

Pemberdayaan Masyarakat Lewat Desain Kreatif Dengan Canva AI: Membuka Peluang Digital

**Tina Tri Wulansari^{1*)}, Deddy Kurniawan²⁾, Maurits Sahata Sipayung³⁾,
[Wahyu Yanurtaha⁴⁾, Istiqomah Wulan Dari⁵⁾, Haerullah⁶⁾**

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mulia

E-Mail : tina@universitasmulia.ac.id¹⁾; deddy.kurniawan@universitasmulia.ac.id²⁾;
maurits@universitasmulia.ac.id³⁾; wahyuyuanurtha@universitasmulia.ac.id⁴⁾; istiqomah@universitasmulia.ac.id⁵⁾;
haerullah@universitasmulia.ac.id⁶⁾

ABSTRAK

Pelatihan pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi digital menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan kreatif dan peluang usaha di era transformasi digital. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses, hasil, dan dampak pelatihan "Pemberdayaan Masyarakat Lewat Desain Kreatif dengan Canva AI" terhadap peningkatan kapasitas digital warga. Kegiatan diikuti oleh 22 peserta yang terdiri dari ibu-ibu, remaja, dan bapak-bapak, dengan mayoritas berasal dari generasi Z. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung menggunakan Canva AI. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan peserta, dari yang sebelumnya rendah dalam memanfaatkan teknologi digital menjadi mampu mengakses platform, mengenal fitur, dan mengelola konten sederhana. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis teknologi yang sederhana namun aplikatif dapat diterima oleh berbagai kelompok usia dan latar belakang.

Kata Kunci – Pemberdayaan Masyarakat, Canva AI, Keterampilan Digital, Pelatihan Desain

ABSTRACT

Digital technology-based community empowerment training is one of the effective strategies to improve creative skills and business opportunities in the digital transformation era. This study aims to describe the process, results, and impact of the "Community Empowerment Through Creative Design with Canva AI" training on building the digital capacity of citizens. The activity was attended by 22 participants consisting of mothers, teenagers, and fathers, with the majority coming from generation Z. Methods used included interactive lectures, demonstrations, and hands-on practice using Canva AI. Evaluation is carried out through pre-test and post-test. The results showed a significant improvement in participants' understanding and skills, from previously low in utilizing digital technology to being able to access platforms, recognize features, and manage simple content. These findings indicate that a simple yet applicative technology-based approach can be accepted by a wide range of age groups and backgrounds.

Keywords – Community Enablement, Canva AI, Digital Skills, Design Training

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang ekonomi kreatif, pendidikan, dan komunikasi. Di era digital, keterampilan dalam menciptakan konten visual menjadi semakin penting, terutama untuk mendukung kegiatan promosi, edukasi, dan kewirausahaan. Sayangnya, sebagian besar masyarakat, khususnya di kalangan pelaku usaha kecil, pemuda, dan komunitas lokal, masih menghadapi keterbatasan dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi desain digital secara optimal (Junaedi & Rojali, 2024; Rusmanto et al., 2025; Zakiah et al., 2025). Salah satu tantangan utama adalah kurangnya literasi digital dan keterampilan desain grafis yang terjangkau dan mudah digunakan oleh masyarakat awam. Padahal, menurut (youthforesight, 2021), literasi digital merupakan salah satu komponen utama dalam pemberdayaan masyarakat di era transformasi digital. Tanpa literasi digital yang memadai, masyarakat akan kesulitan bersaing dan memanfaatkan peluang ekonomi baru.

Canva, sebagai platform desain grafis berbasis teknologi AI (*Artificial Intelligence*), hadir sebagai solusi yang mudah diakses dan ramah pengguna. Dengan fitur-fitur berbasis AI seperti Magic Design, penghapus latar belakang otomatis, dan template desain siap pakai, Canva memungkinkan pengguna tanpa latar belakang desain profesional untuk menghasilkan karya visual yang menarik dan fungsional (Christiansen, 2023). Penggunaan

*) Corresponding Author

Canva yang efektif dapat membuka peluang baru dalam bidang usaha mikro, promosi produk lokal, dan personal branding digital. Perguruan tinggi merasa perlu hadir dengan program pengabdian masyarakat ini yang bertujuan untuk memberikan pelatihan desain grafis menggunakan Canva berbasis AI sebagai sarana pemberdayaan dan peningkatan kompetensi digital masyarakat. Kegiatan ini dirancang untuk membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam membuat konten visual yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan di era digital.

Melalui pemanfaatan fitur-fitur berbasis kecerdasan buatan pada Canva, peserta tidak hanya diajarkan aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, serta pemahaman terhadap prinsip dasar desain grafis. Program ini juga bertujuan mendorong masyarakat agar mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, baik untuk mendukung kegiatan usaha (UMKM), promosi di media sosial, maupun kebutuhan informasi di lingkungan komunitas. Dengan pendekatan edukatif dan partisipatif, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membangun kapasitas masyarakat yang adaptif terhadap perubahan teknologi, serta membuka akses terhadap peluang ekonomi digital yang inklusif dan berkelanjutan (Sitorus et al., 2025),(Sowmya B & Ramesh Pai, 2024).

Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi langsung dengan mitra yaitu masyarakat kelurahan Dady Mulia, ditemukan beberapa permasalahan utama yang menjadi hambatan dalam pengembangan kapasitas digital, khususnya dalam pemanfaatan teknologi desain grafis untuk keperluan promosi dan komunikasi:

1. Rendahnya literasi digital masyarakat, terutama dalam penggunaan perangkat lunak atau platform desain grafis.
2. Kurangnya keterampilan dalam membuat konten visual yang menarik dan komunikatif, baik untuk keperluan promosi produk lokal, media sosial, maupun presentasi komunitas.
3. Ketergantungan terhadap pihak luar untuk pembuatan materi promosi atau desain, yang menyebabkan biaya tambahan.
4. Belum optimalnya pemanfaatan platform desain berbasis AI seperti Canva.
5. Kurangnya pemahaman tentang pentingnya branding dan identitas visual di era digital.
6. Terbatasnya akses pelatihan atau pendampingan teknis yang terstruktur dan aplikatif untuk meningkatkan keterampilan desain masyarakat secara praktis dan berkelanjutan.

Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi digital yang tersedia dengan kemampuan aktual masyarakat dalam memanfaatkannya, sehingga diperlukan intervensi melalui kegiatan pelatihan, pendampingan, dan pemberdayaan berbasis teknologi yang sederhana namun berdampak, seperti Canva AI. Untuk menjawab permasalahan mitra yang telah diidentifikasi, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini meliputi beberapa pendekatan strategis, antara lain:

1. Pelatihan Literasi Digital Dasar: memberikan pemahaman tentang pentingnya literasi digital, pengenalan teknologi desain, dan peran visual branding dalam promosi digital.
2. Workshop Penggunaan Canva AI:
 - Pelatihan langsung penggunaan fitur-fitur Canva, khususnya fitur berbasis AI seperti Magic Design, Background Remover.
 - Peserta diajarkan membuat berbagai desain seperti flyer, poster, logo, konten media sosial, dan materi promosi produk.

Luaran dan Target Capaian

Terciptanya peningkatan kapasitas masyarakat dalam desain kreatif berbasis Canva AI, yang ditunjukkan melalui kemampuan peserta dalam memahami konsep dasar desain, memanfaatkan fitur-fitur berbasis kecerdasan buatan, serta menghasilkan konten visual yang menarik dan komunikatif. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari aspek teknis penggunaan platform, tetapi juga dari berkembangnya kreativitas, kepercayaan diri, dan kemandirian peserta dalam membuat desain untuk berbagai kebutuhan, seperti promosi usaha, media sosial, maupun kegiatan komunitas. Dengan demikian, pemanfaatan Canva AI menjadi sarana yang efektif dalam mendukung literasi digital sekaligus membuka peluang produktivitas dan ekonomi kreatif di masyarakat.

2. METODE

Prinsip dasar dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) adalah memberikan manfaat nyata, solutif, dan berkelanjutan bagi masyarakat sasaran. Untuk menjamin tercapainya tujuan tersebut, kegiatan ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang menekankan keterlibatan aktif masyarakat dalam seluruh proses, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi hasil. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pemberdayaan masyarakat agar mampu mandiri dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi.

Pemberdayaan dalam konteks ini mencakup tiga aspek utama, yaitu: (1) pemenuhan kebutuhan masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan secara praktis dan kontekstual, (2) kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan serta penguatan nilai-nilai keagamaan sebagai landasan etika dalam pemanfaatan teknologi, dan (3) mendorong terjadinya perubahan sosial yang positif, khususnya dalam peningkatan literasi dan adaptasi terhadap

perkembangan digital (Afandi, 2020). Dengan demikian, masyarakat tidak hanya menjadi objek kegiatan, tetapi juga sebagai subjek yang berperan aktif dalam proses pembelajaran dan perubahan.

Tahapan pelaksanaan PkM dilakukan secara sistematis dan partisipatif, yang meliputi: (1) pembentukan tim pelatihan yang memiliki kompetensi sesuai bidang kegiatan, (2) identifikasi kebutuhan dan penentuan topik pelatihan berdasarkan permasalahan riil di lapangan, (3) penyusunan materi dan metode pelatihan yang aplikatif dan mudah dipahami, serta (4) pelaksanaan sesi pelatihan yang interaktif melalui praktik langsung dan diskusi (Husen et al., 2023; Wulansari et al., 2024). Selain itu, dilakukan juga evaluasi melalui instrumen seperti pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat pemahaman dan efektivitas kegiatan. Metode pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 1 dan secara detail pada Tabel 1, sedangkan dokumentasi pelaksanaan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 2 sampai dengan Gambar 4 sebagai bukti keterlibatan aktif peserta dan dinamika kegiatan di lapangan. Secara rinci, metode pelaksanaan beserta indikator keberhasilan kegiatan disajikan pada Tabel 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tabel 1. Tahapan Kegiatan dan Indikator Keberhasilan PKM

| Tahapan | Kegiatan | Pelaksana | Indikator Keberhasilan |
|-------------------|--|---|---|
| Persiapan | <ul style="list-style-type: none"> - Identifikasi mitra dan analisis kebutuhan - Penyusunan materi pelatihan dan modul Canva AI - Koordinasi teknis dengan mitra | Dosen dan mahasiswa | <ul style="list-style-type: none"> - Mitra teridentifikasi - Materi dan modul selesai dibuat - Jadwal kegiatan disepakati |
| Pelaksanaan | <ul style="list-style-type: none"> - Pelatihan literasi digital dan desain kreatif menggunakan Canva AI - Praktik langsung membuat desain (poster, flyer, konten medsos) - Pendampingan peserta selama sesi praktik | Dosen sebagai narasumber Mahasiswa sebagai asisten fasilitator | <ul style="list-style-type: none"> - $\geq 80\%$ peserta aktif mengikuti pelatihan - $\geq 75\%$ peserta menyelesaikan desain mandiri |
| Pembuatan Laporan | <ul style="list-style-type: none"> - Penyusunan laporan akhir PKM - Dokumentasi kegiatan (foto, video, hasil desain peserta) - Penyusunan artikel ilmiah dan publikasi media | Dosen dan mahasiswa | <ul style="list-style-type: none"> - Laporan PKM selesai disusun dan dikumpulkan - Artikel dan dokumentasi dipublikasikan |

Tabel 1 tersebut menyajikan secara rinci metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat beserta indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengukur efektivitas setiap tahapan kegiatan.



Gambar 2. Foto Bersama Mitra



Gambar 3. Pemberian Materi



Gambar 4. Sesi Praktik Desain Seperti Flyer, Poster, Logo, Konten Media Sosial, Dan Materi Promosi Produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh 22 peserta yang berasal dari berbagai kelompok usia dan latar belakang, terdiri atas ibu-ibu rumah tangga, remaja, serta bapak-bapak, dengan mayoritas peserta didominasi oleh kalangan Gen Z. Pelatihan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif, karena seluruh materi dan praktik disampaikan menggunakan platform teknologi Canva AI yang mudah diakses serta dirancang sederhana sehingga dapat dipahami dengan cepat oleh seluruh peserta, termasuk mereka yang belum terbiasa dengan perangkat digital. Partisipasi aktif terlihat saat sesi praktik membuat desain flyer produk, di mana peserta saling membantu dan berdiskusi secara kolaboratif.

Ketua RT setempat yang sekaligus berperan sebagai pelaku UMKM memberikan respon sangat positif terhadap pelaksanaan pelatihan ini. Beliau bahkan secara tegas menyarankan agar kegiatan serupa dilakukan secara berkelanjutan sebagai upaya mendukung peningkatan kapasitas digital warga, khususnya dalam hal promosi produk UMKM binaan kelurahan. Respon ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis teknologi yang sederhana, praktis, dan aplikatif terbukti mampu diterima dengan baik oleh lintas kelompok usia dan latar belakang pendidikan. Keberlanjutan program semacam ini berpotensi besar untuk memperkuat ekosistem UMKM lokal sekaligus mendorong kemandirian digital masyarakat di tingkat kelurahan.

Beberapa hasil desain peserta menunjukkan pendekatan promosi yang efektif untuk produk UMKM binaan kelurahan. Desain pertama untuk Keripik Cumi mengusung tema bersih dan modern dengan warna krem, hijau, dan oranye, menonjolkan foto produk renyah serta menyajikan harga dan varian kemasan dalam tabel yang jelas, dilengkapi *Call to Action* (CTA) dan logo kelurahan untuk membangun kepercayaan. Sementara itu, desain kedua untuk Sambal Mandai (kulit cempedak khas Kalimantan) bertema otentik dan hangat dengan nuansa warna merah dan hijau daun, dilengkapi ornamen lokal serta edukasi singkat tentang mandai sehingga cocok untuk memperkenalkan makanan tradisional kepada khalayak luas. Keduanya sama-sama mengutamakan tata letak terstruktur, identitas binaan kelurahan, dan informasi harga yang mudah dibaca, masing-masing sesuai dengan karakter produknya: keripik cumi untuk jajanan ringan sehari-hari, dan sambal mandai untuk lauk, cemilan, atau oleh-oleh khas daerah.



(a)

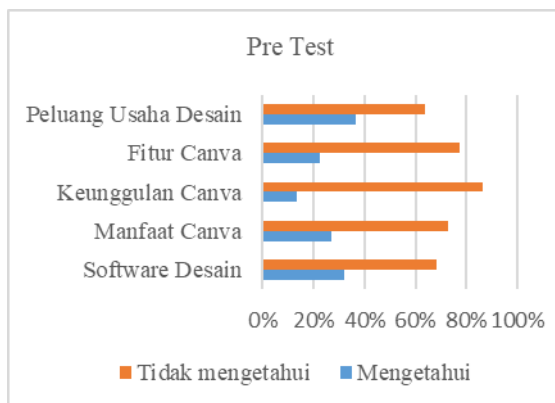


(b)

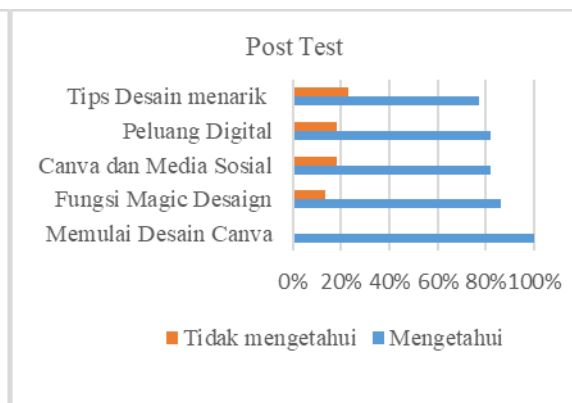
Gambar 5. (a) Contoh Desain Flyer Oleh Peserta Mengenai Promosi Produk Keripik Cumi; (b) Contoh Desain Flyer Oleh Peserta Mengenai Promosi Produk Sambal Mandai

Keberhasilan pelatihan berupa peningkatan pemahaman peserta, dilakukan pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah kegiatan selesai.

1. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih memiliki pemahaman yang rendah terkait penggunaan teknologi digital, khususnya dalam konteks pemanfaatan platform untuk mendukung aktivitas usaha atau kegiatan sehari-hari, disajikan dalam Gambar 6.
2. Setelah pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Peserta mampu menjawab pertanyaan dengan lebih tepat dan menunjukkan penguasaan terhadap materi yang telah disampaikan, seperti cara mengakses platform digital, mengenal fitur, hingga mengelola konten sederhana. Disajikan pada Gambar 7.



Gambar 6. Hasil Tes Sebelum Pelatihan



Gambar 7. Hasil Tes Setelah Pelatihan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang diberikan berjalan dengan efektif dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital peserta. Kegiatan yang diikuti oleh 22 peserta dari berbagai kelompok usia, dengan dominasi generasi Z, mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan platform teknologi yang sederhana dan mudah diakses. Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta masih memiliki keterbatasan dalam memahami penggunaan teknologi digital, khususnya dalam konteks pemanfaatannya untuk mendukung aktivitas usaha dan kehidupan sehari-hari. Namun, setelah mengikuti pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengakses platform digital, memahami fitur, serta mengelola konten sederhana secara mandiri. Respon positif dari Ketua RT setempat yang juga merupakan pelaku UMKM semakin menguatkan bahwa program ini relevan dengan kebutuhan masyarakat dan memiliki potensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, pendekatan pelatihan berbasis teknologi yang aplikatif terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas digital masyarakat dan layak untuk diimplementasikan secara berkesinambungan guna mendukung pemberdayaan masyarakat di era digital.

Saran bagi pengabdian berikutnya: pelatihan dilaksanakan secara berkelanjutan agar keterampilan peserta terus berkembang, materi dapat diperluas ke topik pemasaran digital untuk UMKM, adanya pendampingan pasca pelatihan, misalnya melalui forum daring, untuk mendukung keberlanjutan pemanfaatan keterampilan, dan kolaborasi dengan tokoh masyarakat dan pelaku usaha lokal perlu diperkuat untuk memperluas dampak pelatihan.

5. PENGAKUAN/ UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan moril dan fasilitas dari LPPM Universitas Mulia, serta izin dan partisipasi aktif dari warga serta pengurus RT 22 Kelurahan Dadi Mulya Samarinda. Oleh karena itu, tim penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2020). *Participatory Action Research (PAR) Metodologi Alternatif Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Transformatif*.
- Christiansen, B. (2023, March 29). 10 Fitur Baru Canva di 2023 yang Wajib Diketahui, Ada Banyak Hal Keren yang Bisa Dicoba. <https://www.sekolahdesain.id/>.
- Husen, F., Triatmo, A. W., & Dhani, A. A. (2023). Penguatan wawasan wasathiyah khatib muda di Wonogiri sebagai respons terhadap kondisi pandemi Covid-19. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(1), 109–120. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i1.6613>
- Junaedi, S. R. P., & Rojali, R. (2024). Penguatan Ekonomi Kreatif Lokal melalui Pelatihan Kewirausahaan Digital di Komunitas Masyarakat. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33–41. <https://doi.org/10.34306/adimas.v5i1.1132>
- Rusmanto, D. E., Eswono, E. S. P., & Rofi'ah, Z. (2025). Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kompetensi Desain Digital Pemuda dan UMKM di Desa 3D. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(1), 46–60. <https://doi.org/10.29407/dimastara.v5i1.27101>
- Sitorus, S. H., Suriani, J., Maharani, R., Azwar, A., & Rafdeadi, R. (2025). Empowering Village Communities Through Digital Literacy Based On The Utilization Of E-Commerce In Karangari Village - Kulon Progo. *Jurnal AL-IJTIMAIYAH*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.22373/al-ijtimaiyyah.v11i1.28787>
- Sowmya B, & Ramesh Pai. (2024). Digital Inclusion and Empowerment: Evaluating Key Enablers for Women Entrepreneurs in the Informal Economy through AHP. *Economic Sciences*, 20(2), 287–294. <https://doi.org/10.69889/c2e2ng54>
- Wulansari, T., Kurniawan, D., & Yanuartha, W. (2024). Pelatihan Fundamental User Experience dan User Interface. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(3), 1201–1207. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i3.764>
- Youthforesight. (2021, August 3). Thematic Digest: Digital Skills and Jobs in the Digital Economy. <https://www.youthforesight.org/>.
- Zakiah, S., Gusnadi, D., & Pandu Raharjo, T. (2025). Peningkatan Keterampilan Digital UMKM melalui Program Pelatihan Konten Kreatif pada UMKM di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. *PADMA*, 5(2), 19–26. <https://doi.org/10.56689/padma.v5i2.2022>