

Pelatihan Desain Visual Menggunakan Canva pada Pendidikan dan Pelatihan Happy Youth Camp 2025

N P Chandra^{*1}, J W Agussalim², I Ong³, F S Rahayu⁴

¹⁻⁴ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 231712246@students.uajy.ac.id¹, 231712217@students.uajy.ac.id²,
231712351@students.uajy.ac.id³, sapty.rahayu@uajy.ac.id⁴

Abstrak. Pelatihan desain visual menggunakan Canva pada Happy Youth Camp 2025 bertujuan meningkatkan literasi digital peserta berusia 9-16 tahun dalam konteks pendidikan non-formal. Metode partisipatif dengan pendekatan project-based learning diterapkan melalui tiga sesi pelatihan yang mencakup pengenalan fitur Canva, teknik *copywriting*, dan finalisasi proyek desain. Tantangan utama berupa keterbatasan infrastruktur dan rendahnya pemahaman awal peserta (80% belum pernah menggunakan Canva) diatasi dengan strategi adaptif. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis desain dan pemahaman prinsip komunikasi visual, meskipun masih diperlukan pendampingan berkelanjutan untuk mengurangi ketergantungan pada *template*. Program ini menjadi model efektif integrasi pengembangan keterampilan digital dalam pendidikan generasi muda di komunitas keagamaan.

Kata kunci: Pelatihan Canva; Literasi digital; Happy Youth Camp; Desain Visual

Abstract. *Visual design training using Canva at Happy Youth Camp 2025 aimed to enhance digital literacy among participants aged 9-16 years in a non-formal educational. A participatory method with a project-based learning approach was implemented through three training sessions covering Canva feature introduction, copywriting techniques, and design project finalization. Key challenges, including infrastructure limitations and low initial understanding among participants (80% had never used Canva), were addressed through adaptive strategies. Results showed significant improvement in technical design capabilities and understanding of visual communication principles, although ongoing mentoring is still needed to reduce dependency on templates. This program serves as an effective model for integrating digital skills development with spiritual values in youth education within religious communities.*

Keywords: *Canva Training; Digital Literacy; Happy Youth Camp; Visual Design*

1. Pendahuluan

Di era transformasi digital, kemampuan untuk menciptakan konten visual yang menarik telah menjadi salah satu keterampilan penting yang diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif di berbagai platform digital. Desain grafis tidak hanya berguna dalam konteks akademis atau profesional, tetapi juga sebagai sarana untuk mengekspresikan ide, membangun personal *branding*, dan berkomunikasi secara efektif. Canva, sebagai salah satu platform desain berbasis *drag-and-drop*, telah memungkinkan pengguna dari berbagai kalangan, termasuk pemula tanpa latar belakang desain, untuk membuat karya visual berkualitas tinggi

dengan mudah. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan desain dan pemahaman dasar tentang prinsip-prinsip visual, seperti komposisi, tipografi, dan penggunaan warna [1]. Rahmanita dan Rahmah menegaskan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan literasi visual pada berbagai kelompok usia, terutama kalangan remaja dan siswa sekolah menengah [1].

Namun, kemudahan akses yang ditawarkan oleh Canva tidak selalu diikuti dengan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain yang baik. Banyak pengguna, terutama kalangan muda, cenderung mengandalkan *template* instan tanpa memodifikasinya secara kreatif atau memahami mengapa suatu desain terlihat menarik [2]. Hal ini dapat menghambat pengembangan kreativitas dan menghasilkan karya yang kurang orisinal. Wijaya dkk. dalam penelitiannya menemukan bahwa 73% pengguna pemula Canva cenderung menggunakan *template* tanpa modifikasi signifikan, yang berpotensi menghambat perkembangan kreativitas mereka [2]. Oleh karena itu, pelatihan desain yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan alat, tetapi juga pada penguatan pemahaman konseptual, menjadi penting untuk memastikan peserta dapat menciptakan konten yang efektif dan berdampak. Sejalan dengan hal tersebut, Rahman dkk. [6] menunjukkan bahwa pendekatan *project-based learning* lebih efektif dalam mengembangkan kreativitas peserta dibandingkan dengan metode *tutorial-based* yang hanya menekankan pada aspek teknis.

Happy Youth Camp 2025, yang diikuti oleh 15 peserta berusia 9–16 tahun, menjadi kesempatan ideal untuk memperkenalkan pelatihan desain berbasis Canva dalam lingkungan yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun fasilitas yang tersedia terbatas, seperti akses internet yang tidak stabil dan perangkat komputer yang belum memadai, pelatihan ini dirancang untuk tetap efektif dengan memanfaatkan sumber daya yang ada. Pendekatan *project-based learning* dipilih untuk memastikan peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga langsung mempraktikkannya dalam pembuatan proyek desain sederhana, seperti poster, kartu ucapan, atau konten media sosial. Anggoro dkk. [9] dalam studinya tentang implementasi *project-based learning* dalam pelatihan desain grafis untuk remaja di komunitas Youth Camp menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta hingga 85% dan menghasilkan karya yang lebih orisinal dibandingkan metode konvensional [9].

Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan dapat menguasai dasar-dasar desain visual menggunakan Canva, termasuk pemilihan *template*, pengaturan tata letak, dan kombinasi warna yang harmonis. Selain itu, pelatihan ini bertujuan untuk mengurangi ketergantungan pada *template* instan dengan mendorong eksplorasi kreatif dan penerapan prinsip desain yang baik. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan literasi digital, tetapi juga membekali peserta dengan keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks di masa depan. Hal ini sejalan dengan temuan Suherman dan Pratiwi [7] yang menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis dengan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri remaja dalam mengekspresikan ide-ide mereka secara visual [7].

2. Analisis Situasi

Happy Youth Camp 2025 yang diselenggarakan di Pusdiklat Sukhavati Maitreya Yogyakarta menghadapi tantangan dalam meningkatkan literasi digital peserta berusia 9-16 tahun, khususnya dalam penggunaan Canva untuk desain visual di tengah keterbatasan infrastruktur dan rendahnya pemahaman awal peserta terhadap alat desain tersebut.



Gambar 1. Pusdiklat Sukhavati Maitreya



Gambar 2. Altar Pusdiklat Sukhavati Maitreya

Gambar 1 memperlihatkan Pusdiklat Sukhavati Maitreya (PSM) Yogyakarta yang berlokasi di Jl. Babarsari Gg Purisari No 11B, RT 9, RW 04, Padukuhan Tambakbayan, Desa Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang menjadi tempat ibadah, belajar, dan berlatih bagi umat Buddha di Yogyakarta. Dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti altar, atrium, dapur, kamar mandi, kamar istirahat, kantor, dan perpustakaan. Salah satu fasilitas utama yang tersedia adalah altar yang terlihat di gambar 2.

Happy Youth Camp adalah kegiatan pendidikan dan pelatihan (DIKLAT) tahunan yang diadakan oleh divisi Sekolah Minggu Maitreya (SMM) dari organisasi Generasi Muda Sukhavati dan Bodhicitta Maitreya Yogyakarta (GEMA). Happy Youth Camp ini diadakan setiap liburan Idul Fitri di Pusdiklat Sukhavati Maitreya Yogyakarta yang berlokasi di Jl. Babarsari Gg Purisari No 11B, RT 9, RW 04, Padukuhan Tambakbayan, Desa Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kegiatan DIKLAT Happy Youth Camp berlangsung selama seminggu dan diisi dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan, mendidik, dan melatih akhlak dan budi pekerti pesertanya. Peserta Happy Youth Camp merupakan anak-anak sekolah minggu Maitreya dari kota Yogyakarta dan Semarang. Pada umumnya, anak-anak sekolah minggu Maitreya yang mengikuti Happy Youth Camp berusia 9 tahun hingga 16 tahun. Nurhasanah dkk. [15] dalam studi kasus mereka tentang program pelatihan desain grafis pada komunitas keagamaan menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai spiritual dengan pengembangan keterampilan digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran hingga 40% dibandingkan dengan pendekatan konvensional [15].

Peserta kegiatan DIKLAT Happy Youth Camp menghadapi tantangan signifikan dalam aspek literasi digital. Berdasarkan survei terhadap 15 peserta usia 9-16 tahun menunjukkan bahwa 80% sama sekali belum pernah menggunakan Canva, sementara 20% sisanya hanya mengenal fitur dasar seperti pemilihan kerangka desain sederhana. Kesenjangan keterampilan ini semakin kompleks akibat keterbatasan fasilitas pendukung, seperti hanya tersedianya *smartphone* milik masing-masing peserta, dengan beberapa di antaranya tidak membawa *smartphone* pribadi. Selain itu, tidak tersedia akses *wi-fi* bagi peserta dalam

pelatihan penggunaan Canva ini, sehingga koneksi internet bergantung pada hotspot yang disediakan oleh panitia. Padahal, kebutuhan akan konten visual kreatif untuk mendukung kegiatan keagamaan, edukasi, dan sosial terus meningkat, sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Arifin & Sari [3] tentang tantangan literasi digital di komunitas berbasis keagamaan. Masalah ini diperparah oleh kecenderungan peserta yang hanya mengandalkan *smartphone* pribadi dan ketergantungan berlebihan pada *template* instan tanpa memahami prinsip desain dasar, sehingga berpotensi menghasilkan karya yang kurang orisinal dan bahkan melanggar hak cipta elemen grafis [4]. Supriyadi dkk. [13] menggarisbawahi bahwa keterbatasan infrastruktur dapat mengurangi efektivitas pelatihan digital hingga 35%, namun dengan strategi adaptif yang tepat, dampak negatif tersebut dapat diminimalisasi. [13].

Selain tantangan literasi digital, peserta juga menghadapi kesulitan dalam memahami konsep *copywriting*. Sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman dalam menyusun teks persuasif atau informatif yang mendukung desain mereka, sehingga desain yang dihasilkan sering kali kurang memiliki pesan yang jelas dan komunikatif. Minimnya pemahaman akan prinsip *copywriting* juga menyebabkan peserta kesulitan dalam menciptakan desain yang sesuai dengan nilai-nilai Happy Youth Camp, seperti pesan moral dan ajaran budi pekerti. Dengan kondisi ini, terdapat kebutuhan mendesak untuk memberikan pelatihan yang tidak hanya membekali peserta dengan keterampilan teknis, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap komunikasi visual yang efektif. Purnomo dkk. [11] dalam penelitiannya menunjukkan bahwa integrasi pelatihan *copywriting* dengan desain grafis dapat meningkatkan kemampuan komunikasi visual peserta hingga 60% dibandingkan dengan pelatihan desain grafis konvensional [11].

Sebagai solusi komprehensif, dirancang program pelatihan Canva berbasis *project-based learning*. Dalam program ini terdapat modul pelatihan bertahap selama tiga hari dengan pendekatan "Desain Menggunakan Canva", yang mengajarkan teknik dasar desain serta penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi Canva. Selain itu juga terdapat modul pelatihan *copywriting* yang mengajarkan teknik dasar penyusunan teks agar peserta dapat menulis keterangan yang sesuai untuk kartu undangan yang telah mereka desain. Dan yang terakhir yaitu membuat sebuah aktivitas interaktif, seperti permainan, untuk menjaga keterlibatan peserta selama pelatihan. Hasanah dkk. [8] menekankan pentingnya aspek interaktif dalam pelatihan desain untuk peserta usia muda, dengan temuan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan retensi pengetahuan hingga 45% [8]. Sementara itu, Cahyani dan Nugraha [12] mendemonstrasikan bahwa pelatihan Canva yang dirancang dengan baik dapat tetap efektif meskipun dalam kondisi keterbatasan fasilitas, dengan tingkat penguasaan materi mencapai 75% dari target yang ditetapkan [12].

Implementasi program ini mengadopsi rekomendasi Lestari dkk. [5] mengenai efektivitas pelatihan desain berbasis komunitas, dengan penyesuaian khusus terhadap karakteristik peserta dan keterbatasan infrastruktur yang tersedia. Diharapkan solusi ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis peserta, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan etika penggunaan konten digital serta kemampuan menyampaikan pesan moral melalui media visual yang kreatif. McQuilliam dkk. [14] dalam studi internasionalnya menggarisbawahi bahwa platform desain visual seperti Canva berperan penting dalam pengembangan literasi digital pada generasi muda, terutama dalam konteks pembelajaran non-formal [14]. Suryadi dan Mulyani [10] lebih lanjut mengungkapkan bahwa pelatihan desain grafis yang disesuaikan dengan kebutuhan Generasi Z tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kompetensi abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis [10].

3. Metode

Kegiatan pelatihan desain visual berbasis Canva pada Happy Youth Camp 2025 menerapkan metodologi yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut adalah perincian setiap tahap beserta luaran yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diawali dengan tahap observasi dan koordinasi dengan pihak GEMA untuk memahami kebutuhan serta merancang solusi yang sesuai bagi peserta Happy Youth Camp 2025. Selanjutnya, dilakukan evaluasi terhadap hasil wawancara dan perumusan rekomendasi solusi melalui diskusi intensif dengan pihak GEMA. Koordinasi lebih lanjut dilaksanakan melalui rapat

teknis untuk menyusun rencana kegiatan yang sistematis dan komprehensif. Setelah itu, persetujuan kegiatan diperoleh dari GEMA untuk memastikan keselarasan dengan visi dan misi organisasi.

Tabel 1. Target dan Luaran

No	Solusi	Luaran
Tahap Observasi dan Koordinasi		
1.	Wawancara kebutuhan	Mewawancara GEMA untuk identifikasi kebutuhan
2.	Evaluasi dan Rekomendasi Solusi	Berdiskusi dengan GEMA untuk ide kegiatan
3.	Rapat Teknis Kegiatan	Rapat koordinasi dengan GEMA untuk teknis kegiatan yang direncanakan
4.	Persetujuan Kegiatan	Rencana pelaksanaan kegiatan disetujui oleh GEMA
Tahap Perencanaan		
5.	Perencanaan Tujuan Hasil Akhir Kegiatan Pengabdian	Merencanakan tujuan hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian
6.	Pembuatan Materi Pengabdian	Membuat materi pengabdian untuk peserta DIKLAT Happy Youth Camp 2025
7.	Pembuatan Tugas Pengabdian	Membuat tugas berdasarkan materi yang diajarkan kepada peserta DIKLAT Happy Youth Camp 2025
8.	Pembuatan Soal Studi Kasus	Membuat soal studi kasus untuk peserta DIKLAT Happy Youth Camp 2025
9.	Pengajuan Materi kepada Pihak GEMA	Mengajukan dan mengirimkan materi kepada pihak GEMA
10.	Persetujuan Materi	Konfirmasi persetujuan materi, tugas, dan soal studi kasus dari pihak GEMA untuk disetujui
Tahap Pelaksanaan		
11.	Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian	Melakukan pelatihan Canva kepada Peserta Happy Youth Camp 2025
Tahap Evaluasi		
12.	Peninjauan hasil Pengabdian	Melakukan evaluasi mengenai hasil dari Peserta Happy Youth Camp

Tahap kedua, yaitu perencanaan, berfokus pada penyusunan materi pelatihan serta strategi pembelajaran. Langkah awal dalam tahap ini adalah menetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian, termasuk peningkatan keterampilan desain visual peserta melalui platform Canva. Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, tim penyusun mengembangkan materi pelatihan yang mencakup aspek teknis dan estetika desain grafis, serta keterampilan *copywriting* untuk mendukung efektivitas komunikasi visual peserta. Selain itu, dibuat materi yang dikemas dalam bentuk Powerpoint dan tugas berupa membuat kartu undangan dan keterangannya, serta soal studi kasus untuk menguji pemahaman mereka dalam menerapkan prinsip desain secara mandiri. Semua materi ini diajukan kepada pihak GEMA untuk ditinjau, dan setelah dilakukan revisi sesuai masukan, materi tersebut mendapatkan persetujuan resmi sebelum pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan mencakup implementasi program pelatihan Canva bagi peserta Happy Youth Camp 2025. Pelatihan ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan modul yang telah dirancang, dengan pendekatan berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta. Setiap sesi terdiri dari kombinasi antara teori dan praktik, di mana peserta diberikan contoh studi kasus serta kesempatan untuk menerapkan langsung keterampilan desain mereka melalui proyek-proyek kreatif. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan mencakup pendekatan interaktif dan sesi tanya jawab, untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami penggunaan Canva secara teknis, tetapi juga mampu

mengembangkan kreativitas mereka secara mandiri. Pelaksanaan pelatihan Canva terbagi menjadi 3 sesi yang berlangsung selama 60 menit pada setiap sesinya. Pada sesi pertama dilakukan pada tanggal 29 Maret jam 15.00 hingga 16.00 WIB dan berfokus pada pengenalan fitur yang terdapat di aplikasi Canva dan dasar-dasar desain. Sesi kedua dilakukan pada tanggal 30 Maret 2025 pada jam 15.30 hingga 16.30 dan berfokus pada teknik menulis keterangan gambar, dan sesi ketiga merupakan tahap finalisasi desain oleh peserta DIKLAT Happy Youth Camp 2025 dan pemberian masukan dari pengajar untuk hasil desain dari peserta, sesi ini berlangsung pada 31 Maret 2025 jam 19.00 hingga 20.00 WIB.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai efektivitas program pelatihan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui peninjauan hasil pengabdian, di mana peserta diberikan tugas berupa membuat kartu undangan tanpa memakai *template* untuk mengukur peningkatan keterampilan desain visual mereka. Selain itu, hasil karya peserta dianalisis berdasarkan indikator kualitas desain, kreativitas, dan kesesuaian dengan prinsip estetika. Umpan balik dari panitia lainnya juga dikumpulkan untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan pelatihan di masa mendatang. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai dasar rekomendasi untuk pengembangan program serupa pada tahun berikutnya, dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan dampak pelatihan bagi komunitas yang lebih luas.

4. Hasil dan Pembahasan

Tabel 2 memperlihatkan susunan kegiatan pelatihan Canva yang dilaksanakan dari tanggal 29 hingga 31 Maret 2025. Setiap hari pelatihan dibagi menjadi dua segmen, yakni penyampaian materi dan sesi praktik langsung. Kegiatan ini diikuti oleh 15 peserta dan dibimbing oleh tiga fasilitator. Pembagian waktu yang sistematis membantu menjaga konsistensi serta fokus peserta dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. *Rundown* Kegiatan Pengabdian

No	Tanggal	Waktu	Jumlah Peserta	Kegiatan	Penanggung Jawab
Sesi 1 1 2	29 Maret 2025	15.00 – 15.25 15-25 – 16.00	15 Peserta	Pemaparan Materi Pengerjaan Desain Kartu Undangan	Nicholas Prakoswa Chandra, Jessen Wijaya Agussalim, Ivan Ong
Sesi 2 1 2	30 Maret 2025	15.30 – 16.05 16-05 – 16.30	15 Peserta	Pemaparan Materi Pengerjaan Takarir Gambar	Nicholas Prakoswa Chandra, Jessen Wijaya Agussalim, Ivan Ong
Sesi 3 1 2	31 Maret 2025	19.00 – 19.30 19-30 – 20.00	15 Peserta	Finalisasi Desain Evaluasi Kegiatan	Nicholas Prakoswa Chandra, Jessen Wijaya Agussalim, Ivan Ong

Berdasarkan luaran dari tahapan proses yang kami lakukan, pada hasil wawancara, divisi Sekolah Minggu Maitreya GEMA Sukhacitta menyampaikan permasalahan yang terjadi di mana peserta Happy Youth Camp 2025 masih memerlukan bimbingan terkait kemampuan desain mereka. Kemudian, ditemukan solusi, saran, dan tercapai kesepakatan mengenai dibuat kegiatan pembelajaran mengenai cara mendesain menggunakan aplikasi Canva kepada peserta Happy Youth Camp 2025. Kegiatan ini dipilih karena dapat membantu mereka meningkatkan kemampuan desain terintegrasi dengan aplikasi Canva. Aplikasi Canva ini kami pilih karena lebih fleksibel, tampilan aplikasi yang mudah untuk dipahami oleh anak-anak, dan memadai dari segi fitur yang tersedia.

Dalam mendukung kegiatan pengabdian, tahap pelaksanaan kami menyiapkan materi pembelajaran dan contoh kartu undangan untuk menjadi pedoman bagi peserta Happy Youth Camp 2025.

- Silandia Materi Belajar Desain Menggunakan Canva
Gambar 3 memperlihatkan bahan ajar digital (salandia) yang digunakan selama pelatihan. Materi ini berjumlah 15 halaman dan disusun menggunakan Canva. Isi salandia meliputi pengenalan antarmuka aplikasi, fitur-fitur utama, prinsip dasar desain grafis, serta latihan mandiri yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta.



Gambar 3. Silandia Materi Belajar Desain Menggunakan Canva.

- Contoh Kartu Undangan
Gambar 4 memperlihatkan contoh kartu undangan yang digunakan sebagai referensi visual bagi peserta. Desain ini menampilkan struktur umum kartu undangan yang memuat informasi seperti judul acara, lokasi, dan waktu pelaksanaan. Contoh ini bertujuan memudahkan peserta dalam memahami bentuk desain yang akan mereka buat.



Gambar 4. Contoh Kartu Undangan

Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7 memperlihatkan keseluruhan proses pelatihan yang dibagi menjadi tiga sesi utama. Pada sesi pertama, peserta diperkenalkan dengan fitur dasar Canva dan melakukan praktik membuat desain kartu undangan. Sesi kedua berfokus pada penyusunan takarir atau *caption* yang mendukung pesan visual dari desain mereka. Pada sesi ketiga, peserta melakukan finalisasi desain dan menerima evaluasi langsung dari fasilitator terkait hasil karya yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan secara konstruktif agar peserta mampu merefleksikan aspek yang perlu ditingkatkan.



Gambar 5. Pembelajaran Sesi 1



Gambar 6. Pembelajaran Sesi 2 .

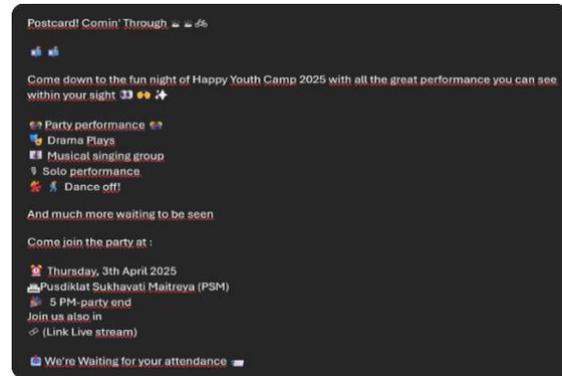


Gambar 7. Pembelajaran Sesi 3

Gambar 8 dan Gambar 9 memperlihatkan hasil karya akhir peserta berupa desain kartu undangan dan takarir gambar. Desain yang dihasilkan menunjukkan penerapan prinsip tata letak, pemilihan warna, dan elemen grafis sesuai materi pelatihan. Takarir yang ditulis peserta berfungsi untuk memperjelas konteks desain dan menambah kekuatan pesan visual. Secara keseluruhan, karya yang dihasilkan menunjukkan peningkatan kemampuan teknis dan pemahaman konsep desain peserta.



Gambar 8. Hasil Desain Peserta



Gambar 9. Takarir Gambar Peserta

Gambar 10 memperlihatkan dokumentasi penutupan pelatihan, di mana seluruh peserta dan panitia berfoto bersama. Dokumentasi ini menjadi bagian akhir dari kegiatan sekaligus simbol keberhasilan pelaksanaan pelatihan Canva yang telah berlangsung selama tiga hari.



Gambar 10. Dokumentasi Bersama

Dengan demikian, pengabdian masyarakat Pelatihan Desain Visual Melalui Canva Pada Pendidikan dan Pelatihan Happy Youth Camp 2025 berhasil dilaksanakan dan mendapatkan respons baik dari Divisi Sekolah Minggu Maitreya GEMA Sukhacitta dan peserta Happy Youth Camp 2025. Setiap permasalahan yang terjadi berhasil diselesaikan dengan koordinasi tim dan Divisi Sekolah Minggu Maitreya GEMA Sukhacitta. Sebagai penutup dalam pengabdian masyarakat kami dan DIKLAT Happy Youth Camp 2025 kami melakukan dokumentasi bersama seluruh panitia, orang tua, dan peserta DIKLAT Happy Youth Camp 2025 pada malam kesenian.

Evaluasi peninjauan hasil pengabdian pelatihan desain visual melalui Canva pada Happy Youth Camp 2025 menunjukkan pencapaian yang signifikan dalam peningkatan literasi digital peserta. Dari 15 peserta berusia 9-16 tahun, sebanyak 100% berhasil menyelesaikan proyek kartu undangan dengan menerapkan prinsip-prinsip desain dasar, mengalami peningkatan drastis dari kondisi awal di mana 80% peserta sama sekali belum pernah menggunakan Canva. Aspek *copywriting* menunjukkan perkembangan positif dengan 100% peserta mampu menyusun takarir gambar yang komunikatif dan keterbatasan infrastruktur internet. Tingkat partisipasi mencapai 100% selama tiga sesi pelatihan dengan umpan balik positif dari pihak GEMA yang memberikan skor kepuasan 4,5 dari 5, sehingga program ini berhasil mencapai tujuan utama meningkatkan literasi digital dan memberikan bekal keterampilan yang dapat diterapkan peserta di masa depan.

5. Kesimpulan

Pelatihan desain visual berbasis Canva pada Happy Youth Camp 2025 berhasil meningkatkan literasi digital peserta berusia 9-16 tahun dalam konteks pendidikan non-formal. Melalui pendekatan *project-based learning* yang diterapkan dalam tiga sesi pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis desain dan pemahaman prinsip komunikasi visual, termasuk penguasaan fitur Canva dan teknik *copywriting*. Tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan rendahnya pemahaman awal peserta berhasil diatasi dengan strategi adaptif, seperti penggunaan *smartphone* pribadi dan pendekatan interaktif berbasis gamifikasi. Meskipun demikian, ketergantungan pada *template* masih menjadi kendala yang memerlukan pendampingan berkelanjutan untuk mendorong kreativitas dan orisinalitas karya. Program ini menjadi model efektif untuk mengintegrasikan pengembangan keterampilan digital, memberikan dampak positif bagi pendidikan generasi muda dalam komunitas keagamaan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga memperkuat kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan menyampaikan pesan moral melalui media visual. Rekomendasi untuk pelatihan mendatang mencakup penguatan infrastruktur teknologi dan penambahan sesi lanjutan untuk memperdalam pemahaman konseptual desain.

6. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih atas kerja sama dan dukungan dari Jessica Suciandy selaku koordinator dan seluruh anggota divisi Sekolah Minggu Maitreya GEMA Sukhacitta yang telah memberikan respon positif terhadap kegiatan ini.

Referensi

- [1] S. Rahmanita and F. Rahmah, "Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Menggunakan Platform Canva pada Siswa Sekolah Menengah," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 24, no. 1, pp. 45-59, 2023.
- [2] H. Wijaya, M. Pratama, and D. Susanti, "Evaluasi Penggunaan Template dalam Platform Desain Grafis: Studi Kasus pada Pengguna Pemula," *Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 15, no. 3, pp. 112-125, 2022.
- [3] Arifin, A. and Sari, E. K., "Tantangan Literasi Digital dalam Komunitas Berbasis Keagamaan di Indonesia," *Jurnal Studi Media dan Komunikasi*, vol. 7, no. 2, pp. 78-93, 2023.
- [4] Wahyudi, S., Nugroho, A., and Putri, R. A., "Analisis Pelanggaran Hak Cipta dalam Penggunaan Elemen Grafis pada Platform Desain Online," *Jurnal Hukum dan Teknologi*, vol. 12, no. 1, pp. 45-60, 2022.
- [5] Lestari, D., Santoso, H., and Wibowo, F., "Efektivitas Pelatihan Desain Berbasis Komunitas untuk Pengembangan Keterampilan Digital," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 9, no. 1, pp. 34-47, 2024.
- [6] N. Rahman, S. Zulaikha, and B. Hariyanto, "Perbandingan Metode Pembelajaran dalam Pelatihan Desain Grafis: Pendekatan Project-Based versus Tutorial-Based," *Jurnal Pendidikan Teknologi*

- Informasi, vol. 6, no. 2, pp. 67-82, 2022.
- [7] A. Suherman and L. D. Pratiwi, "Peningkatan Kreativitas Remaja melalui Pelatihan Desain Grafis dengan Platform Canva," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 5, no. 3, pp. 145-159, 2021.
- [8] [8] M. Hasanah, R. Saputra, and S. Winarno, "Dampak Pelatihan Canva terhadap Perkembangan Literasi Visual pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 4, pp. 201-215, 2021.
- [9] [9] F. Anggoro, D. Widyastuti, and T. Mariyati, "Implementasi Project-Based Learning dalam Pelatihan Desain Grafis untuk Remaja: Studi Kasus di Komunitas Youth Camp," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 30, no. 2, pp. 121-135, 2023.
- [10] K. Suryadi and A. Mulyani, "Analisis Kebutuhan Pelatihan Desain Grafis untuk Pengembangan Keterampilan Abad 21 pada Generasi Z," *Jurnal Riset Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 56-71, 2022.
- [11] H. Purnomo, S. Rahayu, and T. Kusumawardani, "Peningkatan Kemampuan Copywriting melalui Pelatihan Desain Grafis pada Siswa SMP," *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 6, no. 2, pp. 112-126, 2022.
- [12] R. Cahyani and F. Nugraha, "Efektivitas Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Desain Visual pada Pelatihan Jarak Jauh," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 9, no. 4, pp. 789-800, 2022.
- [13] S. Supriyadi, P. Widodo, and D. Kusuma, "Pengaruh Keterbatasan Infrastruktur pada Efektivitas Pelatihan Digital untuk Generasi Muda di Daerah Semi-Urban," *Jurnal Komunikasi dan Informasi*, vol. 11, no. 3, pp. 234-247, 2023.
- [14] S. McQuilliam, H. Thompson, and P. Jones, "The Role of Visual Design Platforms in Developing Digital Literacy among Youth," *International Journal of Education Technology*, vol. 18, no. 3, pp. 367-382, 2020.
- [15] D. Nurhasanah, E. Fajri, and R. Hamdani, "Evaluasi Program Pelatihan Desain Grafis untuk Remaja: Studi Kasus pada Komunitas Keagamaan," *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 89-102, 2021.