



## Pemberdayaan Pemuda Desa Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva Mobile dalam Mendukung Program P3PD

Roby Setiawan  
Bisnis Digital, Universitas Dinamika Bangsa, Indonesia  
roby.setiawan.jet@gmail.com

---

**Abstract:** *This training program targets creative youth groups in the village, aiming to equip them with the skills to independently produce promotional and publication materials. The outcomes of the training are also expected to support the village government's ability to create visual media for activities and digital content that enhances accountability and public service. The urgency of this activity is driven by the previous community service (PKM) program on social media branding, which received positive responses from residents. As a follow-up, the village of Mendalo Darat requested a more technical training focused on graphic design. The program uses a participatory, hands-on training approach, similar to the method applied in the previous PKM but with a different target. Participants received basic design materials and Canva Mobile tutorials, along with direct assistance during content creation. The method includes short presentations, app demonstrations, independent practice, and group discussions, allowing the material to be adapted to the village's local needs. Canva Mobile was selected as the primary tool due to its accessibility, ease of use, and mobile compatibility. Even participants without a design background could create posters, product promotions, and social media content. This training, titled "Empowering Village Youth through Canva Mobile-Based Graphic Design Training to Support the P3PD Program," is expected to enhance digital literacy and practical skills among villagers, foster local innovation, and strengthen the village's digital potential.*

---

**Article History:**

Received: 1 June 2025  
Revised: 7 June 2025  
Accepted: 17 June 2025

---

**Correspondent Author**

Roby Setiawan  
Bisnis Digital, Universitas  
Dinamika Bangsa,  
Indonesia  
roby.setiawan.jet@gmail.  
com

---

**Keywords:** *Village Empowerment, Graphic Design Training, Canva Mobile, Digital Literacy, P3PD Program*

---

### Pendahuluan

Perkembangan zaman yang pesat telah membawa masyarakat ke era Revolusi Industri 4.0 hingga Society 5.0, di mana digitalisasi menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari[1]. Perubahan ini semakin terasa setelah pandemi COVID-19 yang mempercepat adopsi teknologi digital di berbagai sektor, termasuk pendidikan, usaha mikro dan kehidupan masyarakat desa[2].

Masyarakat desa yang sebelumnya mengandalkan cara konvensional kini dituntut untuk mampu beradaptasi dengan teknologi, terutama dalam hal komunikasi dan promosi[3]. Kebutuhan akan media visual yang efektif dan efisien pun semakin penting untuk mendukung

potensi desa, UMKM, serta penyebaran informasi publik[4].

Menanggapi tantangan tersebut, salah satu wilayah yang menjadi sasaran kegiatan adalah Desa Mendalo Darat, Provinsi Jambi. Program pelatihan ini merupakan bagian dari Program Penguatan Pemerintahan dan Pembangunan Desa (P3PD), sebuah inisiatif pemerintah yang bertujuan memperkuat kapasitas kelembagaan pemerintahan desa serta meningkatkan kualitas belanja desa[5]. P3PD dilaksanakan oleh Kementerian Dalam Negeri dan Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi. Salah satu fokusnya adalah pengembangan sumber daya manusia desa, khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Pelatihan ini menasar kelompok pemuda kreatif desa sebagai peserta, dengan harapan mereka mampu menghasilkan materi promosi dan publikasi secara mandiri. Hasil pelatihan juga dapat digunakan oleh pemerintah desa untuk menyusun media visual kegiatan, dan konten digital yang menunjang akuntabilitas dan pelayanan publik.

Urgensi kegiatan ini semakin kuat karena sebelumnya telah dilaksanakan program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)[6][7] terkait branding melalui media sosial dan mendapatkan respons positif dari warga. Menindaklanjuti hal tersebut, pihak Desa Mendalo Darat secara langsung meminta pelatihan lanjutan yang lebih teknis di bidang desain grafis.

Kegiatan ini menggunakan metode pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung (hands-on training), serupa dengan pendekatan yang digunakan pada kegiatan PKM sebelumnya, namun diterapkan pada objek yang berbeda[8]. Peserta tidak hanya menerima materi dasar tentang desain grafis dan penggunaan *Canva Mobile*, tetapi juga mendapatkan pendampingan dalam proses pembuatan konten secara langsung. Metode ini mencakup pemaparan singkat, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik mandiri, serta diskusi kelompok, sehingga materi dapat disesuaikan dan diterapkan secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan lokal desa.

Sebagai alat utama, *Canva Mobile* dipilih karena mudah digunakan, gratis dan dapat diakses hanya melalui ponsel. Warga desa tanpa latar belakang desain pun dapat membuat poster kegiatan, promosi produk atau publikasi media sosial. Langkah ini menjadi bagian dari strategi membangun kemandirian digital desa.

Dengan pelatihan “Pemberdayaan Pemuda Desa Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis *Canva Mobile* dalam Mendukung Program P3PD” ini, diharapkan literasi digital dan keterampilan praktis masyarakat meningkat, sekaligus mendorong inovasi lokal dan memperkuat potensi desa di ruang digital.

## Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan hasil sinergi antara Pemerintah Desa Mendalo Darat dan Program Penguatan Pemerintahan dan Pembangunan Desa (P3PD). Tujuannya adalah untuk meningkatkan kapasitas pemuda desa dalam memproduksi konten

visual yang mendukung promosi dan pelayanan publik desa. Pelaksanaan kegiatan dirancang dengan pendekatan partisipatif berbasis praktik langsung (*hands-on training*), yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam memahami dan menerapkan materi secara kontekstual.

### Proses Pelatihan Canva Mobile



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Kegiatan

1. **Inisiasi Program**  
Kegiatan ini berawal dari kebutuhan lanjutan yang diidentifikasi oleh pihak Desa Mendalo Darat dan P3PD, setelah sebelumnya berhasil melaksanakan program *branding* media sosial melalui PKM. Respon positif dari masyarakat mendorong pemerintah desa untuk mengadakan pelatihan lanjutan yang lebih teknis.
2. **Perencanaan Bersama**  
Perangkat desa bersama tim P3PD bertanggung jawab penuh dalam menyusun rencana teknis kegiatan, termasuk menentukan agenda pelatihan, merekrut peserta dan mengelola logistik. Akademisi (dosen) hanya dilibatkan sebagai narasumber untuk memberikan materi sesuai bidang keilmuan.
3. **Penentuan Lokasi dan Peserta**  
Kegiatan dilaksanakan di Kantor Desa Mendalo Darat sebagai pusat kegiatan. Peserta pelatihan merupakan kelompok pemuda kreatif desa, yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan media promosi desa secara digital.
4. **Metode Pelatihan**  
Pelatihan dilaksanakan dengan metode *hands-on training*, dimulai dari pemaparan singkat mengenai dasar desain grafis dan pengenalan *Canva Mobile*. Selanjutnya, peserta mengikuti demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik mandiri membuat desain, serta

diskusi kelompok yang bersifat interaktif.

5. Peran Narasumber

Akademisi bertindak sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi dan mendampingi peserta saat praktik. Peran ini bersifat teknis dan terbatas pada sesi pelatihan saja, sesuai permintaan dari pihak desa.

6. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Setelah sesi pelatihan, dilakukan evaluasi hasil karya peserta untuk mengukur pencapaian keterampilan. Pemerintah desa juga menyusun rencana tindak lanjut agar kemampuan peserta dapat terus berkembang dan diterapkan dalam kegiatan desa.

## Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis berbasis *Canva Mobile* di Desa Mendalo Darat menunjukkan dinamika pendampingan yang sangat positif. Selama proses pelatihan, peserta tidak hanya menerima materi teknis, tetapi juga aktif terlibat dalam praktik langsung dan diskusi kelompok. Pendampingan dilakukan secara intensif dengan pendekatan partisipatif, di mana fasilitator mendampingi peserta dalam memahami elemen-elemen desain, mulai dari komposisi visual hingga penggunaan fitur *Canva* secara efektif. Peserta diberikan kebebasan untuk membuat konten yang relevan dengan kebutuhan lokal desa, seperti poster kegiatan, promosi UMKM dan publikasi media sosial desa. Ini dibuktikan dari hasil praktik dan tugas yang dikumpulkan, di mana peserta atau masyarakat mampu membuat *e-flyer event* desa, *poster* dan konten *visual* untuk promosi produk lokal maupun informasi layanan publik desa.

Dalam prosesnya, muncul beberapa peserta yang menonjol dan secara alami berperan sebagai pemimpin informal, membantu rekan-rekannya dan memunculkan semangat kolaborasi antar peserta. Hal ini memicu terbentuknya komunitas pemuda kreatif yang secara sukarela berkomitmen untuk terus mengembangkan keterampilan desain dan membantu desa dalam pengelolaan media digital. Perubahan sosial yang terjadi juga mencakup peningkatan kepercayaan diri dan partisipasi aktif pemuda dalam kegiatan desa, serta kesadaran kolektif akan pentingnya literasi digital dalam pembangunan desa. Pemerintah desa pun mulai melibatkan peserta pelatihan dalam pembuatan konten resmi desa, menunjukkan adanya transformasi dalam pola hubungan antara pemuda dan pemerintahan desa. Perlu dicatat bahwa dalam kegiatan ini tidak dilakukan penyebaran kuesioner atau pengukuran *pre-test* dan *post-test* karena narasumber hanya bertindak sebagai pemateri sesuai dengan permintaan pihak desa.

Secara keseluruhan, pelatihan ini telah berhasil menciptakan ruang tumbuh bagi pemuda desa untuk menjadi pelaku utama dalam transformasi digital, mendorong kemandirian, dan memperkuat potensi lokal melalui pemanfaatan teknologi secara kreatif.



*Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan*

## **Pembahasan**

Pelatihan desain grafis berbasis *Canva Mobile* di Desa Mendalo Darat bukan sekadar kegiatan transfer keterampilan teknis, melainkan juga menjadi proses pemberdayaan sosial yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan sosial dari para peserta. Jika dalam bagian hasil lebih menekankan pada capaian kegiatan dan perubahan yang tampak, maka dalam pembahasan ini akan diuraikan bagaimana proses tersebut terjadi dan mengapa hasil tersebut dapat tercapai, berdasarkan pendekatan teoritis dan kajian literatur yang relevan.

Peserta belajar melalui pengalaman langsung, bukan sekadar melalui ceramah atau teori. Melalui praktik langsung menggunakan *Canva Mobile*, peserta belajar menyusun elemen *visual*, memilih *template*, hingga mengatur *layout* dan warna secara kontekstual dengan kebutuhan desa. Ini selaras dengan prinsip belajar orang dewasa (*andragogi*), yang lebih efektif ketika dikaitkan langsung dengan situasi nyata dan kebutuhan praktis.

Materi pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya mengenalkan fitur Canva, tetapi juga menyentuh prinsip dasar desain grafis dan penerapannya dalam komunikasi visual publik. Hal ini menjadi penting karena desain bukan sekadar estetika, tetapi juga alat komunikasi yang efektif. Teori *design thinking* juga relevan di sini, di mana peserta didorong

untuk berpikir kreatif dan solutif dalam menyusun pesan visual, baik untuk promosi produk lokal, publikasi acara desa, maupun informasi layanan publik[9].

*Canva Mobile* sebagai alat yang inklusif dan mudah diakses menjadi katalis dalam proses ini, karena tidak memerlukan latar belakang desain dan bisa dioperasikan melalui ponsel. Dengan demikian, pembelajaran dari kegiatan ini tidak hanya menghasilkan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk kesadaran kolektif akan pentingnya transformasi digital desa. Pemuda desa mulai menyadari bahwa mereka memiliki peran strategis dalam menghadirkan wajah baru bagi desanya di ruang digital, melalui visualisasi informasi yang menarik, informatif dan profesional.

## Kesimpulan

Pelatihan desain grafis berbasis *Canva Mobile* di Desa Mendalo Darat berhasil menjadi sarana pemberdayaan pemuda desa dalam mendukung Program P3PD. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta dalam membuat media promosi digital, tetapi juga mendorong lahirnya kesadaran kolektif tentang pentingnya literasi digital dan peran strategis pemuda dalam transformasi digital desa. Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, pelatihan ini mampu menciptakan dampak sosial berupa peningkatan kepercayaan diri, partisipasi aktif dalam kegiatan desa, serta terbentuknya komunitas kreatif lokal. Pemanfaatan *Canva Mobile* sebagai alat pelatihan terbukti efektif karena aksesibilitas dan kemudahan penggunaannya, sehingga siapa pun, termasuk yang tanpa latar belakang desain, dapat berkontribusi dalam pengembangan konten visual desa. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi yang disesuaikan dengan konteks lokal dapat menjadi motor penggerak kemandirian dan inovasi di tingkat desa.

## Ucapan Terima kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pemerintah Desa Mendalo Darat atas dukungan dan kerja samanya yang luar biasa dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga disampaikan kepada tim Program Penguatan Pemerintahan dan Pembangunan Desa (P3PD) yang telah bersinergi secara aktif dalam proses perencanaan hingga pelaksanaan pelatihan. Penghargaan khusus ditujukan kepada para pemuda kreatif Desa Mendalo Darat yang telah menunjukkan antusiasme, semangat belajar dan partisipasi aktif sepanjang kegiatan berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan dosen di Program Studi Bisnis Digital, Universitas Dinamika Bangsa, yang telah memberikan dukungan akademik, masukan, dan motivasi dalam penyusunan program ini. Tak lupa, penulis mengapresiasi semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah berkontribusi melalui doa, bantuan moral, maupun dukungan teknis dalam menyukseskan kegiatan ini. Semoga segala bentuk kerja sama ini membawa manfaat berkelanjutan bagi kemajuan desa dan penguatan kapasitas digital masyarakat.

## Daftar Pustaka

- [1] K. Schwab, "The Fourth Industrial Revolution: What It Means and How to Respond," *IEEE Engineering Management Review*, vol. 46, no. 4, pp. 10-14, 2018, doi: 10.1109/EMR.2018.2877938.
- [2] J. A. Putritamara et al., "Do Dynamic Capabilities and Digital Transformation Improve Business Resilience during the COVID-19 Pandemic? Insights from Beekeeping MSMEs in Indonesia," *Sustainability*, vol. 15, no. 3, p. 1760, Jan. 2023, doi: 10.3390/su15031760.
- [3] S. Yuliatiningtyas, S. A. Putrian, and T. A. Ramadiansyah, "Empowerment of Digital Marketing and Women's Role in Rural Economic Development: A Case Study in Nglinggi Village, Klaten, Central Java, Indonesia," *Golden Ratio of Marketing and Applied Psychology of Business*, vol. 4, no. 2, pp. 101-108, Feb.-Jun. 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.52970/grmapb.v4i2.432>.
- [4] R. Farhan and M. Sunuantari, "Digital Village Television as Government Public Relations Media to Disseminate Information," *J. Expr. Percept. (JEP)*, vol. 6, no. 3, Sep. 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.33822/jep.v6i3.5726>.
- [5] Kementerian Desa PDTT, "Pedoman Program Penguatan Pemerintahan dan Pembangunan Desa (P3PD)," Jakarta, Indonesia, 2022. [Online]. Available: <https://kemendes.go.id>.
- [6] R. Setiawan, M. A. H. Sutoyo, C. Saputra, and R. Yulvianda, "Pendampingan Peningkatan Daya Saing UMKM Melalui Lokapasar pada Desa Mendalo Darat Binaan Kodim 0415/Jambi," *J. Pengabdian Masyarakat UNAMA (JPMU)*, vol. 2, no. 2, Oct. 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.33998/jpmu.2023.2.2.1410>
- [7] Mery, R. Setiawan, et al., "Membangun Brand UMKM Melalui Konten Kreatif dan Efektif Menggunakan TikTok," *J. Pengabdian Masyarakat UNAMA (JPMU)*, vol. 3, no. 1, Apr. 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.33998/jpmu.2024.3.1.1582>.
- [8] Y. Yudhaswana, A. Hendra, R. Ardiansyah, W. Wirdayanti, and G. Ngurah, "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Desa Digital: Pengenalan dan Pelatihan Sistem Informasi Desa," *BERNAS: J. Pengabdi. Masy.*, vol. 6, no. 2, pp. 1078-1085, Apr. 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.31949/jb.v6i2.11974>.
- [9] N. Ulita dan B. A. Hananto, "Implementation of Design Thinking Method in Visual Communication Design," *Eduvest - Journal of Universal Studies*, vol. 2, no. 8, pp. 1458–1468, 2022. [Online]. Tersedia: <https://eduvest.greenvest.co.id/index.php/edv/article/view/539>.