

PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



**Pelatihan Design Canva Sebagai Media Kreatif Dalam Mendukung
Kegiatan Remaja RT 03 Green De Jalen**

Oleh:

Nuraeni Herlinawati, M.Kom	(0328039601)
Irmawati, M.Kom	(0312099701)
Sri Diantika, M.Kom	(0310119501)
Yanto, M.Kom	(0317069501)
Natalia Sonata Sibuea	(19242559)
Hanani Fadhila Sembel	(19242467)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

FEBRUARI 2026

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Design Canva Sebagai Media Kreatif Dalam Mendukung Kegiatan Remaja RT 03 Green De Jalen
2. Mitra : RT 03 Green De Jalen
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Nuraeni Herlinawati
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP : 202110260
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Sistem Informasi (S1)
 - f. Email : nuraeni.nhw@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 3
Nama Anggota : Irmawati
Sri Diantika
Yanto
Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra : Tambun
 - b. Kabupaten/Kota : Bekasi
 - c. Propinsi : Jawa Barat
6. Biaya : Rp.9.450.000,-

Jakarta, 20 Februari 2026

Mengetahui
Rektor UBSI



Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

Nuraeni Herlinawati M.Kom

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
RINGKASAN.....	v
I. PENDAHULUAN.....	1
II. SOLUSI PERMASALAHAN.....	4
III. METODE PELAKSANAAN	5
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	6
V. ANGGARAN.....	7
VI. JADWAL KEGIATAN	8
DAFTAR PUSTAKA.....	8

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kreatif remaja dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva, sebagai media pendukung kegiatan di lingkungan RT 03 Green De Jalen. Permasalahan yang dihadapi mitra meliputi keterbatasan pengetahuan desain grafis, belum optimalnya pemanfaatan aplikasi desain digital, serta rendahnya penggunaan teknologi secara produktif. Untuk mengatasi hal tersebut, solusi yang ditawarkan berupa pelatihan dasar desain grafis dan workshop penggunaan Canva yang dilaksanakan secara praktik langsung. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, serta monitoring dan evaluasi, dengan kegiatan berupa penyampaian materi, praktik pembuatan desain, serta pendampingan dalam menghasilkan karya yang aplikatif seperti poster kegiatan dan konten media sosial. Hasil yang diharapkan adalah meningkatnya pemahaman dan keterampilan remaja dalam desain grafis, terbentuknya kemampuan membuat media publikasi yang menarik, serta meningkatnya pemanfaatan teknologi digital secara produktif sehingga dapat mendukung aktivitas Remaja 03 dalam mengelola dan mempublikasikan kegiatan lingkungan secara kreatif dan inovatif.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong penggunaan media visual sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam berbagai kegiatan masyarakat. Media visual dinilai mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik, cepat, dan mudah dipahami (1) Kemampuan komunikasi visual melalui desain grafis juga semakin dibutuhkan dalam berbagai aktivitas, termasuk kegiatan sosial di lingkungan masyarakat (2)

Namun demikian, kemampuan dalam membuat desain visual yang menarik masih menjadi kendala, khususnya bagi kalangan remaja. Sebagian besar remaja masih berperan sebagai konsumen konten digital dan belum optimal dalam menciptakan karya kreatif berbasis teknologi (3) Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan literasi digital dan kreativitas melalui pelatihan yang aplikatif, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi Canva yang terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain visual (4)

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan keterampilan desain grafis adalah Canva, yaitu platform desain grafis berbasis daring yang mudah digunakan oleh pemula karena menyediakan berbagai template dan fitur yang praktis serta menarik. Penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, serta kemampuan berpikir visual dalam pembuatan desain digital (4) Selain itu, penggunaan Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik secara signifikan melalui hasil desain yang lebih inovatif dibandingkan metode konvensional (5) Pelatihan berbasis Canva juga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan desain dan kreativitas pengguna, baik dari aspek teknis maupun inovasi dalam pembuatan konten digital (6) Lebih lanjut, integrasi Canva dalam pembelajaran dan aktivitas berbasis praktik mampu meningkatkan kreativitas secara signifikan, termasuk dalam hal orisinalitas dan kemampuan visual (7) Dengan demikian, pemanfaatan Canva menjadi solusi yang relevan dalam meningkatkan kemampuan desain dan kreativitas remaja, khususnya dalam mendukung kegiatan publikasi di lingkungan masyarakat.

Di lingkungan RT 03 Green De Jalen, potensi remaja dalam bidang kreativitas digital masih perlu dikembangkan. Kegiatan RT membutuhkan media publikasi yang menarik agar dapat meningkatkan partisipasi warga. Oleh karena itu, pelatihan desain Canva menjadi langkah strategis untuk membekali remaja dengan keterampilan kreatif yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung berbagai kegiatan lingkungan.

1. Analisis Situasi

Mitra utama dalam kegiatan ini adalah kelompok **Remaja 03 yang berlokasi di**

Perumahan Green De Jalen, Tambun Utara. Kelompok ini terdiri dari pemuda-pemudi usia sekolah menengah (SMP/SMA) hingga mahasiswa yang berdomisili di lingkungan wilayah 03. Secara demografis, mereka adalah *Digital Natives* yang tumbuh besar dengan akses internet dan media sosial dalam keseharian mereka. Kelompok Remaja 03 merupakan unit sosial terkecil yang memiliki potensi besar sebagai penggerak kegiatan lingkungan, mulai dari kegiatan hari besar nasional hingga media informasi warga.

Berdasarkan pengamatan dan interaksi di lapangan, terdapat beberapa poin krusial yang menggambarkan kondisi terkini Remaja 03. Mayoritas Remaja 03 menghabiskan waktu rata-rata 4-6 jam sehari berinteraksi dengan konten visual di platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube. Namun, interaksi ini mayoritas bersifat pasif (sebagai konsumen konten). Sangat sedikit yang memiliki kemampuan untuk memproduksi konten visual yang memiliki standar estetika dan nilai komunikasi yang baik.

Meskipun memiliki perangkat (smartphone/laptop) yang mumpuni, para remaja masih awam terhadap prinsip dasar desain grafis. Mereka seringkali kesulitan dalam menentukan kombinasi warna, pemilihan jenis huruf (tipografi), dan penyusunan tata letak (layout) yang harmonis saat diminta membuat poster kegiatan lingkungan atau tugas sekolah.

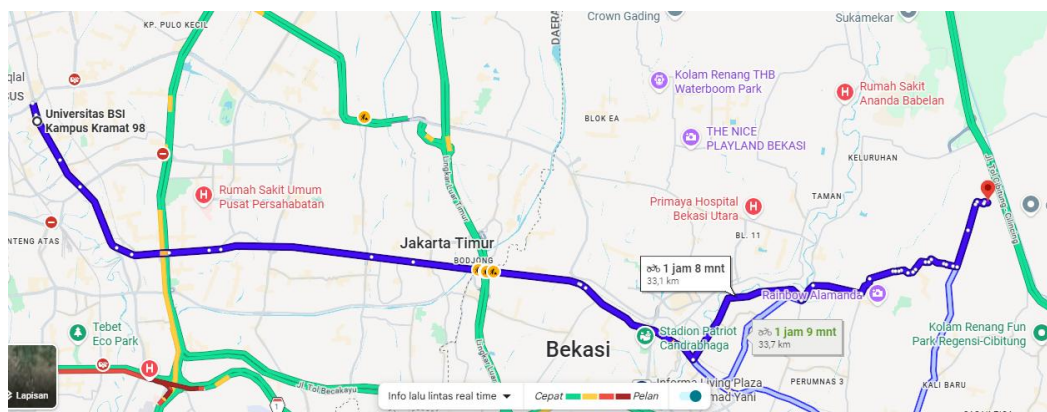
Banyak remaja di lingkungan Green De Jalen yang mulai memasuki usia produktif dan membutuhkan *skill* tambahan untuk bersaing di dunia perkuliahan maupun kerja sampingan (*part-time*). Tanpa keahlian teknis seperti desain grafis, mereka kehilangan peluang untuk masuk ke industri kreatif yang sedang berkembang pesat di wilayah Bekasi dan sekitarnya.

Di wilayah Tambun Utara, akses terhadap kursus desain grafis profesional masih sangat terbatas dan cenderung mahal. Hal ini menyebabkan minat kreatif remaja seringkali terhenti pada tahap hobi tanpa ada arahan teknis yang benar. Jika kondisi ini dibiarkan, potensi kreatif Remaja 03 akan terbuang sia-sia dan mereka hanya akan menjadi penonton dalam ekonomi digital. Diperlukan sebuah intervensi berupa workshop yang intensif dan praktis untuk mengubah "ketergantungan pada gadget" menjadi "keterampilan produktif" yang bernilai ekonomis dan sosial bagi lingkungan Perumahan Green De Jalen.



2. Peta Lokasi Mitra

Pengabdian Masyarakat ini akan memberikan pelatihan tentang penggunaan teknologi untuk mendesain. Jarak mitra dengan pengusul adalah 33,1 Km. dimana pengusul adalah Universitas Bina Sarana Informatika yang berlokasi di Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450, sedangkan Mitra adalah Remaja RT. 03 yang berlokasi di Perumahan Green De Jalen RT 03 RW 16, Desa Jejalenjaya, Kecamatan Tambun Utara, Kab. Bekasi 17510.



Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan diadakan di Aula Pertemuan RT. 03 Perumahan Green De Jalen.

3. Permasalahan Mitra

Dari analisis situasi yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi oleh mitra, antara lain:

- a. Mitra masih kekurangan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan.
- b. Mitra belum memiliki pemahaman tentang cara memaksimalkan design Digital.
- c. Partisipasi dan kesadaran masyarakat di kalangan mitra masih belum optimal.

II. SOLUSI PERMASALAHAN

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi, maka dirumuskan beberapa solusi sebagai langkah konkret yang dapat dilaksanakan, yaitu:

a. Perubahan pola pemanfaatan media digital secara produktif

Solusi ini berfokus pada perubahan paradigma dan perilaku digital remaja melalui pendampingan intensif. Kegiatan ini bertujuan untuk mengarahkan penggunaan media sosial yang sebelumnya bersifat konsumtif menjadi aktivitas yang produktif dan bernilai, khususnya dalam menghasilkan konten kreatif.

b. Pemberian pemahaman dasar desain grafis

Untuk mengatasi kecenderungan pembuatan desain secara instan (“asal tempel”), diberikan materi dasar desain grafis yang disederhanakan dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman remaja. Materi meliputi prinsip dasar seperti komposisi warna, tipografi, dan tata letak (layout) agar peserta mampu menghasilkan desain yang lebih terstruktur dan komunikatif.

c. Pelaksanaan proyek desain sebagai luaran kegiatan

Sebagai bentuk implementasi dan hasil nyata (output), peserta akan diberikan tugas untuk membuat proyek desain yang aplikatif dan bermanfaat langsung bagi lingkungan. Adapun contoh proyek yang dihasilkan meliputi:

- 1) Desain poster edukasi kebersihan lingkungan Perumahan Green De Jalen
- 2) Desain konten (feed Instagram) untuk publikasi kegiatan Karang Taruna atau Remaja 03

III. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan pemanfaatan Canva sebagai media kreatif dalam mendukung kegiatan Remaja RT 03 Green De Jalen. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan remaja dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif, khususnya dalam pembuatan media publikasi kegiatan lingkungan. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh Remaja 03, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital dan keterampilan desain grafis.
 - b. Melakukan koordinasi dengan pihak mitra terkait kebutuhan pelatihan dan jumlah peserta.
 - c. Menyusun materi pelatihan yang meliputi dasar desain grafis dan penggunaan Canva.
 - d. Menyusun jadwal kegiatan serta menyiapkan sarana dan prasarana pendukung.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Tahap 1: Pengenalan dan Pelatihan Dasar Canva
Memberikan pemahaman dasar mengenai Canva, termasuk fitur utama serta konsep dasar desain grafis seperti warna, tipografi, dan tata letak (layout).
 - b. Tahap 2: Praktik Desain Kreatif untuk Kegiatan RT
Peserta melakukan praktik pembuatan desain menggunakan Canva, seperti poster kegiatan, pamflet, dan konten media sosial untuk publikasi kegiatan RT.
 - c. Tahap 3: Pendampingan dan Implementasi
Peserta dibimbing untuk mengaplikasikan hasil desain ke dalam kebutuhan nyata, seperti publikasi kegiatan lingkungan dan media informasi warga.
3. Tahap Monitoring dan Evaluasi
 - a. Peserta diminta membuat desain secara mandiri sebagai bentuk evaluasi hasil pelatihan.
 - b. Hasil karya peserta dinilai berdasarkan aspek estetika, kreativitas, dan kesesuaian dengan kebutuhan kegiatan RT.
 - c. Penyebaran kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman, partisipasi, dan kepuasan peserta terhadap kegiatan.

Pengabdian kepada Masyarakat semester ini akan diadakan pada:

Hari/Tanggal : Minggu, 26 April 2026

Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Tempat : Lingkungan RT 03 Green De Jalen

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilakukan secara tatap muka dengan bentuk kegiatannya adalah memberikan pelatihan dan langsung mempraktekkan yang materi narasumber berikan.

Susunan kepanitiaan Pengabdian kepada Masyarakat pada Remaja RT 03 Green De Jalen adalah sebagai berikut:

Ketua Panitia : Nuraeni Herlinawati, M.Kom

Pembicara : Irmawati, M.Kom

Sekretaris : Sri Diantika, M.Kom

Bendahara : Yanto, M.Kom

Anggota : 1. Natalia Sonata Sibuea

2. Hanani Fadhila Sembel

Tugas panitia dalam pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut :

Tugas Panitia	Nama Panitia
• Survei lokasi mitra • Host	Nuraeni Herlinawati, M.Kom
• Pembuatan Proposal PM • Pembuatan Laporan PM • Pembuatan Press Release	Sri Diantika, M.Kom Yanto, M.Kom
• Pelaksanaan sebagai pembicara	Irmawati, M.Kom
• Dokumentasi PM	Natalia Sonata Sibuea Hanani Fadhila Sembel
• Pembuatan Absen dan Kuesioner	Sri Diantika, M.Kom

IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ketika sudah selesai dilaksanakan memiliki rencana target capaian luaran yang dituangkan pada tabel 1. Rencana target capaian luaran.

Tabel 1. Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1.	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Ada
		Lokal	Ada
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada

		Keterampilannya meningkat	Ada
		Pendapatannya meningkat	Ada

V. ANGGARAN

Rencana anggaran biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat, sebagai berikut:

Tabel 2. Rencana Anggaran Biaya

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembicara	1	-	500	Rp1,500,000.00
2	PIC peserta	1	-	200	Rp250,000.00
Total Honor					Rp1,750,000.00
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembelian paket internet peserta	20	org	75	Rp1,500,000.00
2	Pembelian paket internet tim	5	org	100	Rp500,000.00
3	Pencetakan & jilid laporan	2	eks	50	Rp100,000.00
Total Belanja Bahan					Rp2,100,000.00
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Souvenir	1	buah	1.850.000	Rp1,500,000.00
2	Plakat	1	buah	250	Rp300,000.00
3	Snack & Makan Siang	1	buah	250	Rp3,500,000.00
Total Belanja Barang Non Operasional					Rp5,300,000.00
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transport survei lokasi (2 org)	2	kali	100	Rp300,000.00
Total Biaya Perjalanan					Rp300,000.00
Total Keseluruhan					Rp9,450,000.00

VI. JADWAL KEGIATAN

Jadwal rencana kegiatan selama kegiatan pengabdian mulai dari awal hingga akhir kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut :

Tabel 3. Jadwal Kegiatan Pengabdian

No	Nama Kegiatan	Bulan					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Penyusunan rencana & penentuan mitra						
2	Survei lokasi & kesepakatan kerjasama dengan mitra						
3	Pembuatan & pengajuan usulan (proposal) abdimas						
4	Persiapan teknis abdimas						
5	Pelaksanaan abdimas						
6	Pembuatan press release abdimas						
7	Inventarisasi bukti/dokumen pendukung						
8	Pembuatan laporan akhir press release						

DAFTAR PUSTAKA

1. Siregar AH, Zimazanya B, Nurjanah S, Martina R, Sandehang E. Pemanfaatan Desain Grafis Di Era Digital : Pengenalan Dan Pemanfaatan. 2025;1(1):55–9.
2. Warisaji TT, Rosyidah UA. Kreatif dengan Canva : Pelatihan Desain Grafis Untuk Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Visual. 2024;15–20.
3. Sulolipu AA, Wahid A, Ram W, Ishak S, Interaktif MD, Desain PB, et al. Visual Learning With Canva : Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar. 2025;7215:56–63.
4. Ashari RN, Ilmiati K, Rahayu WP, Prasetyo A. Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Era Digital. 2025;10:309–23.
5. Kusumawati SA, Rindrayani SR. Efektivitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 3 Jabalsari Kabupaten Tulungagung. 2024;6(2):679–87.
6. Azizi MB, Muhid A. Pengaruh Pelatihan Canva terhadap Kreativitas Guru : Systematic

Literature Review. 2025;31(2):393–411.

7. Aisyah H. Analisis Literatur : Integrasi Media Canva dengan Model Pembelajaran Inovatif dalam Pengembangan Kreativitas Menulis Puisi. 2026;1(2):399–411.