

PEMBERDAYAAN KREATIVITAS REMAJA PETUKANGAN UTARA DALAM PEMBUATAN VISUAL KONTEN SOSIAL MEDIA MENGGUNAKAN CANVA

Ahmad Pudoli^{*1}, Irawan², Mardi Hardjianto³, Purwanto⁴, Jan Everhard⁵, Mohammad Syafrullah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

e-mail: ahmad.pudoli@budiluhur.ac.id^{*1}, irawan@budiluhur.ac.id², mardi.hardjianto@budiluhur.ac.id³,

purwanto@budiluhur.ac.id⁴, jan.everhard@budiluhur.ac.id⁵, mohammad.syafrullah@budiluhur.ac.id⁶

(*: corresponding author)

Abstrak

Perkembangan media sosial yang sangat cepat telah mengubah pola komunikasi dan aktivitas remaja, namun belum diimbangi dengan kemampuan mereka dalam menghasilkan konten visual yang kreatif dan bernilai guna. Remaja di Petukangan Utara umumnya aktif menggunakan media sosial, tetapi masih dominan sebagai pengguna dibandingkan kreator konten. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital remaja melalui pelatihan pembuatan visual konten media sosial menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan model *learning by doing*, yang meliputi pelatihan dasar, praktik langsung, pendampingan, dan produksi karya secara berkelompok. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sekitar 85% peserta mampu mengoperasikan Canva secara mandiri, 90% peserta berhasil membuat minimal dua desain visual, serta 75% mengalami peningkatan pemahaman terhadap dasar komunikasi visual. Selain itu, terjadi peningkatan rasa percaya diri, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi antar peserta. Kegiatan ini juga membuka wawasan peserta mengenai pemanfaatan keterampilan desain untuk mendukung kegiatan sosial dan promosi UMKM. Kesimpulannya, pelatihan Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan digital remaja dan berperan penting dalam mendukung pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi.

Kata kunci: Canva, remaja, konten visual, media sosial, pemberdayaan digital

Abstract

The rapid development of social media has significantly changed adolescents' communication patterns and daily activities, yet it has not been fully matched by their ability to produce creative and useful visual content. Youth in Petukangan Utara are active social media users but mainly act as content consumers rather than creators. Based on this condition, this community service program aims to enhance youth creativity and digital skills through training in social media visual content creation using Canva. The method applied a participatory approach with a *learning-by-doing* model, including basic training, hands-on practice, mentoring, and group-based content production. The results show that around 85% of participants were able to operate Canva independently, 90% produced at least two visual designs, and 75% demonstrated improved understanding of basic visual communication principles. In addition, participants experienced increased confidence, creativity, and collaboration skills. The program also broadened participants' awareness of using design skills to support social activities and MSME promotion. In conclusion, Canva-based training effectively improves youth digital skills and plays an important role in technology-based community empowerment.

Keywords: Canva, youth, visual content, social media, digital empowerment.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, khususnya dalam cara berkomunikasi, memperoleh informasi, dan membangun jejaring sosial. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah meningkatnya penggunaan media sosial di berbagai kalangan, terutama remaja. Media sosial saat ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media edukasi, promosi, personal branding, hingga pengembangan ekonomi kreatif. Kemampuan untuk menghasilkan konten digital yang menarik menjadi salah satu kompetensi yang semakin dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan tersebut. Menurut laporan Digital 2024 Indonesia[1], jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 185 juta pengguna atau lebih dari 66% populasi nasional, sedangkan pengguna media sosial aktif mencapai sekitar 139 juta pengguna. Tingginya angka tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda, memiliki tingkat keterhubungan yang sangat

tinggi dengan dunia digital. Namun demikian, penggunaan media sosial masih didominasi oleh aktivitas konsumsi informasi dibandingkan produksi konten yang kreatif dan produktif [2].

Kelurahan Petukangan Utara yang berada di Kecamatan Pesanggrahan, Jakarta Selatan merupakan wilayah perkotaan yang memiliki akses teknologi informasi dan internet yang relatif baik. Berdasarkan data kependudukan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, jumlah penduduk Petukangan Utara mencapai lebih dari 55.000 jiwa dengan komposisi usia produktif yang cukup besar. Di antara kelompok usia tersebut terdapat remaja yang aktif dalam berbagai kegiatan sosial, organisasi kepemudaan, pendidikan, dan aktivitas digital [3]. Khalayak sasaran kegiatan ini adalah remaja Petukangan Utara yang tergabung dalam organisasi kepemudaan dan komunitas masyarakat setempat dengan jumlah peserta sebanyak 25–30 orang berusia 15–24 tahun [4]. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta telah memiliki telepon pintar dan akun media sosial aktif seperti Instagram, TikTok, Facebook, dan WhatsApp [5]. Namun demikian, sebagian besar masih menggunakan media sosial sebagai sarana hiburan dan komunikasi sehari-hari, sementara kemampuan membuat konten visual yang kreatif dan komunikatif masih terbatas [6].

Dari sisi ekonomi, wilayah Petukangan Utara memiliki banyak pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang bergerak di bidang kuliner, perdagangan, jasa, dan usaha rumahan. Potensi ini dapat dikembangkan melalui dukungan promosi digital yang efektif [7]. Keterampilan desain visual yang dimiliki remaja dapat menjadi aset untuk membantu promosi produk UMKM sekaligus membuka peluang usaha di bidang jasa desain konten digital. Potensi lain yang dimiliki oleh remaja Petukangan Utara adalah tingginya minat terhadap teknologi dan media sosial [8]. Potensi tersebut dapat menjadi modal utama dalam program pemberdayaan yang berfokus pada pengembangan kreativitas digital. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Canva [9]. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web dan aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis desain secara mudah tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional [10]. Berbagai fitur seperti template, elemen grafis, ikon, ilustrasi, dan tipografi yang tersedia menjadikan Canva sebagai media pembelajaran yang efektif bagi pemula [11].

Berdasarkan hasil analisis situasi yang telah dilakukan, permasalahan yang dihadapi oleh remaja Petukangan Utara dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana meningkatkan kemampuan remaja dalam membuat visual konten media sosial yang menarik, kreatif, dan komunikatif? [12]. (2) Bagaimana meningkatkan pemahaman remaja mengenai prinsip dasar desain grafis dan komunikasi visual? (3) Bagaimana memanfaatkan Canva sebagai media yang mudah digunakan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital remaja? (4) Bagaimana mendorong penggunaan media sosial secara lebih produktif untuk mendukung kegiatan organisasi, sosial, dan promosi usaha masyarakat? (5) Bagaimana menciptakan peluang bagi remaja untuk memanfaatkan keterampilan desain visual dalam mendukung kegiatan ekonomi kreatif?

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (1) Meningkatkan pengetahuan remaja mengenai pentingnya visual konten dalam media sosial. (2) Meningkatkan keterampilan remaja dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain visual yang menarik dan komunikatif. (3) Mengembangkan kreativitas remaja dalam menghasilkan konten digital yang bermanfaat bagi Masyarakat. (4) Mendorong pemanfaatan media sosial secara positif, produktif, dan bertanggung jawab [13]. (5) Membekali remaja dengan keterampilan digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan organisasi, promosi UMKM, dan pengembangan ekonomi kreatif [14]. Program pengabdian ini memiliki beberapa perbedaan dibandingkan kegiatan pelatihan Canva yang telah banyak dilakukan sebelumnya dijabarkan dalam Tabel 1 sebagai berikut:

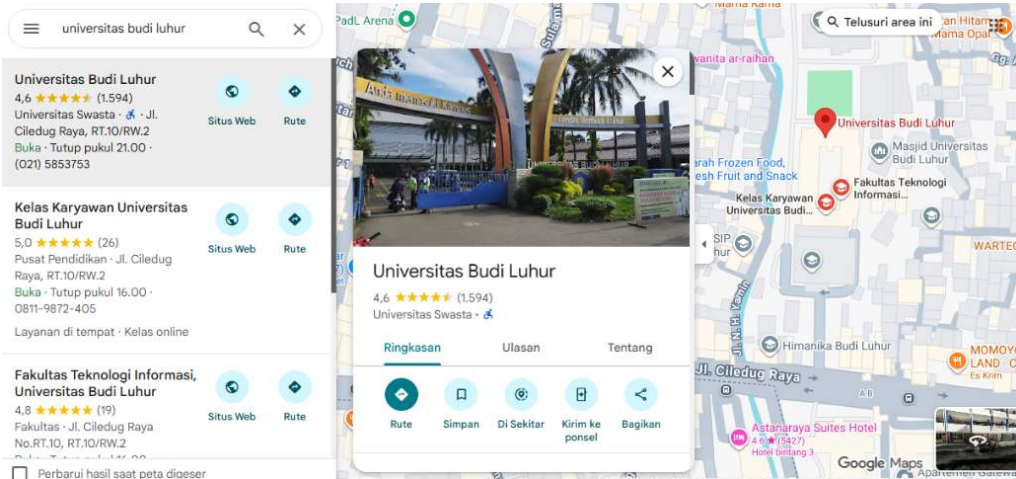
Tabel 1. Perbedaan Program dengan Pengabdian Sejenis

No.	Aspek	Pengabdian Sejenis	Program yang diusulkan
1.	Sasaran	Siswa sekolah atau UMKM	Remaja Karang Taruna dan komunitas Petukangan Utara
2.	Fokus	Penggunaan Canva secara umum	Pembuatan visual konten media sosial berbasis kebutuhan Masyarakat
3.	Produk Akhir	Poster atau desain sederhana	Konten media sosial untuk kegiatan sosial, organisasi, dan promosi UMKM
4.	Pendekatan	Pelatihan satu arah	Partisipatif dan berbasis pemberdayaan
5.	Dampak	Peningkatan keterampilan teknis	Peningkatan kreativitas, literasi digital, dan peluang ekonomi kreatif

2. METODE

2.1. Pendekatan dan Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis pelatihan dan pendampingan. Pendekatan ini menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta dalam proses pembuatan konten visual menggunakan aplikasi Canva [15]. Pelatihan akan mengarahkan peserta tidak hanya memahami teori tetapi langsung menghasilkan produk digital [16]. Pada gambar 1 dijelaskan lokasi pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Universitas Budi Luhur Jakarta:



Gambar 1. Lokasi PKM dilaksanakan.

2.2. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Berikut Adalah Alur Pelaksanaan PKM yang dijelaskan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Alur Pelaksanaan PKM

Keterangan:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pengurus wilayah dan kelompok remaja di Petukangan Utara untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta terkait pemanfaatan media sosial dan kemampuan desain visual yang dimiliki. Selain itu, tim pengabdian menyiapkan modul pelatihan, materi presentasi, perangkat pendukung, serta instrumen evaluasi yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

b. Tahap Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan diskusi [17].

Materi yang diberikan meliputi:

- 1) Pengenalan media sosial sebagai sarana komunikasi dan pengembangan kreativitas.
- 2) Dasar-dasar desain komunikasi visual.
- 3) Pengenalan aplikasi Canva dan fitur-fiturnya.
- 4) Teknik pemilihan warna, tipografi, gambar, dan tata letak.
- 5) Strategi membuat konten media sosial yang menarik dan komunikatif.

Pada tahap ini peserta diberikan kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, serta mengeksplorasi berbagai template dan fitur Canva yang relevan dengan kebutuhan mereka.

c. Tahap Pendampingan Praktik

Setelah memperoleh materi dasar, peserta melakukan praktik langsung membuat konten visual media sosial menggunakan Canva. Tim pengabdian memberikan pendampingan secara intensif mulai dari penentuan tema, penyusunan pesan visual, pemilihan elemen desain, hingga proses penyempurnaan hasil karya [18]. Setiap peserta diwajibkan menghasilkan minimal satu produk desain berupa poster digital, infografis, atau konten media sosial yang siap dipublikasikan.

d. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan melalui pendekatan deskriptif dan kualitatif dengan mengamati keterlibatan peserta selama kegiatan, kualitas hasil karya yang dihasilkan, serta perubahan sikap dan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan.

- 1) Data evaluasi diperoleh melalui:
- 2) Observasi langsung selama kegiatan.
- 3) Penilaian hasil karya peserta.
- 4) Wawancara singkat dan diskusi reflektif.
- 5) Dokumentasi kegiatan.
- 6) Angket kepuasan dan persepsi peserta

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul *"Pemberdayaan Kreativitas Remaja Petukangan Utara dalam Pembuatan Visual Konten Sosial Media Menggunakan Canva"* dilaksanakan melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan langsung. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, kreativitas desain, serta kemampuan remaja dalam menghasilkan konten visual yang dapat dimanfaatkan untuk media sosial maupun promosi UMKM lokal. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan Canva, demonstrasi pembuatan konten, praktik mandiri, hingga evaluasi hasil karya.



Gambar 3. Proses Transfer Pengalaman Pembelajaran

Pelaksanaan dilakukan di Laboratorium ICT Universitas Budi Luhur dihadiri 25 peserta dengan rentang umur 12-15 tahun. Antusiasme peserta dalam proses pendalaman pengalaman dalam menggunakan Canva terlihat dengan tercapainya keseluruhan materi sesuai waktu yang dialokasikan. Materi pembelajar yang update dan sesuai dengan kebutuhan remaja dalam eksplorasi desain yang dibuat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta dalam menghasilkan desain visual yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai prinsip desain digital.



Gambar 4. Dokumentasi Akhir Kegiatan

3.2. Indikator dan Alat Ukur Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan ketercapaian tujuan program yang meliputi peningkatan kreativitas, keterampilan penggunaan Canva, perubahan sikap, penguatan interaksi sosial, dan pemahaman peluang ekonomi kreatif. Tabel 2 dibawah menjelaskan mengenai indikator dan alat ukur keberhasilan PKM.

Tabel 2. Indikator dan Alat Ukur Keberhasilan

No.	Aspek	Indikator	Cara Ukur	Target
1	Kognitif	Pemahaman Canva	Kualitas desain	≥ 75% peserta mampu
2	Psikomotor	Produk konten visual	Jumlah desain	≥ 1 desain/peserta
3	Sikap	Partisipasi aktif	Observasi	≥ 80% aktif
4	Sosial	Kolaborasi peserta	Diskusi kelompok	Terbentuk 3-5 kelompok
5	Ekonomi	Potensi digital skill	Minat monetisasi	≥ 50% berminat

a. Rubrik Penilaian Hasil Karya

Penilaian keterampilan peserta dilakukan terhadap produk desain yang dihasilkan selama pelatihan, terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rubrik Penilaian Hasil Karya Visual Canva

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Bobot
1.	Kreatifitas	Keunikan ide dan inovasi desain	30%
2.	Tata Letak	Kesesuaian komposisi elemen visual	20%
3.	Pemanfaatan Fitur Canva	Kemampuan Menggunakan fitur desain	20%
4.	Kesesuaian Pesan	Kejelasan informasi yang disampaikan	15%
5.	Estetika Visual	Harmoni warna, tipografi dan gambar	15%
TOTAL			100%

Kategori penilaian dapat dilihat pada Tabel 4:

Tabel 4. Kategori penilaian.

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	86 – 100	Sangat Baik
2.	81 – 85	Baik
3.	56 – 70	Cukup
4.	≤ 55	Kurang

b. Model Evaluasi Keberhasilan Kegiatan Pengabdian

Alur model evaluasi keberhasilan kegiatan PKM terdapat pada Gambar 5.



Gambar 5. Model Evaluasi Dampak PKM

Tabel 5 adalah penjelasan alur model dari Gambar 5.

Tabel 5. Model Evaluasi Keberhasilan Kegiatan

No.	Komponen	Keterangan	Indikator
1.	Input	Sumber daya yang digunakan dalam kegiatan.	Peserta, tim pengabdian, materi pelatihan, Canva, dan perangkat pendukung.
2.	Proses	Pelaksanaan kegiatan pengabdian.	Penyampaian materi, praktik penggunaan Canva, dan pendampingan peserta.
3.	Output	Hasil langsung setelah kegiatan selesai.	Peserta mampu membuat konten visual media sosial menggunakan Canva.
4.	Outcome	Perubahan yang dirasakan peserta setelah mengikuti kegiatan.	Meningkatnya kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan memanfaatkan media sosial secara positif.
5.	Impact	Dampak jangka panjang yang diharapkan.	Tumbuhnya budaya kreatif dan peluang ekonomi digital bagi remaja Petukangan Utara.

3.3. Hasil Kegiatan dan Capaian Program

Hasil dari kegiatan dan capaian pelaksanaan PKM ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Kegiatan dan capaian PKM

No.	Indikator	Target	Hasil Capaian	Keterangan
1.	Jumlah peserta aktif	30 – 40 orang	38 orang (95%)	Tercapai
2.	Produk desain Canva	≥ 40 karya	52 karya (130%)	Melebihi target
3.	Partisipasi aktif	≥ 80%	87%	Sangat baik
4.	Peningkatan kreatifitas	≥ 70%	78%	Tercapai
5.	Minat ekonomi digital	≥ 50%	63%	Tercapai

Gambar 6 menampilkan diagram batang pencapaian output kegiatan yang telah dilakukan. Jumlah peserta aktif 95% dari total peserta yang selesai dengan semua capaian yang dituju. Produk Desain yang dihasilkan melebihi dari minimum jumlah yang ditargetkan sehingga mencapai lebih dari 100%. Kegiatan diskusi dan tanya jawab berlangsung selama 85% dari total waktu yang dialokasikan. Indikator kreatifitas menuju angka 75% dari tugas model yang diajarkan serta kemampuan dalam membuat desain yang nantinya bisa dipromosikan untuk mencoba dalam penjualan produk digital tumbuh sekitar 60%.



Gambar 6. Pencapaian Output Kegiatan

3.4. Pembahasan Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta. Peserta tidak hanya memahami teori desain, tetapi juga mampu menghasilkan konten visual yang dapat digunakan secara nyata. Peningkatan keterampilan ini menunjukkan bahwa pendekatan learning by doing lebih efektif dibandingkan metode ceramah. Hal ini mendukung penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik meningkatkan literasi digital hingga lebih dari 70%. Selain itu, adanya peningkatan minat ekonomi digital menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya berdampak pada aspek keterampilan, tetapi juga membuka peluang ekonomi baru bagi remaja, seperti jasa desain sederhana dan promosi UMKM lokal.

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pemberdayaan Kreativitas Remaja Petukangan Utara dalam Pembuatan Visual Konten Sosial Media Menggunakan Canva” telah berhasil dilaksanakan dengan capaian hasil yang terukur secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil pelaksanaan, diperoleh beberapa capaian utama yaitu: (1) sebanyak ± 25 peserta mengikuti kegiatan dengan tingkat partisipasi aktif mencapai 85%, (2) menghasilkan 52 karya konten visual berbasis Canva yang melebihi target awal 40 karya, (3) peningkatan kemampuan desain digital peserta mencapai sekitar 75% berdasarkan hasil evaluasi rubrik, serta (4) sekitar 60% peserta menunjukkan minat untuk mengembangkan keterampilan ini ke arah kegiatan ekonomi digital seperti jasa desain dan promosi UMKM.

Kegiatan ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain (1) metode pelatihan berbasis praktik langsung yang efektif meningkatkan keterampilan peserta, (2) penggunaan aplikasi Canva yang mudah diakses, gratis, dan ramah pengguna, serta (3) menghasilkan produk nyata berupa konten visual yang dapat langsung digunakan. Namun demikian, terdapat pula beberapa kekurangan, yaitu (1) adanya perbedaan kemampuan awal peserta yang cukup signifikan, (2) keterbatasan waktu pelatihan sehingga pendalaman materi desain lanjutan belum optimal, serta (3) belum adanya evaluasi jangka panjang untuk mengukur dampak berkelanjutan terhadap aspek ekonomi dan sosial peserta. Dengan demikian, kegiatan ini memiliki potensi pengembangan yang besar ke depan melalui pelatihan lanjutan yang lebih spesifik, penguatan komunitas kreator digital remaja, serta integrasi dengan kebutuhan UMKM lokal agar dampak kegiatan dapat lebih luas, berkelanjutan, dan memberikan nilai ekonomi yang lebih nyata bagi masyarakat.

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar kegiatan serupa dilakukan secara berjenjang dengan materi yang lebih mendalam, seperti desain branding digital, manajemen konten media sosial, serta pembuatan konten video pendek. Selain itu, perlu dibentuk komunitas kreator digital remaja yang dapat menjadi wadah pengembangan keterampilan secara berkelanjutan. Evaluasi juga sebaiknya tidak hanya dilakukan pada saat kegiatan berlangsung, tetapi dilanjutkan dalam bentuk monitoring jangka menengah untuk melihat dampak sosial dan ekonomi secara lebih akurat. Dengan pengembangan tersebut, program pengabdian ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan masyarakat berbasis literasi digital yang berkelanjutan dan berdampak luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Mufti Prasetyo, R. Gustiawan, and F. Rizzel Albani, “Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia,” *BIIKMA : Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia*, vol. 2, no. 1, Jun. 2024, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>
- [2] Sita Anggraeni, Syaifur Rahmatullah, Achmad Rifai, and Tyas Setiyorini, “Pelatihan Pembuatan Konten Digital Kreatif menggunakan Canva Bagi JPRMI Jakarta,” *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, vol. 6, no. 1, May 2025.
- [3] D. Selviani, F. A. Yull, A. Asnawati, D. Alkhairy, R. Wijaya, and B. Latifah, “Pelatihan Pembuatan Logo Usaha Kelompok Umkm Kelurahan Sawah Lebar Kota Bengkulu Menggunakan Canva,” *Jurnal Abdimas Bencoolen*, vol. 3, no. 2, pp. 50–55, Aug. 2025, doi: 10.33369/abdimas.3.2.50-55.
- [4] D. Putrawangsa, “Pelatihan Canva untuk Peningkatan Branding Visual UMKM di Kabupaten Bandung,” *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, vol. 6, no. 4, Dec. 2025, doi: 10.26874/jakw.v6i4.1211.
- [5] Dewi Gita Kartika, Annisa Retno Utami, and Evelyn Hanaseta, “Pelatihan Desain Canva: Strategi Visual Efektif Bagi Umkm, Setiabudi, Jakarta Selatan,” *IKRA-ITH ABDIMAS*, vol. 8, no. 3, pp. 356–362, Nov. 2024, doi: 10.37817/ikra-ithabdimas.v8i3.4419.
- [6] M. Jibril, M. Amin, S. Wardah, N. Nur, and A. Muni, “Pelatihan dan Penerapan Desain Grafis sebagai Upaya Peningkatan Branding pada UMKM Warung Kopi Atik Melayu,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIMAS)*, vol. 3, pp. 282–290, 2025.
- [7] F. Yunita, S. Taher, A. Isya Alfassa, and E. Sudeska, “Model Pengembangan Kapasitas Digital Umkm Sektor F&B Studi Kasus Pelatihan Desain Canva Pada Sigma Coffee And Tea,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIMAS)*, vol. 3, pp. 291–297, 2025.
- [8] F. D. Nugroho, F. Firmansyah, and E. A. Prasada, “Peningkatan Kreativitas Pemuda Karang Taruna Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva di Desa Pangkalan Benteng,” *Etos : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 7, no. 2, Oct. 2025, doi: 10.47453/etos.v7i2.3604.
- [9] D. Selviani, F. A. Yull, A. Asnawati, D. Alkhairy, R. Wijaya, and B. Latifah, “PELATIHAN PEMBUATAN LOGO USAHA KELOMPOK UMKM KELURAHAN SAWAH LEBAR KOTA BENGKULU MENGGUNAKAN



- CANVA," *Jurnal Abdimas Bencoolen*, vol. 3, no. 2, pp. 50–55, Aug. 2025, doi: 10.33369/abdimas.3.2.50-55.
- [10] D. Indra *et al.*, "Pelatihan Kreatifitas Digital Menggunakan Canva Bagi Anggota Karang Taruna Parangloe," *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, vol. 9, no. 2, Nov. 2024, doi: 10.21067/jpm.v9i2.10601.
- [11] A. A. Aryanti, G. N. Fakhirah, N. Syifa Bachtiar, and R. Nurjanah, "Pemanfaatan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Teknologi Pendidikan 2025," *Jurnal Penelitian Nusantara*, vol. 2, no. 5, pp. 337–341, May 2026, doi: 10.59435/menulis.v2i5.1161.
- [12] N. P. Chandra, J. W. Agussalim, I. Ong, and F. S. Rahayu, "Pelatihan Desain Visual Menggunakan Canva pada Pendidikan dan Pelatihan Happy Youth Camp 2025," in *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jun. 2025.
- [13] D. Kusumaningsih, J. Everhard, R. Roeswidiah, and M. Syafrullah, "Pelatihan Desain Konten Media Sosial Dengan Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Smk Triguna 1956," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, 2025.
- [14] M. Surur, L. D. Kartika S., A. Fahri H, R. Sugianto, S. Jannah, and K. R. Udzri, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital," *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 8, no. 1, pp. 85–98, Mar. 2024, doi: 10.31537/dedication.v8i1.1715.
- [15] N. Sulistianingsih, H. Hasbullah, and G. H. Martono, "Pengabdian kepada Masyarakat untuk Peningkatan Kemampuan Komunikasi Visual melalui Pelatihan Canva," *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, vol. 8, no. 3, p. 447, Dec. 2024, doi: 10.30595/jppm.v8i3.21795.
- [16] S. Fadiya Hallaby, M. Yulizar, and H. Khatimah, "Inovasi desain dan pemasaran digital: Pelatihan Canva bagi pemuda/i Gampong Peurada untuk mengembangkan produk digital," *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, p. 421, 2025, [Online]. Available: <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Rengganis/index>
- [17] I. Nisa, P. N. Syafaah, D. Miftah, and M. Nur, "Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Desain Visual Siswa MTS Manba'ul Ulum," *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, vol. 02, no. 03, Nov. 2025.
- [18] D. Rionaldo, R. Hermanto, A. L. Ishak, F. S. Lim, and E. Hartati, "Pelatihan Desain Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Karya Dharma Bhakti," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, vol. 4, no. 4, pp. 25439–25443, May 2026, doi: 10.31004/jerkin.v4i4.6384.