untuk:

- Menambahkan gambar: Peserta bisa mengunggah gambar-gambar terkait SDGs, atau menggunakan gambar dari koleksi gambar bebas hak cipta yang disediakan oleh Canva.
- Menambahkan ikon: Canva memiliki berbagai ikon yang relevan dengan berbagai topik, termasuk ikon-ikon yang menggambarkan keberlanjutan, pendidikan, energi bersih, dan lainnya.
- Menambahkan teks: Peserta diberi panduan untuk menambahkan judul, subjudul, dan deskripsi yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dalam poster. Tips yang diberikan termasuk pemilihan jenis font yang mudah dibaca dan sesuai dengan tema poster.

Dengan memahami cara menambahkan elemen-elemen desain ini, peserta dapat mulai membangun poster yang informatif dan menarik.

iv) Mengedit dan Menyimpan Desain

Setelah elemen-elemen desain ditambahkan, peserta diberikan penjelasan tentang cara mengedit elemen-elemen tersebut untuk menyesuaikan dengan preferensi mereka. Beberapa hal yang dibahas antara lain:

- Mengubah warna: Peserta belajar untuk menyesuaikan warna elemen desain agar sesuai dengan tema SDGs dan menciptakan kontras yang baik agar poster lebih menonjol.
- Mengubah ukuran dan posisi: Peserta diajarkan untuk memindahkan dan mengubah ukuran gambar, teks, atau ikon untuk menciptakan komposisi yang seimbang dan profesional.
- Menggunakan grid dan panduan: Dengan fitur grid dan panduan di Canva, peserta bisa memastikan bahwa elemen-elemen desain mereka seajar dengan baik, menghasilkan poster yang lebih terorganisir.

Setelah selesai mendesain, peserta diajarkan cara menyimpan desain mereka dalam format yang sesuai, baik dalam format gambar (PNG, JPEG) atau PDF. Peserta juga diajarkan untuk mengunduh desain mereka atau membagikannya secara langsung melalui tautan atau media sosial.

v) Kolaborasi Tim: Mengundang Anggota untuk Berkolaborasi dalam Desain

Canva memungkinkan kolaborasi tim secara langsung, yang sangat berguna ketika peserta bekerja dalam kelompok. Peserta diberikan pengetahuan tentang cara mengundang teman atau anggota tim untuk berkolaborasi dalam desain. Fitur ini memungkinkan lebih dari satu orang untuk mengedit desain secara bersamaan, memberikan komentar, atau memberikan masukan. Peserta diajarkan cara berbagi desain mereka melalui tautan undangan atau dengan menambahkan alamat email rekan-rekan mereka langsung ke proyek desain. Hal ini sangat berguna bagi anggota OSIS SMA N 1 Ternate yang bekerja bersama-sama untuk menciptakan kampanye SDGs secara kolektif.

vi) Tips dan Trik: Meningkatkan Kualitas Desain dengan Fitur-Fitur Canva

Untuk membantu peserta meningkatkan kualitas desain mereka, pelatihan ini juga mencakup tips dan trik yang dapat memperkaya hasil desain mereka. Beberapa tips yang dibagikan termasuk:

- Menggunakan elemen animasi: Canva menawarkan berbagai elemen animasi yang bisa digunakan untuk membuat poster lebih dinamis, terutama jika poster tersebut akan dipublikasikan di platform digital.
- Menggunakan efek teks: Peserta diajarkan cara menggunakan efek teks untuk menambahkan dimensi visual pada tulisan mereka, seperti bayangan, kelipatan, atau pencahayaan.
- Memanfaatkan foto dan filter: Canva juga memungkinkan peserta untuk menambahkan filter pada foto atau gambar agar lebih menarik dan sesuai dengan tema desain mereka.

- Mengoptimalkan penggunaan ruang kosong: Tips untuk menciptakan desain yang bersih dan profesional dengan menggunakan ruang kosong secara efektif, sehingga poster tidak terlihat terlalu padat dan membingungkan.



Gambar 2 Narasumber menyampaikan materi aplikasi Canva

3. Praktik membuat poster kampanye SDGs menggunakan aplikasi Canva

Pada saat pelatihan, sebagian besar peserta tidak memiliki akses ke laptop yang memadai untuk mendukung kegiatan praktik pembuatan poster digital. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri, mengingat alat yang ideal untuk desain grafis seperti poster adalah perangkat dengan layar yang lebih besar dan kemampuan pemrosesan yang lebih tinggi. Namun, melihat keterbatasan ini, pihak penyelenggara memutuskan untuk beradaptasi dengan situasi yang ada dan memberikan solusi praktis agar pelatihan tetap dapat berjalan dengan efektif.

Sebagai alternatif, peserta menggunakan smartphone mereka untuk membuat poster SDGs. Meskipun ukuran layar yang kecil bisa menjadi hambatan dalam hal detail desain, namun dengan bantuan aplikasi desain grafis yang mudah diakses seperti Canva, peserta tetap bisa mengaplikasikan keterampilan desain visual yang telah diajarkan selama pelatihan. Canva, dengan antarmuka yang ramah pengguna, memungkinkan peserta untuk memilih template, menambahkan teks, gambar, dan elemen grafis lain dengan mudah, meskipun hanya menggunakan perangkat mobile.

Selain itu, tantangan lain yang muncul adalah masalah jaringan seluler yang kurang stabil di dalam kelas. Jaringan yang tidak mendukung untuk mengakses internet membuat proses pengunduhan template atau elemen desain menjadi lambat dan tidak lancar. Untuk mengatasi hal ini, praktikum dilakukan di luar kelas, di area sekolah yang memiliki sinyal yang lebih baik. Hal ini memungkinkan peserta untuk tetap dapat mengakses aplikasi dan mengunduh berbagai elemen yang diperlukan dalam pembuatan poster. Meskipun terdapat keterbatasan dalam hal infrastruktur, semangat dan kreativitas peserta tidak terhalang. Mereka tetap dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan menghasilkan poster digital yang berkualitas, meskipun dengan alat yang lebih sederhana.



Gambar 3 Parktikum Pembuatan Poster Kampanye SDGs menggunakan Canva

4. Hasil program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu peserta pelatihan mampu membuat poster digital dengan tema SDGs. Berikut sampel poster hasil karya OSIS SMAN 1 Ternate.



Gambar 4 poster peserta pelatihan



Gambar 5 Poster Peserta Pelatihan

4. KESIMPULAN

Pelatihan Kreativitas Visual Poster Kampanye Praktik Baik SDGs di SMA N 1 Ternate berhasil menumbuhkan kesadaran peserta mengenai pentingnya peran aktif dalam mendukung tujuan global SDGs yang harus tercapai pada tahun 2030. Melalui pelatihan ini, anggota OSIS yang merupakan perwakilan dari setiap kelas diharapkan tidak hanya memahami masalah global, tetapi juga mampu menjadi agen perubahan di lingkungan sekolah. Dengan menggunakan media poster digital, para peserta diharapkan dapat menyebarluaskan informasi tentang praktik baik SDGs kepada seluruh warga sekolah, sehingga dapat memberikan dampak positif dalam upaya mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Pelatihan ini menjadi langkah konkret dalam memupuk semangat kepedulian dan kreativitas siswa dalam berkontribusi pada isu-isu global yang relevan.

6. REFERENSI

- Statistik, BP (2014). Kajian indikator tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs). *Jakarta: Badan Pusat Statistik*
- Perpres. 2017. Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SSGs). Jakarta: Peraturan Presiden.
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>
- Multi, R., Ayu, K., & Febrianti, K.A.M. (2021). Perancangan poster digital pada objek wisata untuk promosi taman edelweiss dimasa pandemi covid-19 (designing digital posters on tourist attractions for the promotion of edelweiss park during the covid-19 pandemic). Seminar Nasional Desain,
- Agustina, R., Suprianto, D., Malang, K., Informatika, J. T., & Malang, P. N. (2018). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang Graphic And Photonovela Design Training For Citizens Of

- Ngembal Village, Wajak Malang District. 1(3), 219–226.
<https://doi.org/10.24198/kumawula.v1i3>
- Kartini, D., & Faridah, H. (2024). Pelatihan Peningkatan Kreativitas Visual Dalam Perancangan Poster Kampanye Tentang Covid-19 Bagi Anak-Anak Di Sekolah Dasar Jatiragas 1 Subang. <https://doi.org/10.56670/jcs.v6i1.190>
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2).
- Ngaba, A. L., & Taunu, E. S. H. (2020). Peranan organisasi siswa intra sekolah (osis) dalam pembentukan karakter siswa sma negeri. *Satya Widya*, 36(2), 125-132.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2020.v36.i2.p125-132>