



**SOSIALISASI PEMANFAATAN CANVA UNTUK Mendukung Peluang
Monetisasi Desain Digital Bagi Peserta Didik
SMK AL – IKHWANIYAH**

Novyanti Dewi Wulandhari¹, Annah Juliana², Shella Sukma Dewi Waramena^{3*}

¹Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Indonesia

²Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Indonesia

³Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Indonesia

[*dosen03273@unpam.ac.id](mailto:dosen03273@unpam.ac.id), dosen02974@unpam.ac.id, dosen03168@unpam.ac.id

Alamat: Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

Korespondensi penulis: dosen03170@unpam.ac.id

Abstract. *This Community Service Program (PKM) aims to enhance the visual literacy and understanding of vocational high school students (SMK) majoring in Visual Communication Design (DKV) regarding the monetization opportunities of digital design through the use of Canva. In today's digital era, students are required not only to possess design skills but also to be able to transform those skills into creative economic opportunities. However, based on initial observations, most students still use Canva only for academic purposes and have not yet understood its potential for generating income. The implementation method of this program uses an interactive socialization and educational approach, which includes the delivery of materials on visual literacy concepts, introduction to Canva features, and explanation of digital monetization opportunities such as social media content creation, template selling, and freelance design services. The activity is also complemented by discussion sessions and evaluations to measure participants' level of understanding. Therefore, this PKM activity is expected to contribute to improving the readiness of DKV students in facing the challenges of the digital creative industry and future workforce demands.*

Keywords: *Canva; creative economy; digital design; monetization; vocational students.*

Abstrak. Program Pengabdian Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi visual dan pemahaman siswa SMA/SMK jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) mengenai peluang monetisasi desain digital melalui penggunaan Canva. Di era digital saat ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan desain tetapi juga mampu mengubah keterampilan tersebut menjadi peluang ekonomi kreatif. Namun, berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar siswa masih menggunakan Canva hanya untuk tujuan akademis dan belum memahami potensinya untuk menghasilkan pendapatan. Metode pelaksanaan program ini menggunakan pendekatan sosialisasi dan pendidikan interaktif, yang meliputi penyampaian materi tentang konsep literasi visual, pengenalan fitur Canva, dan penjelasan tentang peluang monetisasi digital seperti pembuatan konten media sosial, penjualan template, dan jasa desain lepas. Kegiatan ini juga dilengkapi dengan sesi diskusi dan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kesiapan siswa DKV dalam menghadapi tantangan industri kreatif digital dan tuntutan tenaga kerja di masa depan.

Kata kunci: Canva; desain digital; ekonomi kreatif; monetisasi; pelajar SMK.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan industri kreatif. Literasi visual menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting, terutama bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Kemampuan untuk memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi dalam bentuk

visual tidak hanya menjadi kebutuhan akademik, tetapi juga menjadi kompetensi utama dalam dunia kerja.

Di era digital, konten visual seperti desain media sosial, poster digital, dan materi promosi menjadi salah satu media komunikasi yang paling efektif. Banyak individu maupun pelaku usaha memanfaatkan platform digital untuk memasarkan produk dan jasa mereka. Hal ini membuka peluang besar bagi siswa DKV untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga sebagai pelaku dalam industri kreatif digital.

Salah satu platform yang banyak digunakan dalam pembuatan konten visual adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain berbasis online yang menyediakan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan, bahkan oleh pengguna pemula. Dengan Canva, seseorang dapat membuat berbagai produk desain seperti konten media sosial, poster, presentasi, hingga template digital yang memiliki nilai jual.

Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan yang dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai peluang monetisasi desain digital menggunakan Canva. Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, tim pelaksana berinisiatif untuk menyelenggarakan sosialisasi pemanfaatan Canva yang tidak hanya berfokus pada penggunaan teknis, tetapi juga pada bagaimana desain digital dapat dikembangkan menjadi peluang usaha.

Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja maupun membangun usaha mandiri di bidang industri kreatif.

2. KAJIAN TEORITIS

Literasi visual merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menafsirkan, serta menciptakan pesan melalui media visual. Dalam konteks pendidikan modern, literasi visual menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik, terutama di era digital yang didominasi oleh konten berbasis gambar dan video. Dalam bidang desain komunikasi visual, literasi visual menjadi pondasi utama dalam menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mampu menyampaikan pesan secara efektif. Oleh karena itu, pengembangan literasi visual pada siswa SMK DKV menjadi sangat penting sebagai bekal dalam menghadapi dunia kerja maupun industri kreatif.

Dalam industri kreatif, desain digital tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi visual, tetapi juga memiliki nilai ekonomi. Banyak individu yang memanfaatkan keterampilan desain untuk menghasilkan pendapatan, seperti melalui jasa desain grafis, pembuatan konten media sosial, hingga penjualan produk digital.

Salah satu hambatan dalam pengembangan keterampilan desain di kalangan pelajar adalah persepsi bahwa desain grafis hanya dapat dilakukan dengan perangkat lunak yang kompleks dan membutuhkan kemampuan teknis tinggi. Di sinilah Canva menjadi relevan. Secara resmi, Canva for Education menyediakan sarana untuk membuat dan mempersonalisasi lesson plans, infografik, poster, video, dan berbagai bentuk konten visual lain, serta tersedia gratis untuk guru dan siswa pada sekolah yang memenuhi syarat. Canva juga menekankan bahwa visual communication and collaboration adalah alat penting untuk belajar, dan siswa dapat menggunakannya untuk menunjukkan hasil belajar melalui berbagai format seperti proyek kelompok, video, dan poster.

Monetisasi desain digital merupakan proses mengubah karya desain menjadi sumber pendapatan. Dalam era ekonomi digital, peluang monetisasi desain semakin terbuka luas seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan konten visual di berbagai platform digital. Melalui kegiatan sosialisasi dan edukasi mengenai pemanfaatan Canva untuk monetisasi desain digital, diharapkan siswa dapat memperoleh wawasan baru serta keterampilan yang dapat langsung diterapkan. Kegiatan ini juga menjadi jembatan antara dunia akademik dengan kebutuhan industri, khususnya dalam bidang ekonomi kreatif digital.

3. METODE PENELITIAN

Artikel ini disusun berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena fokus kegiatan adalah menggambarkan proses pelaksanaan pelatihan, keterlibatan peserta, hasil praktik desain, serta dampak awal terhadap pemahaman dan motivasi kewirausahaan digital peserta. Data dalam artikel diperoleh dari observasi pelaksanaan kegiatan, dokumentasi kegiatan, hasil praktik peserta, diskusi, tanya jawab, dan catatan evaluasi tim pelaksana.

**SOSIALISASI PEMANFAATAN CANVA UNTUK Mendukung Peluang Monetisasi
Desain Digital Bagi Peserta Didik SMK Al – Ikhwaniyah**

Kegiatan dilaksanakan di SMK Al Ikhwaniyah, Jl. Panti Asuhan No.73, RT.003/RW.013, Jurang Manggu Timur, Kecamatan Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten. Waktu pelaksanaan kegiatan adalah pukul 09.00 sampai dengan 12.00 WIB. Peserta kegiatan adalah pelajar SMK Al Ikhwaniyah yang memiliki keterampilan dasar dalam desain, namun belum memahami pemanfaatannya dalam konteks monetisasi digital. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga membuka wawasan terhadap peluang ekonomi kreatif berbasis digital.

Tahapan kegiatan meliputi observasi awal dan identifikasi kebutuhan, koordinasi dengan pihak sekolah, Penyampaian materi mengenai literasi visual dan pentingnya desain dalam era digital, Pengenalan fitur dan fungsi Canva sebagai platform desain digital, Pemaparan peluang monetisasi desain digital berbasis Canva, Penyampaian studi kasus atau contoh nyata pemanfaatan Canva dalam menghasilkan pendapatan dan Diskusi interaktif untuk menggali pemahaman dan pengalaman peserta

Tabel 1. Ringkasan Tahapan Kegiatan dan Hasil Pelaksanaan

Tahapan Kegiatan	Bentuk Pelaksanaan	Hasil yang Dicapai
Penyampaian materi	Ceramah interaktif mengenai ekonomi kreatif, desain digital, Canva, dan peluang monetisasi.	Peserta memahami bahwa desain digital dapat menjadi keterampilan produktif dan bernilai ekonomi.
Praktik penggunaan Canva	Demonstrasi fitur dasar, pemilihan template, pengaturan teks, warna, elemen, dan ekspor desain.	Peserta mampu membuat desain sederhana seperti poster, flyer, dan konten media sosial.
Pendampingan dan umpan balik	Tim pelaksana memberi arahan terhadap komposisi, keterbacaan teks, warna, tata letak, dan revisi desain.	Kualitas desain peserta meningkat dan peserta lebih percaya diri memperbaiki karya.
Simulasi monetisasi	Peserta dikenalkan pada portofolio, paket jasa desain, harga dasar, promosi media sosial, dan komunikasi pelanggan.	Peserta memahami langkah awal menawarkan jasa desain secara sederhana.
Tanya jawab dan penutupan	Diskusi, evaluasi ringan, pemberian hadiah, penyerahan plakat, dan dokumentasi kegiatan.	Kegiatan berjalan partisipatif serta memperkuat kerja sama antara tim PKM dan sekolah.
Monitoring	Koordinasi lanjutan dengan sekolah serta arahan pembuatan karya dan portofolio setelah kegiatan.	Program berpotensi berkelanjutan melalui proyek desain siswa dan dukungan sekolah.

Sumber: Hasil pelaksanaan kegiatan PKM (2026).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan mendapatkan respons positif dari peserta serta pihak sekolah. Kegiatan diawali dengan pembukaan, pengenalan tujuan program, dan penyampaian materi mengenai pentingnya keterampilan desain digital di era ekonomi kreatif. Peserta menunjukkan perhatian yang baik karena materi yang diberikan dekat dengan aktivitas mereka sehari-hari, terutama penggunaan media sosial dan kebutuhan konten visual untuk kegiatan sekolah maupun promosi sederhana.

Pada sesi penyampaian materi, peserta diperkenalkan pada konsep ekonomi kreatif, peluang usaha berbasis desain digital, dan peran Canva sebagai platform yang mudah digunakan kepada siswa mengenai peluang monetisasi desain digital menggunakan Canva untuk membuat berbagai produk visual. Materi juga membahas dasar desain visual, seperti pemilihan warna, tipografi, tata letak, kontras, keseimbangan elemen, dan kejelasan pesan. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif agar peserta dapat bertanya dan menghubungkan materi dengan pengalaman mereka dalam menggunakan Canva maupun media sosial.



Gambar 1. Penyampaian materi kepada peserta kegiatan

Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM (2026).

Praktik Penggunaan Canva dan Produk Desain Digital

Setelah materi disampaikan, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan Canva. Peserta diperlihatkan langkah-langkah dasar, mulai dari membuka aplikasi atau situs Canva, memilih jenis desain, menggunakan template, mengganti teks, menambahkan gambar, memilih elemen visual, mengatur warna, hingga menyimpan dan mengunduh hasil desain. Demonstrasi ini membantu peserta memahami proses pembuatan desain dari awal hingga menjadi produk visual yang siap digunakan.

Tahap berikutnya adalah praktik langsung pembuatan desain digital. Peserta diminta membuat desain sederhana dengan tema yang dekat dengan kebutuhan sekolah dan masyarakat, seperti poster kegiatan, konten media sosial, promosi produk sederhana, dan flyer digital. Dalam praktik ini, peserta mulai menerapkan materi yang telah diberikan dengan memilih template, mengubah teks, menyesuaikan warna, menambahkan elemen, dan menyusun tata letak. Hasil praktik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menghasilkan desain sederhana secara mandiri, meskipun masih terdapat beberapa peserta yang membutuhkan pendampingan dalam pemilihan warna, kerapian layout, dan penyesuaian elemen visual.



Gambar 2. Demonstrasi dan praktik penggunaan Canva

Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM (2026).

Pendampingan, Umpan Balik, dan Simulasi Monetisasi

Pendampingan dilakukan secara langsung ketika peserta membuat desain. Tim pelaksana membantu peserta yang mengalami kendala teknis, seperti memilih template, mengatur ukuran desain, mengubah teks, menambahkan elemen, dan mengunduh hasil desain. Selain aspek teknis, peserta juga mendapatkan umpan balik terkait keterbacaan teks, kesesuaian warna, keseimbangan tata letak, penggunaan ruang kosong, dan kejelasan pesan. Umpan balik diberikan secara membangun dengan cara mengapresiasi karya peserta terlebih dahulu, kemudian memberikan saran perbaikan yang dapat diterapkan langsung.

Proses pendampingan menunjukkan bahwa peserta tidak hanya membutuhkan petunjuk teknis, tetapi juga arahan dalam memahami fungsi komunikasi visual. Peserta belajar bahwa desain yang baik tidak cukup hanya menarik, tetapi juga harus mudah dibaca, sesuai dengan tujuan, dan mampu menyampaikan informasi utama kepada audiens. Setelah menerima masukan, peserta mulai mampu memperbaiki desainnya, misalnya memperbesar judul utama, mengurangi elemen yang terlalu ramai, menyesuaikan warna teks dengan latar belakang, dan menata informasi penting secara lebih jelas.

Simulasi monetisasi diberikan setelah peserta memahami proses pembuatan desain. Peserta diperkenalkan pada konsep mengubah keterampilan desain menjadi peluang jasa sederhana. Bentuk monetisasi yang dikenalkan meliputi jasa pembuatan poster kegiatan, konten media sosial, undangan digital, flyer promosi, sertifikat, katalog produk, dan materi promosi UMKM. Peserta juga diberi pemahaman mengenai pembuatan portofolio, penentuan jenis layanan, penetapan harga dasar, promosi melalui media sosial, serta komunikasi dengan calon pelanggan. Hasil simulasi menunjukkan bahwa peserta mulai memahami bahwa Canva tidak hanya dapat digunakan untuk tugas sekolah, tetapi juga dapat menjadi sarana membangun portofolio dan peluang penghasilan sederhana.



Gambar 3. Pendampingan praktik desain peserta

Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM (2026).

Sesi Tanya Jawab, Pemberian Hadiah, dan Penutupan

Sesi tanya jawab dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi ringan dan ruang diskusi peserta. Pertanyaan yang muncul berkaitan dengan cara membuat desain lebih menarik, pemilihan warna, penggunaan template, penyimpanan hasil desain, penentuan harga jasa, serta promosi hasil karya melalui media sosial. Tim pelaksana menjawab pertanyaan dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami peserta. Sesi ini membuat kegiatan berlangsung lebih partisipatif dan membantu peserta memperjelas materi yang belum dipahami.

Sebagai bentuk apresiasi, tim pelaksana memberikan hadiah kepada peserta yang aktif bertanya, berani menjawab pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme selama praktik. Pemberian hadiah membuat suasana kegiatan menjadi lebih hidup dan memotivasi peserta untuk terlibat aktif. Setelah sesi tanya jawab dan pemberian hadiah, kegiatan dilanjutkan dengan penutupan dan penyerahan plakat kepada pihak sekolah. Penyerahan plakat dilakukan sebagai simbol terima kasih atas kerja sama dan dukungan SMK Al Ikhwaniyah dalam pelaksanaan kegiatan PKM.

**SOSIALISASI PEMANFAATAN CANVA UNTUK Mendukung PELUANG MONETISASI
DESAIN DIGITAL BAGI PESERTA DIDIK SMK AL – IKHWANIYAH**



Gambar 4. Pemberian hadiah kepada peserta aktif

Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM (2026).



Gambar 5. Penyerahan plakat kepada pihak sekolah

Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM (2026).

Monitoring Setelah Kegiatan

Monitoring setelah kegiatan dilakukan sebagai tindak lanjut agar manfaat pelatihan tidak berhenti pada saat kegiatan berlangsung. Monitoring diarahkan untuk mengetahui sejauh mana peserta mampu menerapkan materi yang telah diperoleh, khususnya dalam penggunaan Canva, pembuatan desain lanjutan, penyusunan portofolio, dan pemahaman awal mengenai monetisasi desain digital. Komunikasi lanjutan dengan pihak sekolah dan guru pendamping menjadi bagian penting untuk menjaga keberlanjutan program.

Melalui monitoring, peserta diarahkan untuk terus membuat karya, seperti poster kegiatan sekolah, konten media sosial, flyer, undangan digital, atau desain promosi produk sederhana. Hasil karya tersebut dapat dikumpulkan menjadi portofolio digital. Pihak sekolah juga dapat mendukung keberlanjutan program melalui proyek desain siswa, pengelolaan media sosial sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, atau pemanfaatan karya siswa untuk publikasi sekolah. Dengan demikian, kegiatan PKM tidak hanya menjadi pelatihan sesaat, tetapi dapat berkembang menjadi ekosistem belajar, berkarya, dan berwirausaha digital di lingkungan sekolah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, optimalisasi Canva sebagai sarana monetisasi desain digital bagi pelajar SMK AL Ikhwaniyah berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi peserta. Kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman peserta bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan secara produktif, terutama untuk menghasilkan karya desain yang memiliki nilai guna dan potensi nilai ekonomi. Peserta juga memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan fitur dasar Canva, membuat desain sederhana, menerima umpan balik, memperbaiki karya, dan memahami langkah awal membangun portofolio desain.

Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa-siswi terhadap konsep dan penerapan teknologi Canva untuk mendukung peluang monetisasi, khususnya dalam bidang pembuatan desain digital. Siswa-siswi memahami bahwa Canva dapat menjadi alat bantu kreatif yang mempercepat proses desain digital. Dengan demikian, Canva dapat menjadi media pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan motivasi kewirausahaan pelajar SMK.

Saran yang dapat diberikan adalah peserta perlu terus berlatih membuat desain dan menyusun portofolio digital secara mandiri. Pihak sekolah disarankan mendukung keberlanjutan program melalui kegiatan ekstrakurikuler, proyek desain siswa, atau pemanfaatan karya peserta untuk publikasi sekolah. Tim pelaksana PKM juga perlu melakukan pendampingan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti strategi branding, penentuan harga jasa, promosi media sosial, dan praktik desain berbasis kebutuhan klien. Keterbatasan kegiatan ini terletak pada durasi pelaksanaan yang relatif singkat, sehingga diperlukan kegiatan lanjutan agar kompetensi peserta berkembang secara lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pamulang melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, pihak SMK Al Ikhwaniyah, guru pendamping, dan seluruh peserta yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dukungan tersebut memungkinkan kegiatan berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi pengembangan keterampilan digital serta kewirausahaan pelajar.

DAFTAR REFERENSI

- Adams, R. (2019). *Designing visual literacy in education: Enhancing learners' understanding*. Routledge.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. *Technology and Teacher Education Annual*, 1(1), 647–654.
- Basuki, I., & Hariyanto. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Davis, M., & Quinn, D. (2013). Visualizing text: The new literacy of infographics. *Reading Today*, 31(3), 16–18.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slamet, S. Y. (2017). *Strategi Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, H. B., & Arief, A. (2020). *Pemanfaatan Media Digital dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wibawa, B., & Sari, A. R. (2021). Efektivitas pelatihan penggunaan Canva dalam mendesain media pembelajaran bagi guru SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(2), 55–63.