Jurnal Abdimas Perbanas
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Perbanas Institute Jakarta
https://journal.perbanas.id/index.php/JAP/
E-ISSN: 2746-0223
P-ISSN: 2745-617X

Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI pada Canva Sebagai Inovasi Desain bagi Komunitas Remaja IKRAR

Hendri Mahmud Nawawi[1*], Ani Oktarini Sari, Fitra Septia Nugraha, Rivky Putra Setiawan
[1,2,3,4]Program Studi Informatika, Universitas Nusa Mandiri

[*] Email koresponden: hendri.hiw@nusamandiri.ac.id

Diterima: 02 07 2026 Direvisi: 25 09 2026 Diterbitkan: 30 10 2026

SUMMARY

The development of digital technology provides opportunities for adolescents to express their creativity through visual media. Canva, as an accessible design platform, has been equipped with Artificial Intelligence (AI) features that help users create designs quickly and attractively. This Community Service activity aims to enhance adolescents' creativity and graphic design skills through training on the utilization of AI-based Canva. The method used was a workshop-based Participative Action Research (PAR) approach, which included the stages of planning, implementation, and observation. Participants were introduced to Canva's basic features and were guided to practice creating poster designs and social media content. Based on observation results and questionnaires, participants demonstrated increased understanding and ability to independently produce designs.This activity contributes to strengthening digital literacy and visual communication competencies among adolescents in today's technological era.

Keywords: artificial intelligence, Canva, digital creativity, learning media, teenagers.

RINGKASAN

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi remaja untuk mengekspresikan kreativitas melalui media visual. Canva sebagai platform desain yang mudah diakses telah dilengkapi fitur Artificial Intelligence (AI) sehingga dapat membantu pengguna menghasilkan desain secara cepat dan menarik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain grafis remaja melalui pelatihan pemanfaatan Canva berbasis AI. Metode yang digunakan adalah pendekatan Participative Action Research (PAR) berbasis workshop yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi. Peserta diperkenalkan fitur dasar Canva serta diajak mempraktikkan pembuatan desain poster dan konten media sosial. Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan dalam menghasilkan desain secara mandiri. Kegiatan ini berkontribusi pada penguatan literasi digital dan kompetensi komunikasi visual bagi remaja di era teknologi saat ini.

Kata Kunci: artificial intelligence, canva, kreativitas digital, media pembelajaran, remaja

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat belajar, bekerja, dan berkreasi dalam berbagai aspek kehidupan (Mila et al., 2021). Akses yang semakin mudah terhadap perangkat teknologi seperti smartphone, laptop dan internet membuka peluang luas bagi masyarakat, khususnya generasi muda untuk memperoleh informasi, ilmu pengetahuan serta mengembangkan keterampilan digital (Heryani et al., 2022). Transformasi digital yang masif mendorong setiap individu untuk mampu menguasai teknologi agar tidak tertinggal di tengah pesatnya perkembangan industri berbasis digital (Oktavian & Sulistyowati, 2024).

Salah satu kompetensi penting yang banyak dibutuhkan di era ini adalah kemampuan dalam membuat media desain grafis (Alfian et al., 2022). Media visual memiliki peranan besar dalam penyampaian informasi secara efektif dan menarik perhatian audiens, terutama di platform digital seperti media sosial, website dan aplikasi pemasaran visual (Satiti et al., 2022).

Di antara berbagai aplikasi desain grafis yang berkembang saat ini, Canva menjadi salah satu platform yang mudah digunakan serta mampu mendukung proses pembuatan desain secara cepat dan menarik (Alfian et al., 2022). Canva juga telah dilengkapi dengan fitur berbasis *Artificial Intelligence* (AI) (Rusdiana et al., 2021) sehingga semakin mempermudah pengguna untuk menghasilkan karya visual yang inovatif secara otomatis dan efisien (Meutiawati, 2024).

Penggunaan Canva dengan dukungan teknologi AI dapat memberikan dampak positif (Prasetyo et al., 2024), kesan visual yang menarik (Mahardika et al., 2021), kemudahan pemanfaatan fitur dalam mengembangkan kemampuan komunikasi visual dan kreativitas (Wijaya et al., 2022) menjadi kelebihan tersendiri pada aplikasi canva, terutama pada kalangan remaja menjadikan canva sebagai platform yang perlu untuk dipelajari lebih dalam karena kemudahan dan keragaman library yang disediakan (Faisol & Chasanah, 2022). Melalui pemanfaatan fitur seperti *AI background remover, text-to-image, smart mockup, dan quick design*, pengguna dapat menghasilkan karya yang lebih profesional meski tanpa memiliki latar belakang desain grafis sebelumnya (Utami et al., 2024). Kemudahan ini menjadikan Canva sebagai media pengembangan bakat yang tepat dalam menghadapi perkembangan transformasi digital yang terus berlangsung (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), terutama pada komunitas remaja, peningkatan literasi digital merupakan langkah strategis untuk mendukung pengembangan potensi diri dan kemandirian (Tiolina Evi et al., 2025) dalam memanfaatkan teknologi untuk hal produktif (Oktavian & Sulistyowati, 2024). Remaja sebagai bagian dari aset sosial bangsa perlu dibekali kemampuan yang selaras dengan perkembangan zaman, terutama terkait pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan daya saing dan kontribusinya terhadap lingkungan sekitar (Irsan et al., 2021). Remaja sebagai generasi yang aktif di media sosial membutuhkan kemampuan desain untuk menyampaikan pesan, aspirasi, ide, atau promosi kegiatan secara lebih kreatif dan komunikatif (Nahuda et al., 2023). Dengan kemampuan tersebut, mereka dapat memanfaatkan teknologi untuk tujuan positif serta meningkatkan daya saing diri di era digital (Heryani et al., 2022).

Berkaitan dengan hal tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan untuk memberikan pelatihan pemanfaatan teknologi AI pada Canva kepada Komunitas Remaja IKRAR sebagai bentuk inovasi desain dalam mendukung kreativitas remaja. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada pengenalan fitur dasar Canva, tetapi juga pada praktik langsung dalam menghasilkan karya, seperti desain poster, pembuatan slide untuk presentasi dan desain konten sosial media. Pendekatan pembelajaran dibuat interaktif dan partisipatif sehingga peserta dapat memahami materi sekaligus berlatih secara langsung.

Adapun tujuan dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan peserta dalam memanfaatkan Canva sebagai aplikasi desain kreatif berbasis AI, sehingga mereka dapat memahami fitur-fitur yang tersedia serta penggunaannya secara

optimal. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta dalam menghasilkan karya desain visual yang dapat digunakan baik untuk mendukung kegiatan komunitas maupun kebutuhan personal. Lebih lanjut, kegiatan ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kreativitas serta literasi digital remaja, sehingga mereka mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Melalui pelatihan ini diharapkan para peserta mampu mengaplikasikan Canva secara mandiri untuk menghasilkan desain yang relevan, inspiratif dan bermanfaat bagi komunitas. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi sarana pemberdayaan serta memberikan dampak yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas sumber daya remaja dalam menghadapi tantangan era digital.

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian masyarakat pada kegiatan ini menggunakan pendekatan *Participative Action Research* (PAR) yang disesuaikan dengan bentuk pelatihan berbasis praktik langsung (*workshop*) (Putri & Sembiring, 2021). Pendekatan ini dipilih karena melibatkan peserta secara aktif dalam proses belajar dan menghasilkan desain secara mandiri menggunakan Canva berbasis *Artificial Intelligence* (AI) (Sulistyowati et al., 2024). Tahapan pelaksanaan kegiatan ini meliputi:

a. Persiapan

Kegiatan ini diawali dengan koordinasi bersama pengurus Komunitas Remaja IKRAR untuk menentukan waktu pelaksanaan, lokasi, serta jumlah dan kriteria peserta yang akan mengikuti pelatihan. Selanjutnya, tim menyusun modul pelatihan yang mencakup pengenalan Canva, pemahaman prinsip desain sederhana, serta pemanfaatan fitur berbasis AI yang tersedia di dalamnya. Selain itu, dilakukan juga persiapan perangkat pendukung seperti proyektor, koneksi internet yang stabil, serta penyediaan akun Canva bagi peserta agar kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

b. Pelaksanaan Workshop

Penyampaian materi pengenalan Canva dan fitur AI yang dapat digunakan untuk desain kreatif. Setelah itu peserta mempraktikan secara langsung membuat flyer atau konten publikasi kegiatan komunitas dengan pendampingan instruktur. Setelag sesi praktikum selanjutnya adalah sesi tanya jawab untuk mengatasi kendala peserta selama proses desain.

c. Pendampingan dan Pengamatan

Selama kegiatan berlangsung, fasilitator secara aktif mendampingi peserta dalam proses pembuatan dan penyelesaian desain guna memastikan setiap peserta dapat mengikuti materi dengan baik. Selain itu, dilakukan observasi untuk menilai perkembangan keterampilan peserta, tingkat partisipasi selama pelatihan, serta kualitas hasil desain yang dihasilkan sebagai indikator keberhasilan kegiatan.

d. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kuesioner setelah pelatihan untuk menilai persepsi peserta terkait manfaat workshop, pemahaman materi dan kualitas pelaksanaan kegiatan.

e. Analisis Data

Data kuesioner dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata setiap indikator penilaian untuk mengetahui tingkat penerimaan peserta terhadap kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa workshop pemanfaatan teknologi AI pada Canva telah dilaksanakan bersama Komunitas Remaja IKRAR RW 007 Margonda sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Pelatihan berlangsung dalam satu hari dengan metode penyampaian materi dan praktik langsung.



Gambar 1. Sesi pemaparan materi oleh tutor
(Sumber: Kegiatan PkM, 2025)

Workshop diawali dengan pengenalan Canva sebagai aplikasi desain yang mudah digunakan melalui perangkat laptop maupun PC. Peserta diperkenalkan dengan antarmuka Canva, navigasi menu utama, serta berbagai template yang dapat dimanfaatkan untuk publikasi kegiatan komunitas. Instruksi diberikan secara bertahap agar peserta dapat mengikuti setiap langkah penggunaan aplikasi.



Gambar 2. Sesi pendampingan oleh tim tutor

Pada sesi praktik, peserta diminta membuat desain flyer yang dapat digunakan sebagai media publikasi kegiatan organisasi. Tutor memberikan contoh desain serta arahan teknis penggunaan elemen desain seperti teks, gambar, ikon, dan warna. Peserta juga diperkenalkan pada fitur berbasis *Artificial Intelligence*, seperti *Magic Design* dan *Text to Image*, untuk membantu menghasilkan desain secara lebih cepat dan menarik.

Untuk mengetahui persepsi dan kepuasan peserta terhadap pelaksanaan workshop, dilakukan pengisian kuesioner setelah kegiatan selesai. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1–5, di mana semakin tinggi skor menunjukkan semakin baik persepsi peserta terhadap indikator yang dinilai. Berikut hasil pengolahan kuesioner kegiatan PkM.

Tabel 1. Persepsi Mengenai Layanan Panitia Kegiatan

No. Form	Pertanyaan	Skor Rata-rata
F2-1	Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	4.88
F2-2	Materi/modul pelatihan/kegiatan	4.75
F2-3	Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	4.75
F2-4	Tema kegiatan ini	4.5
F2-5	Tutor/Narasumber menyampaikan materi	4.88
F2-6	Susunan acara berjalan dengan baik	4.38

(Sumber: Pengolahan Kuesioner, 2025)

Berdasarkan hasil pada Tabel 1, peserta memberikan penilaian yang sangat baik terhadap layanan panitia selama kegiatan workshop. Informasi dan panduan pelaksanaan kegiatan dinilai sangat jelas, begitu pula penyampaian materi oleh tutor yang dianggap mudah dipahami. Fasilitas pelatihan seperti perangkat dan ruang kegiatan juga mendukung proses belajar peserta.

Tabel 2. Persepsi Peserta Mengenai Hasil Kegiatan

No. Form	Pertanyaan	Skor Rata-rata
F3-1	Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta.	4.875
F3-2	Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	5
F3-3	Kegiatan ini menambah ketrampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	4.875
F3-4	Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).	4.375
F3-5	Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan.	4.875
F3-6	Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapai oleh peserta.	4.625
F3-7	Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis).	4.75
F4	Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat responden untuk berpartisipasi	5
F5	Persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan ini secara keseluruhan.	4.875

Hasil pengolahan kuesioner pada Tabel 2 menunjukkan bahwa peserta merasakan manfaat yang sangat besar dari pelaksanaan workshop ini. Pelatihan dinilai mampu menambah wawasan dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva, terutama untuk kebutuhan publikasi kegiatan komunitas. Peserta juga menilai bahwa ilmu yang diperoleh dapat terus dimanfaatkan dan diterapkan secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Kegiatan workshop pemanfaatan teknologi AI pada Canva yang diselenggarakan untuk Komunitas Remaja IKRAR RW 007 Margonda telah berjalan sukses dan mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan. Para peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar, tetapi juga keterampilan praktis dalam membuat desain flyer yang mendukung kegiatan publikasi organisasi. Selama workshop, peserta aktif berpartisipasi dalam sesi praktik pembuatan desain dengan bimbingan langsung dari tutor, menghasilkan karya desain yang siap digunakan. Berdasarkan hasil kuesioner, tingkat kepuasan peserta terhadap layanan panitia dan manfaat pelatihan sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kreativitas serta literasi digital remaja, khususnya dalam memanfaatkan aplikasi Canva berbasis AI. Dengan demikian, workshop ini berhasil memberikan kontribusi nyata dalam penguatan keterampilan peserta, memperkenalkan mereka pada teknologi terkini yang dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik aktivitas komunitas mereka secara lebih inovatif dan profesional.

LAMPIRAN

1. Dokumentasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.





2. Daftar hadir selama melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Absensi Peserta
Workshop Pembuatan Flyer Menggunakan Canva untuk Kegiatan Ikatan Remaja RW 007 Margonda
Sabtu, 01 November 2025

No	Nama Peserta	TTD
1	Riski Secha Nur Muftia	
2	Rahmania	
3	Meinar	
4	Sumiati	
5	Kayla Davina Khalisha	
6	Yanti Oktaviani	
7	Marni Lestari	
8	Muhamad Rifky	

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami mengucapkan terimakasih kepada kampus tercinta Universitas Nusa Mandiri yang telah mendukung sarana dan prasarana selama kegiatan berlangsung dan kepada komintas remaja IKRAR yang antusias dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, *5*(1), 75–84. https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986

Faisol, A., & Chasanah, S. L. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru- Guru SMK Di Bandar Lampung. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TABIKPUN*, *3*(3), 193–202. https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalamMeningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *JURNAL PENDIDIKAN*, *31*(1), 17–28.

Irsan, G, A. lely N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *JURNAL ABDIDAS*, *2*(6), 1412–1417. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498

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

Meutiawati, I. (2024). EFFECTIVENESS OF USE ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE FORM

OF CANVA IN DESIGNING TEACHER LEARNING. *KOMPETENSI: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(September).

Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181–188.

Nahuda, Kunaenih, Yatin, R. M., Maulidya, Y., Haniefa, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). PELATIHAN CANVA SEBAGAI STRATEGI MENINGKATKAN KREATIFITAS DI SMA NEGERI 1 PARE KEDIRI. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, *06*(05), 523–529. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363

Oktavian, E. R., & Sulistyowati, F. (2024). PERAN LITERASI DIGITAL REMAJAPERAN LITERASI DIGITAL REMAJA DALAM MENGHADAPI PENYEBARAN BERITA HOAKS. *Jurnal Komunikasi Pemberdayaan*, *3*(1), 38–46.

Prasetyo, J. H., Sarasati, F., Mazia, L., & Astuti, W. (2024). Pemanfaatan ChatGPT untuk Pengotimalan Copywriting pada Madaris Jakarta Islamic Center. *Jurnal Abdimas Perbanas*, *5*(1), 21–27. https://doi.org/10.56174/jap.v5i1.565

Putri, R. A., & Sembiring, S. B. (2021). Implementation of Desktop Publishing Application for Flyer and Business Card Design with Participatory Action Research (PAR) Method. *J-IbM: Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, *1*, 1–7.

Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, *4*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.952

Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., & Munfarida, N. F. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *INFORMATIKA: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, *3*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.32764/abdimasif.v3i3.3260

Sulistyowati, E., Zulkif, S. M., Azis, A., & Hendratama, H. (2024). Pemanfaatan Limbah Sampah Plastik Menjadi Taman Ecobrick Melalui Metode Participatory Action Research Di Desa Tambak Lekok Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*, 125–133. https://doi.org/https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i1.217

Tiolina Evi, Olivia, H., & Irwadi, I. (2025). Perkembangan Masyarakat Menuju Digitalisasi Di Kampung Tahu Binjai. *Jurnal Abdimas Perbanas*, *6*(1), 11–20. https://doi.org/10.56174/jap.v6i1.853

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 102–118. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245

Utami, S., Tinggi, S., Asing, B., & Persada, S. (2024). Enhancing students ' writing paragraphs through Canva Magic AI. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, *42*. https://doi.org/https://doi.org/10.30595/lks.v18i2.23475

Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Fordicate*, *2*(1), 192–199. https://doi.org/https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418