



Pemberdayaan Pemuda Desa Tunjung melalui Pelatihan Desain Grafis dan Branding Berbasis Aplikasi Canva

Empowering Tunjung Village Youth through Canva-Based Graphic Design and Branding Training

Beny Riswanto ^{1*}, Ridwan Zulkifli ²

¹ STMIK Komputama Majenang, Indonesia

² Universitas Ma'soem, Indonesia

Email: benyriswanto@gmail.com¹, ridwan.zulkifli12@gmail.com²

Article History:

Received: November 30, 2024;

Revised: Desember 30, 2024;

Accepted: Januari 28, 2025;

Published : Januari 30, 2025;

Keywords: Youth Empowerment, Graphic Design, Canva, Digital Literacy, Village Branding.

Abstract: *his community service program aims to empower youth in Tunjung Village through training in graphic design and branding using the Canva application. The training responds to the limited design skills among local youth, despite their basic knowledge of digital devices. In the digital era, the ability to produce visually appealing content is essential for promoting local products, supporting micro-enterprises, and enhancing community activities. The program was implemented using an Action Research (AR) approach, consisting of three main stages: preparation, implementation, and evaluation. The results showed a significant improvement in participants' abilities to use Canva in designing various visual materials such as posters, banners, and logos. Despite several technical obstacles, such as limited device availability and unstable internet access, the training ran effectively. Final evaluations indicated positive responses from participants, who found the materials beneficial in enhancing their digital literacy and entrepreneurial potential. This initiative contributes to strengthening youth capacity in utilizing technology for productive and creative purposes.*

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan pemuda Desa Tunjung melalui pelatihan desain grafis dan branding dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Pelatihan ini menjadi respon terhadap rendahnya kemampuan pemuda desa dalam bidang desain visual, meskipun mereka telah memiliki pemahaman dasar dalam penggunaan perangkat teknologi. Dalam menghadapi era digital, kemampuan menghasilkan konten visual yang menarik menjadi salah satu keterampilan penting, baik untuk keperluan promosi, usaha mikro, maupun aktivitas komunitas. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan (PTK) terdiri dari tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta dalam menggunakan Canva untuk membuat berbagai media visual seperti poster, spanduk, dan logo. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, pelatihan tetap berjalan efektif. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa peserta merespons positif metode pelatihan dan merasakan manfaat nyata dalam meningkatkan literasi digital serta potensi kewirausahaan. Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam memperkuat kapasitas pemuda desa dalam memanfaatkan teknologi secara produktif.

Kata Kunci: Pemberdayaan Pemuda, Desain Grafis, Canva, Literasi Digital, Branding Desa

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah membawa pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia (Kala'lembang et al., 2021). Kemajuan ini memberikan peluang bagi siapa saja untuk berkembang, khususnya dengan memanfaatkan informasi yang kini tersedia secara luas dan mudah diakses. Kondisi tersebut mempermudah proses pencarian ilmu dan

pengembangan usaha secara mandiri (Rahmi et al., 2020). Dalam penyampaian informasi, baik melalui media digital modern maupun media cetak konvensional, dibutuhkan sentuhan kreativitas agar konten yang disampaikan menjadi lebih menarik. Informasi yang dikemas secara menarik, kreatif, dan informatif akan lebih mudah dipahami oleh khalayak, salah satunya dengan menggunakan media infografis (Isnaini et al., 2021). Infografis sendiri bertujuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks, menyajikan data secara ringkas dan jelas, serta mempermudah pemahaman dan pemantauan data secara berkala (Kurniasih, 2016).

Untuk menciptakan penyampaian informasi yang efektif, diperlukan penggabungan unsur-unsur visual seperti garis, warna, dan bentuk dalam suatu karya seni yang dikenal sebagai desain grafis (Sudirman et al., 2021). Melalui desain grafis, seseorang dapat mengembangkan kemampuan komunikasi visual menggunakan kombinasi teks dan gambar dengan bantuan perangkat lunak (Budiarto, 2019). Dalam berbagai bidang, infografis menjadi kebutuhan penting, terutama dalam pembuatan identitas visual seperti logo, brosur, kartu nama, banner, dan spanduk yang unik dan menarik (Yahya et al., 2020).

Salah satu aplikasi desain yang mudah digunakan dan cocok untuk pemula adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai template serta tutorial yang ramah pengguna (Pelangi, 2020; Canva, 2022). Canva juga menawarkan berbagai fitur gratis dan mendukung penyimpanan hasil desain dalam berbagai format sesuai kebutuhan. Penggunaan Canva diyakini mampu meningkatkan keterampilan desain peserta, karena mereka tidak hanya mempelajari teori dasar seperti warna, tipografi, dan layout, tetapi juga dapat bereksperimen dengan berbagai alat desain untuk menyesuaikan preferensi dan kemampuannya masing-masing.

Sebagai upaya peningkatan kapasitas pemuda di Desa Tunjung, baik dari segi wawasan maupun keterampilan, pelatihan penggunaan Canva menjadi salah satu bentuk intervensi yang relevan. Pelatihan ini dilaksanakan melalui penyampaian materi secara teoritis dan praktis, serta dibekali dengan modul pelatihan yang dapat digunakan peserta secara mandiri.

2. METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan metode riset partisipatif berbasis praktik langsung. Metode ini umumnya digunakan oleh pelaku lapangan seperti pendidik, pelatih, atau fasilitator untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses kerja mereka secara sistematis. Melalui pendekatan ini, para peneliti tidak hanya berupaya

mengatasi masalah yang ada, tetapi juga menciptakan pengetahuan baru yang dapat dimanfaatkan dalam konteks yang lebih luas. Proses PTK terdiri dari beberapa siklus yang mencakup tahapan refleksi, perencanaan tindakan, implementasi, pengamatan, dan evaluasi, yang dilakukan secara berulang untuk memastikan adanya peningkatan yang berkelanjutan terhadap kualitas praktik yang diterapkan.

Dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, metode PTK digunakan untuk merancang, menerapkan, serta mengevaluasi program pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva yang ditujukan kepada pemuda Desa Tunjung. Rangkaian kegiatan dirancang dalam tiga tahap utama.

Tahap pertama adalah persiapan, yang berfungsi sebagai landasan pelaksanaan kegiatan. Pada fase ini, tim pengabdian melakukan pengumpulan data awal melalui observasi lapangan dan wawancara dengan calon peserta serta perwakilan perangkat desa. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh pemuda, terutama dalam hal keterbatasan keterampilan desain grafis. Selain itu, dilakukan pula analisis situasi guna merumuskan permasalahan utama yang relevan. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang materi dan strategi pelatihan yang tepat sasaran. Tidak hanya itu, sosialisasi awal juga diselenggarakan untuk memberikan penjelasan mengenai tujuan pelatihan, manfaat yang diharapkan, serta teknis pelaksanaan kegiatan kepada para peserta dan mitra.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan, yang difokuskan pada transfer pengetahuan dan keterampilan secara langsung. Peserta diberikan materi teoritis seputar desain grafis dan branding serta dilibatkan dalam praktik pembuatan desain menggunakan Canva. Pelatihan ini dirancang interaktif, dengan pendekatan partisipatif agar peserta tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks kebutuhan lokal, seperti pembuatan poster promosi, spanduk kegiatan desa, hingga logo komunitas.

Tahap ketiga adalah evaluasi, yang bertujuan menilai efektivitas pelatihan dari berbagai aspek, seperti pemahaman peserta, ketercapaian tujuan, dan hambatan yang dihadapi selama proses berlangsung. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan wawancara reflektif. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk menyempurnakan pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan, sekaligus menjadi indikator keberhasilan dalam peningkatan kapasitas pemuda desa dalam bidang desain grafis.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap persiapan kegiatan dimulai pada tanggal 1 Februari 2024, yang ditandai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pelatihan pada tanggal 6 Februari 2024. Dalam tahap awal ini, tim pelaksana melakukan koordinasi intensif dengan para pemateri untuk merancang materi pelatihan yang sesuai kebutuhan peserta, khususnya seputar desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Penyusunan topik pelatihan dilakukan secara selektif berdasarkan potensi lokal dan tantangan aktual yang dihadapi oleh pemuda Desa Tunjung.

Koordinasi juga dilakukan bersama kepala desa dan perangkat desa sebagai bagian dari upaya membangun kolaborasi yang solid dengan pemangku kepentingan setempat. Tujuannya adalah untuk memastikan kesiapan fasilitas, peserta, dan logistik pelaksanaan pelatihan agar kegiatan dapat berjalan efektif dan sesuai harapan.

Sebagai bagian dari proses identifikasi kebutuhan peserta, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara langsung dengan calon peserta dan tokoh masyarakat. Wawancara ini bertujuan untuk menggali sejauh mana pemahaman dasar mereka terhadap penggunaan teknologi, khususnya keterampilan dalam bidang desain grafis. Hasil penggalan data menunjukkan bahwa sebagian besar pemuda di desa tersebut telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan komputer dan smartphone, namun belum memiliki pengalaman maupun keahlian dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis, termasuk Canva. Hal ini menjadi dasar penting dalam merancang pendekatan pelatihan yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta.

Setelah seluruh proses koordinasi dan asesmen awal dilakukan, dilanjutkan dengan pelaksanaan sosialisasi awal. Sosialisasi ini ditujukan kepada pemuda dan perwakilan masyarakat desa untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai tujuan pelatihan, manfaat jangka panjang yang ingin dicapai, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Melalui kegiatan ini, peserta mendapatkan gambaran jelas mengenai alur pelatihan, luaran yang diharapkan, dan peran aktif yang perlu mereka ambil. Dokumentasi kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada Gambar 2, yang

memperlihatkan antusiasme peserta serta keterlibatan aktif pemerintah desa dalam mendukung kegiatan.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap inti kegiatan pelatihan, para peserta diperkenalkan secara langsung dengan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam pembuatan berbagai materi desain visual, seperti poster, spanduk, dan logo, yang disesuaikan dengan kebutuhan lokal maupun personal. Sesi pelatihan dibuka secara resmi oleh moderator, kemudian dilanjutkan oleh narasumber utama yang menyampaikan materi pengantar mengenai Canva sebagai media desain infografis yang mudah diakses dan digunakan oleh masyarakat umum, termasuk pemuda desa.

Pemaparan awal mencakup pengenalan antarmuka awal dari situs web Canva, serta penjelasan mengenai fungsi dan manfaat Canva dalam menyampaikan informasi visual secara menarik, efisien, dan komunikatif. Narasumber memberikan pemahaman dasar tentang cara mengakses platform Canva, baik melalui perangkat komputer maupun gawai pintar. Selanjutnya, peserta diajak membuat akun pengguna, menggunakan template yang tersedia, mengatur tata letak teks, memilih elemen visual, serta memadukan berbagai komponen desain secara estetik dan fungsional.

Pelatihan juga mencakup sesi praktikum di mana peserta mempraktikkan cara membuat desain spanduk, poster, dan logo dengan memanfaatkan template-template yang tersedia. Peserta diminta untuk memilih template yang sesuai, kemudian mengganti isi dan tampilan sesuai dengan tema dan kebutuhan masing-masing. Narasumber juga menjelaskan fungsi dari berbagai tab dan menu dalam Canva, seperti tab “Elemen” yang menyediakan ikon, gambar, bentuk, dan ilustrasi tambahan. Penjelasan ini ditujukan agar peserta mampu memahami perbandingan fitur-fitur

tersebut dengan aplikasi yang lebih familiar seperti Microsoft PowerPoint, terutama dalam hal penambahan elemen visual seperti gambar dan bentuk.

Pada bagian akhir materi, peserta diberi penjelasan mengenai tab "Unggahan", yang memungkinkan mereka menambahkan gambar atau video pribadi ke dalam desain yang sedang dibuat. Selain itu, diajarkan pula cara menyimpan hasil desain ke dalam berbagai jenis format file seperti JPG, PNG, dan PDF, serta bagaimana mengunduh file hasil desain dengan benar sesuai kebutuhan pengguna.

Usai pelaksanaan pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas pelatihan, baik dari segi penyampaian materi, pemahaman peserta, maupun implementasi teknis. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang dibagikan kepada seluruh peserta. Instrumen evaluasi mencakup indikator seperti kemudahan penggunaan aplikasi, kejelasan pemaparan materi oleh narasumber, serta sejauh mana peserta merasakan manfaat praktis dari pelatihan ini.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala, khususnya terkait keterbatasan fasilitas teknis seperti ketersediaan laptop atau komputer pribadi. Tidak semua peserta memiliki perangkat tersebut, sehingga proses pelatihan tidak dapat diikuti secara maksimal oleh seluruh peserta. Sebagai solusi, beberapa peserta menggunakan gawai pintar (smartphone) untuk tetap dapat mengikuti pelatihan secara interaktif. Meskipun demikian, secara umum kegiatan tetap berjalan lancar dan respons peserta cukup antusias.

Dari hasil evaluasi, mayoritas peserta menyatakan bahwa Canva merupakan platform yang intuitif dan relatif mudah dipelajari. Meski begitu, sebagian peserta juga menyampaikan bahwa aplikasi ini membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk dapat digunakan secara optimal. Hal ini menjadi masukan penting dalam pengembangan kegiatan pelatihan selanjutnya, khususnya dalam penyediaan sarana penunjang yang lebih memadai.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program yang telah berjalan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini bukan hanya menjadi sarana penerapan ilmu pengetahuan secara praktis, tetapi juga memberikan pengalaman berharga yang memperkuat keterlibatan tim pelaksana dengan realitas sosial masyarakat. Program ini menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam komunitas mampu memberikan dampak nyata, baik bagi masyarakat sasaran maupun bagi

pengabdian itu sendiri dalam meningkatkan kepekaan sosial, keterampilan komunikasi, dan pemahaman kontekstual terhadap isu-isu lokal.

Kegiatan pelatihan desain grafis dan branding berbasis aplikasi Canva yang ditujukan untuk pemuda Desa Tunjung terbukti menjadi langkah strategis awal dalam memperkenalkan konsep pengelolaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kepada masyarakat pedesaan. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital peserta, tetapi juga melahirkan individu-individu yang memiliki kemampuan dasar dalam pengolahan desain visual yang relevan untuk kebutuhan promosi dan penguatan identitas lokal.

Keterampilan ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh peserta dalam mendukung berbagai sektor potensial desa, seperti pengembangan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), promosi pariwisata, serta pengelolaan potensi kelautan dan sumber daya lokal lainnya. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi dalam membentuk sumber daya manusia yang adaptif terhadap perubahan teknologi serta mampu bersaing secara kreatif.

Keberhasilan program ini tentu tidak lepas dari peran serta berbagai pihak, terutama dukungan penuh dari pemerintah desa, keterlibatan pemateri, serta antusiasme peserta yang tinggi. Kolaborasi ini menunjukkan bahwa sinergi antara akademisi dan masyarakat mampu menciptakan ruang pemberdayaan yang produktif dan berkelanjutan. Ke depan, kegiatan serupa perlu diperluas dengan pendekatan yang lebih variatif dan berkesinambungan agar dampak positifnya dapat dirasakan dalam jangka panjang oleh masyarakat desa secara luas.

DAFTAR REFERENSI

- Fransisca, D. C., & Muhammad, A. A. (2023). Pelatihan konten digital desa wisata di Desa Karang Ayam menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 3(1), 10–15.
- Hadana, A. P. Y. U., Nurus, S., & Titis, A. (2023). Implementasi media Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia teks negosiasi kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 126–142.
- Holilah, P., Puspita, M., Solihin, & Asep, Y. Y. (2023). Pelatihan pemanfaatan Canva sebagai sarana pembuatan bahan ajar berbasis digital yang kreatif dan inovatif di SDN 1 Ciuyah Lebak Banten. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 962–968.
- Irfan, P., Habib, R. P. N., Fatimatu Zahra, Muh, A., & Khairul, W. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana media promosi makanan khas Lombok. *Jurnal Mengabdikan Dari Hati*, 1(1), 31–38.

- Keumala, N. F., & Andrisman, S. (2022). Desain grafis untuk meningkatkan pemasaran digital dalam berwirausaha di Kabupaten Aceh Barat. *Journal Pengabdian Multi Disiplin*, 1(2), 42–49.
- Nurmalina, C. D. I. R., Andika, H. S., Sungkawati, W., Muhammad, H., & Batubara. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53.
- Purwatiyuli, & Linda, P. (2019). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva untuk anggota komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, 1(1), 42–51.
- Ridiani, N. M., Ahmad, F. K. B., Della, N., Fara, D. S. W., Kelvin, W., Siti, K. Y. P., & Muhyiddin, M. A. W. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan media Canva guna melatih kreativitas masyarakat Desa Banyuurip Kecamatan Senori Kabupaten Tuban. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–32.
- Satiti, W. S., Fitri, U., Faisol, H., Nur, F. M., Milla, F., & Achmad, H. (2022). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva untuk remaja di Desa Kalikejambon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105–109.
- Septiarini, A., Novianti, P., Yanuar, S. G., Satria, B. E. C., Gempar, P. D., Daffa, P. M., & Risky, K. (2022). Pelatihan aplikasi Canva untuk mendukung kreativitas kemampuan desain bagi siswa SMAN 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).