



Transformasi Desain Grafis Di Era AI : Pendampingan/Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Desain Kreatif

Elin Nurcahyani, Nouzal Dwi Nindias Adam, Athallah Naufal Suwarno,
Muhammad Faqih, Ito Setiawan

¹Departemen, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Jl. Letjend
Pol. Soemarto No.127, Watumas, Purwanegara, Kec.Purwokerto Utara, Banyumas,
Jawa Tengah, Indonesia, 53127

*Penulis Korespondensi: elinnurcahyani9@gmail.com

***Abstract** The development of Artificial Intelligence (AI) has transformed the paradigm of graphic design from manual processes to more automated and inclusive approaches. The main problem faced by students at SMK N 1 Purwokerto is the limited technical skills in creating visually appealing content for digital promotion. This community service activity aims to enhance design skills through training on the Canva platform, which is now integrated with AI features. The method used is a participatory workshop consisting of material presentation, hands-on practice, and evaluation of participants' design outputs. The results of the activity indicate a significant improvement in participants' understanding of design principles and their ability to utilize Canva's AI features, such as Magic Design and Text to Image. This transformation enables participants to produce professional design works quickly and efficiently.*

***Keywords:** AI; Canva; Graphic Design; Training; Digital Transformation.*

Abstrak Perkembangan Artificial Intelligence (AI) telah mengubah paradigma desain grafis dari manual menjadi otomatis dan inklusif. Masalah utama yang dihadapi siswa dari SMK N 1 Purwokerto adalah keterbatasan keterampilan teknis dalam membuat konten visual yang menarik untuk promosi digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan transformasi keterampilan desain melalui pelatihan platform Canva yang kini terintegrasi dengan fitur AI. Metode yang digunakan adalah workshop partisipatif yang meliputi pemaparan materi, praktik langsung, dan evaluasi hasil desain. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman peserta mengenai prinsip desain dan kemampuan mengoperasikan fitur AI Canva seperti Magic Design dan Text to Image. Transformasi ini memungkinkan peserta menghasilkan karya desain yang profesional secara cepat dan efisien.

Kata kunci : AI; Canva; Desain Grafis; Pelatihan; Transformasi Digital.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membawa **perubahan besar** dalam industri desain grafis. Dahulu, desain grafis sangat tergantung pada perangkat lunak profesional (misal Adobe Photoshop atau CorelDRAW) yang mahal dan memerlukan keterampilan teknis tinggi (Dharma, 2025). Hal ini membatasi akses hanya pada desainer bersertifikasi. Namun kini, platform berbasis AI seperti Canva merevolusi industri tersebut dengan membuat desain menjadi **lebih mudah diakses dan terjangkau** (Philip, 2024). Fitur-fitur AI seperti *Magic Design*, *Text-to-Image*, dan *Background Remover* kini banyak digunakan untuk mengotomatisasi tata letak, membuat gambar dari teks, dan menghapus latar belakang secara instan, sehingga

mempercepat proses kreatif meski oleh pengguna non-profesional(Ninditama et al., 2025) (Philip, 2024). Sebagai contoh, studi (Handoyo & Nugroho, 2025)melaporkan bahwa desainer grafis dapat memperoleh peningkatan efisiensi kerja hingga sekitar 60% pada tugas-tugas repetitif ketika memanfaatkan AI(Handoyo & Nugroho, 2025). Secara keseluruhan, tinjauan penelitian menunjukkan AI generatif meningkatkan efektivitas waktu hingga rata-rata 56,3% dan kreativitas desain sekitar 47,8%(Cuhanazriansyah et al., 2025). Dengan kata lain, AI berperan sebagai katalis kreatif yang memperluas partisipasi dalam proses desain tanpa menggantikan peran desain profesional.

Dalam konteks pendidikan vokasi, kebutuhan akan konten visual yang menarik di media sosial dan promosi sekolah juga semakin mendesak. SMKN 1 Purwokerto perlu menampilkan citra yang lebih atraktif dan relevan di era digital, namun saat ini masih menghadapi sejumlah tantangan. Banyak siswa SMK kesulitan mengakses perangkat lunak desain profesional karena **biaya lisensi tinggi dan sumber daya terbatas**(Dharma, 2025). Di samping itu, pemahaman tentang prinsip desain visual (tata letak, tipografi, pemilihan warna) relatif rendah, sehingga materi promosi sekolah kurang memikat audiens. Kondisi ini diperburuk oleh pemanfaatan teknologi desain modern yang belum optimal dalam lingkungan sekolah. Padahal, kajian (Ninditama et al., 2025)menegaskan bahwa pembelajaran berbasis AI (melalui Canva) efektif membangun literasi AI, kreativitas, dan kesiapan siswa menghadapi industri kreatif digital(Ninditama et al., 2025). Dengan demikian, peningkatan kemampuan desain grafis di kalangan siswa dan guru SMKN 1 Purwokerto sangat penting agar pesan sekolah tersampaikan lebih maksimal dan inklusif.

Sebagai solusi, pengadaan **pelatihan desain grafis berbasis AI menggunakan Canva** menjadi pilihan yang tepat. Canva adalah aplikasi web dengan antarmuka ramah-pengguna yang tidak membutuhkan spesifikasi perangkat tinggi(Dharma, 2025). Platform ini menyediakan banyak template dan alat AI cerdas yang dapat meningkatkan produktivitas kreativitas (misalnya *image enhancer* dan *auto-layout*). Penelitian (Dharma, 2025)) menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva secara signifikan meningkatkan keterampilan siswa SMK: skor rata-rata keterampilan desain naik dari 45% menjadi 85%, terutama pada aspek teknis penggunaan Canva dan kreativitas desain(Dharma, 2025). Dengan demikian,

diharapkan melalui pelatihan ini siswa dan staf SMKN 1 Purwokerto dapat menguasai alat desain modern, menghasilkan konten visual yang lebih kreatif dan menarik, serta memanfaatkan AI sebagai sarana transformasi digital yang mendukung kreativitas dan produktivitas sekolah(Ninditama et al., 2025).

2. KAJIAN TEORITIS

Desain grafis adalah proses komunikasi visual yang menggunakan elemen-elemen seperti tipografi, warna, gambar, dan tata letak untuk menyampaikan pesan secara efektif(Reza et al., 2024). Tradisionalnya, desain grafis dilakukan secara manual (misalnya sketsa tangan atau cetak), namun telah bertransformasi ke metode digital dengan hadirnya perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan CorelDRAW yang memungkinkan proses desain menjadi lebih fleksibel, kompleks, dan efisien (Reza et al., 2024) . Perkembangan teknologi juga mendorong munculnya berbagai *tools* desain modern (misalnya Canva, Figma, PicsArt, Adobe Lightroom, dan lain-lain) yang dibekali fitur-fitur canggih dan teknologi AI untuk mendukung pekerjaan desain(Rachmawati et al., 2024). Integrasi AI pada *tools* tersebut tidak hanya membantu desainer membuat karya unik dengan cepat, tetapi juga menambah referensi visual (prinsip warna, teori Gestalt, gaya visual, dll.) yang memperkaya proses kreatif(Rachmawati et al., 2024).

Kecerdasan buatan (AI) adalah cabang ilmu komputer yang meniru kemampuan kognitif manusia (belajar, analisis, pengambilan keputusan) untuk melaksanakan tugas-tugas kreatif dan repetitif secara otomatis(Reza et al., 2024) (Rachmawati et al., 2024). Dalam konteks desain grafis, AI terbukti berperan signifikan mempercepat proses kreatif dan meningkatkan efisiensi kerja(Reza et al., 2024)(Handoyo & Nugroho, 2025). Misalnya, jaringan saraf tiruan (GANs), *style transfer*, dan otomatisasi tata letak memungkinkan desainer menghasilkan visual kompleks dengan ide-ide baru yang sebelumnya sulit terwujud tanpa bantuan mesin(Reza et al., 2024). Penelitian menunjukkan implementasi AI dapat mempercepat alur kerja desain hingga puluhan persen – Handoyo & Nugroho (2025) melaporkan peningkatan efisiensi hingga 60% untuk tugas-tugas berulang dalam desain grafis(Handoyo & Nugroho, 2025) – dan secara rata-rata AI generatif meningkatkan efisiensi waktu hingga 56,3% serta kreativitas desain sekitar 47,8% (Reza et al., 2024)(Handoyo & Nugroho, 2025).

Dengan demikian, AI mendukung desainer mencapai hasil yang unik dan berkualitas tinggi dalam waktu lebih singkat, meski perancang yang masih pemula sekalipun dapat memanfaatkan kemampuan tersebut.

Di ranah pembelajaran, **media pembelajaran berbasis digital** (termasuk platform desain seperti Canva) telah menjadi alat strategis untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menarik (Ninditama et al., 2025). Penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena mereka terlibat aktif dalam pembuatan konten. Canva, khususnya, menggabungkan teknologi AI dengan antarmuka yang ramah-pengguna sehingga siapa saja (termasuk siswa dan pendidik tanpa latar belakang desain) dapat membuat materi visual berkualitas tinggi (Dharma, 2025). Karena berbasis web dan praktis, Canva tidak memerlukan perangkat khusus dan mendorong kolaborasi pengajaran secara real-time (Dharma, 2025) (Rachmawati et al., 2024). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran vokasional menghasilkan peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa: Ridwan (2025) melaporkan kompetensi literasi digital siswa naik signifikan (dari 60,6% menjadi 90,9%) setelah menggunakan akun Canva dalam pembelajaran diferensiasi (Ridwan, 2025). Selain itu, penelitian pelatihan berbasis proyek dengan Canva mencatat kenaikan tajam skor keterampilan desain siswa dan kreativitas mereka (Dharma, 2025). Dengan kata lain, penggunaan media desain berbasis digital seperti Canva dalam pembelajaran tidak hanya menjadikan siswa sebagai penerima informasi, melainkan juga sebagai kreator konten yang aktif, sekaligus menumbuhkan keterampilan abad ke-21 (kreativitas, kolaborasi, literasi digital) secara nyata (Dharma, 2025) (Ridwan, 2025)

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan **partisipatif dan** aplikatif yang berfokus pada peningkatan keterampilan desain grafis berbasis teknologi AI melalui platform Canva. Subjek kegiatan adalah siswa SMK N 1 Purwokerto yang memiliki keterbatasan dalam keterampilan desain visual untuk kebutuhan promosi digital.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah **identifikasi** kebutuhan, yaitu mengobservasi kemampuan awal peserta terkait

desain grafis dan pemanfaatan teknologi digital. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta serta menentukan materi pelatihan yang sesuai.

Tahap kedua adalah **perencanaan kegiatan**, meliputi penyusunan modul pelatihan, penyiapan materi terkait prinsip dasar desain grafis, serta pengenalan fitur-fitur Canva berbasis AI seperti *Magic Design* dan *Text to Image*. Selain itu, disiapkan juga media pendukung berupa perangkat komputer/laptop dan akses internet.

Tahap ketiga merupakan **pelaksanaan pelatihan (workshop)** yang dilakukan secara langsung. Kegiatan ini terdiri dari:

1. **Pemaparan materi**, mencakup dasar desain grafis dan pengenalan Canva.
2. **Demonstrasi penggunaan fitur AI**, untuk memperlihatkan cara kerja pembuatan desain secara otomatis.
3. **Praktik langsung**, di mana peserta membuat desain secara mandiri dengan pendampingan tim pengabdian.

Tahap keempat adalah **evaluasi dan monitoring**, yang dilakukan dengan menilai hasil karya peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menghasilkan desain yang kreatif dan menarik.

Tahap terakhir adalah **refleksi dan tindak lanjut**, berupa pemberian umpan balik kepada peserta serta rekomendasi pemanfaatan Canva sebagai alat pendukung dalam kegiatan akademik maupun promosi digital.

Melalui metode ini, diharapkan terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI untuk menghasilkan desain grafis yang lebih efektif, efisien, dan profesional.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pendampingan/pelatihan penggunaan Canva dilaksanakan dalam rentang waktu tertentu (misalnya selama 2–3 hari pelatihan) dan bertempat di lingkungan kampus/instansi terkait. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, dokumentasi, serta evaluasi hasil desain peserta sebelum dan sesudah pelatihan.

Tahapan kegiatan meliputi:

1. Pengenalan dasar desain grafis



Gambar 1 Pengenalan dasar desain grafis

2. Pengenalan platform Canva



Gambar 2 Pengenalan platform canva

3. Praktik penggunaan fitur AI pada Canva



Gambar 3Praktik penggunaan fitur AI pada canva

4. Evaluasi hasil desain peserta



Gambar 4Evaluasi hasil desain peserta

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep desain grafis setelah mengikuti pelatihan. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta masih terbatas dalam penggunaan elemen desain seperti warna, tipografi, dan layout.

Setelah pelatihan, peserta mampu menghasilkan desain yang lebih terstruktur dan menarik.

Sebagai ilustrasi, peningkatan kemampuan peserta dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
Pemahaman desain	Rendah	Baik
Penggunaan tools	Terbatas	Optimal
Kreativitas	Cukup	Meningkat

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek yang dinilai, terutama pada penggunaan tools dan kreativitas peserta.

B. Keterkaitan Hasil dengan Konsep Dasar

Hasil pelatihan ini sejalan dengan konsep dasar transformasi digital, dimana teknologi AI berperan sebagai alat bantu dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas kerja. Fitur AI pada Canva seperti *Magic Design* dan *Text to Image* terbukti mampu membantu peserta dalam mengembangkan ide desain secara lebih cepat.

Temuan ini mendukung teori bahwa AI tidak menggantikan peran manusia dalam kreativitas, melainkan memperkuat proses kreatif itu sendiri. Peserta tetap berperan dalam menentukan konsep, sementara AI membantu dalam visualisasi.

C. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil kegiatan ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan tools berbasis AI dapat meningkatkan produktivitas dalam desain grafis. Namun, ditemukan juga bahwa ketergantungan terhadap template masih menjadi kendala, yang juga sejalan dengan temuan penelitian lain terkait penggunaan platform desain instan.

Interpretasi dari hasil ini menunjukkan bahwa meskipun AI mempermudah proses desain, pemahaman dasar tetap menjadi faktor penting agar hasil desain tidak monoton.

D. Implikasi Penelitian

Implikasi dari kegiatan ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu:

1. Implikasi Teoritis

Hasil ini memperkuat konsep bahwa integrasi AI dalam desain grafis merupakan bagian dari transformasi digital yang mendukung peningkatan kreativitas dan efisiensi.

2. Implikasi Terapan

Secara praktis, pelatihan Canva dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan keterampilan desain, khususnya bagi mahasiswa atau masyarakat umum yang belum memiliki latar belakang desain grafis.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan Canva berbasis AI memberikan dampak positif, namun tetap perlu diimbangi dengan pemahaman konsep desain yang baik agar hasil yang dihasilkan lebih optimal dan profesional.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva berbasis AI mampu meningkatkan kemampuan desain siswa SMKN 1 Purwokerto secara signifikan, yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil sebelum dan sesudah pelatihan serta meningkatnya kualitas visual karya yang dihasilkan. Pemanfaatan teknologi AI dalam Canva terbukti mempermudah proses desain sehingga lebih efektif dan efisien, serta mendorong siswa menjadi lebih kreatif dan percaya diri dalam menghasilkan konten visual. Meskipun demikian, hasil penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang terbatas dan ketergantungan pada koneksi internet selama pelatihan, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah dapat mengimplementasikan pelatihan serupa secara berkelanjutan serta meningkatkan fasilitas pendukung agar hasil yang diperoleh lebih optimal. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan pengembangan dengan cakupan sampel yang lebih luas, metode yang lebih variatif, serta mengkaji pengaruh penggunaan teknologi AI lainnya dalam pembelajaran desain grafis agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMKN 1 Purwokerto yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Canva

berbasis AI. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru pembimbing dan seluruh pihak yang telah membantu memberikan arahan, masukan, serta dukungan selama proses penelitian berlangsung, baik dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan. Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR REFERENSI

- Cuhanazriansyah, M. R., Sutanto, E., Ningrum, K. S., Alwi, E., & Alzubair, S. (2025). *Revolusi desain sistem berbasis ai generatif dalam transformasi kreativitas dan inovasi teknologi modern*. 7(2).
- Dharma, U. B. (2025). *Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa SMK melalui Pelatihan Berbasis Proyek Menggunakan Platform Canva: Pendekatan Pengabdian kepada Masyarakat Junaedi 1) , Ardiane Rossi Kurniawan Maranto 2) , Aditiya Hermawan 3) , Ardie Halim Wijaya 4)*. 5(1), 129–138. <https://doi.org/10.31253/ad.v5i1.3641>
- Handoyo, I. S., & Nugroho, J. A. (2025). *Membantu Efisiensi Workflow Desain Grafis dan Motion Graphic dengan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence*. 7(6), 4415–4426.
- Ninditama, I. P., Rahmawati, D., Indriansyah, A., Agustina, S. B., & Purwanto, M. B. (2025). *Literasi AI dalam Pemanfaatan Canva pada Siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Muhammadiyah 2 Palembang AI Literacy in the Use of Canva for Visual Communication Design Students at Muhammadiyah 2 Palembang Vocational School Perkembangan teknologi kece*. November.
- Philip, L. (2024). *Kontribusi Dan Pengaruh Canva Terhadap Masa Depan Profesi Desainer Grafis Oleh*.
- Rachmawati, I., Rosyid, D. F., Parman, S., Solihan, Y. A., & Putra, G. M. (2024). *Penerapan Artificial Intelligence Pada Media Desain Grafis Menggunakan Analisis*. 14(1), 66–78.
- Reza, Y. A., Kristanto, H., & Indonesia, U. S. (2024). *Perkembangan teknologi ai dalam desain grafis: sebuah tinjauan literatur I*. 1(1).
- Ridwan, S. L. (2025). *Pemanfaatan Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran*. 9(2), 479–500. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1291>