MODUL PEMBELAJARAN
DESAIN GRAFIS PRAKTIS MENGGUNAKAN CANVA

UNUK PERGURUAN TINGGI DAN UMUM

Panduan Komprehensif Pembuatan Presentasi, Infografis, dan Media Visual Digital

Disusun Oleh:
Tim Penyusun Modul
Universitas Bina Sarana Informatika

JAKARTA
2026

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Modul Pembelajaran Desain Grafis Praktis Menggunakan Canva ini dapat diselesaikan dengan baik. Modul ini disusun sebagai panduan komprehensif bagi mahasiswa, pendidik, maupun masyarakat umum yang ingin mempelajari dasar-dasar hingga penerapan praktis pembuatan media visual dan bahan presentasi secara mandiri.

Perkembangan teknologi visual menuntut tersedianya media penyampaian informasi yang menarik, cepat, dan intuitif. Canva hadir sebagai media desain berbasis jaringan (online) yang memudahkan pengguna dalam berkreasi tanpa memerlukan latar belakang desain grafis yang rumit. Modul ini dirancang dengan tata urutan terstruktur, dilengkapi petunjuk visual, langkah-langkah sistematis, diskusi, interaktivitas, dan latihan soal.

Penyusun menyadari bahwa modul ini masih dapat terus disempurnakan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari para pembaca sangat kami harapkan guna perbaikan di masa mendatang. Semoga modul ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peningkatan literasi digital dan keterampilan desain kreatif.

Jakarta, 10 April 2026

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

- KATA PENGANTAR
- DAFTAR ISI
- BAB I: PENDAHULUAN
  - 1.1 Latar Belakang
  - 1.2 Tujuan Pembelajaran
  - 1.3 Prasyarat Penggunaan Modul
- BAB II: KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 - MEMBUAT AKUN DAN MENGENAL ANTARMUKA CANVA
  - 2.1 Pendaftaran dan Pembuatan Akun Canva
  - 2.2 Memulai Aplikasi dan Pemilihan Jenis Proyek
  - 2.3 Mengenal Antarmuka (Interface) dan Fitur Utama Canva
  - 2.4 Lembar Aktivitas, Diskusi, dan Latihan Pembelajaran 1
- BAB III: KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 - MEMBUAT PROYEK DESAIN PRESENTASI PERTAMA
  - 3.1 Penamaan Proyek dan Penyimpanan File
  - 3.2 Pemilihan dan Penggunaan Template Presentasi
  - 3.3 Penyuntingan Teks, Tata Letak, dan Penghapusan Elemen
  - 3.4 Penambahan Halaman Baru dan Penambahan Icon
  - 3.5 Lembar Aktivitas, Diskusi, Rangkuman, dan Latihan Pembelajaran 2
- BAB IV: KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 - MEMBUAT MEDIA INFOGRAFIS
  - 4.1 Prinsip Dasar Pembuatan Infografis
  - 4.2 Pemilihan Template Infografis dan Pembersihan Elemen Ber-watermark
  - 4.3 Penyuntingan Teks Judul, Subjudul, dan Isi
  - 4.4 Penambahan Icon Spesifik Menggunakan Kata Kunci Bahasa Inggris
  - 4.5 Pengaturan Layout Menggunakan Rulers, Margins, dan Garis Bantu
  - 4.6 Lembar Aktivitas, Diskusi, dan Latihan Pembelajaran 3
- BAB V: KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 - FITUR LANJUTAN DAN PUBLIKASI DESAIN
  - 5.1 Fitur Kolaborasi (Share & Comment)

    - 5.2 Opsi Ekspor dan Format Penyimpanan File (PNG, JPG, PDF, MP4)
    - 5.3 Mode Presentasi Langsung (Present in Fullscreen)
- BAB VI: EVALUASI DAN PENUTUP
    - 6.1 Uji Kompetensi Mandiri
    - 6.2 Kunci Jawaban & Rubrik Penilaian
- DAFTAR PUSTAKA
- LAMPIRAN

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era transformasi digital saat ini, keterampilan menyajikan informasi secara visual merupakan salah satu kompetensi esensial. Penyampaian materi yang hanya berpatokan pada teks panjang sering kali kurang efektif dalam menarik minat audiens. Oleh karena itu, penguasaan aplikasi desain intuitif seperti Canva menjadi kebutuhan nyata dalam dunia pendidikan dan profesional.

Canva merupakan platform pembuatan desain grafis dan publikasi online yang memfasilitasi pembuatan poster, presentasi, infografis, serta berbagai media visual lainnya secara efisien. Melalui keberadaan ribuan template gratis dan kemudahan pengoperasian berbasis drag-and-drop, pengguna dapat menghasilkan karya visual yang estetik tanpa memerlukan keahlian pemrograman maupun aplikasi desain berat.

Pentingnya literasi visual dalam komunikasi modern mendorong institusi pendidikan dan organisasi untuk mengadopsi perangkat lunak yang tidak hanya responsif namun juga mudah diakses oleh semua tingkatan pengguna. Canva menawarkan ekosistem yang mendukung pengolahan elemen grafis, tipografi, warna, dan tata letak secara harmonis. Dengan menggunakan Canva, proses pembuatan materi pembelajaran, laporan kerja, hingga materi promosi dapat dilakukan secara lebih fleksibel, cepat, dan terstandarisasi.

1.2 Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari dan mempraktikkan materi dalam modul ini, peserta didik diharapkan mampu:

- Melakukan registrasi akun Canva secara mandiri dan mengidentifikasi fungsi-fungsi antarmuka aplikasi.
- Membuat, mengedit, serta mempublikasikan slide presentasi interaktif dengan memanfaatkan fitur bawaan Canva.
- Merancang infografis yang komunikatif dan terstruktur rapi menggunakan bantuan rulers, margins, serta elemen visual gratis.
- Mengeksport dan membagikan hasil proyek dalam berbagai bentuk format file sesuai kebutuhan.

- Menerapkan prinsip-prinsip dasar desain grafis seperti keseimbangan (balance), kontras (contrast), penekanan (emphasis), dan hierarki visual dalam setiap karya.

1.3 Prasyarat Penggunaan Modul

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, pengguna disarankan memiliki prasyarat dan kesiapan berikut:

- Perangkat komputer/laptop atau smartphone yang terhubung dengan koneksi internet stabil.
- Peramban web (web browser) versi terbaru seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, atau Safari.
- Alamat email pribadi yang aktif (seperti Gmail) untuk keperluan registrasi dan verifikasi akun.
- Pemahaman dasar mengenai navigasi perangkat lunak dan penggunaan antarmuka berbasis web.

BAB II: KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

MEMBUAT AKUN DAN MENGENAL ANTARMUKA CANVA

2.1 Pendaftaran dan Pembuatan Akun Canva

Langkah awal untuk menggunakan Canva adalah melakukan proses pendaftaran akun. Pengguna dapat menggunakan browser pada komputer atau perangkat pintar.

Langkah-langkah pembuatan akun Canva adalah sebagai berikut:

- Buka peramban web (Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, atau Safari).
- Ketikkan alamat tautan resmi Canva pada bilah alamat: https://www.canva.com.
- Pada halaman utama Canva, klik tombol Sign Up atau Daftar di pojok kanan atas.
- Pilihan opsi registrasi akan ditampilkan:
  - Sign up with Google (mendaftar langsung dengan akun Gmail).
  - Sign up with Facebook (mendaftar dengan akun Facebook).
  - Sign up with Email (mendaftar menggunakan alamat email lainnya).
- Apabila memilih Sign up with Google, pilih alamat akun Google yang diinginkan pada jendela konfirmasi.
- Apabila memilih Sign up with Email, masukkan nama lengkap, alamat email, dan kata sandi (password), lalu klik Get started, it's free.
- Selanjutnya, Canva akan menampilkan pertanyaan opsi kategori penggunaan (What will you be using Canva for?):
  - Teacher (Guru/Pendidik).
  - Student (Siswa/Mahasiswa).
  - Personal (Pribadi).
  - Small Business (Usaha Kecil).
  - Large Company (Perusahaan Besar).
  - Non-profit or Charity (Organisasi Nirlaba).
- Jika Anda seorang pendidik, pilih Teacher.

- Apabila muncul penawaran paket berbayar (Canva Pro / Education package), pengguna dapat memilih Maybe later untuk tetap menggunakan layanan standar yang bersifat gratis.

2.2 Memulai Aplikasi dan Pemilihan Jenis Proyek

Setelah berhasil masuk (log in), pengguna akan diarahkan ke halaman beranda utama (Home). Pada beranda ini, Canva menyediakan navigasi yang terstruktur untuk memilih jenis proyek yang akan dibuat.

1. Memilih Jenis Konten Visual:

- Di halaman utama, tersedia berbagai pilihan ukuran dimensi otomatis sesuai jenis media yang akan dibuat, seperti: Presentation, Facebook Post, Poster, Facebook Cover, Instagram Post, Animated Social Media, Infographic, dan A4 Document.
- Untuk membuat bahan tayang, pilih jenis Presentation.

2. Memilih Template Awal:

- Canva menyediakan ribuan opsi template siap pakai yang dikategorikan berdasarkan tema dan tujuan penggunaan.
- Pengguna dapat memilih template yang ada di lembar kerja atau melakukan pencarian template berdasarkan kategori/kata kunci spesifik.

2.3 Mengenal Antarmuka (Interface) dan Fitur Utama Canva

Antarmuka Canva dirancang secara intuitif. Memahami fungsi setiap elemen tombol sangat penting untuk kelancaran mendesain.

Berikut adalah komponen utama antarmuka lembar kerja Canva yang disajikan dalam tabel penjelasan:

Nama Elemen / Tombol	Lokasi pada Layar	Fungsi dan Kegunaan
Menu Home	Pojok Kiri Atas	Digunakan untuk kembali ke halaman beranda utama akun Canva.
Menu File	Bar Atas Kiri	Berisi menu umum seperti mengganti nama file, membuat desain baru, memunculkan rulers, guides, margins, print bleed, menyimpan file secara manual (Save), menduplikasi file (Make a copy), mengunduh file (Download), dan bantuan (Help).

Undo & Redo	Bar Atas Kiri	Undo digunakan untuk membatalkan perubahan terakhir, sedangkan Redo digunakan untuk mengembalikan perubahan yang dibatalkan.
Nama File	Tengah Bar Atas	Mengubah nama dokumen/proyek desain.
Share (Bagikan)	Bar Atas Kanan	Digunakan untuk membagikan proyek via email atau tautan kolaborasi agar rekan kerja dapat mengedit atau sekadar melihat.
Download	Bar Atas Kanan	Mengunduh hasil desain ke komputer dalam format PNG, JPG, PDF Standard, PDF Print, MP4, atau GIF.
Present	Bar Atas Kanan	Menjalankan mode presentasi secara layar penuh (fullscreen) langsung dari peramban web.
Toolbar Navigasi Kiri	Panel Sisi Kiri	Terdiri dari menu Templates, Uploads (mengunggah media sendiri), Photos, Elements (ikon, garis, bentuk, ilustrasi), Text, Music, Videos, Background, Folders, dan More.
Pilihan Template	Panel Sisi Kiri	Menampilkan galeri contoh tata letak desain sesuai tema yang dapat dipilih langsung.
Workspace (Area Kerja)	Tengah Layar	Lembar kanvas putih tempat menyusun dan menyunting elemen-elemen grafis.
+ Notes / Duplikasi / + Halaman Baru	Atas Workspace	Digunakan untuk menambahkan catatan presentasi, menyalin halaman yang sama, atau membuat lembar kanvas kosong baru.

2.4 Lembar Aktivitas, Diskusi, dan Latihan Pembelajaran 1

A. Aktivitas Praktik

- Bukalah browser di perangkat Anda, lakukan pendaftaran akun Canva baru menggunakan alamat email masing-masing.
- Masuklah ke halaman beranda Canva dan amati setiap menu navigasi yang tersedia pada panel utama.
- Cobalah membuka salah satu kanvas kosong dan lakukan eksplorasi pada menu File dan Toolbar Navigasi Kiri.

B. Lembar Diskusi

Dilihat dari segi tampilannya, Canva memiliki kemiripan dengan Microsoft PowerPoint yang mungkin sudah umum digunakan. Menurut Anda, apa keuntungan utama memilih Canva dalam membuat materi visual dibandingkan aplikasi presentasi desktop

konvensional? Tuliskan analisis Anda berdasarkan aspek aksesibilitas, variasi template, dan fitur kolaborasi!

BAB III: KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

MEMBUAT PROYEK DESAIN PRESENTASI PERTAMA

3.1 Penamaan Proyek dan Penyimpanan File

1. Pemberian Nama File:

- Klik pada area teks nama file di bagian top bar (nama default biasanya Untitled design - Presentation).
- Ketikkan nama file proyek yang diinginkan, misalnya Generasi Z.

2. Sistem Penyimpanan Otomatis dan Manual:

- Karena Canva merupakan aplikasi berbasis web, setiap perubahan desain disalin dan disimpan secara otomatis ke dalam server awan selama perangkat terhubung ke internet.
- Namun, pengguna dapat melakukan penyimpanan manual melalui menu File > klik Save.

3.2 Pemilihan dan Penggunaan Template Presentasi

Langkah praktis dalam membuat presentasi adalah memanfaatkan template gratis (Free).

- Pilih menu Templates pada toolbar kiri.
- Pada kolom pencarian, ketikkan jenis presentasi yang dibutuhkan (misalnya: Pitch Deck atau Technology Presentation).
- Pastikan memilih template yang berlabel Free (gratis). Catatan: Penggunaan elemen berlabel Pro/Premium akan menyebabkan munculnya tanda air (watermark) Canva dan memerlukan biaya saat diunduh.
- Klik pada template yang dipilih untuk menampilkan rangkaian halaman di dalamnya (misalnya terdiri dari 18 halaman).
- Klik pada salah satu halaman template untuk memasukkannya ke dalam kanvas area kerja (Workspace).

3.3 Penyuntingan Teks, Tata Letak, dan Penghapusan Elemen

1. Mengedit Teks:

- Klik dua kali pada kotak teks yang ada di workspace.

- Ubah teks sesuai dengan kebutuhan materi (contoh: Mengubah judul menjadi "Generasi Z" dan subjudul menjadi "adalah Generasi yang lahir di antara tahun 1995-2010").
- Atur jenis font, ukuran huruf, warna, dan perataan teks (alignment: left, center, right, atau justify) melalui toolbar teks di bagian atas kanvas.

2. Menghapus Elemen yang Tidak Diperlukan:

- Pilih elemen grafis atau teks pemanis template yang tidak digunakan.
- Klik kanan pada elemen tersebut lalu pilih Delete, atau tekan tombol Delete / Backspace pada keyboard.

3.4 Penambahan Halaman Baru dan Penambahan Icon

1. Menambahkan Halaman Baru:

- Klik tombol + Add a new page yang berada di bawah kanvas lembar kerja.
- Klik template lembar kedua dari galeri template di sisi kiri (contoh: memilih tata letak yang memuat persentase "90% Hampir 90% dari Generasi Z mengakses Youtube untuk belajar pengetahuan baru").

2. Menambahkan Ikon Grafis (Elements):

- Klik menu Elements pada toolbar sisi kiri.
- Pada kolom pencarian, ketik kata kunci spesifik dalam Bahasa Inggris untuk hasil yang akurat (contoh: ketik "youtube").
- Pilih ikon yang berlabel Free.
- Klik pada ikon tersebut untuk memasukkannya ke dalam kanvas.
- Atur posisi, skala ukuran, dan perataan agar sesuai dengan susunan teks.

3.5 Lembar Aktivitas, Diskusi, Rangkuman, dan Latihan Pembelajaran 2

A. Diagram Alur Proses Desain Presentasi

[Pilih Jenis Desain] ➔ *[Pilih Template Free]* ➔ *[Pilih Halaman Slide]* ➔ *[Edit Teks & Format]* ➔ *[Hapus/Tambah Elemen]*

B. Lembar Diskusi

Aplikasi Canva membutuhkan akses internet yang stabil dalam pengoperasiannya. Menurut pengalaman Anda, kendala teknis apa yang paling sering dihadapi saat mendesain media visual berbasis web, dan bagaimana cara mengantisipasinya?

C. Rangkuman Materi

- Penyimpanan file secara otomatis dilakukan oleh sistem Canva, namun penyimpanan manual tetap dapat diakses melalui menu File > Save.
- Penggunaan template gratis mempercepat proses perancangan desain secara terstruktur.
- Pencarian ikon atau ilustrasi spesifik pada menu Elements disarankan menggunakan kata kunci berbahasa Inggris.

D. Latihan Soal Pembelajaran 2

1. Sebutkan langkah manual untuk menyimpan proyek di Canva!

Jawaban: Klik menu File pada bar navigasi atas, kemudian pilih opsi Save.

2. Apa keuntungan utama menggunakan template saat memulai sebuah desain?

Jawaban: Mempercepat proses pembuatan desain karena tata letak dan kombinasi warna dasar sudah terstruktur dengan baik.

3. Bagaimana strategi mencari elemen grafis yang spesifik pada menu Elements?

Jawaban: Dengan menginput kata kunci pencarian yang jelas dan spesifik dalam Bahasa Inggris.

4. Apakah dampak dari penggunaan elemen atau template berlabel Pro/Premium pada akun gratis?

Jawaban: Desain akan memiliki tanda air (watermark) Canva dan pengguna diminta membayar jika ingin mengunduhnya tanpa tanda air.

BAB IV: KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

MEMBUAT MEDIA INFOGRAFIS

4.1 Prinsip Dasar Pembuatan Infografis

Infografis merupakan penyajikan data atau informasi ringkas secara visual. Langkah awal pembuatan infografis yang komunikatif meliputi:

- Menentukan tema atau materi utama (contoh: "Konteks Belajar Generasi Z").
- Menyusun isi materi secara ringkas, padat, dan terstruktur.
- Memilih tata letak visual infografis yang memuat alur baca yang jelas.
- Mengatur keseimbangan antara teks, ikon visual, dan ruang kosong (white space).

4.2 Pemilihan Template Infografis dan Pembersihan Elemen Ber-watermark

1. Memilih Template:

- Kembali ke menu Home > klik Templates > pilih kategori Infographics.
- Pilih salah satu template vertikal (misalnya template berukuran 800 x 2000 px).
- Klik tombol Use this template.

2. Mengatur Perbesaran Layar (Zoom Preview):

- Ubah tampilan perbesaran layar kanvas di sudut kanan bawah menjadi 50% atau 75% agar teks dan objek terlihat lebih jelas.

3. Pembersihan Ikon Ber-watermark:

- Amati elemen-elemen grafis bawaan template.
- Jika terdapat ikon yang memuat garis kisi-kisi bertuliskan "Canva" (watermark), klik ikon tersebut lalu tekan tombol Delete.
- Gantikan dengan ikon baru yang bersifat bebas biaya (Free).

4.3 Penyuntingan Teks Judul, Subjudul, dan Isi

Lakukan perubahan pada draf teks infografis sesuai struktur berikut:

1. Bagian Judul Utama:

- Ketikkan: GENERASI Z dalam konteks belajar.

2. Bagian Subjudul dan Isi Materi:

- Subjudul 1: LITERASI INFORMASI DI DUNIA DIGITAL
  - Isi: Tempat tak terbatas untuk mencari informasi bagi Gen Z, seperti: mesin pencari (Google), situs web, platform video, dan media sosial.
- Subjudul 2: PEMBELAJARAN TERAPAN DAN PRAKTIS
  - Isi: Generasi Z ingin mengisi kotak peralatan mereka dengan pengetahuan dan keterampilan dunia nyata yang membantu saat memasuki dunia kerja.
- Subjudul 3: BELAJAR SECARA MANDIRI
  - Isi: Dengan identifikasi mandiri mengenai karakteristik seperti bertanggung jawab, bijaksana, dan mandiri, mereka menikmati belajar/bekerja sendiri.
- Subjudul 4: TUNJUKKAN CONTOHNYA DAN BIARKAN AKU MENCOBA
  - Isi: 62% siswa sekolah menengah Generasi Z dan 66% guru percaya bahwa melihat orang lain menyelesaikan tugas adalah metode belajar yang efektif.
- Subjudul 5: PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
  - Isi: 80% remaja sekolah menengah Generasi Z percaya bahwa YouTube adalah alat belajar yang sangat bermanfaat.

4.4 Penambahan Icon Spesifik Menggunakan Kata Kunci Bahasa Inggris

Untuk memperkuat pemahaman visual pada setiap poin subjudul, tambahkan ikon relevan dari menu Elements:

- Ikon Judul Utama: Ketik kata kunci "Learn" atau "Laptop" pada kolom pencarian elemen. Pilih ikon laptop/buku yang berlabel Free, lalu letakkan di atas judul.
- Ikon Subjudul 1 (Literasi Digital): Ketik kata kunci "Learning". Pilih ikon lampu pijar di atas buku terbuka, atur skala ukuran, dan tempatkan di sisi kiri subjudul pertama.
- Ikon Subjudul 2 (Pembelajaran Terapan & Kerja): Ketik kata kunci "Working". Pilih ikon orang yang sedang bekerja/memotret, lalu atur posisinya di sebelah kiri subjudul kedua.
- Ikon Subjudul 3 (Belajar Mandiri): Pilih ikon bertema kerja mandiri (Working at desk). Pengguna dapat menyesuaikan kombinasi warna ikon melalui palet warna di bar bagian atas kanvas.

- Ikon Subjudul 4 (Metode Pengajaran / Guru): Ketik kata kunci "Teacher". Pilih ikon pengajar di depan papan tulis, lalu posisikan di sisi kiri subjudul keempat.
- Ikon Subjudul 5 (Pembelajaran Video): Ketik kata kunci "YouTube" atau "Video". Pilih ikon pemutar media/layar monitor, lalu posisikan di sisi kiri subjudul kelima.

4.5 Pengaturan Layout Menggunakan Rulers, Margins, dan Garis Bantu

Akurasi tata letak (layout) menentukan kerapian visual infografis.

- Menampilkan Penggaris (Rulers): Klik menu File > pilih Show rulers. Penggaris horizontal dan vertikal akan muncul di pinggir kanvas.
- Menampilkan Batas Margin (Margins): Klik menu File > pilih Show margins.
- Menggunakan Garis Bantu Kustom (Guides): Arahkan kursor mouse ke area Ruler (sebelah kiri atau atas). Klik, tahan, lalu seret (drag) kursor ke arah kanvas workspace. Garis pandu berwarna ungu/biru akan tercipta untuk membantu meluruskan batas kiri dan kanan antara teks serta ikon secara presisi.

4.6 Lembar Aktivitas, Diskusi, dan Latihan Pembelajaran 3

A. Aktivitas Praktik

Buatlah sebuah infografis bertema edukasi dengan memanfaatkan pengaturan batas Rulers dan penambahan minimal 4 ikon terpisah yang relevan dengan materi Anda.

B. Lembar Diskusi

Mengapa penggunaan batas margin dan garis bantu (guides) sangat penting dalam pembuatan media infografis vertikal yang panjang? Apa dampaknya terhadap kenyamanan membaca (readability)?

BAB V: KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

FITUR LANJUTAN DAN PUBLIKASI DESAIN

5.1 Fitur Kolaborasi (Share & Comment)

Canva mendukung pengerjaan dokumen secara bersama-sama dalam satu tim secara realtime.

- Membagikan Akses: Klik tombol Share di sudut kanan atas. Masukkan alamat email rekan tim dan atur hak aksesnya (Can edit untuk menyunting, atau Can view hanya untuk membaca).
- Fitur Komentar: Pengguna dapat memberikan catatan revisi pada objek tertentu dengan mengeklik tombol Comment.

5.2 Opsi Ekspor dan Format Penyimpanan File

Setelah proses mendesain selesai, karya dapat diunduh melalui tombol Download. Format ekspor yang tersedia antara lain:

- PNG: Format gambar berkualitas tinggi, sangat baik untuk unggahan media sosial dan grafik digital.
- JPG: Format gambar standar dengan ukuran file lebih kecil.
- PDF Standard: Cocok untuk dokumen digital bersambung atau pengiriman via email.
- PDF Print: Format pencetakan fisik dengan resolusi tinggi.
- MP4 Video: Menghasilkan berkas video animasi/presentasi bersuara.
- GIF: Gambar bergerak durasi pendek tanpa suara.

5.3 Mode Presentasi Langsung (Present in Fullscreen)

Presentasi dapat ditayangkan langsung dari peramban web tanpa perlu mengunduh file:

- Klik tombol Present pada bar navigasi kanan.
- Pilih mode tampilan: Standard, Autoplay, atau Presenter View.
- Klik Present untuk memulai penayangan layar penuh.

BAB VI: EVALUASI DAN PENUTUP

6.1 Uji Kompetensi Mandiri

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan tepat!

1. Jelaskan langkah-langkah mendaftar akun Canva dengan menggunakan email pribadi!

2. Sebutkan perbedaan fungsi utama antara opsi Download format PDF Standard dan PDF Print!

3. Sebutkan lima komponen antarmuka (interface) utama yang terletak pada panel toolbar kiri Canva!

4. Mengapa kita disarankan memilih elemen berlabel Free saat menggunakan akun Canva standar?

5. Bagaimana cara memunculkan penggaris (Rulers) pada lembar kerja Canva?

6.2 Kunci Jawaban & Rubrik Penilaian

Kunci Jawaban:

1. Buka www.canva.com > klik Sign Up > pilih Sign up with email > masukkan nama, email, dan password > klik Get started, it's free > pilih kategori penggunaan.

2. PDF Standard digunakan untuk keperluan berbagi dokumen digital berspesifikasi ukuran relatif kecil, sedangkan PDF Print digunakan untuk keperluan cetak fisik dengan standar resolusi tinggi.

3. Templates, Uploads, Photos, Elements, dan Text.

4. Agar hasil ekspor desain tidak memuat tanda air (watermark) dan tidak dikenakan biaya tambahan.

5. Klik menu File di bagian bar navigasi atas, kemudian centang opsi Show rulers.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (2026). Canva Design School and Help Center. Terakses dari https://www.canva.com/help/
- Universitas Bina Sarana Informatika. (2026). Modul Pelatihan Desain Grafis dan Media Pembelajaran Digital. Jakarta: UBSI Press.

LAMPIRAN

Glosarium Istilah

- Workspace: Area bidang kerja berbentuk kanvas untuk menyusun elemen visual.
- Template: Tata letak pra-desain yang siap disunting teks dan komponen visualnya.
- Elements: Komponen grafis yang mencakup garis, bentuk, ikon, dan ilustrasi.
- Watermark: Tanda air samar penanda konten lisensi berbayar pada Canva.
- Drag and Drop: Teknik menggeser dan menempatkan objek menggunakan tetikus/mouse.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-1

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #1

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 1).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #1

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-2

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #2

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 2).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #2

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-3

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #3

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 3).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #3

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-4

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #4

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 4).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #4

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-5

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #5

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 5).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #5

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-6

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #6

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 6).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #6

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-7

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #7

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 7).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #7

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-8

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #8

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 8).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #8

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-9

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #9

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 9).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #9

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-10

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #10

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 10).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #10

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-11

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #11

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 11).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #11

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-12

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #12

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 12).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #12

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-13

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #13

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 13).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #13

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-14

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #14

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 14).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #14

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.

LAMPIRAN EXPANDED CONTENT - SUPLIKASI PEMBELAJARAN KE-15

A. Pendalaman Materi Dan Petunjuk Praktis Detail #15

Bagian ini memuat panduan mendalam dan studi kasus terapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai pengoperasian aplikasi Canva dalam berbagai skenario pembuatan media visual (Petunjuk Lanjutan Bagian 15).

Penerapan elemen visual seperti skema warna, kontras tipografi, serta pemilihan bentuk geometris sangat menentukan daya tarik pesan. Dalam kegiatan belajar mandiri, pengguna disarankan untuk selalu memperhatikan hierarki visual sehingga audiens dapat menangkap poin utama sebelum membaca rincian teks.

B. Skenario Latihan Mandiri Dan Evaluasi Keterampilan #15

Lakukan simulasi perancangan proyek desain berikut secara mandiri menggunakan akun Canva Anda:

- Skenario 1: Buatlah materi presentasi sebanyak 5 slide mengenai topik 'Literasi Digital di Era AI' dengan menerapkan kombinasi font sans-serif dan warna latar pastel.
- Skenario 2: Susunlah infografis vertikal tentang 'Langkah Menjaga Kesehatan Mental' menggunakan garis bantu (guides) untuk meluruskan seluruh ikon dan teks.
- Skenario 3: Lakukan simulasi pembagian proyek (Share link) kepada rekan sejawat dan berikan minimal 2 komentar revisi pada kanvas kerja.