



JURNAL PADAMU NEGERI

Halaman Jurnal: <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jpn>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.smartpublisher.id/>



DOI: <https://doi.org/10.69714/ycnxdc64>

CANVASKILL : PELATIHAN DESAIN GRAFIS BAGI ANAK BINAAN LPKA KELAS I PALEMBANG

M. Gilang Ramadhan NH^a, M. Rafli Akbar^{b*}, Denny Nazaria Rifani^c, Naniek Pangestuti^d

^a Program Studi Manajemen Pemasarakatan; myssess@gmail.com, Politeknik Imigrasi dan Pemasarakatan Indonesia; Jl Satria - Sudirman, Kelurahan Tanah Tinggi, Kecamatan Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15119

^b Program Studi Manajemen Pemasarakatan; m.rafli.al3@gmail.com, Politeknik Imigrasi dan Pemasarakatan Indonesia; Jl Satria - Sudirman, Kelurahan Tanah Tinggi, Kecamatan Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15119

^c Program Studi Manajemen Pemasarakatan; dedenkriv@gmail.com, Politeknik Imigrasi dan Pemasarakatan Indonesia; Jl Satria - Sudirman, Kelurahan Tanah Tinggi, Kecamatan Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15119

^d Program Studi Manajemen Pemasarakatan; naniekedi14@gmail.com, Politeknik Imigrasi dan Pemasarakatan Indonesia; Jl Satria - Sudirman, Kelurahan Tanah Tinggi, Kecamatan Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15119

* Penulis Korespondensi: M. Rafli Akbar

ABSTRACT

The rapid development of digital technology requires individuals to possess relevant skills to support both educational and professional activities, including juveniles undergoing rehabilitation at the Special Development Institution for Children (LPKA) Class I Palembang. To address this need, the CANVASKILL program was implemented as a graphic design training initiative utilizing the Canva application. This program aimed to enhance the creativity and digital competencies of juvenile inmates, particularly senior high school (Grade XII) students, through theoretical instruction and hands-on practice in designing visual media. The program was carried out through several stages, including observation, coordination with LPKA officials, preparation of training materials, implementation of the training, participant mentoring, and program evaluation. The results indicated that participants were able to understand the basic features of Canva and produce various simple graphic designs based on the training materials. In addition to improving digital competencies, the program encouraged creativity, self-confidence, and the ability to express ideas through visual media. The participants' works were utilized as informational, educational, and learning media within the LPKA environment according to their respective themes and functions. The CANVASKILL program is expected to serve as a sustainable digital skills development initiative that supports the personal development of juvenile inmates and better prepares them for education, employment, and social reintegration after completing their rehabilitation.

Keywords: Canva; Creativity; Digital Skills; Juvenile Inmates; LPKA

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut setiap individu memiliki keterampilan yang relevan sebagai bekal dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja, termasuk Anak Binaan di LPKA Kelas I Palembang. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mendukung pengembangan keterampilan tersebut adalah melalui Program CANVASKILL, yaitu program pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Program ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital Anak Binaan, khususnya peserta didik kelas XII, melalui pemberian materi dan praktik pembuatan media visual. Pelaksanaan program dilakukan melalui tahapan observasi, koordinasi dengan pihak LPKA, penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan, pendampingan peserta, serta evaluasi hasil kegiatan. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami penggunaan fitur-fitur dasar Canva dan menghasilkan berbagai desain sederhana sesuai dengan materi yang diberikan. Selain meningkatkan keterampilan digital, program ini juga mendorong kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan menuangkan ide melalui media visual. Hasil karya peserta dimanfaatkan sebagai media informasi, media edukasi, maupun media pembelajaran di lingkungan LPKA sesuai dengan tema dan fungsinya. Program CANVASKILL diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif

Naskah Masuk 3 Agustus 2026; Revisi 10 Agustus 2026; Diterima 15 September 2026; Terbit 1 Oktober 2026

kegiatan pembinaan berbasis keterampilan digital yang berkelanjutan untuk mendukung pengembangan potensi Anak Binaan dan mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan setelah menyelesaikan masa pembinaan.

Kata Kunci: Anak Binaan; Canva; Keterampilan Digital; Kreativitas; LPKA

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan, pembinaan, dan dunia kerja. Penguasaan keterampilan digital menjadi salah satu kompetensi yang semakin dibutuhkan sebagai bekal untuk menghadapi perkembangan zaman, mengingat literasi digital berperan penting dalam meningkatkan kompetensi teknologi individu di berbagai jenjang [3]. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital tidak hanya penting bagi masyarakat umum, tetapi juga bagi Anak Binaan yang sedang menjalani proses pembinaan di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA). Pemberian keterampilan digital diharapkan mampu mendukung proses pembinaan sekaligus mempersiapkan Anak Binaan agar lebih siap melanjutkan pendidikan, memasuki dunia kerja, maupun beradaptasi dengan kehidupan bermasyarakat setelah menyelesaikan masa pembinaan.

LPKA Kelas I Palembang merupakan lembaga yang menyelenggarakan pembinaan bagi Anak Binaan melalui berbagai program pendidikan, pembinaan kepribadian, dan pembinaan kemandirian sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2022 tentang Pemasyarakatan dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak [4]; [6]. Berbagai kajian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembinaan bagi anak didik pemasyarakatan di LPKA masih menghadapi keterbatasan sarana serta variasi program keterampilan yang tersedia bagi peserta [2]. Sebagian Anak Binaan masih aktif mengikuti pendidikan formal pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Program Kejar Paket C. Berdasarkan hasil observasi dan koordinasi dengan petugas pembinaan, masih diperlukan program yang mampu meningkatkan keterampilan digital secara praktis dan aplikatif sebagai bekal yang bermanfaat bagi Anak Binaan, baik selama mengikuti proses pembinaan maupun setelah kembali ke masyarakat.

Salah satu keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini adalah kemampuan mengolah media visual melalui aplikasi desain grafis. Penguasaan keterampilan tersebut tidak hanya mendukung kemampuan berkomunikasi secara visual, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan pendidikan, organisasi, kewirausahaan, maupun dunia kerja, mengingat visualisasi informasi yang baik terbukti meningkatkan efektivitas komunikasi dan pemahaman audiens [10]. Namun, belum seluruh Anak Binaan memiliki kesempatan untuk memperoleh pelatihan yang berfokus pada pengembangan keterampilan digital tersebut. Oleh karena itu, diperlukan suatu program pembinaan yang mampu memperkenalkan keterampilan desain grafis secara sederhana, mudah dipelajari, serta sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) melaksanakan Program CANVASKILL (Inovasi Pengembangan Kreativitas dan Keterampilan Digital Anak Binaan di LPKA Kelas I Palembang) melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Program ini dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai dasar-dasar desain grafis, meningkatkan kreativitas, serta mengembangkan keterampilan digital Anak Binaan melalui kegiatan yang bersifat interaktif dan aplikatif. Pelatihan berbasis aplikasi Canva telah banyak diterapkan pada berbagai kelompok sasaran dan terbukti efektif meningkatkan kreativitas serta keterampilan digital peserta [1]; [7]; [8]. Selama pelatihan, peserta diberikan materi mengenai penggunaan fitur-fitur dasar Canva, prinsip dasar desain grafis, serta praktik pembuatan berbagai media visual sederhana yang dapat dimanfaatkan sebagai media informasi, media edukasi, maupun media pembelajaran di lingkungan LPKA sesuai dengan tema dan fungsinya.

Melalui pelaksanaan Program CANVASKILL, diharapkan Anak Binaan memperoleh keterampilan digital yang dapat menjadi bekal dalam melanjutkan pendidikan, meningkatkan kesiapan memasuki dunia kerja, serta mendukung proses reintegrasi sosial setelah menyelesaikan masa pembinaan. Selain itu, program ini juga diharapkan menjadi salah satu alternatif kegiatan pembinaan berbasis keterampilan digital yang dapat dikembangkan secara berkelanjutan di LPKA Kelas I Palembang. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan Program CANVASKILL sebagai salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital Anak Binaan di

LPKA Kelas I Palembang serta menguraikan hasil pelaksanaan program sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembinaan berbasis keterampilan digital.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Program CANVASKILL (Inovasi Pengembangan Kreativitas dan Keterampilan Digital Anak Binaan di LPKA Kelas I Palembang) dilaksanakan sebagai salah satu bentuk kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di LPKA Kelas I Palembang. Sasaran program adalah Anak Binaan yang sedang mengikuti pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XII. Pelaksanaan program bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital peserta melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva.

Metode pelaksanaan program terdiri atas beberapa tahapan, yaitu observasi, koordinasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, sejalan dengan tahapan pelatihan desain grafis berbasis Canva yang umum diterapkan pada kegiatan pengabdian sejenis [11]. Tahap observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembinaan yang sedang berjalan serta kebutuhan peserta terhadap pengembangan keterampilan digital. Selanjutnya, dilakukan koordinasi dengan Kepala LPKA dan petugas pembinaan guna memperoleh persetujuan, menentukan mekanisme pelaksanaan kegiatan, serta menetapkan peserta pelatihan.

Program CANVASKILL diikuti oleh **7 Anak Binaan** yang merupakan peserta didik kelas XII di LPKA Kelas I Palembang. Peserta dipilih berdasarkan koordinasi dengan petugas pembinaan dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pendidikan formal serta kesiapan mengikuti pelatihan keterampilan digital. Karakteristik peserta pelatihan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Peserta Pelaksanaan Program CANVASKILL

No.	Inisial	Kelas	Usia	Keterangan
1	M.A.P.	XII	23	Peserta Pelatihan
2	M.I.	XII	17	Peserta Pelatihan
3	M.S.	XII	18	Peserta Pelatihan
4	M.W.P.	XII	20	Peserta Pelatihan
5	R.P.	XII	17	Peserta Pelatihan
6	F.D.	XII	17	Peserta Pelatihan
7	M.I.	XII	18	Peserta Pelatihan

Tahap persiapan meliputi penyusunan materi pelatihan, pembuatan modul pembelajaran, penyusunan media presentasi, serta penyiapan perangkat yang digunakan selama kegiatan. Materi pelatihan disusun secara bertahap mulai dari pengenalan aplikasi Canva, pengenalan fitur-fitur dasar, prinsip dasar desain grafis, hingga praktik pembuatan media visual sederhana, seperti poster, infografis, dan media informasi.

Pelaksanaan Program CANVASKILL dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi Canva, praktik mandiri, serta pendampingan secara langsung kepada peserta. Pada tahap praktik, setiap peserta diberikan kesempatan untuk membuat desain sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil belajar peserta, tim KKN memberikan penghargaan kepada peserta dengan hasil desain terbaik berdasarkan aspek kreativitas, kerapian, kesesuaian tema, dan pemanfaatan fitur Canva.

Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap keaktifan peserta selama mengikuti pelatihan, pemahaman terhadap materi yang diberikan, serta kemampuan peserta dalam menghasilkan karya desain menggunakan Canva. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan penilaian terhadap ketercapaian tujuan program sekaligus sebagai dasar penyusunan rekomendasi untuk pengembangan kegiatan pembinaan berbasis keterampilan digital di LPKA Kelas I Palembang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program CANVASKILL (Inovasi Pengembangan Kreativitas dan Keterampilan Digital Anak Binaan di LPKA Kelas I Palembang) dilaksanakan sebagai salah satu bentuk kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertujuan meningkatkan kreativitas serta keterampilan digital Anak Binaan melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan dilaksanakan setelah melalui tahapan observasi, koordinasi dengan pihak LPKA, penyusunan materi, serta persiapan sarana dan prasarana sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Program CANVASKILL

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya keterampilan digital pada era perkembangan teknologi informasi. Peserta diperkenalkan dengan aplikasi Canva beserta fungsi dan fitur-fitur dasarnya, seperti penggunaan template, elemen grafis, pengaturan teks, pemilihan warna, serta teknik penyusunan tata letak (layout) sederhana. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif sehingga peserta dapat memahami setiap tahapan sebelum memasuki sesi praktik.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan CANVASKILL

Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti sesi praktik secara langsung dengan membuat desain menggunakan Canva sesuai tema yang telah ditentukan. Selama kegiatan berlangsung, tim KKN memberikan pendampingan kepada setiap peserta untuk membantu proses penggunaan aplikasi, memberikan arahan mengenai prinsip dasar desain, serta membantu apabila peserta mengalami kesulitan. Pendampingan dilakukan agar seluruh peserta memperoleh kesempatan belajar yang optimal dan mampu menghasilkan karya sesuai dengan kemampuan masing-masing.



Gambar 3. Praktik Mendesain Menggunakan Canva

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami penggunaan fitur-fitur dasar Canva dan mengaplikasikannya dalam pembuatan berbagai media visual sederhana. Karya yang dihasilkan meliputi poster edukasi, media informasi, serta desain kreatif lainnya yang disesuaikan dengan tema yang diberikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva sekaligus mendorong kreativitas dalam menuangkan ide melalui media visual, sejalan dengan temuan pada pelatihan desain grafis berbasis Canva bagi peserta didik lain yang juga menunjukkan peningkatan kreativitas setelah pelatihan [9]; [5].

Sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil belajar peserta, tim KKN melaksanakan penilaian terhadap seluruh karya yang dihasilkan berdasarkan beberapa aspek, yaitu kreativitas, kesesuaian tema, kerapian desain, komposisi visual, serta pemanfaatan fitur Canva. Peserta dengan hasil desain terbaik diberikan penghargaan sebagai bentuk motivasi agar terus mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital yang telah diperoleh selama pelatihan.



Gambar 4. Penyerahan Penghargaan kepada Peserta dengan Hasil Desain Terbaik

Selain meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, pelaksanaan Program CANVASKILL juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan kepercayaan diri, kreativitas, dan kemampuan bekerja secara mandiri, sebagaimana juga dilaporkan pada pelatihan desain grafis berbasis Canva yang mampu meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar peserta [1]. Antusiasme peserta selama mengikuti pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan berbasis praktik lebih mudah diterima dan mampu meningkatkan partisipasi aktif Anak Binaan. Keterampilan yang diperoleh diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bekal dalam melanjutkan pendidikan, meningkatkan kesiapan memasuki dunia kerja, serta mendukung proses reintegrasi sosial setelah menyelesaikan masa pembinaan.

Beberapa hasil karya peserta yang relevan juga dimanfaatkan sebagai media informasi maupun media edukasi di lingkungan LPKA sesuai dengan tema yang dibuat. Pemanfaatan hasil karya tersebut menjadi bentuk apresiasi terhadap proses belajar peserta sekaligus menunjukkan bahwa keterampilan yang diperoleh selama pelatihan memiliki manfaat nyata dalam mendukung kegiatan pembinaan.





Gambar 5. Contoh Hasil Desain Peserta Program CANVASKILL

Secara keseluruhan, Program CANVASKILL memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan digital Anak Binaan di LPKA Kelas I Palembang. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan aplikasi Canva, tetapi juga mendorong kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi melalui media visual. Oleh karena itu, program ini berpotensi menjadi salah satu alternatif kegiatan pembinaan berbasis keterampilan digital yang dapat dilaksanakan secara berkelanjutan di LPKA Kelas I Palembang.

Sebagai luaran Program CANVASKILL, peserta berhasil menghasilkan berbagai desain grafis sederhana menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan materi dan tema yang telah diberikan selama pelatihan. Hasil karya tersebut kemudian dicetak dan dimanfaatkan sebagai media informasi, media edukasi, serta media pembelajaran di lingkungan LPKA Kelas I Palembang. Beberapa hasil desain dipasang pada ruang kelas sebagai bentuk pemanfaatan hasil pelatihan sekaligus apresiasi terhadap kreativitas dan keterampilan yang telah ditunjukkan oleh Anak Binaan. Pemanfaatan hasil karya tersebut menunjukkan bahwa keterampilan yang diperoleh selama pelatihan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga dapat diaplikasikan secara nyata dalam mendukung kegiatan pembinaan di LPKA.



Gambar 6. Hasil Karya Peserta Program CANVASKILL yang Telah Dicetak dan Dipasang di Ruang Kelas dan Perpustakaan LPKA Kelas I Palembang.

Kemampuan peserta dalam merancang poster, infografis, atau media promosi sederhana dapat dimanfaatkan untuk membuat portofolio digital dan mendukung usaha mikro kecil yang mungkin akan dijalankan di masa yang akan datang, seperti membuka jasa desain undangan, spanduk, atau penyedia konten media sosial bagi UMKM lokal. Selain itu, keterampilan ini akan menjadi bekal untuk melanjutkan

pendidikan formal di bidang komunikasi visual atau desain. Pencapaian tersebut sejalan dengan konsep *life skills* atau *employability skills* yang menjadi salah satu indikator keberhasilan pembinaan di lembaga masyarakat. Pelatihan tersebut mengasah *hard skills* sekaligus *soft skills* peserta yang membentuk daya saing dan kesiapan kerja (*work readiness*) setelah masa pembinaan berakhir.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa keterampilan digital dapat meningkatkan daya saing tenaga kerja dan memperluas akses pekerjaan di sektor ekonomi kreatif. Dengan demikian, program ini tidak sekadar menjadi kegiatan pengisi waktu luang, melainkan menjadi bagian strategi pembinaan berkelanjutan yang berorientasi pada kemandirian pasca-reintegrasi sosial.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program CANVASKILL (Inovasi Pengembangan Kreativitas dan Keterampilan Digital Anak Binaan di LPKA Kelas I Palembang) telah terlaksana dengan baik sebagai salah satu bentuk kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang berfokus pada pengembangan keterampilan digital Anak Binaan. Pelaksanaan program melalui tahapan observasi, koordinasi, persiapan, pelaksanaan pelatihan, praktik, serta evaluasi mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan aplikatif bagi peserta.

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan fitur-fitur dasar Canva serta kemampuan dalam menghasilkan berbagai media visual sederhana sesuai dengan tema yang diberikan. Selain meningkatkan keterampilan digital, program ini juga mendorong kreativitas, rasa percaya diri, serta kemampuan peserta dalam menuangkan ide melalui media visual. Pemberian penghargaan kepada peserta dengan hasil desain terbaik turut menjadi bentuk apresiasi yang mampu meningkatkan motivasi peserta selama mengikuti kegiatan.

Secara keseluruhan, Program CANVASKILL memberikan kontribusi positif terhadap pelaksanaan pembinaan berbasis keterampilan digital di LPKA Kelas I Palembang. Program ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembinaan yang dilaksanakan secara berkelanjutan guna mempersiapkan Anak Binaan menghadapi dunia pendidikan, dunia kerja, serta proses reintegrasi sosial setelah menyelesaikan masa pembinaan, sejalan dengan pentingnya keberlanjutan program keterampilan dalam pembinaan anak didik masyarakat [2].

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Masyarakat Sumatera Selatan, Direktur Politeknik Imigrasi dan Masyarakat Indonesia, Ketua Jurusan Ilmu Masyarakat, Kepala LPKA Kelas I Palembang, mentor pembimbing materi, seluruh pegawai LPKA Kelas I Palembang, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan moril dan materiil selama pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Anwar and R. N. Anwar, "Pelatihan desain grafis Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa," *Pandalungan: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 60–69, 2025, doi: 10.62097/pandalungan.v4i1.2244.
- [2] R. Aprianto, A. Purnawati, and K. Syah, "Implementasi program pembinaan anak didik masyarakat pada Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas II Palu," *Jurnal Kolaboratif Sains*, vol. 4, no. 6, pp. 321–329, 2021, doi: 10.56338/jks.v4i6.1918.
- [3] L. P. S. A. Devi and I. M. A. Winangun, "Peran literasi digital dalam meningkatkan kompetensi teknologi siswa sekolah dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, vol. 11, no. 4, pp. 1255–1267, 2024, doi: 10.38048/jipcb.v11i4.4681.
- [4] Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2022 tentang Masyarakat*, 2022.
- [5] Lisnawita and L. L. Van FC, "Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreatifitas siswa," *Dinamisia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 231–235, 2020.
- [6] Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak*, 2012.
- [7] Septiarini, N. Puspitasari, Y. S. Gotama, S. B. E. Chandra, G. P. Dwi, D. P. Mahardika, and R. Kurniawan, "Pelatihan aplikasi Canva untuk mendukung kreativitas kemampuan desain bagi siswa SMAN 4 Samarinda," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas*, vol. 2, no. 2, pp. 123–128, 2022, doi: 10.35315/intimas.v2i2.9033.

- [8] N. T. Sirajuddin and A. A. Wahditiya, "Pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros," *Jurnal Pustaka Mitra*, vol. 4, no. 2, pp. 44–54, 2024, doi: 10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699.
- [9] Suharto, R. Subariah, and S. Farizy, "Pelatihan dan pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain grafis pada siswa SMK Saradan Tajur Halang Bogor," *Jurnal Abdimas Indonesia*, vol. 2, no. 3, pp. 338–342, 2022.
- [10] L. Traboco, H. Pandian, E. Nikiphorou, and L. Gupta, "Designing infographics: Visual representations for enhancing education, communication, and scientific research," *Journal of Korean Medical Science*, vol. 37, no. 27, p. e214, 2022, doi: 10.3346/jkms.2022.37.e214.
- [11] D. Wahyuningsih, P. Romadiana, and C. Kirana, "Pelatihan desain grafis bagi siswa sebagai pengembangan pengetahuan di bidang multimedia," *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, vol. 1, no. 1, pp. 33–36, 2020.