

---

## **PkM Pendampingan Penggunaan Canva bagi Remaja Menteng II Cipayung Jaya Depok**

Devi Mulyani<sup>1\*</sup>, Yolanda<sup>2</sup>.

<sup>1,2</sup> Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta Selatan

\* E-mail: [mulyadevi@yahoo.com](mailto:mulyadevi@yahoo.com)

---

### **Abstrak**

#### **Sejarah Artikel**

Diterima : 04 Maret 2026

Disetujui : 06 April 2026

Dipublikasikan : 15 April 2026

---

**Kata kunci:** Canva, Remaja,  
Pendampingan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital melalui peningkatan keterampilan desain grafis menggunakan aplikasi Canva bagi remaja Gang Menteng II, Cipayung Jaya, Depok. Remaja di wilayah tersebut menunjukkan minat dan kemampuan adaptasi yang baik terhadap perkembangan teknologi, namun masih memerlukan pendampingan terstruktur agar penggunaan *smartphone* dapat diarahkan secara lebih produktif dan kreatif. Pada sesi luring, peserta diperkenalkan pada fitur dasar Canva serta prinsip desain sederhana, seperti pemilihan jenis huruf, kombinasi warna, dan pengaturan tata letak, serta praktik langsung pembuatan desain dengan pendampingan intensif. Pendampingan daring dilakukan melalui pemberian umpan balik terhadap karya peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap prinsip tata letak, pemilihan warna, tipografi, dan komposisi visual. Peserta juga menunjukkan partisipasi aktif selama pelatihan serta mampu menghasilkan berbagai produk desain sederhana, seperti *slide* presentasi, poster, kartu undangan, dan kartu ucapan. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat menjadi salah satu strategi pemberdayaan remaja dalam mengembangkan kreativitas serta memanfaatkan teknologi digital secara lebih bijak dan produktif.

---

### **Abstract**

**Keywords:** Canva,  
Adolescents, Mentoring

*This Community Service aims to optimise the utilization of digital technology by enhancing adolescents' graphic design skills through the use of the Canva application in Gang Menteng II, Cipayung Jaya, Depok. The adolescents in this area demonstrate strong interest and adaptability to technological developments; however, they still need structured assistance to ensure that smartphone use can be directed in a more productive and creative manner. The program was implemented through both offline and online sessions. During offline session, participants were introduced to Canva's basic features and simple design principles, such as font selection, color combination, layout arrangement, and hands-on practice in creating design projects with intensive mentoring. Online session was conducted by providing feedback on participants' design works. The results showed an improvement in participants' understanding of layout principles, color selection, typography, and visual composition. Participants also demonstrated active engagement throughout the training and were able to produce various simple design products, such as presentation slides, posters, invitation cards, and greeting cards. Overall, the findings indicate that Canva mentoring can serve as an effective strategy for empowering adolescents to foster creativity and to utilize digital technology in a more responsibly and productively*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan remaja, khususnya dalam penggunaan *smartphone* dan aplikasi berbasis internet. Teknologi memberikan kemudahan akses komunikasi dan informasi. Namun, penggunaan yang tidak terarah berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti gangguan tidur akibat kecanduan handphone (Sumardi & Banuyekti, 2026), serta peningkatan perilaku agresif pada remaja awal (Hartati et al., 2024). Selain itu, intensitas penggunaan media digital yang tinggi juga dapat memengaruhi regulasi emosi remaja (Arini & Nur, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital perlu diarahkan secara lebih bijak dan produktif melalui pendekatan edukatif yang terprogram.

Salah satu bentuk optimalisasi pemanfaatan teknologi digital adalah melalui peningkatan keterampilan desain grafis. Wibowo (2023, p. 6) menyatakan bahwa “*Canva* adalah platform desain gratis online yang mudah digunakan dan memungkinkan siapa saja untuk membuat desain yang indah, profesional, dan kreatif tanpa harus memiliki latar belakang desain atau keterampilan teknis yang kompleks”. *Canva* merupakan platform desain dan publikasi berbasis daring yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat global agar mampu menciptakan berbagai jenis desain serta membagikannya melalui beragam media (Atika et al., 2025). *Canva* menyediakan berbagai fitur dan template yang mendukung pembuatan produk visual seperti *slide* presentasi, poster, kartu undangan, dan kartu ucapan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* terbukti meningkatkan kreativitas siswa dan membantu mereka memahami materi melalui pembuatan karya visual (Massitta & Temon, 2024). Dengan pendampingan terstruktur, penggunaan aplikasi ini dapat diarahkan menjadi aktivitas yang kreatif dan produktif

Mitra pengabdian di wilayah Gang Menteng II Cipayung Jaya, Depok, merupakan kelompok remaja yang memiliki minat dan adaptasi yang baik terhadap teknologi digital. Namun, kemampuan literasi digital dan keterampilan desain grafis mereka masih beragam, sehingga memerlukan pendampingan agar penggunaan *smartphone* tidak hanya bersifat konsumtif, tetapi juga produktif. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital melalui peningkatan keterampilan desain grafis menggunakan aplikasi *Canva* bagi remaja di Gang Menteng II Cipayung Jaya, Depok.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pendampingan penggunaan *Canva* bagi remaja Menteng II dilaksanakan di Gang Menteng II, Cipayung Jaya, Depok, dengan sasaran remaja berusia 13–17 tahun atau usia SMP dan SMA. Kegiatan ini berlangsung selama satu bulan, yaitu pada 19 November–20 Desember 2025, melalui kombinasi metode luring (tatap muka) dan daring. Tahap awal dilakukan dengan persiapan berupa koordinasi dengan mitra, pendataan peserta,

serta pembentukan grup WhatsApp (WAG) sebagai media komunikasi dan pendampingan. Peserta diarahkan untuk mengunduh serta membuat akun Canva sebelum kegiatan inti dilaksanakan.

Setelah pengenalan kegiatan melalui dalam WAG, selanjutnya dilaksanakan pertemuan luring yang dilaksanakan pada 26 November 2025. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan pengenalan mengenai literasi digital dan pemanfaatan teknologi secara produktif, dilanjutkan dengan penjelasan fitur-fitur dasar Canva serta prinsip dasar desain grafis yang meliputi tata letak, pemilihan warna, tipografi, dan komposisi visual. Setelah penyampaian materi, peserta langsung mempraktikkan pembuatan desain dengan menggunakan smartphone masing-masing yang terhubung dengan jaringan internet. Tim pelaksana melakukan pendampingan langsung kepada setiap peserta untuk memastikan pemahaman dan keterampilan penggunaan aplikasi berjalan optimal. Peserta diberikan kebebasan memilih jenis produk yang akan dibuat, seperti slide presentasi, poster, kartu undangan, atau kartu ucapan.

Sebagai tindak lanjut, pendampingan dilanjutkan secara daring melalui grup WhatsApp pada 27 November–20 Desember 2025. Pada tahap ini, peserta didorong untuk menghasilkan karya desain tambahan secara lebih mandiri dengan tetap mendapatkan arahan dan umpan balik dari tim pelaksana. Hasil karya dikirimkan ke grup untuk diberikan evaluasi dan saran perbaikan. Pendampingan daring bertujuan memberikan ruang eksplorasi kreativitas sekaligus memperkuat kemandirian peserta dalam menggunakan Canva.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi selama pelaksanaan luring, partisipasi peserta dalam kegiatan daring, serta analisis terhadap produk desain yang dihasilkan. Aspek yang dinilai meliputi pemahaman prinsip desain, kerapian tata letak, kreativitas visual, serta kemampuan menggunakan fitur Canva secara mandiri. Melalui metode pelaksanaan yang terstruktur dan berkelanjutan ini, kegiatan pendampingan dinilai mampu meningkatkan keterampilan desain grafis remaja serta mendorong pemanfaatan teknologi digital secara lebih produktif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pendampingan penggunaan Canva bagi remaja di Gang Menteng II Cipayung Jaya, Depok dilaksanakan melalui sesi luring dan dilanjutkan dengan pendampingan daring. Pada sesi luring, peserta diperkenalkan pada fitur dasar Canva serta prinsip desain sederhana, seperti pemilihan jenis huruf, kombinasi warna, dan pengaturan tata letak. Model pelatihan berbasis praktik ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk langsung mencoba membuat desain secara mandiri. Pendekatan berbasis praktik langsung ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar dan kreativitas karena peserta terlibat aktif dalam proses produksi karya.

Pada tahap praktik awal, peserta diminta membuat satu produk desain, seperti *slide* presentasi, poster, kartu undangan, atau kartu ucapan. Hasil awal menunjukkan bahwa sebagian peserta masih menggunakan lebih dari dua jenis huruf dalam satu desain, memilih warna dengan

kontras yang kurang tepat, serta menempatkan elemen desain tanpa pengaturan jarak yang proporsional. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan desain peserta masih berada pada tahap dasar dan memerlukan pendampingan terarah. Selanjutnya, pendampingan daring dilakukan melalui pemberian umpan balik terhadap karya peserta. Tim pelaksana memberikan saran mengenai penggunaan tipografi yang lebih sederhana, peningkatan kontras warna, serta perapian tata letak. Setelah proses pendampingan, terlihat adanya perbaikan pada konsistensi penggunaan huruf, keterbacaan teks, serta susunan elemen desain yang lebih rapi. Hasil ini menunjukkan bahwa proses latihan yang disertai evaluasi berkelanjutan berperan penting dalam meningkatkan keterampilan desain secara bertahap.



**Gambar 1.** Peserta melaksanakan praktik canva. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan peserta dalam membuat desain digital secara langsung.

Selain peningkatan keterampilan teknis, peserta juga menunjukkan peningkatan kemandirian dalam menggunakan fitur Canva. Pada tahap akhir, peserta mampu menyesuaikan template sesuai kebutuhan serta lebih percaya diri dalam menentukan pilihan desain. Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan yang dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan dapat membantu peserta mengembangkan kreativitas sekaligus memanfaatkan teknologi digital secara lebih produktif. Hasil ini sejalan dengan temuan kegiatan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan keterampilan desain dan literasi digital peserta secara bertahap melalui proses latihan dan evaluasi yang sistematis (Damayanti et al., 2024).

Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran digital efektif dalam meningkatkan budaya literasi digital (Ningrum et al., 2024), mendorong peningkatan kreativitas peserta didik di era digital (Ashari et al., 2025), serta mendukung pengembangan media pembelajaran visual yang lebih menarik dan efektif (Harianto et al., 2025).

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan Canva melalui kombinasi metode luring dan daring efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dasar serta memperkuat literasi digital remaja di lingkungan mitra. Program ini turut mendukung upaya optimalisasi pemanfaatan teknologi digital secara lebih bijak, kreatif, dan produktif di tingkat komunitas. Dokumentasi di bawah ini merupakan sebagian produk Canva yang dihasilkan peserta.



**Gambar 2.** Hasil *slide* presentasi yang dibuat oleh peserta menggunakan Canva. *Slide* ini mencerminkan kemampuan peserta dalam menyusun desain yang menarik dan terstruktur.



**Gambar 3.** Poster yang dihasilkan oleh salah satu peserta setelah mengikuti kegiatan pendampingan. Poster ini menunjukkan kemampuan peserta dalam menyampaikan informasi secara visual dan kreatif.



**Gambar 4.** Kartu undangan yang dihasilkan oleh peserta sebagai bentuk kreativitas setelah mengikuti kegiatan pendampingan. Hasil ini menunjukkan kreativitas peserta dalam menyusun desain yang menarik dan informatif.



**Gambar 5.** Kartu ucapan yang dihasilkan oleh peserta setelah mengikuti kegiatan pendampingan. Kartu ini mencerminkan kemampuan peserta dalam menyusun pesan secara visual dengan desain yang menarik.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, pendampingan penggunaan Canva bagi remaja Menteng II Cipayung Jaya, Depok menunjukkan hasil yang positif dan berhasil mencapai tujuan dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital melalui peningkatan keterampilan desain grafis. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan peserta dalam menerapkan prinsip tata letak, pemilihan warna, tipografi, dan komposisi visual, serta menghasilkan berbagai produk desain secara lebih terstruktur dan komunikatif. Pelaksanaan kegiatan melalui kombinasi metode luring dan daring dengan pendampingan terstruktur terbukti efektif, sekaligus mendorong partisipasi aktif dan kemandirian peserta dalam proses kreatif. Oleh karena itu, program literasi digital berbasis komunitas ini disarankan untuk dilanjutkan dan dikembangkan secara berkelanjutan dengan dukungan lingkungan setempat, serta diharapkan peserta dapat terus mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh agar pemanfaatan teknologi digital memberikan manfaat yang lebih luas dalam kegiatan akademik maupun sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, R. N., Ilmiati, K., Rahayu, W. P., & Wati, A. P. (2025). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Era Digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 309-323. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37091>
- Atika, L., Trimailuzi., Putra, R., Tinov, N., Lukman, M.F. (2025). *Menjadi Guru Inovatif (Dalam Membuat Media Pembelajaran)*. Cipta Media Nusantara.
- Arini, N. Y., & Nur, H. (2025). Scroll dan Suasana Hati: Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Regulasi Emosi Remaja. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6527–6537. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i4.9578>
- Damayanti, A., Damayanti, A., Putri, K. A., & Firjatullah, R. (2024). Pengenalan Media Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Literasi Digital Untuk Jenjang Sekolah Dasar Di Desa Cibuntu . *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(9), 3712–3717. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i9.1553>
- Harianto, D., Ahmad, A., & Utami, S. (2025). The Use of Canva Application as An Effective and Innovative Learning Media. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 19(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v19i1.8677>
- Hartati, M. E. ., Kamasi, V. J., Karaeng, N. R. ., Karwur, C. J. ., Sangian, N. E. ., & Marpaung, A. A. H. . (2024). Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Perilaku Agresif pada Remaja Awal di SMPN 2 Pineleng. *Journal of Comprehensive Science*, 3(8), 3483–3488. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i8.820>

- Massitta, M., & Temon, R. . (2024). Transformasi Pembelajaran dengan Teknologi Digital: Peran Canva dalam Meningkatkan Kreativitas, Kolaborasi, dan Hasil Belajar Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 13(2), 143-152.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Sumardi, M., & Banuyekti, W. (2026). Pengaruh Kecanduan Smartphone dengan Kualitas Tidur Siswa Kelas XI di SMKN 61 Jakarta Utara. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.53299/diksi.v7i1.3378>
- Wibowo, H. S. (2023). *CANVA: Panduan Lengkap untuk Desain Grafis dengan Cepat dan Mudah*. Tiram Media.