

Maksimalkan Potensi Desain Dalam Aplikasi Canva: Menyajikan Ide Kreatif Dengan Desain Yang Menginspirasi

Siti Sahariah¹, Ilmi Rahma Fadila², Salsabela Oktanur Ichwana³, Selpi Aulia⁴

Ana Noor Andriana⁵, Annisa Wahyuni Arsyad⁶

Universitas Mulawarman: Kota Samarinda

Email: 1sahariahsiti04@gmail.com, 2ilmirahmafadila@gmail.com, 3salsabilaokta000@gmail.com,
4selpiauliaselpi@gmail.com, 5noorandriana@fisip.unmul.ac.id, 6annisa.arsyad@fisip.unmul.ac.id

Diterima: Juni 2024 | Dipublikasikan: Agustus 2024

Abstrak

Mengekspresikan ide-ide kreatif melalui desain grafis merupakan salah satu keterampilan yang wajib kita peroleh saat ini karena berguna tidak hanya dalam kehidupan sehari-hari tetapi juga dalam lingkungan kerja. Namun ada beberapa masyarakat yang saat ini belum bisa membuat desain grafis. Hal ini bisa jadi disebabkan karena kurangnya pengetahuan dasar tentang desain grafis dan cara menggunakan aplikasi yang mudah digunakan. Oleh karena itu, tujuan pengabdian masyarakat dalam webinar Zoom ini adalah untuk meningkatkan semangat masyarakat dalam mengembangkan kreativitasnya, sehingga memungkinkan mereka menyalurkan ide-ide kreatifnya serta mengekspresikan dirinya melalui desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu monologis dan interaktif. Hasil dari kegiatan ini adalah peserta mendapatkan cara pandang baru dalam menumbuhkan semangat kreativitas untuk inovasi dalam perusahaan menggunakan aplikasi Canva, ini menunjukkan respon positif dari para peserta. Hasil tersebut terlihat pada diagram evaluasi yang menunjukkan tingkat respon positif sebesar 71,4%.

Kata kunci: Canva, Kreatif, Desain.

Abstract

Expressing creative ideas through graphic design is one of the skills that we must acquire today because it is useful not only in everyday life but also in the work environment. However, there are some people who are currently unable to create graphic designs. This could be due to a lack of basic knowledge about graphic design and how to use easy-to-use applications. Therefore, the purpose of community service in this Zoom webinar is to increase the enthusiasm of the community in developing their creativity, allowing them to channel their creative ideas and express themselves through graphic design using the Canva application. The methods used in this community service activity are monological and interactive. The result of this activity is that participants get a new perspective in fostering the spirit of creativity for innovation in the company using the Canva application, this shows a positive response from the participants. These results can be seen in the evaluation diagram which shows a positive response rate of 71.4%.

Keywords: Canva, Creative, Design

Pendahuluan

Pada saat ini kemampuan dalam membuat desain khususnya desain grafis merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki. Namun, masih ada beberapa masyarakat yang belum dapat membuat desain grafis. Hal ini mungkin dikarenakan masih kurangnya pengetahuan dasar mengenai desain grafis dan aplikasi apa yang mudah untuk digunakan oleh pemula.

Sehubungan dengan hal itu tim mahasiswa program administrasi bisnis Universitas Mulawarman yang bekerja sama dengan PT. Hayyu Pratama Dealer selaku mitra melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang telah terbekali dengan beberapa kemampuan dan pengetahuan mengenai desain grafis melalui aplikasi canva yang berguna untuk inovasi Perusahaan dalam digital marketing, sehingga tim kami memutuskan untuk melakukan pengabdian Masyarakat melalui webinar.

Oleh karena itu kegiatan pengabdian melalui webinar ini bertujuan menambah pengetahuan atau wawasan masyarakat mengenai dasar-dasar dari desain grafis dan aplikasi apa yang mudah digunakan untuk pemula selain itu webinar ini juga bertujuan untuk meningkatkan semangat masyarakat untuk dapat mengasah kreativitas yang dimiliki melalui desain grafis sehingga masyarakat dapat menyalurkan ide-ide kreatif yang dimiliki serta dapat mengekspresikan diri melalui desain grafis tersebut.

Di era saat ini kita harus memiliki kemampuan untuk berpikir dan menyajikan ide kreatif serta mengasah kreativitas yang kita miliki. Dengan terus mengasah kreativitas, kita dapat terus berinovasi atau melahirkan ide-ide yang baru. Kita dapat menyalurkan ide kreatif kita dimana saja, baik itu dalam kehidupan sehari-hari maupun di lingkungan kerja. Berkat perkembangan teknologi saat ini kita dapat menyalurkan serta mengasah kreativitas kita dalam media digital, sehingga kita dapat menyalurkan ide kreatif kita dimana saja dan kapan saja. Kita juga dapat menyalurkan ide kreatif kita dalam bentuk apa saja salah satunya dalam bentuk desain grafis.

Desain grafis sendiri merupakan suatu jenis atau bentuk dari seni lukis atau gambar dimana seorang desainer secara bebas memilih, menciptakan, dan menyusun elemen-elemen seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis untuk menyampaikan suatu pesan. Secara garis besar, desain grafis dapat dibagi menjadi beberapa kategori seperti desain buku, desain majalah, desain poster, desain brosur, desain famplet, desain web dan lain-lainnya (Rina et al., 2023).

Saat ini banyak sekali aplikasi yang memungkinkan kita membuat desain grafis. Aplikasi yang banyak digunakan untuk membuat desain grafis saat ini adalah Canva. Canva sendiri merupakan open source atau alat gratis yang tersedia untuk umum (Anggraeny et al., 2021). Yang menarik dari Canva sendiri adalah menawarkan banyak fitur seperti template, elemen, teks, video, dll. Canva memiliki keunggulan berbagai macam template untuk desain grafis seperti poster, kartu ucapan, kartu nama, logo, media promosi, konten sosial media dan sebagainya (Larasati & Roidah, 2023). Selain itu, Canva mudah diakses di web dan seluler. Fungsionalitas aplikasi Canva sangat mudah dibuat, memungkinkan kita untuk mengkreasikan ide kreatif dengan menarik.

Selain menyediakan berbagai template yang menarik dan tutorial yang sangat mudah dipahami, pengguna juga dapat menyimpan desain yang telah dibuat dalam berbagai bentuk format, sesuai dengan kebutuhannya masing-masing (Nurmalina et al., 2022). Aplikasi ini dapat digunakan bahkan oleh pemula, meskipun Canva tidak banyak memiliki fitur yang sangat lengkap seperti aplikasi pesaingnya contohnya adalah Adobe Photoshop. Namun, kesederhanaan fitur yang dimiliki oleh Canva membuat para pemula yang baru belajar membuat desain dapat menggunakannya dengan mudah (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Desain grafis saat ini menjadi media komunikasi yang sangat menarik dan juga unik karena melibatkan gambar, teks, serta warna yang sangat estetik (Nuril Esti Khomariah & Puteri Noraisya Primandari, 2021). Saat ini desain grafis digunakan di berbagai kalangan dan sektor seperti perusahaan atau korporasi, UMKM, industri hiburan, pendidikan, dan pemerintahan.

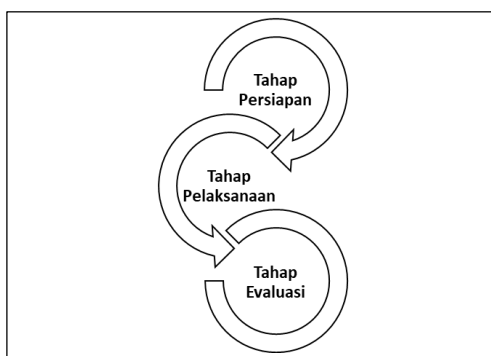
Kemajuan teknologi saat ini, khususnya di bidang desain grafis membawa dampak besar dan menjadi suatu hal penting dalam banyak bidang atau sektor, terutama bidang pemasaran dan ekonomi (Siwi Satiti et al., 2022). Para pelaku usaha baik itu sebuah Perusahaan atau UMKM pada saat ini harus mampu mempromosikan produk atau usaha mereka secara kreatif dan inovatif. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi sehingga membuat jumlah pesaing atau saat ini semakin tinggi (Dewi et al., 2023). Langkah yang mungkin dilakukan adalah memperbarui desain serta membuat desain promosi produk semenarik mungkin sesuai teori komunikasi (Zettira et al., 2022).

Oleh karena itu kemampuan menyajikan ide kreatif melalui desain merupakan salah satu kemampuan yang harus kita miliki. Hal ini dikarenakan kemampuan menyajikan desain yang kreatif tidak hanya berguna untuk di kehidupan sehari-hari saja tetapi juga berguna untuk di lingkungan kerja. Perkembangan informasi dan teknologi yang terjadi saat ini menjadikan desain

grafis semakin dibutuhkan, hal ini dikarenakan ketatnya persaingan di bidang industri dan jasa sehingga kita harus dapat menyampaikan informasi atau komunikasi persuasif yang dapat menarik perhatian (Fachmy & Isa, 2022). Dengan mengasah kreativitas kita melalui desain kita tidak hanya dapat menciptakan inovasi-inovasi terbaru atau ide-ide yang menarik tetapi kita juga dapat membuka kesempatan atau peluang karir.

Metode Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui webinar ini menggunakan metode monologis serta dialogis. Manludi, 2016 mengartikan metode monolog sebagai kegiatan bahasa yang diucapkan oleh pemateri dan lebih mementingkan isi komunikasi. Metode monologis yang dilakukan saat webinar ini berlangsung berupa penyampaian materi dengan cara presentasi, sedangkan metode dialogis dilakukukan dengan sesi tanya jawab bersama peserta webinar. Hal itu dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman serta kesulitan yang dialami oleh peserta yang berkaitan dengan pemahaman materi mengenai pengenalan aplikasi Canva. Tahapan yang dilakukan pada saat kegiatan ini berlangsung antara lain:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

Gambar 1 menunjukkan tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini, antara lain:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan penentuan tanggal, waktu dan durasi kegiatan pengabdian Masyarakat. Kemudian melakukan pengumpulan data melalui tinjauan literatur atau studi pustaka untuk menentukan materi memaksimalkan potensi desain dalam aplikasi Canva. Selanjutnya, melakukan koordinasi dengan pihak prodi Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman untuk memperoleh izin melakukan

pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Akhir dari tahap persiapan ini adalah melakukan sosialisasi kepada peserta webinar terkait jadwal pelaksanaan serta mekanisme kegiatan webinar memaksimalkan potensi desain dalam aplikasi Canva.

b. Tahap Pelaksanaan

Pemaparan materi yang dilakukan oleh narasumber meliputi pengenalan tentang apa itu Canva, latar belakang adanya aplikasi Canva, alasan mengapa Canva menjadi alat yang populer dalam desain grafis, menyajikan ide kreatif dengan desain yang menginspirasi dengan dasar – dasar desain grafis, dasar – dasar desain grafis, fitur utama yang ada dalam aplikasi Canva, contoh inspirasi dan kreativitas dari penggunaan Canva, serta video tips dan trik desain pada aplikasi Canva.

c. Tahap Evaluasi

Kemudian pada tahap akhir webinar tim pelaksana kegiatan ini memberikan *kuisisioner online* kepada peserta isi dari kuisisioner tersebut yakni beberapa pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Indikator pertanyaan yang diberikan antara lain kejelasan materi yang disampaikan, kesesuaian materi dengan tema webinar, serta benefit/manfaat apa yang dirasakan atau didapat peserta setelah mengikuti rangkaian kegiatan webinar. *Kuisisioner online* yang dibagikan kepada peserta dibuat untuk bahan evaluasi.

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung pada hari Minggu, 05 Mei 2024 dengan menggunakan media “Zoom Meeting”. Kegiatan pengabdian masyarakat ini ditujukan mahasiswa/I di Samarinda yang ingin menggali potensi kreativitas menggunakan aplikasi Canva yang dimana pesertanya berjumlah 25 orang. Pada tahap awal, tim kelompok pengabdian memeriksa segala persiapan pelaksanaan pertemuan yang dilakukan secara online atau daring, diantaranya mempersiapkan materi yang akan disampaikan termasuk juga koneksi internet. Selain itu, kelompok pengabdian juga membagikan *link* Zoom untuk pertemuan daring kepada peserta melalui grup yang telah di sediakan kemudian memastikan seluruh peserta/anggota webinar telah hadir di ruang virtual.

Pelaksanaan kegiatan webinar diawali moderator melakukan pembukaan setelah itu, narasumber melakukan penyampaian materi terkait dengan pengenalan mengenai aplikasi Canva

seperti yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Sesi Pemaparan Materi

Pada awal materi, narasumber menjelaskan mengenai apa itu Canva dan memberikan gambaran umum mengenai canva dan manfaatnya khususnya untuk memaksimalkan potensi desain untuk mempermudah mahasiswa/I saat ingin mendesain sesuai kebutuhannya masing – masing. Selanjutnya, menjelaskan tentang latar belakang terbentuknya Canva. Dimana sebelum dikenal sebagai aplikasi Canva di mulai dari platform yang bernama *Fusion Books* yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan desain bagi beberapa orang yang belum memiliki pengetahuan dasar ataupun latar belakang mengenai desain grafis. Kemudian Canva resmi diluncurkan pada tahun 2012 dengan bantuan beberapa investor untuk pengembangan aplikasi tersebut.

Setelah itu narasumber menjelaskan mengenai mengapa Canva dapat menjadi aplikasi yang populer dibandingkan dengan aplikasi desain grafis lainnya. Alasan – alasan tersebut diantaranya yaitu antarmuka pengguna yang ramah, aksesibilitas, tempelate yang siap pakai, koleksi grafis yang luas, fitur kolaborasi, pembaruan dan inovasi terus – menerus dan memiliki harga terjangkau. Selanjutnya materi yang disampaikan oleh narasumber yaitu mengenai desain grafis. Pada materi ini narasumber menjelaskan mengenai pengertian desain grafis dimana desain grafis sangat berguna untuk dapat memilih, memilih, menciptakan, atau mengatur elemen seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis yang bertujuan untuk dikomunikasikan kepada khalayak umum sebagai pesan.

Setelah itu, narasumber memaparkan mengenai apa saja dasar dasar desain grafis. Dasar – dasar desain grafis diantaranya tipografi yang mengacu pada pemilihan dan pengaturan huruf dalam desain, komposisi yaitu cara pengaturan elemen – elemen visual dalam sebuah desain, warna dimana dapat berpengaruh pada suasana, emosi dan persepsi, grafis dan gambar dimana

dapat berpengaruh terhadap kedalaman dan kejelasan pada desain, dan yang terakhir konsistensi yang menjadi kunci untuk menciptakan identitas visual yang mudah untuk dikenali.

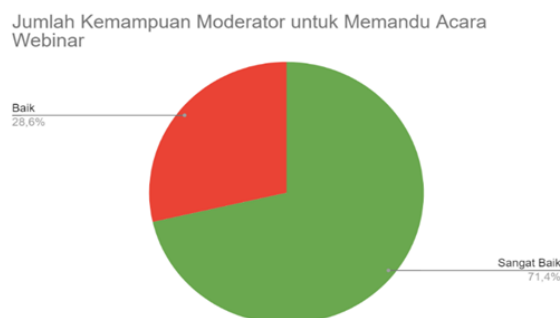
Memasuki materi fitur utama aplikasi Canva. Pada materi ini narasumber menjelaskan tentang fitur – fitur utama dalam aplikasi Canva yang sangat berguna untuk mempermudah dalam melakukan desain. Fitur tersebut diantaranya template yang menyediakan berbagai macam desain untuk keperluan media sosial, presentasi hingga logo. Fitur kedua yaitu elemen grafis dimana dapat digunakan untuk menambahkan ikon, bentuk, garis, dan ilustrasi ke desain dengan mudah. Fitur selanjutnya yaitu teks yang menawarkan berbagai pilihan gaya teks dan font untuk menambahkan teks yang menarik ke desain. Fitur ke empat yaitu fitur gambar yang dapat digunakan untuk mengakses gambar pada aplikasi Canva yang luas untuk di gunakan dalam desain. Fitur terakhir yaitu alat pengeditan dimana dapat digunakan untuk memodifikasi elemen desain dengan mudah.

Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan contoh hasil desain dari aplikasi Canva seperti yang terlihat pada gambar 3. Pada materi ini narasumber menampilkan hasil desain dari aplikasi Canva. Hasil desain yang ditampilkan diantaranya poster, pamflet, dan logo perusahaan. Hal ini dapat memudahkan kita saat mengerjakan desain untuk suatu perusahaan. Selanjutnya narasumber menampilkan video tips dan trik singkat untuk membuat CV yang baik dan skill penting dalam desain seperti yang terlihat pada gambar 3. Pada video tersebut dijelaskan untuk melakukan 5 hal dalam membuat CV yaitu menggunakan desain yang sederhana dan mudah dipahami, konsistensi, menyesuaikan CV dengan pekerjaan yang dilamar, memberikan desain yang bersih, dan peninjauan kembali keahasaannya.



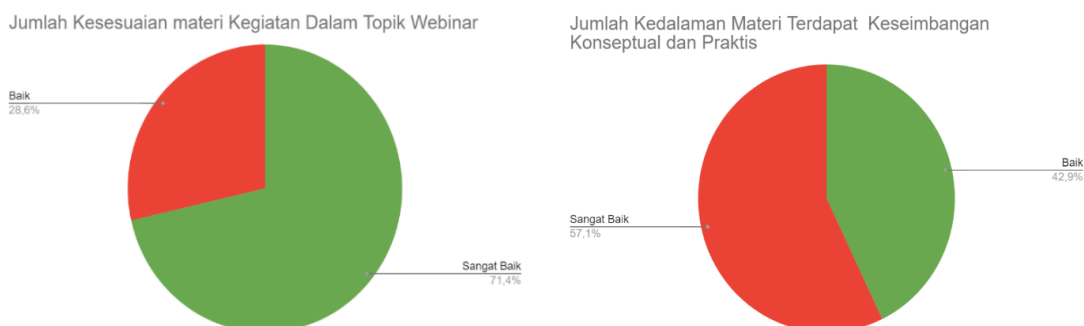
Gambar 3. Pemaparan contoh desain dari Canva dan video tips dan trik

Pada akhir sesi pelaksanaan webinar ini, tim membagikan kuisisioner kepada peserta webinar. Kuisisioner yang dibagikan dibuat dalam bentuk *google form* yang berisi beberapa pertanyaan. Kuisisioner yang telah dibuat menjadi dasar evaluasi kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Evaluasi tersebut meliputi kejelasan materi yang disampaikan, kemampuan moderator membawakan webinar, serta manfaat yang dirasakan peserta webinar. Dibawah ini merupakan hasil dari penyebaran kuisisioner melalui google form.



Gambar 4. Diagram Evaluasi Moderator

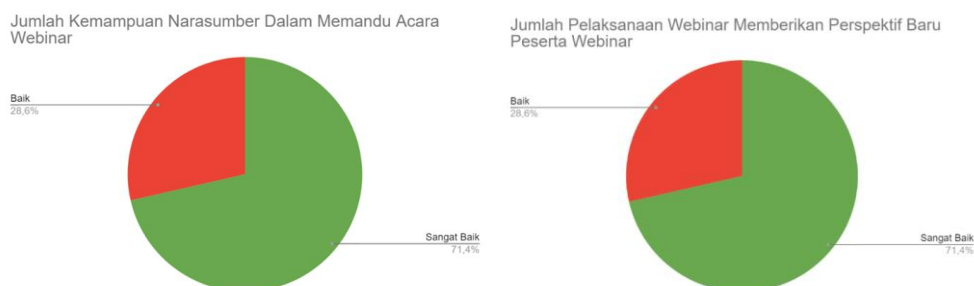
Dari hasil penyebaran kuisisioner mendapatkan hasil bahwa moderator mampu untuk memandu pelaksanaan webinar dengan baik. Hal ini dibuktikan dari hasil kuisisioner yang menunjukkan 71,4% menjawab sangat baik dan 28,6% menjawab baik. Dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa moderator dapat membawa suasana yang interaktif bagi peserta dari awal acara webinar berlangsung hingga akhir sesi diskusi.





Gambar 5. Diagram Evaluasi Materi

Selain itu hasil dari kuisioner menyimpulkan bahwa narasumber mendapatkan penilaian yang positif terkait kesesuaian materi dengan hasil peserta yang menjawab sangat baik sebanyak 71,4% dan peserta yang menjawab baik sebanyak 28,6%, kedalaman materi terdapat keseimbangan konseptual dan praktis dengan hasil peserta yang menjawab sangat baik sebanyak 42,9% dan yang menjawab baik sebanyak 57,1%, serta dapat memberikan manfaat dalam menumbuhkan semangat kreativitas untuk inovasi di lingkungan kerja, yang dibawakan oleh narasumber dari peserta webinar dengan hasil kuisioner peserta yang menjawab sangat baik sebanyak 76,2% dan yang menjawab baik sebanyak 23,8%.

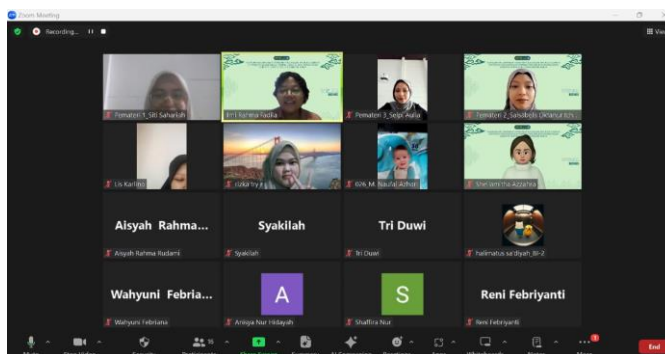


Gambar 6. Diagram Kemampuan Narasumber dan Pelaksanaan webinar

Hasil penyebaran kuisioner juga menunjukkan bahwa narasumber mampu membawakan materi dengan baik hal ini dibuktikan peserta yang menjawab sangat baik sebanyak 71,4% dan peserta yang menjawab baik sebanyak 28,6% dan menunjukkan bahwa peserta webinar menilai terlaksananya webinar tersebut memberikan perspektif baru kepada para peserta mengenai menumbuhkan semangat kreativitas untuk inovasi dalam perusahaan menggunakan aplikasi Canva dimana peserta yang menjawab sangat baik sebanyak 71,4% dan peserta yang menjawab baik sebanyak 28,6%.

Hasil evaluasi yang didapatkan adalah peserta webinar merasa kemampuan narasumber untuk memandu acara baik, kesesuaian materi dengan topik webinar juga baik kemudian respon dari manfaat webinar bagi peserta webinar terkait potensi desain juga mendapatkan respon yang positif. Berdasarkan hasil evaluasi ini maka hal berkelanjutan yang perlu dilakukan adalah pendampingan materi teknik – teknik desain secara berkala untuk menambah pengetahuan peserta untuk webinar – webinar selanjutnya.

Pada akhir sesi pelaksanaan webinar ini, selain membagikan kuisisioner kepada peserta webinar kami selaku tim juga melakukan sesi dokumentasi bersama para peserta yang telah mengikuti kegiatan webinar ini. Namun, Pada pelaksanaan kegiatan webinar tersebut para peserta mengalami sedikit hambatan seperti gangguan internet sehingga tidak dapat mengaktifkan kamera pada saat sesi dokumentasi berlangsung dan tidak dapat mengikuti webinar secara maksimal.



Gambar 7. Sesi Dokumentasi Bersama Peserta

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat yang dilakukan melalui webinar zoom ini dan hasil evaluasi kesimpulannya adalah kegiatan pengabdian Masyarakat dengan mengadakan webinar ini mampu memberikan manfaat kepada para peserta serta mampu memberikan perspektif baru kepada para peserta mengenai menumbuhkan semangat kreativitas untuk inovasi dalam perusahaan menggunakan aplikasi Canva. Selain itu manfaat materi bagi peserta webinar terkait skill desain untuk inovasi perusahaan menunjukkan hasil yang baik. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan wawasan baru kepada peserta, tetapi juga memberikan kontribusi yang berarti dalam menumbuhkan semangat kreativitas dan keterampilan mereka dalam desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Rekomendasi berkelanjutan yang perlu

dilakukan adalah pendampingan materi teknik – teknik desain secara berkala sehingga dapat menambah pengetahuan peserta mengenai desain grafis.

Ucapan Terima Kasih

Dengan terlaksananya dan suksesnya program pengabdian kepada masyarakat melalui webinar zoom ini, maka kami selaku tim mahasiswa program studi Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah turut andil atau terlibat dalam mensukseskan program pengabdian kepada masyarakat ini. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada PT. Hayyu Pratama Dealer selaku mitra yang telah membekali kami dalam mengasah keterampilan dan pengetahuan sehingga kami selaku tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat melaksanakan kegiatan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>
- Dewi, K. R. K., Harini, N. N. P., & Yoga, P. A. A. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Promosi Kreatif dan Inovatif Pada Era Digital. *Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Prospek 2*, 298–302.
- Fachmy, C., & Isa, A. (2022). *Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis*. Bumi Aksara.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Larasati, G., & Roidah, I. S. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembuatan Konten Gambar Sebagai Upaya Promosi Produk Umkm Di Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 17–23. https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index
- Nuril Esti Khomariah, & Puteri Noraisya Primandari. (2021). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pelaku Usaha Toko Ikan “Sub Aquatic” Sebagai Strategi Digital Marketing. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 795–801. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Rina, D. R., Herliany Nela Sari, Moh. Shokhibul Izar Gian, & Fifi Arika. (2023). DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 11, 35–38.
- Siwi Satiti, W., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Fikri Munfarida, N., Fatmawati, M., Hanafi, A., Matematika, P., & A Wahab Hasbullah, U. K. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105–109.
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99–105. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>