Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat
Volume 8 No. 3 November 2024 (447-454)

e-ISSN: 2549-8347
p-ISSN: 2579-9126

Pengabdian kepada Masyarakat untuk Peningkatan Kemampuan Komunikasi Visual melalui Pelatihan Canva

A Community Service Initiative to Enhancing Visual Communication Skills through Canva Training

[1*)]Neny Sulistianingsih, [2)] Hasbullah, [3)]Galih Hendro Martono
[1, 3)]Program Studi Ilmu Komputer
[2)]Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Bumigora
Jl. Ismail Marzuki No.22, Cilinaya, Kec. Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Bar. 83127

*corresponding author: neny.sulistianingsih@universitasbumigora.ac.id

DOI:
10.30595/jppm.v8i3.21795

Histori Artikel:

Diajukan:
08/05/2024

Diterima:
30/12/2024

Diterbitkan:
30/12/2024

Abstrak

Penggunaan Canva dalam komunikasi pendidikan telah menarik perhatian, namun pengabdian yang mengeksplorasi penggunaannya dalam pengumuman dan komunikasi dengan mahasiswa masih terbatas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bekerja sama dengan staf program studi dan akademik Universitas Bumigora untuk mengoptimalkan komunikasi visual melalui pelatihan penggunaan Canva. Fokus pelatihan adalah pada pembuatan pengumuman dan komunikasi yang lebih efektif dengan mahasiswa. Metode pengabdian mengikuti pendekatan partisipatif dan service learning. Hasil kuesioner menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat kepercayaan diri dan kemampuan dalam desain grafis setelah pelatihan. Perubahan sosial dan perilaku positif juga teramati di kalangan peserta. Dari perspektif teoritis, temuan ini didukung oleh teori desain visual dan pembelajaran berbasis layanan. Kesimpulan menunjukkan bahwa pelatihan Canva efektif dalam meningkatkan kualitas komunikasi visual antara lembaga pendidikan dengan mahasiswa. Rekomendasi termasuk melanjutkan dan memperluas pelatihan ke unit lain serta melakukan monitoring terhadap implementasi hasil pelatihan.

***Kata kunci**: Canva; Komunikasi; Pelatihan; Pendidikan; Visual*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Abstract

The use of Canva in educational communication has gained attention; however, community service initiatives exploring its application in announcements and communication with students remain limited. This community service activity, in collaboration with the academic and program staff of Universitas Bumigora, aims to optimize visual communication through Canva training. The training focuses on creating effective announcements and improving communication with students. The service methodology follows a participatory approach and service learning. Questionnaire results indicate a significant increase in participants' confidence and skills in graphic

design after the training. Positive social changes and behavioral improvements were also observed among participants. The findings are supported by visual design theories and service-based learning principles. The conclusion highlights that Canva training effectively enhances the quality of visual communication between educational institutions and students. Recommendations include continuing and expanding the training to other units and monitoring the implementation of the training outcomes.

***Keywords**: Canva; Communication; Education; Training; Visual*

Pendahuluan

Dalam era Revolusi Industri 4.0, transformasi digital telah mengubah paradigma pendidikan, termasuk di dalamnya proses komunikasi antara lembaga pendidikan dengan mahasiswa. Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam komunikasi pendidikan menjadi semakin penting, khususnya dalam pengumuman dan komunikasi dengan mahasiswa melalui berbagai media, baik cetak maupun online.

Salah satu alat yang menjanjikan untuk optimalisasi komunikasi visual dalam konteks ini adalah Canva, platform desain grafis yang populer. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya (Dündar & Donmez, 2023; Ekowati, Dananti, Wening, & Nigrum, 2023; Khasanah, Masduki, & Haryanto, 2024; Putri & Jusra, 2022; Rohma & Sholihah, 2021; Sintiawati, Jamhari, & N Tangge, 2024; Yunita, Linda, & M Noer, 2023) telah menyoroti potensi Canva dalam berbagai konteks pengajaran dan komunikasi, dari pengembangan materi pembelajaran hingga branding produk digital.

Misalnya, (Dündar & Donmez, 2023) menekankan efektivitas Canva dalam meningkatkan proses pengajaran dengan desain komunikasi visual yang lebih efektif dan menarik. Sementara itu, (Ekowati et al., 2023; Khasanah et al., 2024; Putri & Jusra, 2022; Rohma & Sholihah, 2021; Sintiawati et al., 2024; Yunita et al., 2023) menemukan bahwa aplikasi Canva berbasis media audio visual sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Selain itu, penggunaan Canva juga telah terbukti bermanfaat dalam berbagai konteks, seperti dalam pelatihan kreativitas desain untuk pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) (Idham & Dinata, 2023; Marisha & Rohita, 2023; Sundari, Sobari, & Akbar, 2024; Wahyuni, Yanto, & Maryaningsih, 2023), serta dalam promosi bisnis online di berbagai daerah, seperti di Bangkulu (Wahyuni et al., 2023).

Beberapa bahkan menggunakan media Canva untuk komunikasi pada bidang politik (Aiello, 2023; Russmann, Svensson, & Larsson, 2019), dakwah agama (Halid & Fajrin, 2023; Hidayah, 2023) dan budaya (Swandi & Nuriarta, 2023). Di samping itu, ada juga penelitian yang menyoroti penggunaan Canva dalam konteks pengajaran bahasa dan sains.

Contohnya, (Yunita et al., 2023) mengembangkan modul elektronik berbasis komik menggunakan desain Canva untuk materi sistem periodik dalam pembelajaran di tingkat SMA. Hasilnya menunjukkan bahwa modul tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi penggunaan Canva dalam konteks pengumuman dan komunikasi dengan mahasiswa oleh staf program studi dan akademik dari Universitas Bumigora.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan

komunikasi visual dengan memberikan pelatihan penggunaan Canva kepada staf program studi dan akademik, dengan fokus pada pengumuman dan komunikasi dengan mahasiswa melalui tulisan baik media cetak maupun online.

Dengan demikian, tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri, frekuensi penggunaan, kemampuan desain grafis, dan familiaritas staf akademik dan program studi Universitas Bumigora terhadap Canva, sehingga dapat mengoptimalkan komunikasi visual dalam pengumuman dan interaksi dengan mahasiswa.

Metode

Metode pelaksanaan pengabdian ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelatihan, dan evaluasi, yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pengabdian. Pada tahap perencanaan, kegiatan diawali dengan pengisian kuesioner awal (pra-pelatihan) oleh staf yang menjadi subjek pengabdian.

Kuesioner ini bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman, kebutuhan, serta kendala staf dalam menggunakan Canva untuk komunikasi dengan mahasiswa. Berdasarkan hasil kuesioner, disusun rencana pelatihan yang meliputi penentuan materi pelatihan, metode pembelajaran yang akan digunakan, dan jadwal pelaksanaan. Tahap ini menggunakan pendekatan partisipatif, di mana staf dilibatkan secara aktif untuk memastikan pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka.

Pada tahap pelatihan, kegiatan dilaksanakan dengan metode demonstrasi. Instruktur memberikan contoh secara langsung terkait penggunaan Canva untuk membuat pengumuman yang menarik, baik untuk media cetak maupun digital. Peserta kemudian diberikan waktu untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari, dengan bimbingan langsung dari instruktur.

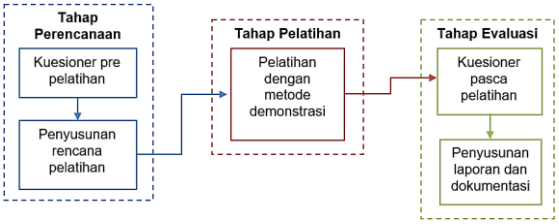
Model pelatihan yang digunakan bersifat *hybrid*, di mana sebagian peserta dapat mengikuti secara daring, sementara yang lain mengikuti secara luring di ruang kerja masing-masing. Fasilitas pelatihan dirancang agar peserta dapat mencoba berbagai fitur Canva secara langsung, seperti pengaturan tata letak, pemilihan warna, dan penggunaan elemen visual untuk menciptakan desain yang menarik dan komunikatif.

Pada tahap evaluasi, setelah pelatihan selesai, staf mengisi kuesioner lanjutan (pasca-pelatihan) untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan. Kuesioner ini mencakup penilaian tingkat kepercayaan diri, peningkatan keterampilan, frekuensi penggunaan Canva, dan tingkat familiaritas peserta dengan platform tersebut.

Selain itu, kuesioner juga menilai kepuasan peserta terhadap materi dan metode pelatihan yang diberikan. Hasil evaluasi ini kemudian dianalisis untuk menyusun laporan kegiatan, termasuk dokumentasi hasil pelatihan. Laporan ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan pelatihan lebih lanjut dan memastikan keberlanjutan program pengabdian.

Melalui pendekatan *service learning*, pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan staf, tetapi juga memberikan manfaat langsung kepada mahasiswa melalui komunikasi visual yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif pada lingkungan belajar di perguruan tinggi, memperkaya pengalaman akademik

mahasiswa, dan meningkatkan kualitas komunikasi antara staf dan mahasiswa. Proses Metode Pelatihan Penggunaan Canva dapat dilihat **Gambar 1**.



Gambar 1. Proses Metode Pelatihan Penggunaan Canva

Hasil dan Pembahasan

Proses pengabdian masyarakat dalam pelatihan penggunaan Canva melibatkan 27 staf program studi dan akademik sebagai peserta. Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari dengan metode interaktif, yang mencakup pengisian kuesioner awal untuk mengevaluasi tingkat pemahaman dan kebutuhan terkait penggunaan Canva. Selama sesi pelatihan, instruktur memberikan demonstrasi langsung tentang cara menggunakan Canva untuk membuat pengumuman yang menarik, diikuti oleh kesempatan bagi peserta untuk berlatih secara langsung. Dokumentasi pelatihan dapat dilihat pada **Gambar 2**.

Gambar 2. Dokumentasi pelatihan Canva yang dilakukan

Hasil dari pelatihan ini dapat dilihat dalam rekapitulasi kuesioner yang dilakukan sebelum dan setelah pelatihan. Kuesioner ini dirancang untuk mengevaluasi dampak pelatihan Canva terhadap peningkatan keterampilan dalam desain grafis dan pemahaman prinsip-prinsip desain visual.

Pertanyaan dalam kuesioner mencakup tingkat kepercayaan diri, penggunaan prinsip desain visual, dan kemampuan peserta dalam menyusun komposisi visual yang efektif. Skala Likert digunakan dalam kuesioner ini untuk mengukur tingkat persepsi responden terhadap pelatihan, dengan nilai 1 untuk tingkat terendah dan 5 untuk tingkat tertinggi.

Tabel 1. menunjukkan rekapitulasi hasil kuesioner sebelum dan setelah pelatihan. Secara umum, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kepercayaan diri peserta dalam menggunakan alat desain grafis dan penerapan prinsip-prinsip desain visual setelah mengikuti pelatihan. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta menunjukkan tingkat pemahaman dan penggunaan prinsip desain visual yang rendah.

Namun, setelah pelatihan, mayoritas peserta melaporkan peningkatan yang signifikan, terutama dalam hal kepercayaan diri dan kemampuan penerapan prinsip desain visual dalam tugas sehari-hari mereka.

Analisis hasil kuesioner menunjukkan bahwa 75% peserta mengalami peningkatan kepercayaan diri yang signifikan dalam menggunakan

Canva sebagai alat desain grafis, sementara 60% peserta melaporkan peningkatan yang substansial dalam penerapan prinsip desain visual dalam pekerjaan sehari-hari. Sebagian kecil peserta (15%) melaporkan perubahan yang terbatas, yang mungkin dipengaruhi oleh faktor latar belakang pendidikan atau keterampilan awal dalam desain grafis.

Selain itu, perubahan sosial yang diharapkan mulai terlihat, seperti munculnya pemimpin lokal di antara staf yang memiliki keterampilan baru dalam komunikasi visual. Transformasi sosial ini juga tercermin dalam perilaku staf yang kini lebih aktif menggunakan prinsip-prinsip desain visual dalam pekerjaan mereka. Desain pengumuman sebelum dan setelah pelatihan dapat dilihat pada **Gambar 3** dan **Gambar 4**.

Simpulan

Dari hasil pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan Canva kepada staf program studi dan akademik Universitas Bumigora memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dan penerapan prinsip-prinsip desain visual dalam komunikasi dengan mahasiswa.

Hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam tingkat kepercayaan diri, kemampuan, dan familiaritas responden setelah mengikuti pelatihan. Berdasarkan data kuantitatif yang terkumpul, 75% responden melaporkan peningkatan kepercayaan diri yang signifikan, sementara 60% peserta mengalami peningkatan kemampuan dalam penerapan prinsip-prinsip desain visual dalam pekerjaan sehari-hari.

Selain itu, 70% responden merasa lebih familiar dengan alat desain grafis seperti Canva setelah pelatihan dibandingkan sebelum pelatihan. Mayoritas responden menunjukkan peningkatan skor pada semua aspek tersebut, menandakan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kualitas komunikasi visual mereka.

Gambar 3. Desain pengumuman sebelum dilakukan pelatihan Canva

Gambar 4. Desain pengumuman setelah dilakukan pelatihan Canva

Tabel 1. Kuesioner sebelum dan setelah pelatihan dilakukan

Responden	Sebelum pelatihan dilakukan				Setelah pelatihan dilakukan			
	Percaya Diri	Frekuensi Penggunaan	*Ability*	Familiaritas	Percaya Diri	Frekuensi Penggunaan	*Ability*	Familiaritas
1	5	5	4	4	5	5	4	5
2	3	5	2	3	3	4	2	3
3	3	3	2	1	2	4	2	3
4	3	3	4	4	2	3	4	3
5	1	1	2	1	1	1	2	2
6	3	3	3	4	3	3	3	4
7	5	5	4	4	5	5	4	5
8	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	2	1	1	1	2	1	2
10	3	3	3	4	3	3	3	4
11	3	2	1	1	2	2	1	2
12	3	3	3	4	3	3	3	4
13	3	2	3	4	3	3	3	4
14	3	2	3	4	3	3	3	4
15	3	2	3	4	3	3	3	4
16	5	3	4	4	5	5	4	5
17	5	3	4	4	5	5	4	5
18	5	5	5	5	5	5	5	5
19	1	1	1	1	5	5	5	5
20	3	5	2	3	5	5	2	3
21	3	3	3	4	5	5	3	4
22	5	5	4	4	5	5	4	5
23	1	2	1	1	5	5	1	2
24	3	3	3	4	3	3	3	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5
26	3	3	3	4	3	3	3	4
27	3	3	3	4	3	3	3	4

Perubahan positif juga terlihat dalam perubahan perilaku staf, di mana mereka menjadi lebih aktif menggunakan prinsip-prinsip desain visual dalam pekerjaan sehari-hari mereka. Selain itu, munculnya pemimpin lokal di antara staf

yang memiliki keterampilan baru dalam komunikasi visual juga menunjukkan adanya transformasi sosial yang diharapkan.

Dari perspektif teoritis, temuan dari pengabdian ini didukung oleh teori-teori desain visual dan pembelajaran berbasis layanan (Service learning). Hasil pengabdian ini juga konsisten dengan literatur yang relevan, menunjukkan bahwa pelatihan Canva tidak hanya memberikan manfaat individu, tetapi juga memiliki dampak positif pada lingkungan belajar di perguruan tinggi dan meningkatkan kualitas komunikasi antara staf dan mahasiswa.

Berdasarkan kesimpulan ini, rekomendasi yang diajukan adalah melanjutkan dan memperluas pelatihan penggunaan Canva kepada staf lainnya di lingkungan perguruan tinggi. Selain itu, diperlukan monitoring dan evaluasi berkala terhadap implementasi hasil pelatihan untuk memastikan berkelanjutan dan efektivitasnya dalam jangka panjang. Semua langkah ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas komunikasi visual antara lembaga pendidikan dengan mahasiswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Referensi

Aiello, G. (2023). Visual communication has always been political. *Journal of Visual Political Communication*, 10(1), 7–16. Retrieved from https://doi.org/10.1386/jvpc_00021_1

Dündar, E., & Donmez, L. (2023). A Techno-Innovative Approach to Visual Communication Design in Geograpphy Teaching: Canva. *Journal of Social Sciences and Education*, 6(2), 212–233.

Ekowati, M. A. S., Dananti, K., Wening, S., & Nigrum, E. D. P. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Canva pada Matakuliah Jaringan Komputer. *Journal Informatic Technology And Communication*, 7(1), 10–19.

Halid, Y., & Fajrin, F. N. (2023). Visual Communication Design Analysis of the Instagram Account @SOHIB.QURAN. *Pallaka: Media and Islamic Communication*, 4(1), 86–99.

Hidayah, L. (2023). Analisis Desain Komunikasi Visual Dakwah Pada Akun Instagram @nuonlinejatim Sebagai Media Dakwah di Era digital. *AN-NASHIHA Journal of Broadcasting and Islamic Communication Studies*, 3(1), 24–37. Retrieved from https://doi.org/10.55352/an-nashiha.v3i1.302

Idham, I., & Dinata, M. I. (2023). Pendampingan Branding Produk Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada LKP Khiara Training Centre. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 169–177. Retrieved from https://doi.org/10.29303/rengganis.v3i2.354

Khasanah, D. M., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 114. Retrieved from https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323

Marisha, N., & Rohita, S. (2023). Facebook Official Pages as Sites of Market Development: A Comparative Netnographic Study of Canva and

Visme. *International Journal of Professional Business Review*, 8(7), 1–15. Retrieved from https://doi.org/10.26668/businessreview/2023.v8i7.2337

Putri, M. A., & Jusra, H. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 164–174. Retrieved from https://doi.org/10.21009/jpd.v13i01.29752

Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 292–306.

Russmann, U., Svensson, J., & Larsson, A. O. (2019). Political Parties and Their Pictures: Visual Communication on Instagram in Swedish and Norwegian Election Campaigns. *Visual Political Communication*, 119–144. Retrieved from https://doi.org/10.1007/978-3-030-18729-3_7

Sintiawati, A., Jamhari, M., & N Tangge, L. (2024). Development of Canva Application-Based Motion Audio-Visual Media For The Creative Thinking Skills of Grade X Students at SMAN 1 Parigi Utara. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 5(3), 1018–1034. Retrieved from https://doi.org/10.59141/jist.v5i3.982

Sundari, J., Sobari, I. A., & Akbar, F. (2024). Pelatihan Media Promosi Dengan Canva Menuju UMKM Naik Kelas Pada UMKM Pasar Kemis Tangerang, 4(April), 46–50.

Swandi, I. W., & Nuriarta, I. W. (2023). Komunikasi Visual Kajang Dalam Upacara Ngaben di Bali. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(2), 136–144. Retrieved from https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i2.1313

Wahyuni, M., Yanto, Y., & Maryaningsih, M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Promosi Usaha Online Di Kota Bengkulu. *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 10(2), 787–802. Retrieved from https://doi.org/10.37676/professional.v10i2.5201

Yunita, N., Linda, R., & M Noer, A. (2023). Development of comic-based electronic modules using canva design in elements periodic system material in class X SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 15(1), 60–67. Retrieved from https://doi.org/10.24114/jpkim.v15i1.41668