

Kolaborasi Mahasiswa dan Komunitas Desainer Grafis Canva Dalam Pengembangan Kreativitas Digital Berbasis CBPR di Ganjar Asri, Metro Barat, Kota Metro, Lampung

**Ikhwan Aziz Q^{*1}, Habib Ismail², Jaenullah³, Nur Laili⁴
Hendrifal Usdi Mardiansyah⁵, Fadilah Indah Zaskia⁶, Dina Widi Astuti⁷, Nur Aini⁸**
Universitas Ma'arif Lampung

*Koresponden: ✉ [*nurlailimz89@gmail.com](mailto:nurlailimz89@gmail.com)

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya peran komunitas dalam pengembangan kreativitas visual berbasis platform desain digital, salah satunya Canva. Namun, pemanfaatan Canva di tingkat komunitas masih menghadapi keterbatasan dalam kreativitas desain, pemanfaatan prinsip desain profesional, serta pengelolaan dokumentasi karya. Artikel ini bertujuan menganalisis peran kolaborasi mahasiswa dan komunitas. Desain Grafis Canva Ganjar Asri dalam pengembangan kreativitas digital berbasis Community-Based Participatory Research (CBPR). Metode yang digunakan adalah CBPR dengan tahapan pendekatan awal, identifikasi kebutuhan, perencanaan, bersama, pelaksanaan kegiatan, serta refleksi dan evaluasi partisipatif, pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas digital anggota komunitas yang ditandai dengan variasi ide desain yang lebih kontekstual, penguatan pemahaman prinsip desain profesional, serta terbentuknya sistem arsip digital karya sebagai portofolio kolektif. Pendekatan CBPR terbukti efektif dalam mendorong partisipasi aktif, rasa kepemilikan, dan kemandirian komunitas. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi praktis dalam penguatan ekosistem ekonomi kreatif lokal dan kontribusi akademik dalam pengembangan model pengabdian Masyarakat berbasis kolaborasi dan partisipasi.

Riwayat Naskah

Received: 18 April 2026

Revised : 04 May 2026

Accepted: 09 May 2026

Kata Kunci:

Kolaborasi Mahasiswa, Canva, Kreativitas digital, CBPR.

Kata Kunci: CBPR, kreativitas digital, Canva, Desain Grafis, Pengabdian Masyarakat



© 2026 Ikhwan Aziz Q , Habib Ismail, Jaenullah, Nur Laili...
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

SOCIOMIND: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan Masyarakat, termasuk dalam bidang kreativitas visual dan desain grafis. Desain grafis tidak lagi menjadi ranah eksklusif tenaga profesional, tetapi semakin inklusif seiring dengan hadirnya platform desain berbasis digital yang mudah diakses oleh masyarakat luas. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah Canva, yang menawarkan kemudahan penggunaan, fleksibilitas desain, serta beragam fitur visual yang memungkinkan individu dan komunitas menghasilkan karya desain secara mandiri. Potensi ini menjadikan Canva tidak hanya sebagai alat desain, tetapi juga sebagai medium pengembangan kreativitas digital berbasis komunitas yang dapat mendukung aktivitas sosial dan ekonomi lokal (Febriani dkk., 2025).

Di tingkat komunitas, pemanfaatan Canva sebagai sarana pengembangan kreativitas digital masih menghadapi sejumlah tantangan. Hal ini juga terjadi pada komunitas desainer grafis Canva di Ganjar Asri, Metro Barat, Kota Metro, Lampung. Meskipun komunitas ini memiliki minat dan keterampilan dasar dalam desain grafis, dalam praktiknya masih dijumpai berbagai kendala yang menghambat pengembangan kreativitas secara optimal. Permasalahan tersebut meliputi keterbatasan dalam menghasilkan ide desain yang inovatif, rendahnya pemahaman terhadap prinsip-prinsip desain profesional seperti komposisi, warna, dan tipografi, serta belum adanya sistem dokumentasi dan pengarsipan karya yang tertata. Kondisi ini berdampak pada kurangnya keberlanjutan pengembangan portofolio desain serta terbatasnya pemanfaatan karya desain untuk mendukung kegiatan promosi dan penguatan identitas visual, termasuk bagi pelaku UMKM di lingkungan sekitar.

Padahal, penguasaan prinsip desain grafis yang baik dan pengelolaan karya secara sistematis memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas visual, daya tarik, dan nilai guna desain di ruang digital. Selain itu, dokumentasi karya yang terorganisir dapat menjadi aset penting bagi komunitas dalam membangun branding kolektif, memperluas jejaring, serta membuka peluang kolaborasi yang lebih luas. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengembangan yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga partisipatif dan berorientasi pada pemberdayaan komunitas.

Dalam konteks tersebut, kolaborasi antara mahasiswa dan komunitas desainer grafis menjadi pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan pengembangan kreativitas digital. Mahasiswa sebagai bagian dari komunitas akademik memiliki akses terhadap pengetahuan teoretis, pendekatan metodologis, serta pengalaman pembelajaran berbasis praktik, sementara komunitas memiliki pengalaman kontekstual dan kebutuhan riil di lapangan. Pendekatan Community-Based Participatory Research (CBPR) dipandang tepat karena menempatkan komunitas sebagai mitra aktif dalam seluruh proses

kegiatan, mulai dari identifikasi permasalahan, perancangan program, hingga evaluasi hasil (Fathul, 2024). Pendekatan ini menekankan kemitraan yang setara, partisipasi aktif, dan orientasi pada keberlanjutan.

Berangkat dari pendekatan CBPR, kolaborasi mahasiswa dan komunitas desainer grafis Canva di Ganjar Asri diarahkan pada pengembangan kreativitas digital berbasis potensi yang telah dimiliki komunitas. Kegiatan kolaboratif difokuskan pada penguatan ide kreatif melalui workshop bersama, peningkatan pemahaman prinsip desain profesional melalui penyusunan modul pelatihan, serta pembangunan sistem arsip digital karya komunitas berbasis platform daring. Upaya ini tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis desain, tetapi juga membangun kesadaran kolektif akan pentingnya dokumentasi karya sebagai aset komunitas dalam jangka panjang.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis peran kolaborasi mahasiswa dan komunitas desainer grafis Canva dalam pengembangan kreativitas digital berbasis CBPR di Ganjar Asri, Metro Barat, Kota Metro, Lampung. Secara khusus, artikel ini mengkaji bagaimana pendekatan partisipatif mampu meningkatkan kapasitas kreatif komunitas, memperkuat pemahaman terhadap prinsip desain profesional, serta membangun sistem dokumentasi karya yang berkelanjutan. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan model kolaborasi berbasis CBPR di bidang kreatif digital, sekaligus memberikan implikasi praktis bagi perguruan tinggi, komunitas kreatif, dan masyarakat luas dalam membangun ekosistem ekonomi kreatif lokal berbasis digital.

METODOLOGI PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan Community-Based Participatory Research (CBPR), yaitu pendekatan partisipatif yang menekankan kemitraan sejajar antara mahasiswa dan komunitas sebagai subjek utama kegiatan. Pendekatan ini memandang komunitas sebagai pihak yang memiliki pengetahuan, pengalaman, dan potensi yang dapat dikembangkan secara kolaboratif untuk mencapai pemberdayaan yang berkelanjutan (Fauzi dkk., 2023).

Metode pelaksanaan dirancang berdasarkan kondisi faktual komunitas desainer grafis Canva di Ganjar Asri, Metro Barat, Kota Metro. Komunitas ini memiliki potensi berupa keterampilan dasar penggunaan Canva, minat tinggi terhadap pengembangan desain grafis, pengalaman menghasilkan karya visual, serta jejaring sosial yang telah terbentuk. Potensi tersebut menjadi dasar pengembangan kreativitas digital berbasis kolaborasi mahasiswa dan komunitas.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan partisipatif yang meliputi: (1) pendekatan awal dan pembangunan relasi untuk membangun kepercayaan; (2)

identifikasi masalah dan kebutuhan melalui diskusi kelompok dan observasi partisipatif; (3) perencanaan bersama yang mencakup penentuan bentuk kegiatan, materi, dan pembagian peran; (4) pelaksanaan kegiatan berupa workshop interaktif, pendampingan kreatif, dan co-creation desain; serta (5) refleksi dan evaluasi partisipatif untuk menilai capaian dan merumuskan tindak lanjut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan CBPR

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Data tersebut digunakan untuk memahami proses kegiatan, tingkat partisipasi komunitas, serta perubahan yang terjadi selama pelaksanaan program. Berdasarkan hasil identifikasi, kegiatan difokuskan pada penguatan prinsip desain profesional, pengembangan ide kreatif, dan pembangunan sistem arsip digital karya komunitas.

Seluruh tahapan kegiatan menekankan keterlibatan aktif komunitas dalam pengambilan keputusan, sehingga hasil pengabdian dapat diterapkan secara berkelanjutan. Melalui pendekatan CBPR, kegiatan ini diharapkan mampu mendorong kemandirian komunitas desainer grafis Canva di Ganjar Asri serta memperkuat kapasitas dan daya saing kreativitas digital berbasis komunitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Kreativitas Digital Anggota Komunitas

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas digital anggota komunitas setelah mengikuti rangkaian workshop dan pendampingan kreatif. Peningkatan ini tidak hanya ditunjukkan oleh kuantitas karya yang dihasilkan, tetapi juga oleh kualitas ide dan keberagaman pendekatan visual yang digunakan (Amansyah & Nurhayati, 2025).

Anggota komunitas mulai berani mengeksplorasi variasi warna, ilustrasi, serta memodifikasi template Canva sesuai dengan konteks pesan yang ingin disampaikan (Bashir & Hilmiawan, 2025). Berdasarkan evaluasi partisipatif, sekitar 60-70% anggota menunjukkan peningkatan kemampuan dalam

mengembangkan ide desain secara mandiri. Sebelum kegiatan, sebagian besar desain bersifat repetitif dan bergantung pada template bawaan. Setelah pendampingan, desain yang dihasilkan lebih kontekstual, misalnya menyesuaikan karakter audiens, tujuan promosi, dan identitas visual UMKM lokal.



Gambar 2. Proses Workshop dan Co-Creation dalam Pengembangan Kreativitas Digital Komunitas

Proses co-creation berperan penting dalam perubahan ini, karena memungkinkan anggota belajar melalui interaksi, umpan balik langsung, dan refleksi bersama. Secara analitis, temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas digital dalam komunitas tidak berkembang secara individual, melainkan sebagai hasil dari proses sosial dan kolaboratif (Utami dkk., 2022). Pendekatan CBPR menyediakan ruang aman bagi anggota komunitas untuk bereksperimen tanpa takut salah, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan rasa memiliki terhadap karya yang dihasilkan. Dengan demikian, kreativitas dipahami bukan sekadar kemampuan estetis, tetapi sebagai kapasitas kolektif yang tumbuh melalui interaksi dan partisipasi aktif (Purnomo & Aziz, 2025).

2. Penguatan Pemahaman Prinsip Desain Profesional

Selain peningkatan kreativitas, kegiatan ini memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman anggota komunitas mengenai prinsip desain profesional. Materi pelatihan yang mencakup warna, tipografi, komposisi, keseimbangan visual, dan konsistensi branding disampaikan melalui pendekatan praktik langsung menggunakan Canva (Diatmono dkk., 2025). Strategi ini efektif karena menghubungkan konsep desain dengan pengalaman visual yang konkret.

Hasil observasi terhadap karya sebelum dan sesudah kegiatan menunjukkan perubahan yang jelas. Sekitar 65% karya desain pascakegiatan dinilai lebih komunikatif, dengan struktur visual yang lebih tertata dan penggunaan

elemen desain yang konsisten. Perubahan ini tidak hanya terlihat dari aspek estetika, tetapi juga dari kemampuan desain dalam menyampaikan pesan secara lebih jelas dan persuasif.

Secara aplikatif, pemahaman prinsip desain mulai diterapkan dalam konteks branding sederhana, khususnya untuk kebutuhan promosi UMKM lokal (Winarsih, 2025). Anggota komunitas mulai memahami bahwa desain bukan sekadar tampilan visual, tetapi alat komunikasi strategis. Temuan ini memperkuat argumen bahwa pendampingan teknis berbasis praktik mampu meningkatkan kualitas hasil karya sekaligus membangun cara berpikir desain (design thinking) yang lebih sistematis di tingkat komunitas.

3. Pengembangan Sistem Arsip Digital Karya Komunitas

Salah satu capaian penting kegiatan pengabdian ini adalah terbentuknya sistem arsip digital karya komunitas berbasis platform daring. Sebelum kegiatan, karya desain anggota tersimpan secara terpisah di perangkat pribadi dan berisiko hilang atau tidak terdokumentasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa karya belum dipandang sebagai aset jangka panjang (Prasetyo dkk., 2025).

Melalui pendampingan, komunitas berhasil membangun satu folder arsip digital bersama yang berfungsi sebagai portofolio kolektif. Arsip ini memuat karya desain anggota secara terstruktur dan mudah diakses. Secara fungsional, arsip digital digunakan sebagai media pembelajaran internal, bahan evaluasi karya, serta sarana promosi jasa desain anggota komunitas.

Secara analitis, keberadaan arsip digital mencerminkan pergeseran paradigma komunitas dari sekadar “pengguna Canva” menjadi “produsen karya kreatif”. Dokumentasi karya tidak hanya memperkuat identitas kolektif komunitas, tetapi juga meningkatkan keberlanjutan aktivitas kreatif karena karya dapat dimanfaatkan kembali untuk berbagai kebutuhan di masa mendatang (Purnomo & Aziz, 2025).

4. Peran Kolaborasi Mahasiswa dan Komunitas dalam Pendekatan CBPR

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa kolaborasi mahasiswa dan komunitas melalui pendekatan CBPR menjadi faktor kunci keberhasilan kegiatan. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang membuka ruang belajar dan refleksi, sementara komunitas berperan sebagai subjek aktif yang menentukan arah dan isi kegiatan. Pola hubungan ini menghindarkan kegiatan dari pendekatan instruksional yang bersifat satu arah (Utami dkk., 2022).

Tingginya tingkat partisipasi anggota (lebih dari 80% hadir aktif) menunjukkan bahwa komunitas merasa dilibatkan secara bermakna. Keterlibatan ini berdampak pada

meningkatnya rasa kepemilikan terhadap hasil kegiatan dan komitmen untuk melanjutkan aktivitas kreatif secara mandiri. Secara konseptual, temuan ini menegaskan bahwa CBPR bukan hanya metode pelaksanaan, tetapi juga kerangka pemberdayaan yang memperkuat kapasitas sosial dan kreatif komunitas.

5. Implikasi dan Keberlanjutan Kegiatan

Secara praktis, kegiatan pengabdian ini berdampak pada peningkatan kreativitas digital, pemahaman desain profesional, serta kemampuan pengelolaan karya secara sistematis pada komunitas desainer grafis Canva Ganjar Asri. Dampak ini berpotensi mendukung aktivitas ekonomi kreatif lokal, khususnya dalam penyediaan layanan desain visual bagi UMKM.

Secara akademik, kegiatan ini memperkaya model pengabdian masyarakat berbasis CBPR dalam konteks pengembangan kreativitas digital. Keberlanjutan kegiatan ditunjukkan oleh terbentuknya kebiasaan kolaborasi, komunikasi daring antaranggota komunitas, serta komitmen untuk terus memperbarui arsip digital karya. Model kolaborasi ini memiliki potensi untuk direplikasi pada komunitas kreatif lain yang menghadapi tantangan serupa dalam penguatan kapasitas desain dan branding digital (Rakuasa & Hidayatullah, 2024).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis Community-Based Participatory Research (CBPR) yang dilaksanakan pada Komunitas Desainer Grafis Canva Ganjar Asri menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas kreativitas digital anggota komunitas. Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa anggota komunitas tidak hanya mengalami peningkatan kuantitas karya desain, tetapi juga kualitas ide dan pendekatan visual yang lebih variatif dan kontekstual. Proses workshop, pendampingan kreatif, dan co-creation mendorong anggota untuk lebih berani bereksperimen, menyesuaikan desain dengan kebutuhan audiens, serta mengurangi ketergantungan pada template instan. Temuan ini menegaskan bahwa kreativitas digital berkembang secara lebih efektif melalui proses kolaboratif dan partisipatif.

Selain itu, kegiatan ini berhasil memperkuat pemahaman anggota komunitas terhadap prinsip desain profesional, seperti warna, tipografi, komposisi, dan konsistensi visual. Penerapan pendekatan praktik langsung menggunakan Canva terbukti mampu menjembatani konsep teoretis dengan pengalaman visual yang konkret. Perubahan kualitas karya desain sebelum dan sesudah kegiatan menunjukkan bahwa desain mulai dipahami sebagai alat komunikasi strategis, bukan sekadar elemen estetika. Penguatan pemahaman ini juga berdampak pada penerapan desain dalam konteks branding sederhana, khususnya untuk mendukung kebutuhan promosi UMKM lokal.

Keberhasilan kegiatan tidak terlepas dari peran kolaborasi mahasiswa dan komunitas melalui pendekatan CBPR yang menempatkan komunitas sebagai subjek aktif. Tingginya partisipasi anggota, terbentuknya sistem arsip digital

karya, serta komitmen komunitas untuk melanjutkan aktivitas kreatif menunjukkan adanya peningkatan rasa kepemilikan dan kemandirian. Secara akademik, kegiatan ini memperkaya model pengabdian masyarakat berbasis CBPR dalam pengembangan kreativitas digital, sementara secara praktis memberikan kontribusi bagi penguatan ekosistem ekonomi kreatif lokal. Model kolaborasi ini memiliki potensi untuk direplikasi pada komunitas kreatif lain yang menghadapi tantangan serupa dalam penguatan kapasitas desain dan branding digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Ma'arif Lampung yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

REFERENSI

- Amansyah, F., & Nurhayati, N. (2025). Harnessing Students' Creativity and Participatory Learning: Project-Based Digital Photovoice in ELT. *Research and Innovation in Applied Learning*.
- Bashir, N. A. A., & Hilmiawan, G. A. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Kapasitas Promosi Digital Desa Wisata Jamu Kiringan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Diatmono, P., Baliartati, B. O., & Martadisastra, D. S. (2025). Competency Development Through Business Presentations Using the Canva Magic Presentation Method. *Modern Journal*.
- Fathul, Q. (2024). Tantangan Dan Peluang Kolaborasi Antara Perguruan Tinggi Dan Masyarakat Dalam Program Pengabdian Di Indonesia. *Journal of Indonesian Society Empowerment*, 2, 46-57.
- Fauzi, A., Nurlita, N. P., Alfianany, C. N., Alissa, Q. R., Febrina, Z. D., Heeba, alya R., Irma, S. N., Miftahul, A., Vina, A. F., & Shifa, S. (2023). Penguatan Masyarakat Literasi Melalui Komunitas Literasi 'Karsa' Dengan Pendekatan Community Based Participatory Research (CBPR). *As-Sidanah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(5), 163-176.
- Febriani, F., Judijanto, L., Hendriyana, H., Yuliasih, M., Fatrina, N. Y., & Pakpahan, A. K. (2025). *Ekonomi Kreatif: Inovasi, Peluang, dan Tantangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Prasetyo, K., Mahmudah, S. M., & Meilandri, R. (2025). Empowering Community-Based MSMEs Through Inclusive Content Creation and Digital Marketing Training. *ICCD Journal*.
- Purnomo, D. M. M., & Aziz, M. A. (2025). Pelatihan Desain Berbasis Software Untuk Membantu UMKM Lokal Di Desa Cadassari Kabupaten Purwakarta. *Jurnal Kemitraan Masyarakat*.

- Rakuasa, H., & Hidayatullah, M. (2024). Community-Based Education in the Digital Age: Challenges and Opportunities. *Journal of Asian Pedagogical Studies*.
- Utami, L. A., Lechner, A. M., Permanasari, E., & Purwandaru, P. (2022). Participatory Learning and Co-Design for Sustainable Rural Living. *Land*, 9(11), 1597.
- Winarsih, T. (2025). Technological Innovations for Superior Micro, Small, and Medium Enterprises. *TAAWUN Journal*.