

## PEMANFAATAN PLATFORM CANVA DALAM MEMBANGUN IDENTITAS VISUAL INSTANSI PEMERINTAH DI ERA DIGITAL

M Hendro Kartiko Budi Hartono<sup>1</sup>, Marissa Utami<sup>2</sup>, Shafa Tasya Annisa<sup>3</sup>  
Shela Andini<sup>4</sup>, Dimas Andreas<sup>5</sup>, Hafit Asdyarsin<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Program Studi Teknik Informatika, Bengkulu, Indonesia  
email: [hendrokartiko1191@gmail.com](mailto:hendrokartiko1191@gmail.com), [marissautami@umb.ac.id](mailto:marissautami@umb.ac.id), [shafataaa9@gmail.com](mailto:shafataaa9@gmail.com),  
[sndni2828@gmail.com](mailto:sndni2828@gmail.com), [dimasandreas160425@gmail.com](mailto:dimasandreas160425@gmail.com), [hasdygaming@gmail.com](mailto:hasdygaming@gmail.com),

**Abstrak:** Di era digital, instansi pemerintah seperti Dinas Pendidikan dituntut untuk memiliki kemampuan komunikasi visual yang efektif guna meningkatkan pelayanan informasi publik. Namun, keterbatasan kompetensi desain grafis pada pegawai seringkali menjadi hambatan dalam mengelola media sosial instansi secara profesional. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan efektivitas program "Workshop Canva Kreatif" dalam membangun identitas visual yang menarik bagi pegawai Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dengan pendekatan learning by doing, yang meliputi tahap observasi, penyampaian materi interaktif, demonstrasi teknis, serta praktik langsung mandiri dengan pendampingan mahasiswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa melalui kolaborasi antara mahasiswa magang dan pihak instansi, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman pegawai mengenai prinsip dasar desain grafis dan pengoperasian platform Canva. Pegawai mampu menghasilkan produk visual seperti poster dan pamflet digital yang konsisten dengan identitas lembaga. Workshop ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis pegawai, tetapi juga memperkuat kepercayaan diri mereka dalam memproduksi konten kreatif secara mandiri. Kesimpulannya, penguasaan alat desain instan seperti Canva merupakan solusi praktis bagi instansi publik untuk beradaptasi dengan kebutuhan komunikasi di era digital.

**Kata Kunci:** Identitas Visual, Canva, Media Sosial, Dinas Pendidikan, Komunikasi Digital

**Abstract:** In the digital era, government agencies such as the Education Office are required to possess effective visual communication skills to improve public information services. However, limited graphic design competency among employees often hinders the professional management of agency social media. This article aims to describe the implementation and effectiveness of the "Creative Canva Workshop" program in developing an attractive visual identity for employees of the Bengkulu City Education and Culture Office. The method used was participatory training with a learning-by-doing approach, which included observation, interactive material delivery, technical demonstrations, and independent hands-on practice with student guidance. The results showed that through collaboration between student interns and the agency, there was a significant increase in employee understanding of the basic principles of graphic design and the operation of the Canva platform. Employees were able to produce visual products such as digital posters and pamphlets that were consistent with the agency's identity. This workshop not only improved employees' technical skills but also strengthened their confidence in producing creative content independently. In conclusion, mastering instant design tools like Canva is a practical solution for public agencies to adapt to communication needs in the digital era..

**Keywords:** *Visual Identity, Canva, Social Media, Education Office, Digital Communication*

**Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu**

**Kata Kunci**

*Identitas Visual, Canva, Media Sosial, Dinas Pendidikan, Komunikasi Digital*

**Submitted:** 2026-02-28 — **Accepted:** 2026-03-05 — **Published:** 2026-04-02

### Pendahuluan

Di era digital yang didominasi oleh konten visual, instansi pemerintah tidak lagi hanya dituntut untuk memberikan layanan prima secara administratif, tetapi juga harus mampu berkomunikasi secara efektif melalui media sosial (Nurika et al., 2026). Dinas Pendidikan, sebagai garda terdepan dalam penyebaran

informasi kebijakan edukasi, memiliki tanggung jawab besar untuk menyampaikan pesan yang tidak hanya akurat tetapi juga mampu menarik atensi publik (Maulidia & Sanjani, 2023). Namun, tantangan utama yang sering dihadapi adalah keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki keahlian desain grafis profesional dan keterbatasan waktu dalam memproduksi konten harian (Widaningrum et al., 2025).

Membangun identitas visual yang konsisten dan menarik adalah kunci untuk meningkatkan kepercayaan publik (*public trust*) serta memastikan informasi pendidikan tersampaikan dengan jelas kepada guru, siswa, dan orang tua (Eriani et al., 2025). Penggunaan elemen visual yang buruk atau tidak konsisten justru dapat mendegradasi kredibilitas pesan yang disampaikan oleh instansi.

Canva hadir sebagai solusi demokratisasi desain yang memungkinkan staf instansi non-desainer untuk menghasilkan karya visual berkualitas tinggi secara instan (Widayanti et al., 2021). Dengan fitur kolaborasi dan ketersediaan templat yang luas, Canva memangkas hambatan teknis yang selama ini menjadi kendala dalam pengelolaan media sosial (Sholeh et al., 2023). Workshop "Canva Kreatif" ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan kompetensi desain di lingkungan Dinas Pendidikan, sehingga mereka mampu membangun identitas visual yang modern, profesional, dan relevan dengan karakteristik audiens di era digital.

## Metode

Program ini menggunakan metode pelatihan partisipatif dengan pendekatan praktik langsung (*learning by doing*) (Kenmahdy et al., 2025) (Marion & Fixson, 2021). Metode ini dianggap efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis peserta karena menekankan pada keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran, sehingga peserta memperoleh pengalaman nyata yang memperkuat pemahaman dan kemampuan aplikatif mereka. Pilihan ini diambil karena cara terbaik untuk menguasai teknologi digital adalah dengan mencobanya sendiri.

Kegiatan dimulai dengan tahap observasi untuk memetakan sejauh mana pemahaman awal para pegawai mengenai desain grafis. Dengan memahami profil peserta, materi pelatihan dapat disesuaikan agar tepat sasaran dan tidak terlalu teknis. Setelah itu, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai pentingnya komunikasi visual bagi citra instansi. Di sini, prinsip dasar desain seperti tata letak, penggunaan warna (kontras), hingga pemilihan huruf (tipografi) dijelaskan menggunakan bahasa sehari-hari yang sederhana dan contoh nyata (Rosita, 2022).

Inti kegiatan dilakukan melalui demonstrasi langkah demi langkah penggunaan aplikasi Canva (Arianto, 2023). Peserta diajak melihat langsung proses memilih *template*, menyusun elemen visual, hingga mengunduh hasil desain. Setelah melihat contoh, peserta langsung mencoba secara mandiri membuat konten yang relevan dengan pekerjaan mereka, seperti poster kegiatan atau pamflet digital. Selama proses ini, mahasiswa berperan sebagai pendamping yang siap membantu jika ada kendala teknis.

Rangkaian program ditutup dengan sesi diskusi, evaluasi dan refleksi. Di sini, peserta menunjukkan hasil karyanya untuk mendapatkan masukan yang membangun. Melalui proses kolaboratif ini, peserta tidak hanya sekadar tahu teorinya, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dan kepercayaan diri untuk mengelola konten media sosial dinas secara mandiri di kemudian hari.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Sinergi Kolaboratif Mahasiswa dan Instansi

Pelaksanaan program "Workshop Canva Kreatif" ini merupakan manifestasi nyata dari kolaborasi lintas bidang mahasiswa magang. Meskipun mahasiswa ditempatkan pada unit kerja yang berbeda, koordinasi yang solid memungkinkan perencanaan kegiatan berjalan secara profesional, mulai dari penyusunan konsep hingga penyiapan sarana teknis bersama pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu. Kegiatan ini menjadi bentuk kontribusi akademisi dalam meningkatkan kompetensi SDM pemerintahan di bidang komunikasi visual digital.

## 2. Tahapan Pelaksanaan Workshop

Workshop dilaksanakan melalui empat tahapan sistematis yang mengedepankan interaksi aktif sebagai berikut:

- a. Edukasi Dasar dan Orientasi: Peserta diberikan pemahaman mengenai urgensi identitas visual bagi lembaga pemerintah di era digital guna meningkatkan pelayanan informasi publik.



Gambar 1. Edukasi urgensi identitas visual

Pada gambar 1 menjelaskan bahwa identitas visual dapat meningkatkan penyebaran informasi pelayanan publik.

- b. Penyampaian Teori Desain: Materi mencakup prinsip dasar desain grafis seperti tata letak (layout), tipografi, dan penggunaan kontras warna, serta pengenalan fitur-fitur utama platform Canva.



Gambar 2. Penyampaian Teori

Pada gambar 2 memperlihatkan bagaimana mahasiswa menjelaskan dan menyampaikan teori teori dasar dalam mendesain menggunakan Canva

- c. Pendampingan Interaktif: Menggunakan sesi diskusi dua arah di mana mahasiswa berperan sebagai fasilitator untuk mengatasi kendala pemahaman teknis pegawai sebelum masuk ke tahap produksi.



Gambar 3. Sesi diskusi dan Praktek

Pada bagian ini mahasiswa memberikan praktek langsung kepada para pegawai dan juga membantu apabila terjadi kendala saat praktek

- d. Implementasi Praktik (*Learning by Doing*): Pegawai secara mandiri mengoperasikan Canva untuk membuat desain media informasi yang relevan dengan tugas kedinasan, seperti poster kegiatan dan pamflet digital..



Gambar 4. Implementasi praktik

Pada gambar 4 memperlihatkan para pegawai mengoperasikan canva dengan didampingi oleh para mahasiswa untuk membantu kelancaran dalam pembuatan desain di canva

### 3. Dampak dan Refleksi Kegiatan

Melalui pendekatan *learning by doing*, terjadi peningkatan signifikan pada aspek-aspek berikut:

- a. Keterampilan Teknis: Pegawai yang sebelumnya awam kini mampu menghasilkan produk visual yang konsisten dengan identitas lembaga.
- b. Kualitas Konten: Workshop ini memberikan alat bagi instansi untuk mengelola konten media sosial agar lebih menarik, informatif, dan profesional.
- c. Kepercayaan Diri: Pendampingan intensif dari mahasiswa berhasil memperkuat kepercayaan diri pegawai dalam memproduksi konten kreatif secara mandiri di masa depan

### 4. Evaluasi

Penilaian terhadap tingkat keberhasilan kegiatan dilaksanakan melalui pengamatan langsung terhadap

keterampilan peserta selama proses praktik berlangsung dengan metode (*learning by doing*). Keberhasilan program diukur berdasarkan sejauh mana peserta mampu menyelesaikan tugas pembuatan desain secara mandiri serta menerapkan prinsip-prinsip dasar desain grafis dengan tepat.

Dari total 7 peserta, diperoleh hasil sebagai berikut:

- 7 peserta (100%) mampu mengoperasikan platform Canva secara dasar (membuat desain, menambahkan elemen, dan mengunduh hasil).
- 3 peserta (42,8%) mampu menyelesaikan satu desain poster atau pamflet secara mandiri tanpa pendampingan penuh.
- 2 peserta (28,6%) mampu menerapkan prinsip tata letak, kontras warna, dan tipografi dengan baik
- Selama kegiatan dihasilkan 5 produk desain, di mana 2 desain (40%) dinilai layak untuk langsung dipublikasikan pada media sosial instansi.





#### 4.1 Presentase tingkat keberhasilan

Berdasarkan indikator kemandirian dan kualitas produk desain, tingkat keberhasilan program dihitung dari jumlah peserta yang mampu menyelesaikan desain secara mandiri dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Keberhasilan} &= \frac{\text{Jumlah Peserta Mandiri}}{\text{Jumlah Total Peserta}} \times 100\% \\ &= \frac{3}{7} \times 100\% = 42,8\% \end{aligned}$$

Dengan demikian, tingkat keberhasilan program berdasarkan indikator kemandirian peserta adalah sebesar 42,8%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian peserta telah mampu menyelesaikan desain secara mandiri, namun masih diperlukan pendampingan lanjutan untuk meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain grafis secara lebih optimal.

### Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menjawab tantangan keterbatasan kompetensi desain grafis di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu melalui implementasi "Workshop Canva Kreatif". Masalah utama berupa hambatan pengelolaan media sosial instansi teratasi dengan peningkatan literasi digital pegawai, di mana 100% peserta kini mampu mengoperasikan fitur dasar Canva.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi ini memberikan dampak terukur berupa kemandirian produksi desain sebesar 42,8% dan dihasilkannya produk visual yang layak publikasi sebesar 40% dari total karya peserta. Dengan demikian, pemanfaatan platform Canva terbukti menjadi solusi praktis dan efektif dalam membangun identitas visual instansi yang profesional guna meningkatkan kualitas pelayanan informasi publik di era digital.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan magang. Apresiasi juga penulis berikan kepada seluruh jajaran pegawai dan staf di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu yang telah membimbing, memberikan arahan, serta berbagi ilmu dan pengalaman selama proses kegiatan berlangsung.

Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pembimbing lapangan yang telah meluangkan

waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan masukan serta evaluasi terhadap setiap kegiatan yang dilaksanakan. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat membantu penulis dalam memahami praktik kerja secara nyata di lingkungan instansi pemerintahan.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal serta menjadi amal kebaikan bagi semua pihak yang terlibat.

## Referensi

- Arianto, D. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(01), 16–23. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/mengabdi/article/view/304>
- Eriani, Y., Khamidi, A., Amalia, K., & Nursalim, M. (2025). Social Media Branding Strategies that Strengthen School Image Among Stakeholders. *Academia Open*, 10(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.10953>
- Kenmahdy, N. M., Valentino, C. D., Atmoyo, D., Febriyani, A., Mahardika, W. O., & Sucipto, S. (2025). Peningkatan Kompetensi dan Kreativitas Digital melalui Pelatihan Canva dan CapCut di MTs Al Munawaroh. *SANDIMAS: Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 1578–1594.
- Marion, T. J., & Fixson, S. K. (2021). The Transformation of the Innovation Process: How Digital Tools are Changing Work, Collaboration, and Organizations in New Product Development\*. *Journal of Product Innovation Management*, 38(1), 192–215. <https://doi.org/10.1111/jpim.12547>
- Maulidia, M., & Sanjani, M. A. F. (2023). Enhancing Educational Impact: Exploring Effective Media And Public Relations Techniques In Educational Institutions. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(3), 214–225. <https://doi.org/10.18860/rosikhun.v2i3.21644>
- Nurika, S. P., Aiyanti, N. Y., Utaridah, N., Kartika, T., & Putra, P. (2026). Membangun Citra Pemerintah melalui Media Sosial: Strategi Komunikasi Pemprov Lampung di Era Digital. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 10(1), 203–213. <https://doi.org/10.35870/jtik.v10i1.4834>
- Rosita, D. Q. (2022). Analisis Tipografi pada Logotype dan Konten Instagram @Souri.Bkk Signature Box. *Jurnal Desain*, 9(3), 415. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i3.11983>
- Sholeh, M., Suraya, S., & Rachmawati, R. Y. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Desain Konten Promosi Bagi Pelaku Umkm. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 107–113. <https://doi.org/10.24071/aa.v6i2.6667>
- Widaningrum, A. H., Fitriani, I. M., Ratnasari, N., Darmawan, K., Zamzami, M. R. A., Hasan, I., Nadifah, D., & Rahma, N. (2025). Workshop Desain Grafis dengan Canva Solusi Kreatif untuk Siswa Pesantren dalam Menguasai Konten Promosi Digital di Tengah Keterbatasan Akses Teknologi. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 5(2), 1048–1055. <https://doi.org/10.70609/i-com.v5i2.7466>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>