



## Workshop Pengenalan Canva sebagai Solusi Desain Praktis untuk Kegiatan Organisasi Karang Taruna desa Kasalib, Banjarnegara

Kirana Kamiliya Zakiyah<sup>1</sup>, Eis Nur Laelasari<sup>2</sup>, Salsabila Nadya Ulya<sup>3</sup>, Andin Isnaeni<sup>4</sup>

Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Jln. Letjen Pol Sumarto, Purwokerto Utara, Jawa Tengah, Indonesia, 53127

Penulis Korespondensi: [kiranakamiliyazakiyah@gmail.com](mailto:kiranakamiliyazakiyah@gmail.com)

***Abstract.** The Karang Taruna of Kasalib Village in Banjarnegara needs to use visual media to tell people about what they do.. They have a problem because they do not know how to make their digital content look good. This is because they do not have the skills to design things. So we did a training session to help the Karang Taruna youth learn how to use the Canva application. This will help them make designs for their activities. We taught them the basics of design. Showed them how to use Canva. Then they got to try it out for themselves. We were happy to see that after the training the Karang Taruna youth were 70 percent better at using design features like choosing templates picking the words and adding pictures. Now the Karang Taruna youth can make their own activity posters and other things to post on media. They can do this all by themselves. The Karang Taruna youth are very happy because they can make their village activities look more professional on media. The Karang Taruna youth and the Karang Taruna are very grateful, for this training. The Karang Taruna will keep using the Canva application to make things.*

**Keywords:** Canva; Design Graphic; Karang Taruna; Socialization; Village Youth

**Abstrak.** Masyarakat Karang Taruna di Desa Kasalib, Banjarnegara, perlu menggunakan media visual untuk menyampaikan kegiatan mereka kepada masyarakat. Mereka menghadapi masalah karena tidak tahu cara membuat konten digital mereka terlihat bagus. Hal ini karena mereka tidak memiliki keterampilan mendesain. Oleh karena itu, kami mengadakan sesi pelatihan untuk membantu pemuda Karang Taruna mempelajari cara menggunakan aplikasi Canva. Ini akan membantu mereka membuat desain untuk kegiatan mereka. Kami mengajarkan mereka dasar-dasar desain. Menunjukkan kepada mereka cara menggunakan Canva. Kemudian mereka mencoba sendiri. Kami senang melihat bahwa setelah pelatihan, pemuda Karang Taruna 70 persen lebih mahir dalam menggunakan fitur desain seperti memilih template, memilih kata-kata, dan menambahkan gambar. Sekarang pemuda Karang Taruna dapat membuat poster kegiatan mereka sendiri dan hal-hal lain untuk diposting di media. Mereka dapat melakukan semua ini sendiri. Pemuda Karang Taruna sangat senang karena mereka dapat membuat kegiatan desa mereka terlihat lebih profesional di media. Pemuda Karang Taruna dan masyarakat Karang Taruna sangat berterima kasih atas pelatihan ini. Masyarakat Karang Taruna akan terus menggunakan aplikasi Canva untuk membuat berbagai hal.

**Kata kunci:** Canva; Desain Grafis; Karang Taruna; Pemuda Desa; Sosialisasi

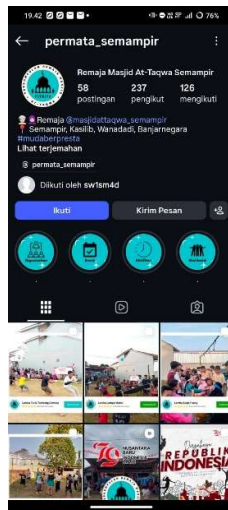
### 1. LATAR BELAKANG

Pada era digital, kompetensi dalam komunikasi visual menjadi aspek krusial bagi organisasi kemasyarakatan, termasuk Karang Taruna, dalam menyampaikan informasi kegiatan desa secara efektif. Desa Kasalib di Kabupaten Banjarnegara memiliki potensi pemuda yang cukup aktif, namun masih menghadapi kendala dalam aspek teknis pembuatan media publikasi yang menarik. Keterbatasan penguasaan perangkat lunak desain grafis yang relatif kompleks menyebabkan proses

penyampaian informasi belum berjalan secara optimal. Secara ilmiah, kegiatan ini memberikan kontribusi berupa model pelatihan literasi digital yang aplikatif bagi organisasi kepemudaan di tingkat desa, khususnya dalam mengatasi keterbatasan sumber daya manusia di bidang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi terhadap media publikasi digital mitra, terdapat beberapa permasalahan yang melatarbelakangi urgensi pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini. Pertama, terdapat kekosongan pembaruan konten pada media sosial organisasi, seperti Instagram, yang menunjukkan aktivitas terakhir pada tahun 2024. Kedua, keterbatasan keterampilan teknis menjadi kendala utama, ditandai dengan minimnya sumber daya manusia yang menguasai perangkat lunak desain grafis. Ketiga, belum adanya standar identitas visual menyebabkan penyajian informasi menjadi tidak konsisten. Keempat, tuntutan digitalisasi desa menempatkan Karang Taruna sebagai garda terdepan dalam penyebaran informasi, namun hal ini belum didukung oleh kemampuan desain yang memadai. Terakhir, berbagai potensi kegiatan positif di Desa Kasalib belum terdokumentasikan secara visual dengan baik.

Dibawah ini adalah tangkapan layar kondisi *feed instagram* Karang Taruna desa Kasalib, Banjarnegara @*permata\_semampir*



Gambar 1. Feed Instagram @permata\_semampir

## 2. KAJIAN TEORITIS

Pemanfaatan teknologi instan dalam organisasi lokal secara signifikan meningkatkan kemandirian publikasi. Fitur drag-and-drop dan ketersediaan templat pada platform desain seperti Canva mampu menurunkan beban kognitif (cognitive load) pengguna pemula dalam proses kreatif. Hal ini sejalan dengan teori difusi inovasi, di mana teknologi yang dirasa mudah dan bermanfaat akan lebih cepat diterima dan

digunakan secara berkelanjutan oleh masyarakat. Literasi visual menjadi kunci utama dalam keberhasilan digitalisasi desa di era modern.

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang dirancang untuk memberikan keterampilan praktis secara langsung kepada peserta. Subjek dalam kegiatan ini adalah 15 anggota Karang Taruna (Organisasi Pemuda) Desa Kasalib, Banjarnegara. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap utama. Tahap persiapan meliputi observasi untuk mengidentifikasi kendala mitra dan menyiapkan materi tutorial. Tahap pelaksanaan (lokakarya) menggunakan kombinasi metode ceramah, peningkatan fitur Canva, dan praktik pembuatan poster secara mandiri. Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai kualitas visual desain yang dihasilkan peserta berdasarkan kriteria estetika dan keterbacaan informasi.

#### **3.1 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan sosialisasi di Desa Kasalib berhasil mencapai tujuan utama yaitu peningkatan literasi digital visual pemuda melalui platform Canva. Temuan utama dalam pengabdian ini menunjukkan bahwa hambatan utama Karang Taruna bukanlah ketiadaan konten, melainkan "hambatan teknis eksekusi" yang menyebabkan stagnasi media sosial sejak tahun 2024.

- 3.3.1. **Interpretasi Hasil dan Temuan** Hasil workshop menunjukkan peningkatan pemahaman teknis peserta sebesar 70%. Temuan ini membuktikan bahwa pendekatan instruksional yang sederhana namun aplikatif dapat memicu adopsi teknologi secara cepat pada kelompok masyarakat desa. Peserta yang sebelumnya menganggap desain sebagai pekerjaan rumit, kini mampu memproduksi poster kegiatan dalam waktu kurang dari 15 menit. Secara ilmiah, hal ini terjadi karena fitur *drag-and-drop* dan ketersediaan templat pada Canva menurunkan beban kognitif (*cognitive load*) pengguna pemula dalam proses kreatif.
- 3.3.2. **Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya** Terdapat konsistensi antara hasil penelitian ini dengan laporan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan alat desain instan secara signifikan meningkatkan kemandirian publikasi organisasi lokal. Namun, perbedaan unik yang ditemukan di Desa Kasalib adalah tingginya antusiasme pada fitur kolaborasi tim di Canva, yang memungkinkan pengurus Karang Taruna bekerja secara kolektif meskipun tidak berada di lokasi yang sama. Hal ini memberikan nilai kebaruan bahwa teknologi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan individu, tetapi juga memperkuat alur kerja organisasi (*work-flow*) kepemudaan.
- 3.3.3. **Pentingnya Hasil (Signifikansi)** Temuan ini menjawab permasalahan yang diangkat pada bagian Pendahuluan mengenai rendahnya intensitas publikasi desa.

*Workshop Pengenalan Canva sebagai Solusi Desain Praktis untuk Kegiatan Organisasi Karang Taruna desa Kasalib, Banjarnegara*

Dengan penguasaan Canva, Karang Taruna tidak lagi sekadar menjadi objek informasi, melainkan subjek aktif yang mampu memproduksi narasi desa secara profesional. Secara ilmiah, peningkatan ini berkontribusi pada teori difusi inovasi, di mana teknologi yang dirasa "mudah" dan "bermanfaat" akan lebih cepat diterima dan digunakan secara berkelanjutan oleh masyarakat. Konsistensi hasil ini mendukung teori bahwa literasi visual adalah kunci utama dalam keberhasilan digitalisasi desa di era modern.

**3.3.4. Dokumentasi**



*Gambar 2 Pelatihan Template Canva*



*Gambar 3 Pelatihan Element Canva*



*Gambar 4 Pemberian Hadiah*



*Gambar 5 Penjelasan Materi Penggunaan Canva*



*Gambar 6 Foto Bersama Peserta Sosialisasi Dari KarangTaruna*

## **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **4.1 Kesimpulan**

Kegiatan sosialisasi ini berhasil menjawab kebutuhan literasi digital Karang Taruna Desa Kasalib dalam memproduksi media publikasi yang mandiri dan profesional. Melalui pemanfaatan aplikasi Canva, hambatan teknis yang menyebabkan stagnasi media sosial sejak tahun 2024 dapat teratasi dengan peningkatan pemahaman peserta sebesar 70%. Temuan ini memberikan justifikasi ilmiah bahwa alat desain berbasis *template* secara signifikan menurunkan beban kognitif pengguna pemula dalam organisasi desa. Penguasaan teknologi instan terbukti menjadi kunci percepatan digitalisasi administrasi dan publikasi di tingkat daerah.

### **4.2 Saran**

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya. Pertama, disarankan bagi pengurus Karang Taruna untuk melakukan penjadwalan konten secara konsisten guna menjaga eksistensi digital organisasi. Kedua, penelitian atau pengabdian masyarakat berikutnya dapat mengevaluasi efektivitas penggunaan fitur kolaborasi tim pada Canva dalam jangka panjang. Terakhir, diperlukan pendampingan lanjutan mengenai strategi *copywriting* agar desain visual

yang dihasilkan didukung dengan narasi informasi yang lebih kuat dan persuasif.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- (Fiquianto, 2024)Fiquianto, M. (2024). *Pelatihan Canva Bagi Karang Taruna Desa Balonggabus untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial*. 1(1), 11–14.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). *Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva*. 5, 291–295.