

---

## Peningkatan Kreativitas Pemuda Karang Taruna Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva di Desa Pangkalan Benteng

Farhan Dwi Nugroho<sup>1</sup>, Firmansyah<sup>2✉</sup>, Erisa Ardika Prasada<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

<sup>3</sup> Universitas Sriwijaya

Corresponding Email: [firmansyah\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:firmansyah_uin@radenfatah.ac.id)

---

Submitted : 2025-10-06 ; Accepted: 2025-10-17 ; Published: 2025-10-28

---

### ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan program pengabdian masyarakat yang bertujuan meningkatkan keterampilan dan kreativitas mahasiswa dalam memberdayakan masyarakat. Penelitian ini membahas pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi pemuda Karang Taruna di Desa Pangkalan Benteng. Pelatihan dilakukan dengan metode partisipatif melalui workshop interaktif yang mencakup teori dan praktik langsung. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain grafis peserta, yang bermanfaat bagi pengelolaan media sosial dan promosi kegiatan Karang Taruna. Evaluasi menunjukkan respon positif dari peserta, yang mengindikasikan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital mereka.

**Kata Kunci:** *Canva; desain grafis; kreativitas pemuda.*

### ABSTRACT

Community Service Program (KKN) is a community service program that aims to improve students' skills and creativity in empowering the community. This study discusses training in the use of the Canva application for Karang Taruna youth in Pangkalan Benteng Village. The training was conducted using a participatory method through interactive workshops that included theory and hands-on practice. The training results showed a significant improvement in participants' understanding and graphic design skills, which are useful for managing social media and promoting Karang Taruna activities. The evaluation showed positive responses from participants, indicating the effectiveness of the training in improving their creativity and digital skills.

**Keywords:** *Canva; graphic design; youth creativity.*

## PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian masyarakat yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa di Indonesia. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di perguruan tinggi. Dalam pelaksanaannya, KKN tidak hanya menjadi sarana bagi mahasiswa untuk belajar secara langsung dari masyarakat, tetapi juga untuk mendorong pembangunan desa melalui program-program yang inovatif dan berkelanjutan (Aliyyah et al., 2021; Marwasta, 2016). Sebagai salah satu bentuk pengabdian, KKN memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) di desa-desa, khususnya dalam menghadapi tantangan era digital (Syardiansah, 2019).

Salah satu kelompok masyarakat yang menjadi fokus dalam program KKN adalah Karang Taruna. Karang Taruna merupakan organisasi kepemudaan yang berfungsi sebagai wadah pengembangan potensi generasi muda di tingkat desa atau kelurahan. Organisasi ini memiliki peran strategis dalam memberdayakan pemuda untuk berkontribusi aktif dalam pembangunan sosial, ekonomi, dan budaya di lingkungannya (Muslam et al., 2016). Selain itu, Karang Taruna juga bertujuan untuk menumbuhkan semangat kebersamaan dan solidaritas di kalangan pemuda. Dengan demikian, pemberdayaan Karang Taruna melalui program KKN menjadi langkah penting dalam menciptakan generasi muda yang kreatif dan inovatif.

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan TIK memungkinkan organisasi seperti Karang Taruna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan mereka. Salah satu aplikasi teknologi yang relevan adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web. Canva menawarkan berbagai fitur desain yang mudah digunakan oleh pemula sekalipun, seperti template desain poster, brosur, logo, hingga konten media sosial (Rahmatullah et al., 2020; Mahardika et al., 2021). Aplikasi ini juga mendukung kolaborasi tim dalam proses desain, sehingga sangat cocok digunakan oleh organisasi kepemudaan seperti Karang Taruna dan telah terbukti efektif dalam berbagai program pelatihan desain grafis di tingkat pendidikan menengah maupun masyarakat (Tiawan et al., 2020; Junaedi et al., 2022).

Pelatihan aplikasi Canva bagi Karang Taruna di Desa Pangkalan Benteng menjadi salah satu solusi strategis untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain grafis para pemuda. Dengan keterampilan tersebut, anggota Karang Taruna dapat menghasilkan konten visual yang menarik dan informatif untuk berbagai keperluan organisasi, seperti promosi kegiatan atau sosialisasi program kerja. Selain itu, pelatihan ini juga dapat membantu Karang Taruna memanfaatkan media sosial secara lebih efektif sebagai sarana komunikasi dan promosi (Yuniarti et al., 2021; Sholeh et al., 2020; Nurhayaty et al., 2022). Hal ini penting mengingat media sosial kini telah menjadi platform utama dalam menjangkau audiens yang lebih luas dan menjadi kebutuhan esensial bagi organisasi kepemudaan dalam menjalankan aktivitas mereka (Fahminnansih & Rahmawati, 2021).

Lebih jauh lagi, pelatihan Canva dapat membuka peluang bagi anggota Karang Taruna untuk mengembangkan potensi ekonomi kreatif di desa mereka. Dengan kemampuan desain grafis yang mumpuni, mereka dapat menciptakan produk-produk kreatif seperti desain kemasan produk lokal atau materi promosi wisata desa (Lazuarni et al., 2022; Zaman et al., 2020). Hal ini sejalan dengan upaya pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi desa dan membuka peluang

kewirausahaan bagi pemuda (Khusna & Dintarini, 2021; Efendi et al., 2023). Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek tetapi juga dampak jangka panjang bagi keberlanjutan pembangunan desa melalui pengembangan keterampilan digital yang berkelanjutan (Desiani et al., 2024; Suprihatin et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan KKN ini mengusung tema "Pelatihan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Pemuda Karang Taruna di Desa Pangkalan Benteng". Melalui pelatihan ini, diharapkan para pemuda Karang Taruna dapat memiliki keterampilan desain grafis yang memadai sehingga mampu berkontribusi secara nyata dalam memajukan desa mereka melalui berbagai kegiatan kreatif dan inovatif. Dengan bekal keterampilan ini pula, mereka diharapkan dapat menjadi agen perubahan positif bagi masyarakat sekitar.

## **METODE PENELITIAN**

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 7-10 Februari 2025, yang berlokasi di Desa Pangkalan Benteng, Kecamatan Talang Kelapa, Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatra Selatan. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini, yakni melalui pelatihan dengan pendekatan partisipatif. Kegiatan ini diawali dengan tahap perencanaan, di mana panitia dan pemateri menyusun materi pelatihan, menyiapkan sarana dan prasarana, serta menentukan peserta yang akan mengikuti kegiatan. Selanjutnya, dalam tahap pelaksanaan, peserta diberikan pemaparan materi dasar mengenai aplikasi Canva, termasuk pengenalan fitur, cara mendesain, serta praktik langsung dalam pembuatan desain grafis seperti poster, brosur, dan konten media sosial. Metode ini bersifat interaktif, di mana peserta tidak hanya menerima teori, tetapi juga langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi Canva dengan bimbingan dari instruktur. Jika peserta mengalami kesulitan, pemateri akan memberikan arahan dan solusi secara langsung. Setelah sesi praktik, dilakukan sesi diskusi dan tanya jawab untuk memperdalam pemahaman peserta. Untuk mengukur efektivitas pelatihan, dilakukan evaluasi melalui hasil desain yang dibuat peserta serta umpan balik terkait pemahaman dan manfaat yang dirasakan. Metode ini dipilih karena lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas pemuda Karang Taruna di Desa Pangkalan Benteng melalui pengalaman belajar yang langsung dan aplikatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelatihan aplikasi Canva yang diadakan bagi pemuda Karang Taruna di Desa Pangkalan Benteng memberikan dampak yang sangat positif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis serta kreativitas peserta. Sebelum mengikuti pelatihan ini, sebagian besar peserta masih memiliki keterbatasan dalam memahami konsep desain dan belum familiar dengan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva. Mereka umumnya hanya mengetahui dasar-dasar pembuatan desain, seperti menambahkan teks dan gambar, namun belum mampu menggabungkan elemen-elemen desain secara profesional agar hasilnya lebih menarik dan estetik. Selain itu, beberapa peserta juga mengaku bahwa mereka merasa kesulitan dalam menentukan warna yang sesuai, memilih font yang harmonis, serta mengatur tata letak elemen dalam desain agar terlihat lebih rapi dan enak dipandang. Oleh karena itu, melalui pelatihan ini, mereka mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai prinsip dasar desain, termasuk pentingnya keseimbangan warna, penggunaan ruang kosong, serta perpaduan elemen visual agar menghasilkan desain yang lebih menarik dan efektif.

Selama proses pelatihan, peserta diberikan materi secara bertahap, dimulai dari pengenalan dasar tentang Canva, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi langsung oleh pemateri mengenai cara menggunakan berbagai fitur dalam aplikasi tersebut. Dalam sesi praktik, peserta diberikan kebebasan untuk mencoba sendiri fitur-fitur yang telah dijelaskan dan mulai membuat desain sesuai dengan kreativitas mereka. Pendekatan ini terbukti efektif karena memungkinkan peserta untuk langsung menerapkan teori yang telah dipelajari serta mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam desain grafis. Antusiasme peserta terlihat jelas selama sesi praktik berlangsung, di mana mereka aktif bertanya kepada pemateri ketika mengalami kendala, berdiskusi dengan sesama peserta, dan mencoba berbagai kombinasi elemen dalam desain mereka. Beberapa peserta yang awalnya merasa kesulitan akhirnya mampu menghasilkan desain yang lebih menarik dan sesuai dengan kaidah estetika yang telah diajarkan. Selain itu, adanya bimbingan secara langsung dari pemateri juga membantu peserta dalam mengatasi berbagai kendala teknis yang mereka hadapi, seperti cara menyusun layout yang lebih profesional, mengatur transparansi gambar, serta memanfaatkan fitur tambahan seperti animasi dan efek teks untuk membuat desain lebih dinamis.

Hasil akhir dari pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan desain peserta. Sebagian besar peserta mampu menghasilkan desain yang lebih kreatif dibandingkan dengan sebelum pelatihan, baik dari segi komposisi, pemilihan warna, penggunaan font, maupun tata letak elemen visual. Beberapa desain yang dibuat peserta bahkan sudah layak digunakan untuk keperluan publikasi, seperti poster kegiatan Karang Taruna, konten media sosial, dan undangan digital. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik langsung sangat efektif dalam membantu peserta memahami dan menguasai aplikasi Canva dalam waktu relatif singkat. Selain itu, melalui sesi diskusi dan tanya jawab, peserta juga memperoleh wawasan tambahan mengenai pentingnya desain grafis dalam dunia digital saat ini serta bagaimana mereka bisa memanfaatkan keterampilan baru ini untuk berbagai kebutuhan, baik dalam konteks organisasi, bisnis, maupun keperluan pribadi. Beberapa peserta bahkan menyatakan ketertarikannya untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam desain grafis dan menjadikan keterampilan ini sebagai peluang usaha, seperti menerima jasa pembuatan desain untuk promosi atau media sosial.

Evaluasi yang dilakukan setelah pelatihan juga menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dengan materi dan metode pelatihan yang diberikan. Mereka menilai bahwa pendekatan yang digunakan, yaitu kombinasi antara pemaparan teori, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri, sangat membantu dalam memahami penggunaan aplikasi Canva secara lebih mendalam. Selain itu, dukungan dari pemateri yang memberikan bimbingan langsung dan solusi atas permasalahan yang dihadapi peserta juga menjadi faktor utama yang membuat pelatihan ini berjalan dengan baik dan efektif. Dengan adanya hasil yang positif ini, diharapkan pelatihan serupa dapat terus diadakan secara berkala agar keterampilan yang telah diperoleh tidak hanya berhenti di satu kesempatan saja, tetapi dapat terus dikembangkan untuk mendukung berbagai kegiatan pemuda Karang Taruna dan masyarakat desa secara lebih luas. Selain itu, dukungan dari pemerintah desa, organisasi pemuda, dan pihak terkait juga sangat dibutuhkan agar program pelatihan seperti ini dapat berjalan secara berkelanjutan dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi pemuda di Desa Pangkalan Benteng, baik dalam hal pengembangan kreativitas, peningkatan keterampilan digital, maupun pembukaan peluang usaha baru di bidang desain grafis.



**Gambar 1. Penyampaian Materi Pelatihan Secara Partisipatif**

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelatihan aplikasi Canva yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain grafis pemuda Karang Taruna di Desa Pangkalan Benteng. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian besar peserta masih kurang memahami penggunaan Canva dan belum mampu menghasilkan desain yang menarik. Namun, setelah diberikan pemaparan materi serta kesempatan untuk mempraktikkan langsung pembuatan desain, peserta menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam memahami fitur-fitur Canva dan mampu mengaplikasikan berbagai teknik desain dengan lebih baik. Hasil desain yang mereka buat mengalami peningkatan dalam aspek komposisi, warna, dan tata letak, yang menunjukkan bahwa metode pelatihan yang diterapkan berjalan secara efektif. Selain itu, peserta juga merasakan manfaat langsung dari pelatihan ini, terutama dalam mendukung berbagai kegiatan Karang Taruna, seperti pembuatan poster acara, publikasi di media sosial, serta desain promosi lainnya.

Antusiasme dan respon positif dari peserta menjadi indikator bahwa pelatihan ini memberikan dampak yang nyata dan bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan mereka. Dengan demikian, pelatihan seperti ini diharapkan dapat terus dilakukan secara berkala agar keterampilan yang diperoleh dapat semakin berkembang dan dimanfaatkan untuk mendukung berbagai kegiatan komunitas maupun peluang usaha di bidang desain grafis. Selain itu, dukungan dari pihak desa dan instansi terkait sangat dibutuhkan untuk memastikan keberlanjutan program pelatihan yang dapat meningkatkan kapasitas dan kreativitas generasi muda di Desa Pangkalan Benteng.

Untuk keberlanjutan program ini, beberapa rekomendasi tindak lanjut yang konkret perlu dilakukan. Pertama, diperlukan pendampingan berkelanjutan selama 3 bulan setelah pelatihan melalui grup WhatsApp khusus dan konsultasi online mingguan untuk memastikan peserta terus mempraktikkan keterampilan yang telah diperoleh. Kedua, perlu diadakan pelatihan lanjutan tingkat advanced dalam 6 bulan ke depan yang mencakup animasi, video editing

dengan Canva, dan strategi konten media sosial untuk memperdalam kemampuan peserta. Ketiga, disarankan pembentukan divisi kreatif di dalam struktur organisasi Karang Taruna yang secara khusus menangani pembuatan konten visual dan pengelolaan media sosial organisasi. Keempat, perlu diinisiasi program kewirausahaan desain grafis bagi peserta yang tertarik mengembangkan keterampilan ini sebagai peluang usaha, dengan pendampingan bisnis dan pemasaran jasa desain. Kelima, penting untuk melibatkan pemerintah desa dan organisasi pemuda dalam menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet yang lebih baik dan ruang kerja kreatif untuk mendukung pengembangan keterampilan digital pemuda secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Rahmawati, R., Septriyani, W., Safitri, J., & Ramadhan, S. N. P. (2021). Kuliah Kerja Nyata: Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Pendampingan Pendidikan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 585-600. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i2.4122>
- Desiani, A., Suprihatin, B., Amran, A., & Sitorus, D. S. (2024). Pemberdayaan Ekonomi Perempuan Desa Limbang Jaya Melalui Pemanfaatan Limbah Kain Songket. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1682-1690.
- Efendi, Y., Muzawi, R., Lusiana, Tashid, & Rio, U. (2023). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Minat Usaha Pemuda Tuah Karya Pekanbaru. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 3273-3277.
- Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51-58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Junaedi, Kusuma, L. W., Giap, Y. C., Suwitno, Hermawan, A., Rino, Daniawan, B., & Riki. (2022). Pelatihan Desain Slide dengan Canva. *Abdi Dharma*, 2(2), 81-88.
- Khusna, A. H., & Dintarini, M. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Desain Grafis Untuk Kewirausahaan Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 9 Wagir. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 5(1), 1-6. <https://doi.org/10.36339/je.v5i1.385>
- Lazuarni, S., Hendarmin, RM. R., & Wulandari, T. (2022). Pelatihan Desain Grafis untuk Bisnis di Zaman Serba Digital dan Visual kepada Mahasiswa Kota Palembang. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 524-529. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7909>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Marwasta, D. (2016). Pendampingan Pengelolaan Wilayah Perbatasan di Indonesia: Lesson Learned dari KKN-PPM UGM di Kawasan Perbatasan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 1(2), 204-216. <https://doi.org/10.22146/jpkm.10607>

- Muslam, M., Fatkuroji, F., & Muntolia, M. (2016). Pemberdayaan Pemuda Karang Taruna Melalui Program Remaja Pintar Berbasis Agama Desa Wisata Kandri Kota Semarang. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 16(1), 145-166. <https://doi.org/10.21580/dms.2016.161.896>
- Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 78-84. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-435. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Suprihatin, B., Yahdin, S., Maiyanti, S. I., Primartha, R., Desiani, A., Geovani, D., Chaniago, R. A. F., Marselina, N. C., Salsabila, A., & Rayyani, I. (2023). Pemberdayaan Pengrajin Songket Melalui Pendampingan Aplikasi Desain Grafis Di Desa Limbang Jaya. *Jurnal Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 75-83.
- Syardiansah, S. (2019). Peranan Kuliah Kerja Nyata sebagai Bagian dari Pengembangan Kompetensi Mahasiswa. *JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam)*, 7(1), 57-68. <https://doi.org/10.33884/jimupb.v7i1.915>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Yuniarti, P., Indriyani, F., Suharini, & Marthanti, A. S. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Desain Promosi Usaha pada Karang Taruna Desa Sukaharja. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis*, 1(2), 88-95. <https://doi.org/10.31294/abdiekbis.v1i2.655>
- Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2020). Pemberdayaan Dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian Pada Desa Limo. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 6-10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/21116>