

Peningkatan Kompetensi Digital Marketing Melalui Pelatihan Canva Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi

Mursalin^{1*}, Muhammad Ali²

^{1*}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia

²Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia

*Corresponding Author: mursalin@unimal.ac.id

Informasi Artikel

Diterima: 10-05-2024

Disetujui: 20-05-2024

Diterbitkan: 21-05-2024

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital marketing mahasiswa Ilmu Komunikasi yang dilaksanakan melalui pelatihan Canva. Latar belakangnya adalah kesenjangan antara tuntutan industri dan keterampilan lulusan dalam era digital, khususnya dalam aspek komunikasi visual untuk pemasaran digital. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan intensif penggunaan Canva, mencakup teori dasar desain visual dan praktik langsung pembuatan konten digital marketing. Hasil yang diharapkan adalah peningkatan kemampuan mahasiswa dalam membuat konten visual yang menarik dan efektif untuk strategi pemasaran digital. Kegiatan ini juga bertujuan meningkatkan kesadaran akan pentingnya keterampilan ini dalam kurikulum Ilmu Komunikasi. Tindak lanjut meliputi evaluasi dampak pelatihan terhadap kinerja akademik dan proyeksi karir mahasiswa, serta potensi integrasi pelatihan serupa ke dalam kurikulum reguler. Melalui inisiatif ini, diharapkan dapat memperkuat relevansi pendidikan Ilmu Komunikasi dengan kebutuhan industri di era digital.

Kata Kunci: Pelatihan Canva, Kompetensi Digital, Desain Grafis, Media Visual

Abstract

This community service aims to improve the digital marketing competence of Communication Science students through Canva training. The background is the gap between industry demands and graduate skills in the digital era, especially in the aspect of visual communication for digital marketing. The implementation method includes intensive training on the use of Canva, covering the basic theory of visual design and hands-on practice of creating digital marketing content. The expected result is an increase in students' ability to create attractive and effective visual content for digital marketing strategies. This activity also aims to raise awareness of the importance of these skills in the Communication Science curriculum. Follow-up includes evaluating the impact of the training on students' academic performance and career projections, as well as the potential integration of similar training into the regular curriculum. Through this initiative, it is hoped to strengthen the relevance of Communication Science education to industry needs in the digital era.

Keywords: Canva Training, Digital Competence, Graphic Design, Instructional Media, High School Teacher

Cara Mengutip: Mursalin & Ali, M. (2024). Peningkatan Kompetensi Digital Marketing Melalui Pelatihan Canva Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi. *Asskruie: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Hlm, 28-39. Vol. 1, No. 2, 2024

Pendahuluan

Era digital telah mengubah lanskap komunikasi dan pemasaran secara dramatis. Dalam konteks ini, kompetensi digital marketing menjadi semakin krusial, terutama bagi mahasiswa



ilmu komunikasi yang akan memasuki dunia kerja yang kompetitif (Partasiwi et al., 2023; Silitonga & Siahaan, 2024). Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital dalam strategi pemasaran bukan lagi sekadar nilai tambah, melainkan telah menjadi kebutuhan mendasar dalam industri komunikasi modern (Rahmawati & Atmojo, 2021; Sri Wiyanah et al., 2022).

Menurut Khathir et al., (2021) digital marketing mencakup berbagai aspek, mulai dari pengelolaan media sosial, optimisasi mesin pencari (SEO), pemasaran konten, hingga analisis data digital. Namun, salah satu elemen yang sering kali kurang mendapat perhatian adalah komunikasi visual dalam konteks digital (Ningrum et al., 2024). Padahal, di era dimana attention span pengguna internet semakin pendek, kemampuan untuk menciptakan konten visual yang menarik dan efektif menjadi sangat penting. Sayangnya, masih banyak mahasiswa ilmu komunikasi yang belum memiliki keterampilan yang memadai dalam digital marketing, terutama dalam aspek desain visual (Liskinasih et al., 2023). Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurikulum yang belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan industri terkini, keterbatasan akses terhadap perangkat lunak desain profesional, atau kurangnya kesadaran akan pentingnya keterampilan ini dalam karir mereka kelak (Marsuki et al., 2023; Pratiwi et al., 2023; Putri et al., 2024).

Lemahnya kemampuan digital marketing di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi dapat berdampak serius pada prospek karir mereka. Dalam industri yang sangat kompetitif, lulusan yang tidak memiliki keterampilan digital yang relevan akan kesulitan bersaing di pasar kerja (Irsan et al., 2021; Martini et al., 2023). Lebih jauh lagi, hal ini juga dapat memengaruhi kualitas komunikasi pemasaran secara keseluruhan di Indonesia, mengingat mahasiswa ilmu komunikasi adalah calon-calon praktisi komunikasi di masa depan. Untuk mengatasi kesenjangan ini, diperlukan suatu pendekatan yang dapat membekali mahasiswa dengan keterampilan digital marketing yang praktis dan relevan. Salah satu solusi yang efektif adalah melalui pelatihan penggunaan alat desain grafis yang user-friendly seperti Canva (Gunawan et al., 2024; Liskinasih et al., 2023; Safitri et al., 2023). Canva merupakan platform desain online yang menawarkan berbagai template dan fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten visual yang menarik tanpa harus memiliki keahlian desain grafis yang mendalam (Martini et al., 2023; Nafiah et al., 2023; Pulungan et al., 2022; Sri Wiyanah et al., 2022).

Menurut Martini et al., (2023) pelatihan Canva bagi mahasiswa ilmu komunikasi memiliki beberapa keuntungan. Pertama, Canva relatif mudah dipelajari, sehingga mahasiswa dapat dengan cepat menguasai dasar-dasar desain visual. Kedua, platform ini menyediakan

berbagai template yang relevan dengan kebutuhan digital marketing, seperti poster media sosial, infografis, dan presentasi. Ketiga, Canva memiliki versi gratis yang cukup lengkap, sehingga mahasiswa dapat terus berlatih dan mengembangkan keterampilan mereka tanpa harus mengeluarkan biaya besar. Selain itu, kemampuan untuk membuat desain visual yang menarik menggunakan Canva juga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang prinsip-prinsip komunikasi visual yang lebih luas (Arifin et al., 2024; Nadeak et al., 2023). Mereka akan belajar tentang pentingnya tata letak, pemilihan warna, tipografi, dan elemen desain lainnya dalam menciptakan pesan yang efektif. Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam konteks digital marketing, tetapi juga dalam berbagai aspek komunikasi profesional lainnya (Irsan et al., 2021).

Lebih jauh lagi, penguasaan Canva dapat menjadi batu loncatan bagi mahasiswa untuk mempelajari alat desain yang lebih kompleks di masa depan. Dengan memahami prinsip-prinsip dasar desain melalui Canva, mahasiswa akan memiliki fondasi yang kuat untuk mengeksplorasi perangkat lunak desain profesional seperti Adobe Photoshop atau Illustrator jika diperlukan dalam karir mereka nanti (Gunawan et al., 2024; Kartika Lubis et al., 2024). Dalam konteks yang lebih luas, peningkatan kompetensi digital marketing melalui pelatihan Canva juga sejalan dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0. Di era dimana teknologi digital memegang peran sentral dalam berbagai aspek kehidupan, kemampuan untuk menghasilkan konten visual yang menarik dan efektif menjadi salah satu keterampilan yang sangat dihargai oleh industri. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan fokus pada pelatihan Canva bagi mahasiswa ilmu komunikasi menjadi sangat relevan dan penting (Kartika Lubis et al., 2024). Kegiatan ini tidak hanya akan membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan, tetapi juga membuka wawasan mereka tentang pentingnya komunikasi visual dalam strategi digital marketing yang efektif.

Selain itu, pelatihan ini juga dapat menjadi katalis untuk perubahan kurikulum yang lebih luas dalam program studi ilmu komunikasi. Dengan memperkenalkan pentingnya keterampilan digital marketing dan desain visual, diharapkan akan ada upaya lebih lanjut untuk mengintegrasikan aspek-aspek ini ke dalam kurikulum reguler. Hal ini pada gilirannya akan menghasilkan lulusan yang lebih siap menghadapi tantangan industri komunikasi di era digital. Tidak kalah pentingnya, pelatihan Canva juga dapat mendorong kreativitas dan inovasi di kalangan mahasiswa. Dengan memiliki alat untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang sangat berharga dalam dunia profesional (Liskinasih et al., 2023; Nafiah et al., 2023). Mereka akan belajar bagaimana mengkomunikasikan pesan kompleks melalui visual yang menarik dan

mudah dipahami, sebuah keterampilan yang semakin dicari dalam era informasi yang overload ini. Lebih jauh lagi, kemampuan untuk membuat konten visual yang menarik juga dapat meningkatkan personal branding mahasiswa. Di era dimana media sosial menjadi salah satu platform utama untuk networking profesional, kemampuan untuk membuat profil dan konten yang eye-catching dapat memberikan keunggulan kompetitif bagi mahasiswa dalam mencari peluang karir atau magang (Hidayah et al., 2023).

Dengan mempertimbangkan semua aspek di atas, jelas bahwa pelatihan Canva sebagai bagian dari upaya peningkatan kompetensi digital marketing bagi mahasiswa ilmu komunikasi memiliki nilai strategis yang tinggi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya akan memberikan keterampilan praktis yang segera dapat diterapkan, tetapi juga membuka pintu bagi pengembangan profesional yang lebih luas di masa depan. Melalui inisiatif ini, kita dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas lulusan ilmu komunikasi, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada industri komunikasi dan pemasaran di Indonesia secara keseluruhan.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dirancang secara sistematis untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutan program. Kegiatan ini akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan.

Tahap pertama adalah persiapan dan perencanaan. Pada tahap ini, tim pengabdian akan melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan awal mahasiswa dalam digital marketing dan desain visual. Hasil analisis ini akan digunakan untuk menyusun materi pelatihan yang tepat sasaran. Selain itu, tim juga akan mempersiapkan infrastruktur teknis yang diperlukan, seperti laboratorium komputer dengan akses internet yang memadai dan instalasi software Canva (Pratiwi et al., 2023).

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan. Pelatihan akan dibagi menjadi beberapa sesi yang berlangsung selama dua hari. Hari pertama akan dimulai dengan pengenalan konsep dasar digital marketing dan pentingnya komunikasi visual dalam strategi pemasaran digital. Selanjutnya, peserta akan diperkenalkan dengan platform Canva, termasuk fitur-fitur dasarnya dan cara navigasi antarmuka.

Pada hari kedua, fokus akan diberikan pada praktik langsung menggunakan Canva. Peserta akan dipandu untuk membuat berbagai jenis konten visual yang relevan dengan digital marketing, seperti poster media sosial, infografis, dan banner iklan digital. Selama sesi praktik, instruktur akan memberikan bimbingan langsung dan umpan balik untuk memastikan

peserta dapat menerapkan prinsip-prinsip desain yang baik. Sepanjang pelatihan, peserta akan didorong untuk berpartisipasi aktif melalui diskusi, tanya jawab, dan sesi brainstorming. Pendekatan hands-on ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan yang dipelajari secara praktis.

Tahap ketiga adalah evaluasi dan tindak lanjut. Setelah pelatihan selesai, peserta akan diminta untuk mengerjakan proyek mini, yaitu membuat serangkaian konten visual untuk kampanye digital marketing sederhana. Proyek ini akan dinilai oleh tim pengabdian dan akan menjadi bahan evaluasi efektivitas pelatihan. Selain itu, akan diadakan sesi umpan balik dimana peserta dapat berbagi pengalaman mereka dan memberikan saran untuk perbaikan program di masa depan. Tim pengabdian juga akan melakukan evaluasi jangka panjang dengan melacak perkembangan keterampilan peserta dalam kurun waktu tertentu setelah pelatihan (Gunawan et al., 2024).

Sebagai tindak lanjut, tim akan menyusun modul pelatihan berdasarkan materi yang telah diberikan. Modul ini akan dibagikan kepada peserta dan juga dapat digunakan sebagai referensi untuk program serupa di masa depan. Tim juga akan merekomendasikan integrasi pelatihan Canva dan digital marketing ke dalam kurikulum reguler program studi Ilmu Komunikasi. Terakhir, untuk memastikan keberlanjutan program, akan dibentuk komunitas online dimana peserta dapat terus berbagi pengetahuan, pengalaman, dan proyek terkait digital marketing dan desain visual. Komunitas ini juga akan menjadi wadah untuk menginformasikan peluang magang atau pekerjaan terkait digital marketing kepada mahasiswa. Melalui metode pelaksanaan yang komprehensif ini, diharapkan kegiatan pengabdian dapat memberikan dampak yang signifikan dan berkelanjutan dalam meningkatkan kompetensi digital marketing mahasiswa Ilmu Komunikasi.

Hasil dan Pembahasan

Proses Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat "Peningkatan Kompetensi Digital Marketing Melalui Pelatihan Canva Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi" telah berhasil dilaksanakan pada hari Kamis dan Jumat, 20-21 Juni 2024, bertempat di Laboratorium Komputasi dan Analisis Data, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Malikussaleh. Kegiatan ini diinisiasikan oleh Kepala Laboratorium, Muhammad Ali, S.Ag., M.Si., dengan pemateri utama Mursalin, S.Pd., M.Pd., seorang dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Malikussaleh. Kegiatan ini diikuti oleh 30 orang mahasiswa dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh.

Pelaksanaan kegiatan dimulai pada hari Kamis, 20 Juni 2024, pukul 08.00 WIB dengan sambutan dari Kepala Laboratorium dan pengenalan tim pengabdian. Setelah itu, dilakukan pre-test untuk mengukur pemahaman awal peserta tentang digital marketing dan desain visual. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pemahaman dasar tentang digital marketing, namun masih kurang dalam keterampilan desain visual. Adapun topik materi yang diajarkan dalam pelatihan pengabdian tersebut dalam tabel 1.

Tabel 1. Topik Materi Yang Diajarkan Dalam Pengabdian

No.	Topik Materi	Waktu
1	Pengenalan Digital Marketing dan Tren Terkini	30 Menit
2	Prinsip Dasar Komunikasi Visual dalam Pemasaran Digital	30 Menit
3	Pengenalan Platform Canva dan Fitur-fiturnya	30 Menit
4	Praktik Dasar Penggunaan Canva	90 Menit
5	Desain Poster Media Sosial dengan Canva	90 Menit
6	Pembuatan Infografis untuk Konten Digital	90 Menit
7	Desain Banner Iklan Digital	90 Menit
8	Teknik Branding Visual untuk Media Sosial	30 Menit
9	Proyek Mini: Kampanye Digital Marketing	90 Menit
10	Praktek Langsung	90 Menit
Total Jam		660 Menit atau 11 Jam

Sesi pertama dimulai dengan pengenalan konsep dasar digital marketing oleh Mursalin, S.Pd., M.Pd. Materi ini mencakup pentingnya visual dalam strategi pemasaran digital, tren terkini dalam konten visual, serta prinsip-prinsip dasar desain yang efektif untuk media digital. Peserta terlihat antusias, terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan selama sesi diskusi. Setelah istirahat makan siang, sesi dilanjutkan dengan pengenalan platform Canva. Peserta dipandu untuk membuat akun Canva dan menjelajahi fitur-fitur dasarnya. Mursalin mendemonstrasikan cara navigasi antarmuka Canva dan penggunaan template-template yang tersedia. Peserta kemudian diberi waktu untuk bereksperimen dengan platform ini, mencoba membuat desain sederhana seperti poster media sosial.

Hari pertama ditutup dengan refleksi singkat, dimana peserta berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi selama sesi praktik. Beberapa peserta mengungkapkan kelegaan mereka karena Canva ternyata lebih mudah digunakan dari yang mereka bayangkan sebelumnya.

Pada hari kedua, Jumat, 21 Juni 2024, kegiatan dimulai pukul 08.30 WIB dengan review materi hari sebelumnya. Selanjutnya, Mursalin memimpin sesi praktik intensif pembuatan konten visual menggunakan Canva. Peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberi tugas untuk membuat serangkaian konten visual untuk kampanye digital marketing fiktif. Selama sesi praktik, Mursalin dan tim pengabdian berkeliling memberikan bimbingan

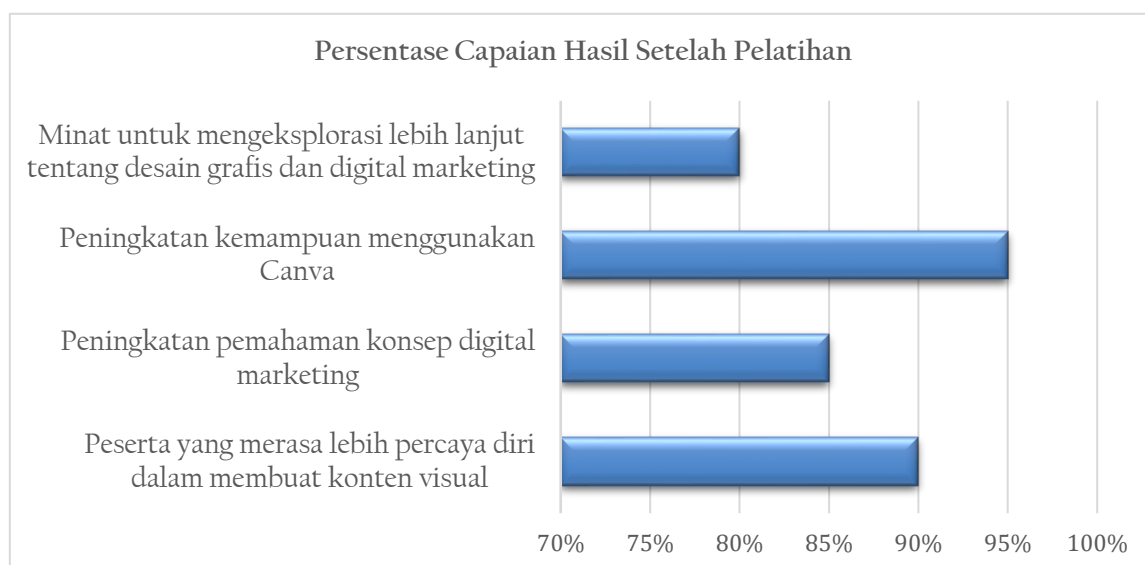
langsung dan umpan balik kepada setiap kelompok. Peserta terlihat semakin percaya diri dalam menggunakan Canva, mulai bereksperimen dengan berbagai elemen desain seperti warna, tipografi, dan tata letak.

Setelah istirahat makan siang, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka. Presentasi ini tidak hanya memperlihatkan peningkatan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip komunikasi visual dalam konteks digital marketing. Peserta lain dan tim pengabdian memberikan umpan balik konstruktif untuk setiap presentasi. Sesi terakhir diisi dengan diskusi panel tentang tren terkini dalam digital marketing dan peluang karir di bidang ini. Beberapa alumni Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah berkarir di bidang digital marketing diundang sebagai pembicara tamu, memberikan wawasan praktis tentang aplikasi keterampilan yang telah dipelajari dalam dunia kerja.

Kegiatan ditutup dengan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep digital marketing dan kemampuan menggunakan Canva untuk membuat konten visual yang efektif. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa 90% peserta merasa lebih percaya diri dalam membuat konten visual untuk digital marketing setelah mengikuti pelatihan ini. Sebagian besar peserta juga menyatakan minat untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang desain grafis dan digital marketing.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian membentuk grup WhatsApp untuk peserta, yang akan berfungsi sebagai komunitas belajar online. Melalui grup ini, peserta dapat terus berbagi pengalaman, proyek, dan informasi terkait digital marketing dan desain visual. Muhammad Ali, S.Ag., M.Si., selaku Kepala Laboratorium, menyatakan kepuasannya atas pelaksanaan kegiatan ini dan berencana untuk mengintegrasikan pelatihan serupa ke dalam kurikulum reguler Program Studi Ilmu Komunikasi. Sementara itu, Mursalin, S.Pd., M.Pd., menekankan pentingnya keberlanjutan pembelajaran dan mendorong peserta untuk terus mengasah keterampilan mereka melalui proyek-proyek mandiri. Kegiatan pengabdian ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kompetensi digital marketing mahasiswa Ilmu Komunikasi, khususnya dalam aspek desain visual menggunakan Canva. Peningkatan keterampilan ini diharapkan akan meningkatkan daya saing lulusan di pasar kerja yang semakin menuntut kemampuan digital.

Adapun rekapitulasi persentase capaian hasil setelah pelatihan sebagai berikut:



Gambar 1. Rekapitulasi Persentase Capaian Hasil Setelah Pelatihan



Gambar 2. Peserta Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Marketing

Dampak Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan dan manfaat yang luas, mencakup berbagai aspek penting dalam pengembangan akademik dan profesional mahasiswa. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk membekali mahasiswa Ilmu Komunikasi dengan keterampilan praktis dalam digital marketing, khususnya dalam aspek desain visual menggunakan platform Canva. Hal ini dimaksudkan untuk menjembatani

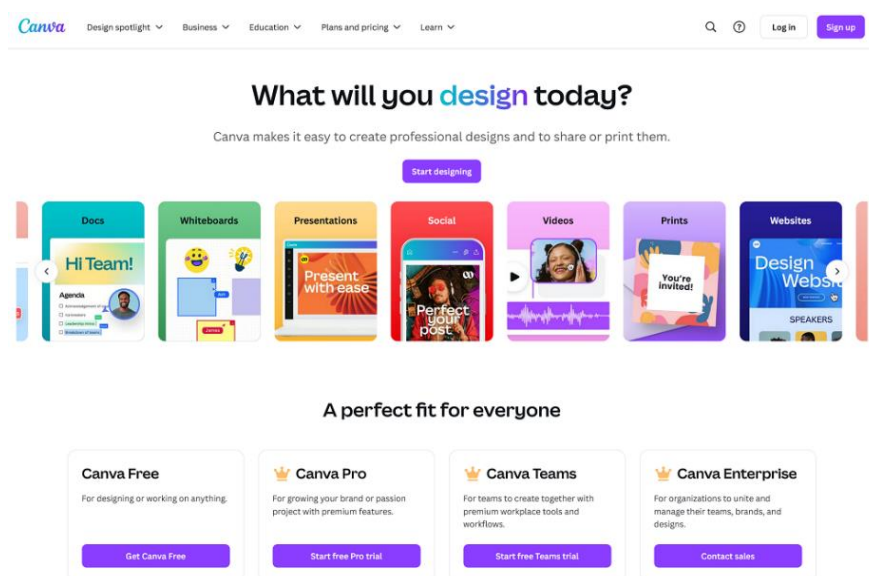
kesenjangan antara pendidikan teoritis yang diterima di bangku kuliah dengan kebutuhan praktis industri di era digital.

Menurut Sri Wiyanah et al., (2022) dari segi akademik, kegiatan ini bertujuan untuk memperkaya kurikulum program studi Ilmu Komunikasi dengan komponen yang sangat relevan dengan tuntutan pasar kerja saat ini. Dengan memperkenalkan mahasiswa pada tools dan teknik yang digunakan secara luas dalam industri, diharapkan dapat meningkatkan relevansi pendidikan tinggi dengan kebutuhan dunia kerja. Secara profesional, pelatihan ini memberikan manfaat langsung bagi mahasiswa dalam meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja. Kemampuan untuk menciptakan konten visual yang menarik dan efektif menggunakan Canva merupakan keterampilan yang sangat dicari dalam berbagai sektor industri, terutama dalam bidang pemasaran digital, public relations, dan komunikasi korporat.

Dari perspektif pengembangan diri, kegiatan ini membantu mahasiswa mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir visual. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks pekerjaan, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dalam presentasi akademik dan proyek-proyek personal. Lebih jauh lagi, pengenalan pada digital marketing dan desain visual dapat membuka wawasan mahasiswa tentang peluang karir yang mungkin belum mereka pertimbangkan sebelumnya. Ini dapat membantu mereka dalam perencanaan karir dan pengambilan keputusan terkait spesialisasi atau studi lanjut (Arifin et al., 2024; Nadeak et al., 2023; Ningrum et al., 2024; Pratiwi et al., 2023; Safitri et al., 2023). Bagi institusi pendidikan, kegiatan ini bermanfaat sebagai pilot project untuk pengembangan kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan industri. Hasil dan umpan balik dari kegiatan ini dapat menjadi dasar untuk merevisi atau memperkaya kurikulum program studi Ilmu Komunikasi di masa depan. Dalam konteks yang lebih luas, peningkatan kompetensi digital marketing di kalangan mahasiswa dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas industri komunikasi dan pemasaran di Indonesia (Hidayah et al., 2023; Martini et al., 2023; Wahyu et al., 2023). Lulusan yang terampil dalam digital marketing dan desain visual dapat membantu meningkatkan standar dan efektivitas komunikasi pemasaran di berbagai sektor. Kegiatan ini juga memiliki potensi untuk mendorong inovasi dan kewirausahaan di kalangan mahasiswa. Dengan keterampilan desain visual dan pemahaman tentang digital marketing, mahasiswa mungkin terinspirasi untuk memulai proyek atau bisnis mereka sendiri, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi kreatif.

Dari segi networking, kegiatan ini memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk berinteraksi dengan praktisi industri dan sesama mahasiswa yang memiliki minat serupa. Ini

dapat membuka peluang untuk kolaborasi, magang, atau bahkan peluang kerja di masa depan. Akhirnya, kegiatan ini juga bermanfaat dalam konteks pengabdian masyarakat yang lebih luas. Dengan meningkatkan kompetensi digital marketing mahasiswa, diharapkan mereka dapat berkontribusi lebih efektif dalam kegiatan-kegiatan sosial dan kampanye kesadaran publik, yang sering kali membutuhkan keterampilan komunikasi visual yang efektif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek dalam bentuk peningkatan keterampilan, tetapi juga memiliki potensi dampak jangka panjang yang signifikan bagi mahasiswa, institusi pendidikan, dan masyarakat secara keseluruhan.



Gambar 3. Aplikasi Canva

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas di atas bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada 20-21 Juni 2024 telah berhasil mencapai tujuannya. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam hal digital marketing dan desain visual menggunakan platform Canva. Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta, dengan 90% peserta melaporkan peningkatan kepercayaan diri dalam membuat konten visual untuk digital marketing. Metode pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik langsung terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan penguasaan keterampilan baru. Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan keterampilan, tetapi juga membuka wawasan peserta tentang peluang karir di bidang digital marketing. Pembentukan komunitas belajar online pasca-pelatihan menjamin keberlanjutan pembelajaran. Inisiatif ini juga mendorong pihak fakultas untuk mempertimbangkan integrasi pelatihan serupa ke dalam kurikulum reguler, menunjukkan potensinya dalam meningkatkan relevansi

pendidikan tinggi dengan kebutuhan industri. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kompetensi digital mahasiswa Ilmu Komunikasi di era digital.

Daftar Pustaka

- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151–157. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Gunawan, G., Lubis, A. R., Yusuf, K., & Yani, A. (2024). Pelatihan Canva Untuk Guru-Guru Di SMA Swasta Amir Hamzah Medan Sumatera Utara. *Jurnal Masyarakat Indonesia (Jumas)*, 3(01), 34–37.
- Hidayah, R. T., Iskanto, D., & Putri, R. K. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(2), 83–88. <https://doi.org/10.54099/jpma.v2i2.609>
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Kartika Lubis, R., Vinsensia, D., & Utami, Y. (2024). Peningkatan Ketrampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd N 104276 Serbajadi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 855–859. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2872>
- Khathir, R., Hartuti, S., & Yunita, Y. (2021). Adaptasi teknologi pengering terowongan hohenheim aceh energi matahari pada ukm produsen Pliek U di Aceh Besar (Adaptation of type hohenheim aceh solar tunnel dryer for Pliek U industry in Aceh Besar). *Buletin Pengabdian: Bulletin of Community Services*, 1(3). <https://doi.org/10.24815/bulpengmas.v1i3.23352>
- Liskinasih, A., Sulisty, T., & Purnawati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 89–95.
- Marsuki, Widyanto, Z., Maniagasi, M. P., Hidayah, Muhaemin, I. A., Syaiful, A., & Ilham. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Penjas Di Kota Jayapura M. ADM: *Jurnal Abdi Dosen Dan Mahasiswa*, 1(2), 229–234.
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi A S, H., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242–3248. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>
- Nafiah, N., Ghufiron, S., Hartatik, S., Mariati, P., Djazilan, S., & Sudarto, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Flipbook dengan Aplikasi Canva dengan Bagi Guru Sekolah Dasar di Magetan. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 101–112. <https://doi.org/10.47679/ib.2024647>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511.
- Partasiwi, N., Safitri, D., & Syaadah, R. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(2), 152–156.
- Pratiwi, R., Amilia, W., & Masnur, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25831–25838.
- Pulungan, A. F., Harumy, T. H. F., Manik, Y. F., Ginting, D. S. B., Purnamasari, F., Selvida, D., Nababan, A. M., Nasution, U. R. P., & Nuzuliati. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 2(2), 483–488. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i2.372>
- Putri, P., Syafwan, H., & Nofriadi, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.221>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

- Safitri, B. R. A., Pahriah, P., Putrayadi, W., & ... (2023). Pelatihan Pembuatan Power Point Berbasis Canva Bagi Guru-Guru Di MA Anshor Beber. *Sasambo: Jurnal ...*, 5(4), 818–826. https://journal-center.litpam.com/index.php/Sasambo_Abdimas/article/view/1327
- Silitonga, I. D. B., & Siahaan, R. D. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva Bagi Guru-Guru SMP Putri Cahaya Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat ...*, 1(3), 23–27. <http://jurnalisticqomah.org/index.php/jpmi/article/view/873%0Ahttp://jurnalisticqomah.org/index.php/jpmi/article/view/873/747>
- Sri Wiyanah, Koryna Aviory, & Christina Eva Nuryani. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Wahyu, G., Wibowo, N., Dani, A., Cahya, F., & Sofiyati, A. (2023). Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam memanfaatkan PMM (Platform Merdeka Mengajar) Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 1(2), 76–80.