

Pelatihan Desain Grafis Siswa PKBM Bangkit di Kota Semarang untuk Kemandirian Ekonomi Kreatif

Amelia Devi Putri Ariyanto^{*1}, Fari Katul Fikriah²

^{1,2}Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Widya Husada

*e-mail: ameliadev26@gmail.com¹, farichatulfikriyah45@gmail.com²

Received:
04.07.2025

Revised:
21.07.2025

Accepted:
19.08.2025

Available online:
05.09.2025

Abstract: *Developing the digital economy requires mastering graphic design skills as part of a visual communication strategy. This community service activity aims to improve the basic graphic design skills of PKBM Bangkit students in Semarang City to support creative economic independence. The implementation method includes identifying needs, practice-based planning, training in using the Canva application, and participatory evaluation. The training was carried out interactively and applicatively, with materials that were easily accessible and adapted to the context of the participants' lives. The results showed that most participants found Canva easy to use and understood the material quite clearly. Participants were able to produce simple designs for personal and community needs. This activity proves that PKBM has the potential to be a forum for inclusive digital skills development. These findings reinforce the importance of integrating creative training into non-formal education to support sustainable community economic empowerment.*

Keywords: *Canva, Graphic Design, Creative Economy, Digital Skills, Non-formal Education*

Abstrak: Perkembangan ekonomi digital menuntut penguasaan keterampilan desain grafis sebagai bagian dari strategi komunikasi visual. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dasar siswa PKBM Bangkit di Kota Semarang guna mendukung kemandirian ekonomi kreatif. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan, perencanaan berbasis praktik, pelatihan penggunaan aplikasi Canva, dan evaluasi partisipatif. Pelatihan dilakukan secara interaktif dan aplikatif, dengan materi yang mudah diakses dan disesuaikan dengan konteks kehidupan peserta. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa Canva mudah digunakan, dan memahami materi dengan cukup jelas. Peserta mampu menghasilkan desain sederhana untuk kebutuhan pribadi dan komunitas. Kegiatan ini membuktikan bahwa PKBM memiliki potensi sebagai wadah pengembangan keterampilan digital yang inklusif. Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi pelatihan kreatif dalam pendidikan nonformal untuk mendukung pemberdayaan ekonomi masyarakat secara berkelanjutan.

Kata kunci: Canva, Desain Grafis, Ekonomi Kreatif, Keterampilan Digital, Pendidikan Nonformal

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai peluang dalam sektor ekonomi kreatif, salah satunya adalah bidang desain grafis (Hgl et al., 2025; Rodi et al., 2025; Walidaroyani, 2025). Desain grafis kini menjadi keterampilan penting dalam berbagai lini usaha, mulai dari promosi produk, pengelolaan media sosial, hingga pengembangan identitas visual suatu merek (Haerani et al., 2024; Sutedi et al., 2023; Syahrir et al., 2023). Kemampuan untuk menciptakan karya visual yang menarik dan komunikatif tidak hanya dibutuhkan oleh perusahaan besar, tetapi juga oleh pelaku usaha kecil, wirausahawan pemula, bahkan komunitas-komunitas lokal (Moch. Faizul Huda et al., 2024; Yahya et al., 2024). Oleh karena itu, penguasaan desain grafis menjadi salah satu kompetensi strategis di era ekonomi digital (Monoarfa et al., 2025).

Di tengah dinamika tersebut, lembaga pendidikan nonformal seperti Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) memiliki peran yang semakin penting dalam memfasilitasi keterampilan fungsional yang relevan dengan kebutuhan zaman (Ernawati & Mulyono, 2017). PKBM Bangkit di Kota Semarang merupakan salah satu lembaga yang aktif menyelenggarakan program pendidikan kesetaraan serta pelatihan keterampilan untuk berbagai lapisan Masyarakat (Syafiari & Hanani, 2025). Siswa PKBM, meskipun berasal dari latar belakang pendidikan yang beragam, memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai individu yang produktif dan mandiri secara ekonomi. Dengan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, PKBM justru memiliki peluang untuk mengintegrasikan pelatihan keterampilan kreatif secara kontekstual.

Beberapa studi pengabdian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis, khususnya yang menggunakan aplikasi Canva, terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan

visual dan kapasitas komunikasi peserta. Setyawan et al. melaporkan bahwa pelatihan public speaking dan desain grafis yang diberikan kepada anggota Karang Taruna di Desa Ekowisata Pancoh berhasil meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas visual, serta kemampuan merancang media promosi yang menarik, yang pada akhirnya memperkuat daya saing desa wisata (Setyawan et al., 2025).

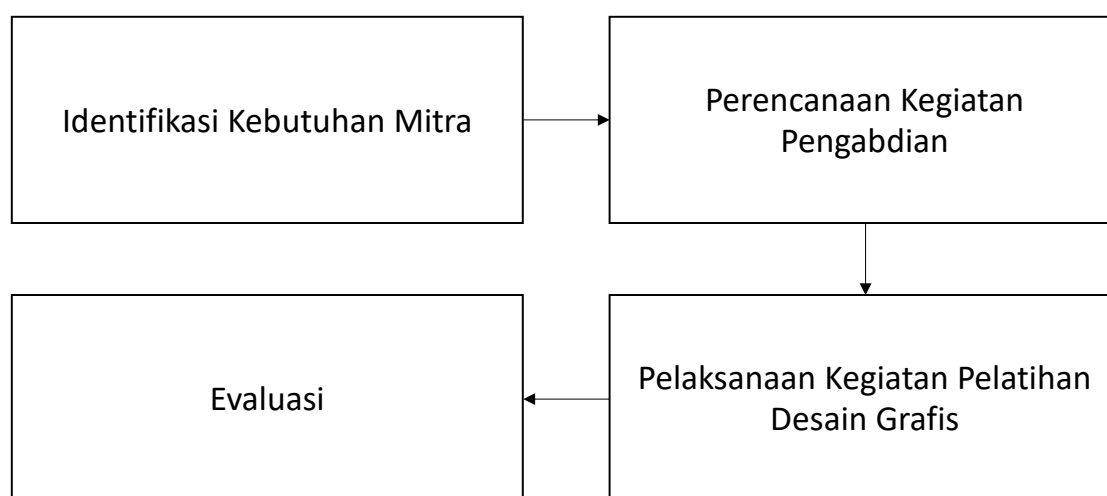
Temuan serupa juga ditunjukkan oleh (Supriyadi et al., 2024), yang menyatakan bahwa pelatihan Canva memberikan akses keterampilan desain kepada peserta dari latar belakang non-desain, memungkinkan mereka menghasilkan konten visual yang menarik dan profesional secara mandiri. Meskipun kedua studi tersebut menggarisbawahi pentingnya desain grafis dalam mendukung promosi komunitas dan produktivitas kerja, kajian terhadap pelatihan serupa di lingkungan pendidikan nonformal seperti PKBM masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk mengisi celah tersebut dengan menerapkan pendekatan pelatihan yang aplikatif dan kontekstual bagi siswa PKBM, sekaligus memperluas kajian akademik tentang strategi pemberdayaan berbasis keterampilan kreatif di sektor pendidikan alternatif.

Melalui kegiatan pengabdian ini, akan dilakukan pelatihan desain grafis dasar yang aplikatif, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan siswa PKBM Bangkit di Kota Semarang. Pelatihan akan mencakup pengenalan perangkat lunak desain yang sederhana (seperti Canva), prinsip dasar desain visual, hingga praktik pembuatan konten untuk media sosial atau promosi produk. Pendekatan pelatihan dirancang agar inklusif dan memberdayakan, bukan semata-mata mengajarkan keterampilan teknis, melainkan juga membangun kepercayaan diri dan semangat berkarya (Ardianto et al., 2024).

Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mendukung kemandirian ekonomi peserta PKBM. Dari sisi akademik, kegiatan ini juga menjadi bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam menjembatani ilmu pengetahuan dan praktik pemberdayaan masyarakat. Dengan menyasar bidang desain grafis sebagai pintu masuk, pengabdian ini menawarkan pendekatan strategis untuk memadukan pendidikan nonformal, keterampilan digital, dan penguatan ekonomi kreatif secara berkelanjutan.

2. METODE

Terdapat empat tahapan dalam kegiatan pengabdian ini, yang meliputi tahap identifikasi kebutuhan mitra, tahap perencanaan kegiatan pengabdian, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi, seperti yang terlihat pada Gambar 1. Detail setiap tahapan dijelaskan dibawah ini.



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan Pengabdian

1. Tahap Identifikasi Kebutuhan Mitra

Pada tahap awal ini, dilakukan observasi dan komunikasi langsung dengan pengelola serta siswa PKBM Bangkit di Kota Semarang untuk mengidentifikasi kebutuhan nyata dan potensi pengembangan keterampilan yang dimiliki oleh peserta. Melalui diskusi informal dan wawancara, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa belum memiliki keterampilan desain grafis, meskipun mereka menunjukkan ketertarikan terhadap konten visual di media sosial dan promosi digital. Ditemukan pula bahwa para siswa memiliki keterbatasan dalam akses terhadap pelatihan formal serta perangkat lunak desain yang kompleks. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam merancang pelatihan desain grafis yang aplikatif, sederhana, dan relevan dengan minat serta kebutuhan mereka.

2. Tahap Perencanaan Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan hasil identifikasi, disusun rencana pelatihan desain grafis dasar yang mengacu pada pendekatan pembelajaran partisipatif dan berbasis praktik (*learning by doing*). Materi pelatihan difokuskan pada penggunaan aplikasi desain yang ramah pengguna seperti Canva, yang dapat diakses melalui ponsel maupun komputer secara gratis. Materi yang dirancang meliputi unsur dan prinsip desain, dan tutorial penggunaan Canva untuk membuat desain. Jadwal pelatihan ditentukan dengan mempertimbangkan waktu belajar siswa PKBM agar tidak mengganggu kegiatan utama mereka.

3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara langsung di lokasi PKBM Bangkit dengan metode interaktif dan berbasis praktik. Setiap sesi dimulai dengan penjelasan konsep secara singkat, diikuti dengan demonstrasi penggunaan Canva, serta praktik langsung peserta. Peserta diarahkan untuk membuat desain yang relevan dengan kehidupan mereka, seperti poster kegiatan PKBM, konten promosi UMKM keluarga, atau kampanye sosial. Tim pengabdian memberikan bimbingan selama proses pembuatan, serta membuka ruang diskusi dan umpan balik untuk meningkatkan kualitas karya. Selama pelatihan berlangsung, suasana kolaboratif dan positif dijaga agar peserta merasa nyaman dan termotivasi untuk terus belajar (Sirajuddin & Wahditiya, 2024).

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi proses dilakukan melalui observasi keterlibatan aktif peserta selama pelatihan, serta feedback langsung terkait metode, materi, dan suasana belajar. Hasil evaluasi ini tidak hanya digunakan untuk mengukur keberhasilan kegiatan, tetapi juga sebagai bahan refleksi untuk penyempurnaan program serupa di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

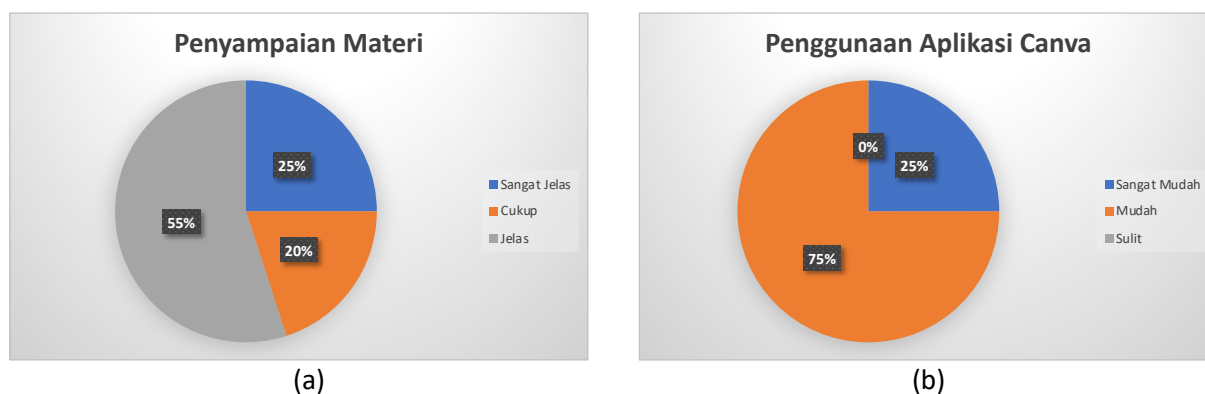
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Pelatihan desain grafis dasar yang difokuskan pada penggunaan aplikasi Canva ini disambut dengan antusias oleh siswa PKBM. Kegiatan berlangsung dalam suasana yang interaktif dan partisipatif, dengan metode berbasis praktik yang memungkinkan peserta langsung mencoba dan menghasilkan karya desain mereka sendiri.

Pada tahap pelaksanaan, peserta sebanyak 20 orang diberikan pengantar mengenai prinsip dasar desain visual, dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan Canva, serta latihan membuat konten visual sederhana yang relevan dengan kehidupan mereka. Seluruh proses didampingi oleh tim fasilitator, dan peserta diberikan kebebasan untuk berkreasi sesuai minat masing-masing. Gambar 2 menggambarkan suasana pelatihan desain grafis dasar menggunakan aplikasi Canva di PKBM Bangkit, Kota Semarang. Peserta terlihat fokus mengikuti instruksi fasilitator dan mengerjakan latihan pembuatan konten visual secara mandiri menggunakan komputer yang tersedia. Hal ini mendorong munculnya keberagaman karya serta membangun rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide secara visual.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis

Berdasarkan hasil evaluasi (Gambar 3), diketahui bahwa sekitar 55% peserta menyatakan materi yang disampaikan sudah jelas, meskipun beberapa peserta masih memerlukan pendampingan tambahan, terutama dalam memahami konsep desain secara teoritis. Hal ini wajar mengingat sebagian besar peserta tidak memiliki latar belakang desain sebelumnya. Namun demikian, sebesar 75% peserta merasa bahwa penggunaan aplikasi Canva untuk desain grafis tergolong mudah, bahkan menyatakan tertarik untuk menggunakannya lebih lanjut untuk kebutuhan personal maupun keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan berhasil menjembatani kesenjangan keterampilan teknis melalui platform yang ramah pengguna dan relevan dengan kebutuhan peserta.



Gambar 3. Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Temuan ini memperkuat hasil studi terdahulu bahwa pelatihan desain grafis berbasis aplikasi seperti Canva efektif dalam meningkatkan kapasitas visual individu, termasuk bagi mereka yang berasal dari latar belakang non-desain. Lebih lanjut, kegiatan ini membuktikan bahwa lingkungan pendidikan nonformal seperti PKBM memiliki potensi besar untuk menjadi wadah pengembangan keterampilan ekonomi kreatif berbasis digital. Melalui pelatihan yang kontekstual, peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga mulai melihat peluang pemanfaatan desain grafis untuk mendukung usaha mandiri dan aktivitas produktif lainnya.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah mencapai tujuannya dalam membekali siswa PKBM dengan keterampilan dasar desain grafis yang aplikatif dan mudah diterapkan. Selain memberikan dampak langsung pada peningkatan kapasitas individu, kegiatan ini juga menjadi kontribusi nyata dalam mendorong integrasi keterampilan digital ke dalam sistem pembelajaran nonformal secara lebih sistematis dan berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil dilaksanakan dengan tujuan utama membekali siswa PKBM Bangkit di Kota Semarang dengan keterampilan desain grafis dasar yang relevan dengan kebutuhan era ekonomi digital. Melalui pelatihan berbasis praktik menggunakan aplikasi Canva, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam menciptakan konten visual yang komunikatif dan kontekstual. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta menganggap materi cukup jelas dan merasa penggunaan Canva relatif mudah, yang menandakan efektivitas pendekatan pelatihan yang sederhana namun aplikatif.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide secara visual dan memanfaatkan keterampilan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, termasuk untuk mendukung usaha keluarga atau promosi kegiatan komunitas. Kegiatan ini juga menegaskan peran penting PKBM sebagai ruang alternatif pendidikan keterampilan berbasis teknologi yang inklusif dan memberdayakan.

Dengan demikian, pengabdian ini berkontribusi dalam memperkuat keterhubungan antara pendidikan nonformal, teknologi digital, dan pengembangan ekonomi kreatif masyarakat. Ke depan, kegiatan serupa perlu diperluas dengan program pendampingan lanjutan seperti mentoring berkala, penyelenggaraan kompetisi desain, atau fasilitasi pembuatan portofolio karya siswa. Langkah ini diharapkan dapat memastikan keberlanjutan dampak, memperluas jangkauan manfaat, dan mendorong peserta untuk terus mengembangkan keterampilan mereka secara kreatif dan produktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Widya Husada atas dukungan dan pendanaan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Bantuan tersebut sangat berarti dalam mewujudkan program pelatihan desain grafis bagi siswa PKBM Bangkit di Kota Semarang sebagai upaya mendukung kemandirian ekonomi kreatif berbasis keterampilan digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, R., Al-Hakim, R. R., Jayusman, H., Dewa, B. P., & Wibisono, S. K. (2024). Pengenalan Teknologi Canva Upaya Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Pada SMA/Sederajat Kabupaten Banyumas. *Jurnal Arba - Multidisiplin Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–25.
- Ernawati, & Mulyono, S. E. (2017). Manajemen Pembelajaran Program Paket C di PKBM Bangkit Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 60–71.
- Haerani, R., Annas, N., Safrina, A. P., Hidayatullah, M. W., Fatmawati, E., & Tania, S. (2024). Pendampingan Pembuatan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Pada Siswa SMKN 1 Kratonwatu Banten. 72–79.
- Hgl, T. W. M., Siregar, F. N., Edyanto, M., Wiatantri, C. Z., & Wulandari, K. (2025). Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 4(1), 64–75.
- Moch. Faizul Huda, Adila Denta Nayoan, Shafira Azzahra, & Ahmad Fatich Chumaidi. (2024). Pelatihan Desain Grafis Pembuatan Katalog Produk Menggunakan Aplikasi Canva Di Desa Seketi, Mojoagung, Jombang. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 90–94.
- Monoarfa, V., Setyanti, P., Hasan, M. A., Manajemen, J., Ekonomi, F., Gorontalo, U. N., & Jend, J. (2025). Pengembangan SDM Dengan Berbasis Digital Guna Pertumbuhan Ekonomi Bisnis Di Era Digital Pada UMKM Mendorong. *Mopolayio : Jurnal Pengabdian Ekonomi*, 4(November 2024).
- Rodi, M., Imtihan, K., Mardi, & Bagye, W. (2025). PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB MELALUI PELATIHAN CANVA. *IKA BINA EN PABOJO : PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 10–22.
- Setyawan, A. B., Damastuti, R., & Astria, K. K. (2025). Pengembangan Keterampilan Pemuda Melalui Pelatihan Public Speaking dan Desain Grafis di Desa Ekowisata Pancoh. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(1), 65–72.

- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Supriyadi, Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Memaksimalkan Peran Media Sosial Pada JPRMI Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Altifani*, 4(3), 210–217. <https://doi.org/10.59395/altifani.v4i3.542>
- Sutedi, A., Kamil, Z. I., Maulana, F., Zahran, F. F., Rosarina, R., Hermansyah, M. F., Gofur, M., Ahmad, I., Ihsan, N., Sadiyah, R., Abdul, A., Jaelani, K., Firginia, R., Zahrahaq, E., Muh, A., Manikam, M., Aulya, S. T., Malik, L. A., Ilham, M., ... Iswandi, W. A. (2023). MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS PESERTA DIDIK DESA HEGARMANAH MENGGUNAKAN CANVA. *Jurnal PkM MIFTEK*, 107–112.
- Syafiari, A. F., & Hanani, R. (2025). IMPLEMENTATION OF EDUCATIONAL MANAGEMENT STANDARDS BY NON-FORMAL EDUCATION UNITS AT PKBM BANGKIT , NGALIYAN. *Journal of Management and Public Policy*, 14.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 1, 732–742.
- Walidaroyani, A. (2025). *Workshop Desain Grafis Menggunakan Canva Guna Meningkatkan Efektivitas Promosi Startup*. 2(3), 3215–3219.
- Yahya, M., Muchtar, A., Makassar, N., Daeng, J., Raya, T., Tambung, P., Makassar, K., Selatan, S., & Menengah, P. (2024). Pelatihan Desain Grafis untuk Mendorong Inovasi dan Kreativitas di Kalangan Siswa SMK Amsir Parepare. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 181–185.