

Pemanfaatan CANVA Mobile dan ChatGPT dalam Memudahkan Pembuatan Desain Brosur Kegiatan

Binanda Wicaksana^{1*}, Alam Supriyatna², Hardi Jamhur³, Lis Utari⁴, Nur Asiah Jamil⁵

¹Teknologi Informasi/Universitas Binaniaga Indonesia, Indonesia.

^{2,3,5}Sistem Informasi/Universitas Binaniaga Indonesia, Indonesia.

⁴Teknik Informatika/Universitas Binaniaga Indonesia, Indonesia.

binanda@unbin.ac.id , alamsupriyatna@stikombinaniaga.ac.id , hardi@unbin.ac.id ,
lis_utari@yahoo.com , nurasiahjamil13@gmail.com

*) Corresponding author

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas 10 jurusan Multimedia SMK Komputer Indonesia Kabupaten Bogor dalam pembuatan desain brosur kegiatan menggunakan Canva Mobile dan ChatGPT. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan interaktif, penerapan teknologi, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa mampu menghasilkan desain brosur berkualitas dengan bantuan Canva Mobile, serta 90% siswa terbantu dalam menyusun konten teks kreatif menggunakan ChatGPT. Selain itu, modul panduan disediakan untuk mendukung pembelajaran mandiri. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi digital kreatif siswa dan memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan SMK. Kesimpulannya, pemanfaatan teknologi berbasis mobile dan kecerdasan buatan efektif dalam memudahkan proses pembuatan desain brosur serta meningkatkan kreativitas dan produktivitas siswa.

Kata Kunci: Canva Mobile; Desain Grafis; Multimedia; ChatGPT.

ABSTRACT

This community service aims to enhance the skills of 10th-grade Multimedia students at SMK Komputer Indonesia, Bogor Regency, in creating event brochure designs using Canva Mobile and ChatGPT. The methods employed include socialization, interactive training, technology application, mentoring, and evaluation. The results indicate that over 80% of students successfully produced quality brochure designs with Canva Mobile, and 90% benefited from ChatGPT assistance in crafting creative text content. Additionally, a guide module was provided to support independent learning. This activity effectively improved students' digital creative competencies and strengthened collaboration between the university and the vocational school. In conclusion, utilizing mobile-based technology and artificial intelligence facilitates the brochure design process and enhances students' creativity and productivity.

Keywords: Canva Mobile; Graphic Design; Multimedia; ChatGPT.

PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat merupakan salah satu bentuk implementasi tridharma perguruan tinggi yang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam pemberdayaan masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan dan pengembangan

teknologi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMK Komputer Indonesia Kabupaten Bogor dengan sasaran utama siswa kelas 10 jurusan Multimedia. Jurusan Multimedia dipilih karena relevansi dan kebutuhan yang tinggi terhadap penguasaan teknologi desain grafis dan konten kreatif sebagai bagian dari kompetensi keahlian yang harus dikuasai siswa.

SMK Komputer Indonesia merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Kabupaten Bogor, daerah yang berkembang pesat dengan potensi sumber daya manusia muda yang besar. Sekolah ini memiliki visi untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja dan mampu bersaing di era digital. Jurusan Multimedia di sekolah ini memfokuskan pembelajaran pada penguasaan teknologi informasi, desain grafis, animasi, dan produksi konten digital (1). Namun, berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah, ditemukan beberapa kendala yang menghambat optimalisasi pembelajaran, khususnya dalam pembuatan desain brosur kegiatan dan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan untuk membuat desain.

Permasalahan utama yang dihadapi siswa jurusan Multimedia adalah keterbatasan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis konvensional yang kompleks dan membutuhkan perangkat komputer dengan spesifikasi tinggi (2). Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam menyusun konten teks yang menarik dan komunikatif untuk brosur kegiatan. Minimnya pelatihan penggunaan aplikasi desain berbasis mobile serta teknologi kecerdasan buatan juga menjadi faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang pesat, muncul berbagai aplikasi mobile dan kecerdasan buatan yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses desain grafis dan pembuatan konten kreatif (3). Canva Mobile adalah salah satu aplikasi desain grafis berbasis mobile yang menyediakan berbagai template dan fitur yang mudah digunakan, sehingga sangat cocok untuk siswa yang memiliki keterbatasan akses perangkat komputer canggih (4). Sementara itu, ChatGPT sebagai teknologi kecerdasan buatan berbasis pemrosesan bahasa alami (5) dapat membantu siswa dalam menyusun kalimat promosi yang menarik dan efektif untuk brosur kegiatan.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan siswa kelas 10 jurusan Multimedia dapat menguasai dan memanfaatkan Canva Mobile dan ChatGPT secara optimal dalam pembuatan desain brosur kegiatan (6). Kegiatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghasilkan karya yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja maupun kewirausahaan digital (7).

Selain itu, program ini juga diharapkan dapat memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan SMK Komputer Indonesia dalam rangka pengembangan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan pemberdayaan teknologi digital yang tepat guna, siswa dapat lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan di era industri 4.0 dan society 5.0 (8).

Pendahuluan ini menjadi landasan penting dalam pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang dirancang secara sistematis dan berkelanjutan untuk memberikan dampak positif jangka panjang bagi mitra dan peserta didik.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk mengatasi permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa kelas 10 jurusan Multimedia di SMK Komputer Indonesia Kabupaten Bogor. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program.

A. Sosialisasi

Tahap sosialisasi merupakan langkah awal yang sangat penting guna memperkenalkan tujuan dan manfaat program kepada seluruh pemangku kepentingan di SMK Komputer Indonesia. Kegiatan ini meliputi:

1. Penyampaian informasi mengenai latar belakang permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam pembuatan desain brosur.
2. Penjelasan tentang solusi inovatif berupa pemanfaatan Canva Mobile sebagai aplikasi desain grafis berbasis mobile serta ChatGPT sebagai asisten cerdas berbasis kecerdasan buatan (9).
3. Penggalangan dukungan dari pihak sekolah (guru pembimbing dan kepala jurusan) serta siswa peserta agar tercipta komitmen bersama dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.
4. Penyebaran materi sosialisasi melalui presentasi tatap muka maupun media digital seperti poster elektronik atau video singkat .

Partisipasi aktif mitra pada tahap ini sangat krusial untuk memastikan kesiapan mental dan teknis sebelum memasuki proses pelatihan.

B. Pelatihan

Setelah sosialisasi, tahapan berikutnya adalah pelatihan. Pelatihan merupakan inti dari metode pelaksanaan yang bertujuan meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan Canva Mobile dan ChatGPT (10). Tahapan pelatihan dilakukan dengan pendekatan praktikal sebagai berikut:

1. Pengenalan Aplikasi: Memberikan pemahaman dasar tentang fitur-fitur utama Canva Mobile termasuk cara memilih template, menambahkan elemen grafis, mengatur tata letak (layout), hingga menyimpan hasil karya.
2. Simulasi Pembuatan Brosur: Siswa diajak langsung membuat desain brosur sederhana berdasarkan tema kegiatan sekolah dengan bimbingan instruktur.
3. Penggunaan ChatGPT: Melatih siswa memanfaatkan ChatGPT untuk membantu merangkai kalimat promosi kreatif sehingga isi brosur menjadi lebih menarik dan komunikatif.
4. Sesi Tanya Jawab: Memberikan ruang bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan terkait kendala teknis maupun konsep kreatif selama praktik berlangsung.

Metode pembelajaran bersifat interaktif dengan kombinasi ceramah singkat, demonstrasi langsung aplikasi di perangkat mobile masing-masing peserta, serta praktik mandiri berkelompok agar terjadi transfer ilmu yang efektif.

C. Penerapan Teknologi

Setelah mengikuti pelatihan intensif selama beberapa sesi hari kerja atau akhir pekan sesuai jadwal bersama mitra sekolah, tahap selanjutnya adalah penerapan teknologi oleh para siswa pada konteks nyata yaitu pembuatan brosur kegiatan

aktual di lingkungan sekolah mereka sendiri. Langkah-langkah penerapannya meliputi:

1. Siswa diberi tugas membuat minimal satu desain brosur lengkap mulai dari konsep visual hingga konten teks menggunakan Canva Mobile dibantu oleh ChatGPT.
2. Hasil karya tersebut kemudian dipresentasikan kepada guru pembimbing maupun teman sekelas sebagai bentuk evaluasi awal kualitas produk desain mereka.
3. Feedback konstruktif diberikan guna mendorong peningkatan kreativitas sekaligus memperbaiki aspek teknis jika diperlukan sebelum digunakan secara resmi oleh pihak sekolah.

Tahap penerapan ini memberikan pengalaman nyata sekaligus membangun rasa percaya diri bagi para peserta terhadap kemampuan digital kreatif mereka.

D. Pendampingan dan Evaluasi

Untuk memastikan keberhasilan implementasi solusi serta mendukung proses belajar berkelanjutan setelah pelatihan selesai dilaksanakan maka dilakukan pendampingan intensif berupa:

1. Monitoring berkala melalui kunjungan lapangan ke SMK Komputer Indonesia atau komunikasi daring via grup diskusi khusus antara tim pengusul dengan guru pembimbing beserta siswa peserta program.
2. Evaluasi hasil karya desain brosur berdasarkan kriteria estetika visual, kejelasan informasi konten teks promosi, serta tingkat kreativitas penggunaan fitur aplikasi digital.
3. Pengumpulan umpan balik dari semua pihak terkait efektivitas metode pembelajaran sekaligus kendala-kendala yang masih dialami selama proses pembuatan desain menggunakan teknologi baru tersebut.

Hasil evaluasi akan dijadikan bahan refleksi guna penyempurnaan model pemberdayaan serupa pada masa mendatang baik di lingkungan mitra saat ini maupun institusi lain yang membutuhkan intervensi serupa.

E. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program menjadi fokus penting agar dampak positif tidak hanya bersifat temporer tetapi dapat terus berkembang setelah masa pengabdian selesai dilaksanakan melalui beberapa strategi berikut:

1. Penguatan Kapasitas Internal:
Penyediaan modul panduan lengkap penggunaan Canva Mobile dan ChatGPT disertai tutorial praktikal sehingga guru pembimbing dapat melanjutkan fasilitasi tanpa ketergantungan penuh pada tim pengusul perguruan tinggi.
2. Pembentukan Kelompok Kreatif Digital:
Mendorong terbentuknya komunitas kecil antar-siswa pecinta bidang digital design di SMK Komputer Indonesia sebagai wadah kolaboratif belajar mandiri sekaligus inovatif.
3. Kolaborasi Berkelanjutan:
Menjalin komunikasi rutin antara perguruan tinggi dengan pihak sekolah untuk melakukan workshop lanjutan atau update teknologi terbaru demi menjaga relevansi kompetensi lulusan terhadap kebutuhan industri.

F. Partisipasi Mitra

Berikut Partisipasinya diwujudkan melalui keterlibatan aktif guru pembimbing jurusan Multimedia dalam koordinasi jadwal kegiatan hingga pendampingan harian saat sesi praktik berlangsung; sedangkan para siswa bertanggung jawab mengikuti seluruh rangkaian aktivitas mulai sosialisai sampai evaluasinya secara disiplin.

Evaluasi dilakukan melalui survei kepuasan peserta didik terhadap materi pelatihan beserta modul panduan; penilaian kualitas hasil karya; wawancara mendalam dengan guru pembimbing mengenai perubahan kompetensi siswanya; juga monitoring jangka panjang atas kelangsungan kelompok kreatif digital pasca-program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Pemanfaatan Canva Mobile dan ChatGPT dalam Memudahkan Pembuatan Desain Brosur Kegiatan" telah dilaksanakan dengan sasaran siswa kelas 10 jurusan Multimedia di SMK Komputer Indonesia Kabupaten Bogor. Pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam proposal, dengan beberapa hasil utama sebagai berikut:

A). Sosialisasi

Sosialisasi mengenai pentingnya penguasaan teknologi desain grafis berbasis mobile dan kecerdasan buatan berhasil dilakukan dengan partisipasi aktif dari siswa dan guru pembimbing. Materi pengenalan Canva Mobile dan ChatGPT disampaikan secara interaktif sehingga peserta memahami manfaat dan fungsi aplikasi tersebut.

B). Pelatihan Penggunaan Canva Mobile dan ChatGPT

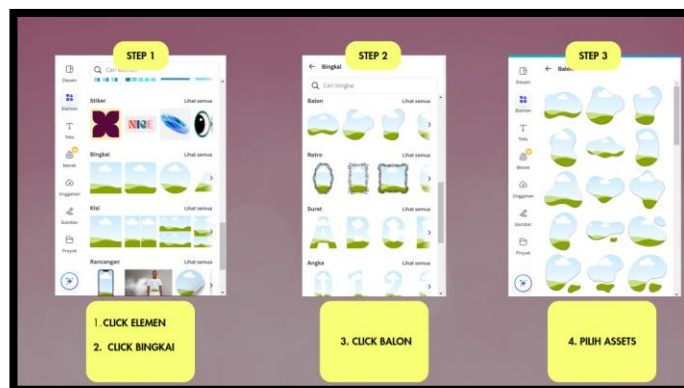
Pelatihan berlangsung selama beberapa sesi dengan metode praktik langsung. Siswa berhasil menguasai fitur-fitur utama Canva Mobile untuk membuat desain brosur yang menarik dan sesuai standar estetika dasar. Selain itu, siswa juga mampu menggunakan ChatGPT untuk membantu menyusun konten teks kreatif dan persuasif pada brosur.



Gambar 1 Sesi Pelatihan Penggunaan Canva Mobile dan ChatGPT

C). Penerapan Teknologi dalam Pembuatan Desain

Setelah pelatihan, siswa diberi tugas membuat brosur kegiatan menggunakan Canva Mobile dan ChatGPT. Hasil karya siswa menunjukkan peningkatan kualitas desain dan isi konten dibandingkan dengan brosur yang dibuat sebelumnya secara manual.



Gambar 2 Penerapan Teknologi Canva Mobile

D). Pendampingan dan Evaluasi

Tim pengabdian melakukan pendampingan secara berkala untuk membantu siswa mengatasi kendala teknis dan memberikan masukan perbaikan. Evaluasi hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa mampu menghasilkan desain brosur yang baik dan 90% siswa merasa terbantu dengan penggunaan ChatGPT dalam pembuatan konten teks.

E). Keberlanjutan Program

Modul panduan penggunaan Canva Mobile dan ChatGPT telah disusun dan didistribusikan kepada siswa dan guru pembimbing sebagai bahan belajar mandiri. Sekolah berkomitmen untuk melanjutkan pemanfaatan teknologi ini dalam pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Pemanfaatan Canva Mobile dan ChatGPT dalam Memudahkan Pembuatan Desain Brosur Kegiatan" di SMK Komputer Indonesia Kabupaten Bogor, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan teknis dan kreativitas siswa kelas 10 jurusan Multimedia dalam membuat desain brosur menggunakan Canva Mobile dan menyusun konten teks kreatif dengan bantuan ChatGPT.
2. Penggunaan aplikasi berbasis mobile dan kecerdasan buatan terbukti efektif dalam memudahkan proses pembuatan desain brosur, terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses perangkat komputer.
3. Modul panduan yang disediakan menjadi sumber belajar mandiri yang bermanfaat bagi siswa dan guru pembimbing untuk terus mengembangkan keterampilan digital kreatif.

4. Program ini juga memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan SMK dalam rangka pengembangan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, kami menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Secara khusus, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SMK Komputer Indonesia Kabupaten Bogor yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan program ini, serta memberikan fasilitas yang diperlukan demi kelancaran kegiatan.
2. Para siswa SMK Komputer Indonesia Kabupaten Bogor yang telah berpartisipasi dengan antusias dan menunjukkan semangat belajar yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Partisipasi aktif mereka merupakan kunci utama keberhasilan program ini.
3. Tim Pengabdian Masyarakat yang telah bekerja keras dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan ini dengan penuh dedikasi. Kolaborasi dan kerja sama yang solid antara semua anggota tim sangat berkontribusi pada kelancaran setiap tahapan kegiatan.
4. Kepala LP3M dan Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung. Bantuan dan partisipasi Anda sangat berarti bagi kelancaran dan kesuksesan program ini.

Kami berharap kegiatan ini tidak hanya berhenti pada tahap pelaksanaan, tetapi juga menjadi fondasi bagi kegiatan serupa di masa mendatang. Semoga hasil dari program ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dan pihak sekolah, serta memperkuat peran teknologi dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sholeh M, Rachmawati RrY, Susanti E. PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan. 2020 Nov 2;4(1):430.
2. Tiawan, Musawarman, Sakinah L, Rahmawati N, Salman H. PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR. BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. 2020 Oct 4;1(4):476–80.
3. Widayanti L, Kala'lembang A, Adharyanty Rahayu W, Yulia Riska S, Arya Sapetra Y. Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. Jurnal Pengabdian Masyarakat. 2021 Nov 2;2(2):91–102.
4. [1]. Canva. <https://www.canva.com/mobile/>. 2025. Canva mobile app.

5. Lee, Park. The impact of AI-powered writing assistants on student learning outcomes: An experimental study with ChatGPT integration in classrooms. *Int J Artif Intell Educ.* 2023;
6. Smith, Brown. Enhancing student creativity through mobile graphic design applications: A case study of Canva in vocational education. *Journal of Educational Technology.* 2022;18(3):45–60.
7. Isnaini KN, Sulistiyani DF, Putri ZRK. PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan.* 2021 Dec 5;5(1):291.
8. Sidi AP, Anjaningrum WD, Dura J, Cahyaningtyas F, Yogatama AN. Pemanfaatan AI Dalam Branding dan Pemasaran UMKM. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat.* 2024 Dec 20;3(4):155–63.
9. Dwiyono Y, Wahyudi N, Tannarong Y. Pemanfaatan Chat GPT, Canva, dan Media Pembelajaran Interaktif untuk Peningkatan Kompetensi Pendidik. *COMMUNIO.* 2024;2(1).
10. Sony Maulana M, Nurmalasari, Rheno Widiyanto S, Dewi Ayu Safitri S, Maulana R. PELATIHAN CHAT GPT SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI KELAS. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Jotika.* 2023 Aug 4;3(1):16–9.