



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR**

NOMOR : K/UBL/FTI/000/004/03/26

TENTANG:

**PENUGASAN KEGIATAN TRI DHARMA & PENUNJANG BAGI DOSEN
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026**

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR

- Menimbang : 1) Bahwa Dosen adalah pendidik profesional dan ilmu dengan tugas utama mentrans-formasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan/pengajaran penelitian & karya ilmiah, dan Pengabdian pada masyarakat yang dikenal dengan istilah Tri Dharma Perguruan Tinggi;
- 2) Bahwa untuk meningkatkan profesionalitas dan kompetensi sebagai pendidik profesional maka dipandang perlu untuk memberikan tugas-tugas tambahan/penunjang dalam lingkup kegiatan penunjang Tri Dharma;
- Mengingat : 1) Undang – undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
- 2) Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- 3) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
- 4) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi;
- 5) Keputusan Ketua Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti Nomor: K/YBLC/KEP/000/216/06/2023 tentang Statuta Universitas Budi Luhur;
- 6) SK YPBLC No: K/YBLC/KEP/000/384/09/25 tanggal 22 September 2025 tentang Pembebas-Tugasan dan Pengangkatan Kembali Pejabat Struktural Universitas Budi Luhur.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menugaskan dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur untuk melaksanakan kegiatan **Tri Dharma Perguruan Tinggi dan penunjangnya** pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 yang meliputi:
- a. **Kegiatan partisipasi aktif** dalam Pertemuan Ilmiah sebagai Ketua/Anggota/Peserta/Pembicara/Penulis/Narasumber pada kegiatan Seminar, Workshop, Konferensi, Pelatihan, Simposium, Lokakarya, Forum Diskusi, Sarasehan dan sejenisnya;
- b. **Publikasi Ilmiah** pada Prosiding, Jurnal/majalah/surat kabar dan sejenisnya;
- c. **Partisipasi dalam organisasi** profesi, organisasi keilmuan dan/atau organisasi lain yang menunjang kegiatan Tri Dharma Pendidikan Tinggi;
- d. **Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM)**, dalam kegiatan terprogram, terjadwal atau insidental;
- KEDUA : Dosen-dosen yang melaksanakan penugasan wajib membuat Laporan Kegiatan, dengan mengikuti pedoman dari Fakultas/Program Studi, sebagai pertanggungjawaban atas kegiatan yang diikuti;
- KETIGA : Kegiatan Tri Dharma yang tidak termasuk dalam surat keputusan ini akan memiliki penugasan tersendiri;
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan diubah sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 02 Maret 2026

=====

Dekan Fakultas Teknologi Informasi



Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I



**LAMPIRAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR**

NOMOR : K/UBL/FTI/000/004/03/26

**TENTANG:
PENUGASAN KEGIATAN TRI DHARMA & PENUNJANG BAGI DOSEN
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026**

No	NUPTK	Nama	Program Studi
1	7937760661130282	ACHMAD SOLICHIN	Ilmu Komputer (S3)
2	5239757658130173	ARIEF WIBOWO	Ilmu Komputer (S3)
3	5846747648130102	HARI SOETANTO	Ilmu Komputer (S3)
4	7734743644130092	JAN EVERHARD RIWUROHI	Ilmu Komputer (S3)
5	9252739640130053	WENDI USINO	Ilmu Komputer (S3)
6	3955753654130082	AKHMAD UNGGUL PRIANTORO	Ilmu Komputer (S2)
7	0544751652130173	ANTON SATRIA PRABUWONO	Ilmu Komputer (S2)
8	0543756657130133	ARIF BRAMANTORO	Ilmu Komputer (S2)
9	8556757658137103	DENNI KURNIAWAN	Ilmu Komputer (S2)
10	4556758659231082	DWI PEBRIANTI	Ilmu Komputer (S2)
11	9950765666130302	INDRA NUGRAHA ABDULLAH	Ilmu Komputer (S2)
12	3457756657130123	LUHUR BAYUAJI	Ilmu Komputer (S2)
13	1654747648130072	MARDI HARDJIAN TO	Ilmu Komputer (S2)
14	9248752653130093	MOHAMMAD SYAFRULLAH	Ilmu Komputer (S2)
15	6235757658230143	RUSDAH	Ilmu Komputer (S2)
16	3444749650130102	SAMIDI	Ilmu Komputer (S2)
17	0157741642130083	SETYAWAN WIDYARTO	Ilmu Komputer (S2)
18	6356750651130093	ABDUL MUIS SOBRI	Teknik Informatika (S1)
19	5934758659137112	ACHMAD ADITYA ASHADUL USHUD	Teknik Informatika (S1)
20	4437767668130323	ACHMAD ARDIANSYAH	Teknik Informatika (S1)
21	4652761662130272	AGUNG SAPUTRA	Teknik Informatika (S1)
22	2636769670130302	AHMAD PUDOLI	Teknik Informatika (S1)
23	1646766667130292	ANGGA KUSUMA NUGRAHA	Teknik Informatika (S1)
24	4535772673130233	ANWAR RIFA'I	Teknik Informatika (S1)
25	2533753654130132	ARSANTO NARENDRO	Teknik Informatika (S1)
26	3733759660130242	BASUKI HARI PRASETYO	Teknik Informatika (S1)
27	2243767668130313	DOLLY VIRGIAN SHAKA YUDHA SAKTI	Teknik Informatika (S1)
28	9560763664230232	DWI PUSPITA ANGGRAENI	Teknik Informatika (S1)
29	2155762663131103	FERDIANSYAH	Teknik Informatika (S1)
30	0537746647130122	GUNAWAN PRIA UTAMA	Teknik Informatika (S1)
31	0740763664130282	HADIDTYO WISNU WARDANI	Teknik Informatika (S1)
32	9838763664130292	HARIS MUNANDAR	Teknik Informatika (S1)



33	0652765666130282	HILLMAN AKHYAR DAMANIK	Teknik Informatika (S1)
34	0434764665230262	IKA SUSANTI	Teknik Informatika (S1)
35	8949771672130282	IKHSAN RAHDIANA	Teknik Informatika (S1)
36	7437754655230112	IMELDA	Teknik Informatika (S1)
37	2654764665130222	INDRA	Teknik Informatika (S1)
38	7454765666130203	INDRA HERTANTO	Teknik Informatika (S1)
39	9456761662130143	JOKO CHRISTIAN	Teknik Informatika (S1)
40	5460755656230082	LESTARI MARGATAMA	Teknik Informatika (S1)
41	5540767668230303	MEPA KURNIASIH	Teknik Informatika (S1)
42	4562753654230103	MERRY ANGGRAENI	Teknik Informatika (S1)
43	2453748649130073	MOHAMMAD ANIF	Teknik Informatika (S1)
44	2961757659200032	MUFTI	Teknik Informatika (S1)
45	1961760661130172	MUHAMMAD AINUR RONY	Teknik Informatika (S1)
46	4537746647130113	NANO PRAMONO SOERYONEGORO	Teknik Informatika (S1)
47	4554760661230252	PIPIN FARIDA ARIYANI	Teknik Informatika (S1)
48	4151756657130113	PURWANTO	Teknik Informatika (S1)
49	8540769670230272	PUTRI HAYATI	Teknik Informatika (S1)
50	2362766667131233	RAHMAT OKTAVIAN	Teknik Informatika (S1)
51	0949761662230182	REVA RAGAM SANTIKA	Teknik Informatika (S1)
52	1660744645230082	RIRIT ROESWIDIAH	Teknik Informatika (S1)
53	1745767668230302	RISKIANA WULAN	Teknik Informatika (S1)
54	2959764665237002	RIZKA TIAHARYADINI	Teknik Informatika (S1)
55	4943758659130162	RIZKY TAHARA SHITA	Teknik Informatika (S1)
56	4554753654230092	SAFRINA AMINI	Teknik Informatika (S1)
57	9937760661130262	SEJATI WALUYO	Teknik Informatika (S1)
58	0246748649131143	SUBANDI	Teknik Informatika (S1)
59	0246748649131143	SUBANDI	Teknik Informatika (S1)
60	5937767668130372	SYAMSUDIN ZUBAIR	Teknik Informatika (S1)
61	6447751652130113	UTOMO BUDIYANTO	Teknik Informatika (S1)
62	4639763664130282	WAHYU PRAMUSINTO	Teknik Informatika (S1)
63	4749764665137022	WINDARTO	Teknik Informatika (S1)
64	7854758659230162	WINDHY WIDHYANTY	Teknik Informatika (S1)
65	6945763664130252	YUDI WIHARTO	Teknik Informatika (S1)
66	6952768669130332	ZAQI KURNIAWAN	Teknik Informatika (S1)
67	5454763664230162	AGNES ARYASANTI	Sistem Informasi (S1)
68	1947743644130112	AGUNG PRIHARTONO	Sistem Informasi (S1)
69	8141761662130183	AGUS UMAR HAMDANI	Sistem Informasi (S1)
70	8947761662230262	ANITA DIANA	Sistem Informasi (S1)
71	6647764665131142	ARI SAPUTRO	Sistem Informasi (S1)



72	5251757658130183	ASEP ABDUL ROHMAN	Sistem Informasi (S1)
73	7752762663237012	ATIK ARIESTA	Sistem Informasi (S1)
74	9846770671130352	BAYU SATRIA PRATAMA	Sistem Informasi (S1)
75	9551750651130082	BRURI TRYA SARTANA	Sistem Informasi (S1)
76	2555742643130063	BULLION DRAGON ANDAH	Sistem Informasi (S1)
77	5560751652130083	DENI MAHDIANA	Sistem Informasi (S1)
78	3535770671130233	DEVIT SETIONO	Sistem Informasi (S1)
79	1542762663230293	DEWI KUSUMANINGSIH	Sistem Informasi (S1)
80	4454761662130162	DIAN ANUBHAKTI	Sistem Informasi (S1)
81	7637741642130122	DJATI KUSDIARTO	Sistem Informasi (S1)
82	3453751652130073	BIMA CAHYA PUTRA	Sistem Informasi (S1)
83	2538753654130102	GANDUNG TRIYONO	Sistem Informasi (S1)
84	4751753654230082	GRACE GATA	Sistem Informasi (S1)
85	8857759660131082	HENDRI IRAWAN	Sistem Informasi (S1)
86	4735758659130162	HUMISAR HASUGIAN	Sistem Informasi (S1)
87	7746771672230342	INDAH PUSPASARI HANDAYANI	Sistem Informasi (S1)
88	6435760661230183	ITA NOVITA	Sistem Informasi (S1)
89	1944770671130422	JEREMY JONATHAN	Sistem Informasi (S1)
90	2935754655130132	JOKO SUTRISNO	Sistem Informasi (S1)
91	2851769670130282	KUKUH HARSANTO	Sistem Informasi (S1)
92	9849754655130112	LAUW LI HIN	Sistem Informasi (S1)
93	6849759660131132	LIS SURYADI	Sistem Informasi (S1)
94	863976566237002	MARINI	Sistem Informasi (S1)
95	0643760661230242	MOTIKA DIAN ANGGRAENI	Sistem Informasi (S1)
96	7050757658237093	NAWINDAH	Sistem Informasi (S1)
97	6050754655230123	NIDYA KUSUMAWARDHANY	Sistem Informasi (S1)
98	3547763664230252	NOFIYANI	Sistem Informasi (S1)
99	5037758659230233	NONI JULIASARI	Sistem Informasi (S1)
100	4847756657231432	NURWATI	Sistem Informasi (S1)
101	1834757658230202	PAINEM	Sistem Informasi (S1)
102	2543764665230232	PEPI PERMATASARI	Sistem Informasi (S1)
103	5947771672230352	RATNA KUSUMAWARDANI	Sistem Informasi (S1)
104	3537759660230223	RATNA UJIAN DARI	Sistem Informasi (S1)
105	4656758659230152	RETNO WULANDARI	Sistem Informasi (S1)
106	4456766667130233	RIZKY PRADANA	Sistem Informasi (S1)
107	6249760661230213	SAFITRI JUANITA	Sistem Informasi (S1)
108	4261760661230183	SAMSINAR	Sistem Informasi (S1)
109	0241752653237043	SRI MULYATI	Sistem Informasi (S1)
110	3542749650230153	SRI WAHYUNINGSIH	Sistem Informasi (S1)



111	5539750651131093	TEJA ENDRA ENG TJU	Sistem Informasi (S1)
112	7552757658230133	TITIN FATIMAH	Sistem Informasi (S1)
113	7449765666230222	TRI IKA JAYA KUSUMAWATI	Sistem Informasi (S1)
114	9758748649230072	WIWIN WINDIHASTUTY	Sistem Informasi (S1)
115	2257766667230243	WULANDARI	Sistem Informasi (S1)
116	3948765666230332	YESI PUSPITA DEWI	Sistem Informasi (S1)
117	0448750651130092	YUDI SANTOSO	Sistem Informasi (S1)
118	4057766667230303	YULIANAWATI	Sistem Informasi (S1)
119	7061753654230083	YULIAZMI	Sistem Informasi (S1)
120	9043744645130083	GATOT PURWANTO	Sistem Komputer (S1)
121	3941771672130302	IMAN PERMANA	Sistem Komputer (S1)
122	0537752653130122	IRAWAN	Sistem Komputer (S1)
123	0443759660230253	RIRI IRAWATI	Sistem Komputer (S1)
124	7863755656130092	YANI PRABOWO	Sistem Komputer (S1)

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 02 Maret 2026
=====

Dekan Fakultas Teknologi Informasi



Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I

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:

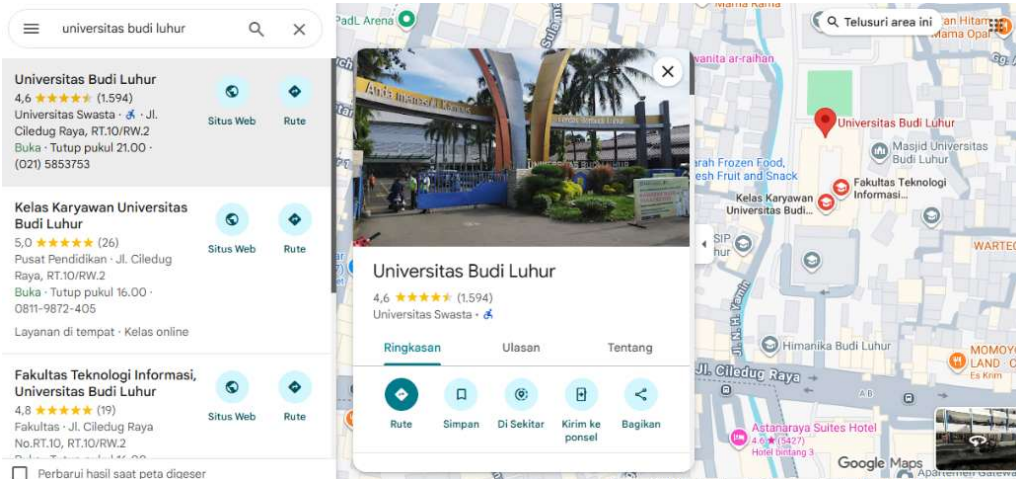
Tabel 1. Pembeda Program dengan Pengabdian Sejenis

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. Roeswidiyah, 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.