

Integrasi Teori Warna dan Arsitektur Vernakular Berkelanjutan dalam Pelatihan Desain Grafis Berbasis AI untuk Peningkatan Ekonomi Karang Taruna Desa Manunggal Jaya

Nur Husniah Thamrin¹, Iga Nur Ramdhani^{2*}, Yusni Nyura³, Diky Ramadan⁴, Nyi Laras Bunga Anjani⁵, Erista Azni Ainurakhima⁶

^{1,2,4,5,6}Jurusan Desain, Prodi Arsitektur Bangunan Gedung, Politeknik Negeri Samarinda

³Jurusan Teknik Informatika, Prodi Teknik Informatika, Politeknik Negeri Samarinda

E-mail: ¹nhusniah@polnes.ac.id, ²iganur@polnes.ac.id, ³yusninyura@polnes.ac.id,

⁴dikyyramadann@gmail.com, ⁵larasbungaanjani@gmail.com, ⁶eristazain6@gmail.com

*Corresponding author

Abstrak

Karang Taruna merupakan organisasi kepemudaan yang berperan penting dalam pengembangan potensi sosial dan ekonomi masyarakat desa. Namun, kemampuan anggota dalam mengoptimalkan teknologi digital untuk promosi dan inovasi ekonomi masih terbatas. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas swadaya ekonomi Karang Taruna di Desa Manunggal Jaya melalui pelatihan desain grafis dengan Canva, optimalisasi Google, serta penerapan kecerdasan buatan (AI) pada pengelolaan konten promosi dan desain arsitektur berbasis teori warna dan prinsip vernakular berkelanjutan. Metode pelaksanaan meliputi ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi partisipatif. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap prinsip desain berkelanjutan, kemampuan membuat konten digital yang menarik, serta pemanfaatan AI untuk efisiensi dan kreativitas usaha. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital dan estetika, tetapi juga memperkuat ekonomi kreatif lokal dan kesadaran terhadap pelestarian nilai-nilai arsitektur vernakular.

Kata kunci: arsitektur vernakular, teori warna, kecerdasan buatan, Karang Taruna, ekonomi swadaya

Abstract

Karang Taruna is a youth organization that plays a vital role in developing the social and economic potential of rural communities. However, members often lack sufficient digital literacy to optimize technology for business promotion and innovation. This community service activity aims to enhance the self-sustaining economy of Karang Taruna in Manunggal Jaya Village through training in graphic design using Canva, Google optimization, and the application of Artificial Intelligence (AI) in promotional content creation and sustainable vernacular-based architectural design. The implementation methods included lectures, demonstrations, hands-on practice, and participatory evaluations. The training results show significant improvements in participants' understanding of sustainable design principles, their ability to produce engaging digital content, and their use of AI for efficiency and creative development. This program not only enhances digital and aesthetic skills but also strengthens the local creative economy and awareness of preserving vernacular architectural values.

Keywords: vernacular architecture, color theory, artificial intelligence, youth organization, self-sustaining economy

1. PENDAHULUAN

Karang Taruna merupakan organisasi kepemudaan di tingkat desa yang berfungsi sebagai wadah pengembangan potensi generasi muda dalam bidang sosial, budaya, dan ekonomi

masyarakat [1],[2]. Karang Taruna Bhuana Remaja Desa Manunggal Jaya, Kecamatan Tenggarong Seberang, Kabupaten Kutai Kartanegara, memiliki peran strategis dalam membangun semangat wirausaha di kalangan pemuda desa. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, ditemukan bahwa sebagian besar anggota masih memiliki keterbatasan dalam mengelola promosi digital, memahami estetika desain, serta memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk mengembangkan ekonomi kreatif mereka.



Gambar 1. Kegiatan *indoor* dan *outdoor* pemuda Karang Taruna Bhuana Remaja

Sementara itu, perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang besar bagi masyarakat desa untuk meningkatkan kemandirian ekonomi melalui platform daring. Aplikasi seperti Canva memungkinkan pengguna tanpa latar belakang desain untuk membuat media promosi yang menarik dan profesional [3],[4]. Selain itu, Google Bisnisku dan Google Sites menjadi sarana strategis untuk memperluas jangkauan pemasaran produk lokal secara digital, karena keduanya membantu pelaku usaha menampilkan identitas bisnis mereka di mesin pencari dan peta Google secara gratis [5],[6]. Namun, kemampuan untuk memanfaatkan fitur-fitur tersebut masih minim di kalangan pemuda desa.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas digital dan kemandirian ekonomi Karang Taruna Bhuana Remaja Desa Manunggal Jaya melalui pelatihan penerapan teori warna, prinsip arsitektur vernakular berkelanjutan, serta optimalisasi teknologi digital berbasis AI. Dengan menggabungkan pendekatan desain arsitektur lokal dan teknologi modern, diharapkan peserta mampu menghasilkan desain promosi yang selaras dengan nilai budaya, estetika warna, dan ramah lingkungan. Pendekatan ini sejalan dengan semangat pembangunan berkelanjutan yang menekankan keseimbangan antara inovasi, kearifan lokal, dan pemberdayaan masyarakat [7].

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan untuk mendapatkan kebaharuan/inovasi dibandingkan pengabdian yang telah ada sebelumnya. *State of the art* dapat dilihat pada tinjauan topik pengabdian yang serupa:

- a. Tahun 2025 telah kami (Thamrin, dkk) lakukan pelatihan dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Sasaran pengabdian adalah kader posyandu dan dasawisma pada kelurahan Bugis Samarinda. Peserta memerlukan pengetahuan baru dalam dunia desain digital. *Output* pelatihan berupa *skill* baru dalam mendesain informasi posyandu, maupun konten promosi produk umkm ibu-ibu dasawisma [8].
- b. Pada Tahun 2024 oleh Friadi, dkk. Judul “*Pelatihan Desain Grafis Informatif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Siswa SMK*”. Dilaksanakan untuk pada SMKN 7 yang berlokasi di Kelurahan Baloi Permai, Kecamatan Batam Kota, Kota Batam pada siswa jurusan multimedia. Metode yang digunakan: persiapan, *survey*, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan. Hasil kegiatan berupa *skill* mendesain brosur untuk iklan [9].
- c. Judul “*PKM Pelatihan Desain Kemasan kepada Karang Taruna Desa Buncitan Sedati Sidoarjo*” (Riyanto, dkk. 2024). Peserta pemuda Karang Taruna. Metode yang digunakan: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil pelatihan memberikan *skill* baru berupa mendesain kemasan, logo dan atau label menggunakan aplikasi Canva berbasis Android [10].

- d. Pada jurnal “*Pelatihan Desain Layout Buku Monograf dengan Canva untuk Guru dan Dosen pada PPMULTINDO*” oleh Jatmoko, dkk tahun 2025. Sasaran peserta berupa akademisi pada PPMulttindo yang tersebar di beberapa kota, sehingga pelaksanaan pelatihan secara daring (*online*). Hasil yang didapatkan yaitu peserta dapat mempraktikkan langsung desain rancangan (*draft*) sampul dan beberapa halaman *layout* bab buku monograf dengan memanfaatkan elemen desain dan *template* pada Canva [11].
- e. Pemanfaat *Artificial Intelligence* (AI) juga telah dilakukan pada tahun 2024 oleh Alamsyah, dkk. Peserta yang disasar adalah para siswa SMK 1 Tuban dengan tujuan meningkatkan literasi digital mereka. AI yang digunakan yaitu Chat GPT. Metode pengabdian: persiapan (koordinasi internal, koordinasi eksternal, pembuatan materi/modul, persiapan lainnya), pelaksanaan, evaluasi, dan pembuatan laporan pengabdian. Penyampaian materi dengan seminar dan *workshop*. Menguraikan mulai sejarah Chat GPT, penggunaan dan pentingnya literasi digital yang aman. Sehingga siswa mendapatkan pengetahuan baru cara menggunakan Chat GPT untuk mencari sumber belajar secara digital [12].
- f. Topik pemanfaatan Google Bisnisku, telah dilakukan pada tahun 2022 oleh Yuliani dan Novita. Pelaksanaan di Gresik, Jawa Timur. Menyasar pelaku UMKM untuk meningkatkan rating penjualan produk mereka. Metode yang digunakan: penentuan topik, perumusan masalah, penentuan tujuan, penentuan manfaat, penyuluhan, evaluasi mitra dan laporan. Pelaksanaan dengan aplikasi Zoom dan Google Meeting. Hasil pengabdian berupa penambahan pengetahuan bagi para pelaku bisnis dalam memanfaatkan Google Bisnisku untuk promosi dagangan mereka [13].

Berdasarkan uraian di atas maka pada pelatihan yang kami laksanakan memiliki inovasi, yaitu: tahun pelaksanaan di 2025 dengan sasaran kader Karang Taruna pada Desa Manunggal Jaya, Kecamatan Tenggarong Seberang. Pada pelatihan ini yang akan kami tekankan adalah mengangkat kearifan lokal setempat melalui budaya dan arsitektur vernakular berkelanjutan. Di mana konsep tersebut dianggap dapat mendukung kemajuan ekonomi desa melalui kebudayaan dan arsitektur. Upaya untuk mengembangkan kemampuan para Karang Taruna dengan mengedepankan potensi yang ada dianggap akan lebih mudah untuk melakukan branding kedepannya.

Hal yang akan diajarkan menggunakan metode ceramah, diskusi, workshop/praktek dan evaluasi. Teori diberikan berselang-seling dengan praktek. Mulai dari teori warna yang lazim digunakan pada desain, hingga kombinasi warna yang dapat diterapkan baik pada desain umum, maupun desain dengan teman arsitektur vernakular berkelanjutan. Peserta menggunakan perangkat laptop/tablet/ipad milik mereka masing-masing agar proses desain lebih mudah dan berkelanjutan bila akan ditingkatkan pada dunia industri (UMKM). Maka untuk memudahkan desain menggunakan Canva Pro yang memiliki fitur lebih lengkap. Canva Pro didapatkan dari tim pengabdian dalam hal bantuan penyewaan setahun, juga sebagai modal awal bagi Karang Taruna.

Selain menggunakan elemen pada canva, maka untuk menambah kekayaan desain dan mengasah kreatifitas peserta diberikan juga materi dan praktek menggunakan berbagai aplikasi berbasis AI yang dapat menghasilkan gambar maupun video animasi dengan menggunakan form perintah yang tepat. AI yang diperkenalkan berupa: Chat GPT, Gemini, Meta AI, Dall-e, dan beberapa lainnya. Maka peserta dapat membuat gambar, logo ataupun icon yang memiliki nilai budaya dan dapat direkatkan pada gaya arsitektur vernakular berkelanjutan.

Desain yang dibuat oleh peserta dikoreksi langsung oleh pemateri saat hari pelaksanaan dan juga evaluasi setelahnya. Evaluasi setelah hari pelaksanaan bertujuan untuk mempermudah penerapan hasil desain ke media cetak *tote bag*. *Tote bag* yang telah dicetak dengan desain bergaya vernakular berkelanjutan yang menonjolkan potensi Karang Taruna dan keindahan Desa Manunggal Jaya diharapkan jadi sumber penggerak ekonomi. Maka untuk memudahkan pemasaran dibekali juga keterampilan dalam membuat konten, serta membuat akun dengan Google Bisnisku. Diberikan kesempatan praktek langsung membuat *website* sendiri dan optimalisasinya menggunakan ilmu dasar managemen konten digital.

2. METODE

2.1 Metode dan Tahapan

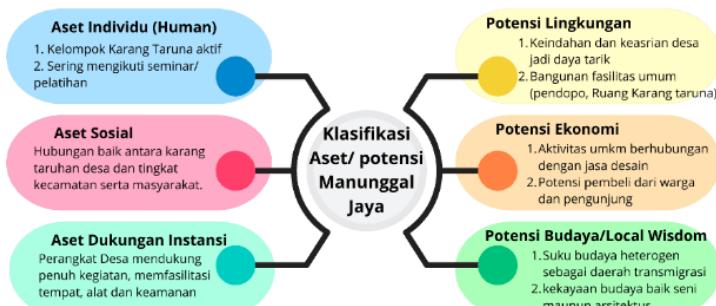
Pada pengabdian ini akan menerapkan metode ABCD (*Asset Based Community Development*) merupakan alternatif pendekatan pengabdian masyarakat yang berorientasi pada aspek pemetaan dan pengembangan sumber daya internal yang dimiliki masyarakat secara berkelanjutan sebagai peserta pengabdian [14].



Gambar 2. Diagram tahapan metode pengabdian penerapan ipteks kepada masyarakat

Menurut penelitian John McKnight dan Jody (dalam Abdurrahman, 2024): metode ABCD berfokus pada pemanfaatan enam aset komunitas, meliputi: (1) kapasitas individu, (2) jaringan sosial, (3) dukungan institusional (pemerintah dan swasta), (4) potensi lingkungan/alam, (5) kekuatan ekonomi, serta (6) kekayaan budaya dan kearifan lokal [15].

Pendekatan ABCD mengubah metode pemberdayaan dari *deficit-based* (berbasis masalah) menjadi *asset-based* (berbasis kekuatan/potensi), sehingga diharapkan tercapai tujuan menciptakan ekosistem masyarakat yang mandiri dan berkelanjutan secara internal [16].



Gambar 3. Diagram Klasifikasi Aset/Potensi Mitra

Berdasarkan diagram di atas maka mitra memiliki aspek aset dari berbagai segi yang sangat menunjang untuk pengembangan ilmu, keterampilan hingga pada peningkatan ekonomi mandiri. Maka pelaksanaan pelatihan juga dikembangkan dalam beberapa tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra. Bertujuan agar setelah pelatihan, mitra dapat mengaplikasikan ilmu serta memanfaat secara maksimal bantuan (modal awal berupa penyewaan program profesional desain dan pembuatan *tote bag printing* hasil desainnya. Lalu produk dan jasa desain dapat mereka pasarkan pada website Karang Taruna yang dibuat pada pelatihan.



Gambar 4. Diagram tahapan pelaksanaan pelatihan

Pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa tahapan metode sesuai gambar di atas, dengan penjabaran:

1. Metode Ceramah
Menyampaikan teori mengenai penerapan teori warna, prinsip arsitektur vernakular berkelanjutan, serta pengenalan dasar penggunaan Canva, Google Bisnisku, dan Google Sites sebagai media promosi digital bagi anggota Karang Taruna Bhuana Remaja.
2. Metode Demonstrasi
Menunjukkan langkah-langkah pembuatan desain promosi menggunakan aplikasi Canva, pembuatan profil usaha di Google Bisnisku, serta pembuatan *website* sederhana dengan Google Sites untuk menampilkan produk dan aktivitas Karang Taruna.
3. Metode Praktik Langsung (*workshop*)
Peserta melakukan latihan membuat desain visual menggunakan: Canva dan program AI lainnya untuk membuat gambar/element desain yang dibutuhkan, konten promosi, dan laman *web* usaha secara mandiri di bawah bimbingan dosen, pemateri dan mahasiswa pendamping.
4. Metode Diskusi dan Tanya Jawab
Peserta mendapatkan ruang interaktif untuk menyampaikan kendala dan berbagi pengalaman selama proses pelatihan berlangsung. Pada tahapan ini peserta dapat menanyakan langsung pada pemateri/pendamping tips dan trik membuat desain ataupun mendapatkan *review* atas hasil desainnya.
5. Metode Evaluasi
Evaluasi dilakukan melalui hasil karya peserta baik yang dibuat dengan elemen dari Canva ataupun hasil membuat karakter/logo/icon dengan program AI lainnya, serta pembuatan *web* Google Bisnisku. Melakukan sebaran kuisioner, serta observasi selama pelatihan untuk mengetahui beberapa indikator keberhasilan pelatihan.
6. Pendampingan Berkelanjutan
Pendampingan daring dilakukan setelah kegiatan untuk membantu peserta mengoptimalkan desain, akun dan konten digital yang telah dibuat. Sebagai tindak lanjut kegiatan, hasil desain peserta yang dibuat menggunakan Canva dan pengolahan AI dicetak pada media *tote bag* berbahan kain dengan standar yang dapat dipasarkan.

Proses revisi desain dan pencetakan dilakukan beberapa hari setelah pelatihan selesai, dengan melibatkan tim pengabdian dan mitra percetakan lokal. Produk *tote bag* tersebut kemudian diserahkan kembali kepada Karang Taruna Bhuana Remaja sebagai bentuk apresiasi dan bukti penerapan nyata dari hasil pelatihan. Diharapkan kemampuan desain dan pengolahan *website* akan berkelanjutan untuk mendorong peningkatan ekonomi Karang Taruna khususnya dan masyarakat desa Manunggal Jaya umumnya.

2.2 Lokasi dan Peserta Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di Desa Manunggal Jaya, Kecamatan Tenggarong Seberang, Kabupaten Kutai Kartanegara, dengan peserta sebanyak 10 anggota Karang Taruna Bhuana Remaja. Kegiatan berlangsung pada bulan Oktober 2025, dan difasilitasi oleh dosen serta mahasiswa dari Program Studi Arsitek dan Informatika yang bertindak sebagai pelatih dan pendamping lapangan. Selain itu dihadirkan pula narasumber eksternal selaku praktisi *digital marketing*.

2.3 Penerapan Ipteks

Penerapan ipteks difokuskan pada peningkatan literasi digital dan kreativitas peserta melalui:

1. Penggunaan Canva untuk pembuatan desain konten promosi visual berbasis teori warna dan prinsip arsitektur lokal.
2. Optimalisasi Google Bisnisku agar produk dan usaha peserta dapat terdaftar secara resmi di Google Maps dan mudah ditemukan oleh calon konsumen.
3. Pemanfaatan Google Sites sebagai media publikasi daring sederhana yang menampilkan profil kegiatan dan produk Karang Taruna.
4. Pengenalan AI tools seperti Chat GPT dan Gemini dll. untuk membantu ide kreatif, penulisan deskripsi produk, serta efisiensi proses desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan “Penerapan Teori Warna dan Arsitektur Vernakular Berkelanjutan dengan Optimalisasi AI pada Pelatihan Peningkatan Swadaya Ekonomi Karang Taruna Bhuana Remaja Desa Manunggal Jaya” terlaksana dengan baik dan mendapat antusiasme tinggi dari peserta. Kegiatan pelatihan berlangsung pada hari Sabtu, tanggal 04 Oktober 2025, dari pukul 08.00 hingga sore hari, bertempat di Pendopo Desa Manunggal Jaya. Peserta yang hadir terdiri atas perangkat desa, yaitu Kepala Desa, Sekretaris Desa, dan perwakilan dari BPD Desa Manunggal Jaya, serta Ketua dan anggota Karang Taruna Bhuana Remaja yang menjadi sasaran utama kegiatan ini.



Gambar 5. Foto bersama peserta, perangkat desa, dan tim pengabdian di Balai Pertemuan Desa Manunggal Jaya

Pelatihan ini memberikan pemahaman dan keterampilan baru kepada anggota Karang Taruna dalam bidang desain digital, promosi usaha dan pariwisata, serta pemanfaatan teknologi berbasis AI. Melalui kegiatan ini, peserta mampu memahami prinsip dasar teori warna dan penerapannya dalam desain konten promosi yang menarik serta menyesuaikan desain dengan nilai-nilai arsitektur vernakular berkelanjutan. Peserta juga berhasil menguasai penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media promosi visual, Google Bisnisku untuk memperkenalkan usaha mereka di platform digital, dan Google Sites untuk membuat situs *web* sederhana.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi digital, kreativitas, dan kemandirian ekonomi anggota Karang Taruna Bhuana Remaja. Pelatihan

ini juga memperkuat sinergi antara dunia akademik dan masyarakat desa dalam mendorong pengembangan ekonomi kreatif lokal melalui pendekatan arsitektur, teknologi digital, dan kecerdasan buatan. Berikut ini uraian hasil kegiatan berdasarkan tahapan pelaksanaannya.

3.1 Persiapan Kegiatan Pelatihan

Persiapan kegiatan dilakukan satu minggu sebelum pelaksanaan dengan koordinasi antara tim dosen pelaksana, mahasiswa pendamping, dan pengurus Karang Taruna Bhuana Remaja Desa Manunggal Jaya. Tahap awal mencakup survei lokasi, identifikasi kebutuhan fasilitas, serta penyusunan modul pelatihan yang meliputi teori warna, arsitektur vernakular berkelanjutan, dan penggunaan aplikasi digital seperti Canva, Google Bisnisku, serta Google Sites.

Tim pelaksana bersama peserta, menyiapkan perlengkapan seperti laptop, proyektor, layar presentasi, jaringan internet, serta akun digital untuk peserta. Modul dirancang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta yang sebagian besar belum familiar dengan aplikasi desain dan optimalisasi AI. Selain itu, tim berkoordinasi dengan perangkat desa untuk dukungan tempat kegiatan dan fasilitas teknis lainnya.

Pada tahap ini, sebagaimana hasil survei awal didapatkan bahwa Karang Taruna Bhuana Remaja memiliki potensi baik berupa benda maupun *skill*. Mereka semuanya memiliki *handphone* berbasis IOS/Android ataupun laptop, maupun Ipad yang menjadi perangkat kerja utama dalam mendesain. Lalu didukung oleh ketersedian jaringan Wifi, proyektor dan layar pada pendopo desa. Hal non materil yang dimiliki peserta ialah dukungan moril perangkat desa, kekompakkan para kader Karang Taruna dalam berkegiatan, serta seringnya mereka mengikuti pelatihan dengan beragam tema. Hal ini dianggap sebagai potensi yang memudahkan untuk proses transfer ilmu dan workshop.

Potensi lain yaitu kebudayaan yang heterogen pada Desa Manunggal Jaya sehingga secara tidak langsung memberikan pengetahuan dasar yang kaitannya dengan arsitektur vernakular berkelanjutan. Antusiasme peserta dalam mendorong desanya pada sektor pariwisata yang menjual potensi alam, budaya dan sosial juga menjadi sebuah bahan pertimbangan untuk melaksanakan pengabdian ini.

3.2 Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka di pendopo Desa Manunggal Jaya dan diikuti oleh 10 peserta dari Karang Taruna Bhuana Remaja. Sesi pertama difokuskan pada penyampaian materi teori warna dan arsitektur vernakular berkelanjutan, yang menekankan makna warna dalam konteks budaya lokal Kalimantan Timur serta penerapan proporsi dan harmoni warna dalam desain visual.



Gambar 6. Peserta mengikuti sesi pelatihan teori warna dan arsitektur vernakular berkelanjutan

Sesi kedua diisi dengan demonstrasi penggunaan aplikasi Canva, di mana peserta belajar membuat desain untuk produk yang menampilkan ciri khas lokal dan prinsip keberlanjutan. Sesi ketiga pelatihan difokuskan pada optimalisasi Google Bisnisku agar usaha lokal dapat muncul di Google Maps serta pembuatan Google Sites sebagai media publikasi daring yang menampilkan profil, produk, dan kegiatan Karang Taruna. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan aktif

berdiskusi selama praktik berlangsung, dengan bimbingan langsung dari dosen dan mahasiswa pendamping.



Gambar 7. Praktik pembuatan desain promosi menggunakan aplikasi Canva dan Google Bisnisku

3.3 Hasil Karya Peserta

Peserta mampu menghasilkan berbagai karya desain digital yang inovatif dan relevan dengan konteks lokal. Hasil karya meliputi desain untuk dicetak pada produk yang akan dikomersialkan untuk promosi pariwisata desa dan kegiatan sosial Karang Taruna lainnya. Beberapa peserta juga berhasil membuat profil bisnis di Google Bisnisku yang menampilkan lokasi, deskripsi usaha, serta dokumentasi visual.



Gambar 8. Contoh hasil desain digital produk lokal menggunakan Canva karya peserta Karang Taruna Bhuana Remaja

Pada sesi pembuatan Google Sites, kelompok peserta berhasil membuat laman sederhana berisi profil Karang Taruna, kegiatan pelatihan, dan katalog produk unggulan desa. Selain itu, peserta juga memanfaatkan AI tools seperti ChatGPT dan Gemini untuk menulis deskripsi produk dan menghasilkan ide desain yang lebih kreatif. Hasil ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dan pendekatan arsitektur lokal mampu meningkatkan kualitas promosi dan identitas visual masyarakat desa.



Gambar 9. Contoh hasil desain digital dengan memanfaatkan AI karya peserta Karang Taruna Bhuana Remaja

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital seperti Canva dan Google Bisnisku berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan promosi dan kemandirian ekonomi pelaku UMKM di masyarakat [4], [6].

3.4 Evaluasi Kegiatan

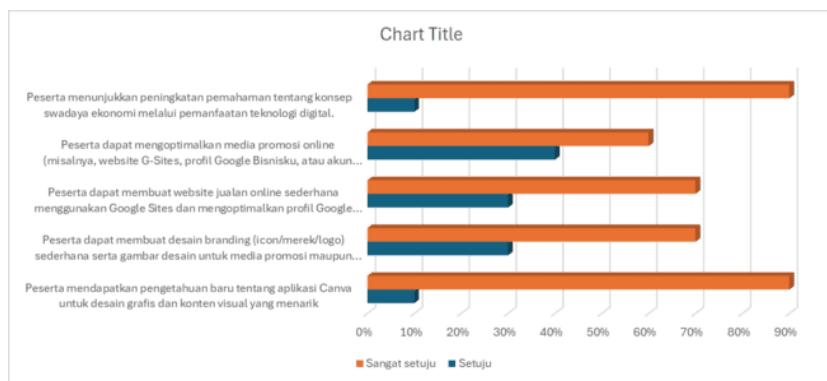
Evaluasi pelatihan dilakukan melalui observasi langsung dan penyebaran kuisioner di akhir kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat, terutama dalam meningkatkan kemampuan desain dan promosi digital. Peserta juga mengaku lebih percaya diri dalam membuat konten visual dan mengelola platform daring secara mandiri.

Keberhasilan pelatihan diukur dengan kuisioner yang memberikan lima pertanyaan langsung pada saat pelaksanaan kegiatan. Pertanyaan tersebut berkaitan erat dengan materi dan hasil yang dirasakan oleh peserta. Secara keseluruhan 90% peserta baru memulai menggunakan canva dan 70% aplikasi AI lainnya. Sementara 10% telah mengenal canva karena beraktivitas pada jasa desain dan 30% telah mengenal aplikasi AI lainnya, namun baru mengetahui bahwa banyak kata kunci dapat digunakan dan beberapa aplikasi AI yang praktis untuk membuat desain. Sebagaimana terlihat pada tabel di bawah ini:

No.	Kuisioner	Setuju	Sangat setuju
1	Peserta mendapatkan pengetahuan baru tentang aplikasi Canva untuk desain grafis dan konten visual yang menarik	10%	90%
2	Peserta dapat membuat desain branding (icon/merek/logo) sederhana serta gambar desain untuk media promosi maupun produk cetak (misalnya tas) menggunakan Canva dan fitur AI.	30%	70%
3	Peserta dapat membuat website jualan online sederhana menggunakan Google Sites dan mengoptimalkan profil Google Bisnisku.	30%	70%
4	Peserta dapat mengoptimalkan media promosi online (misalnya, website G-Sites, profil Google Bisnisku, atau akun media sosial) agar terjangkau secara komersial dan efisien, termasuk melalui penggunaan AI dasar.	40%	60%
5	Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman tentang konsep swadaya ekonomi melalui pemanfaatan teknologi digital.	10%	90%

Gambar 10. Tabel Kuisioner

Pada materi dan praktik google site dan google bisnisku baik dalam membuat sampai pada mengoptimalkan dan memahami cara kerjanya. Didapatkan jawaban beragam, yaitu 70% leluasa membuat, 30% sedikit mengalami kendala pembuatan. Optimalisasi 60% memahami serta dapat mengikuti instruksi secara mandiri dan 40% masih perlu pendampingan. Pada segi peningkatan swadaya ekonomi satu orang (10%) merasa setuju karena telah lebih dulu bergelut di bidang desain, namun butuh tambahan ilmu. Sedangkan sembilan orang (90%) sangat setuju sebab merupakan ilmu baru yang akan diperlakukan lebih lanjut.



Gambar 11. Grafik keberhasilan pelatihan dari kuisioner

Peningkatan kemampuan peserta dapat dilihat dari, (1) penguasaan dasar teori warna dan penerapan prinsip arsitektur lokal pada desain digital, (2) kemampuan menggunakan Canva dan Google Sites secara mandiri, (3) pembuatan akun Google Bisnisku untuk promosi usaha desa, serta (4) pemanfaatan AI sebagai alat bantu dalam menciptakan ide desain dan penulisan konten promosi.



Gambar 12. Sesi evaluasi dan tanya jawab peserta bersama narasumber

Kegiatan ini menunjukkan efektivitas pendekatan berbasis praktik langsung dan teknologi digital, sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa pelatihan visual dan teknologi mampu meningkatkan literasi digital, estetika desain, serta daya saing ekonomi masyarakat [17]. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi langkah awal yang strategis dalam penguatan ekonomi kreatif dan transformasi digital di Desa Manunggal Jaya melalui peran aktif Karang Taruna Bhuana Remaja.



Gambar 13. Penyerahan sertifikat dan foto penutupan kegiatan

3.5 Tindak Lanjut Kegiatan: Pencetakan dan Penyerahan Produk

Sebagai tindak lanjut dari pelatihan, hasil desain peserta yang dibuat menggunakan Canva dan dikembangkan dengan bantuan AI dicetak pada media totebag berbahan kain. Proses pencetakan dilakukan beberapa hari setelah kegiatan pelatihan berakhir, dengan melibatkan tim pengabdian dan mitra percetakan lokal. Produk totebag hasil desain peserta kemudian diserahkan kembali kepada Karang Taruna Bhuana Remaja sebagai bentuk apresiasi dan bukti nyata penerapan hasil pelatihan. Kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa kepemilikan dan motivasi peserta untuk terus berkreasi dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis desain lokal.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan hasil pelatihan dalam bentuk produk nyata dapat meningkatkan rasa memiliki dan keberlanjutan kegiatan pengabdian, sebagaimana disarankan oleh penelitian serupa yang menekankan pentingnya implementasi produk kreatif dalam pemberdayaan masyarakat berbasis desain [18],[19].



Gambar 14. Penyerahan hasil desain *tote bag* kepada Karang Taruna Bhuana Remaja Desa Manunggal Jaya

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari kegiatan pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan teori warna dan arsitektur vernakular berkelanjutan yang dikombinasikan dengan optimalisasi teknologi digital seperti Canva, Google Bisnisku, Google Sites, dan AI terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan desain dan promosi digital anggota Karang Taruna Bhuana Remaja Desa Manunggal Jaya.

Peserta mampu menghasilkan karya desain visual yang menarik, memahami nilai-nilai lokal dalam penerapan warna, serta mampu memanfaatkan media digital untuk memperluas jangkauan promosi produk. Kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam berinovasi serta memperkuat potensi ekonomi kreatif di tingkat desa.

Secara umum, program ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi digital, kreativitas desain, dan kemandirian ekonomi berbasis teknologi di kalangan pemuda desa.

Program ini tidak hanya menghasilkan peningkatan literasi digital dan kreativitas peserta, tetapi juga menghasilkan produk fisik berupa *tote bag* dengan desain karya peserta yang memperkuat identitas visual Karang Taruna dan menjadi simbol nyata keberlanjutan hasil pelatihan.

4.2 Saran

Untuk keberlanjutan kegiatan, disarankan agar:

1. Dilakukan pelatihan lanjutan mengenai pengelolaan konten digital dan pemasaran berbasis *e-commerce*.
2. Pemerintah desa dapat mendukung keberlanjutan *platform* digital (Google Bisnisku dan Google Sites) yang telah dibuat oleh Karang Taruna.
3. Diperluas kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah desa, dan komunitas pemuda untuk memperkuat kapasitas inovasi ekonomi kreatif berbasis teknologi di wilayah pedesaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada seluruh perangkat Desa Manunggal Jaya, terutama Kepala Desa Manunggal Jaya, Sekretaris Desa, dan perwakilan BPD Desa Manunggal Jaya atas dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan pelatihan ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ketua dan seluruh anggota Karang Taruna Bhuana Remaja Desa Manunggal Jaya yang telah berperan aktif sebagai peserta dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari pelatihan Canva, Google Bisnisku, Google Sites, hingga penerapan AI dalam desain produk kreatif dan media promosi.

Tim pelaksana juga berterima kasih kepada Program Studi Arsitektur Bangunan Gedung POLNES yang telah memberikan dukungan tenaga pengajar dan mahasiswa pendamping selama

proses pelaksanaan kegiatan, serta kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Samarinda yang telah memberikan dukungan administratif dan fasilitas dalam penyelenggaraan program Pengabdian Penerapan Ipteks Masyarakat (PIM) tahun 2025 ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. F. Pratama and Rahmat, “Peran Karang Taruna dalam Mewujudkan Tanggung Jawab Sosial Pemuda sebagai Gerakan Warga Negara,” *J. Civ. Media Kaji. Kewarganegaraan*, vol. 15, no. 2, pp. 170–179, 2018, doi: <https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.19182>.
- [2] Fikarasidah and Naim, “Peran Penting Karang Taruna dalam Mewujudkan Tanggung Jawab Sosial Pemuda Sebagai Bagian dari Gerakan Warga Negara,” *J. Pengabdi. Kpd. Masy. Cerdas JAPAKESADA*, vol. 1, no. 3, pp. 81–89, 2025.
- [3] A. Saehan, S. Suryadi, and T. H. Pohan, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM,” *J. Pengabdi. Masy. Gemilang JPMG*, vol. 3, no. 2, pp. 44–48, 2023, doi: 10.58369/jpmg.v2i4.129.
- [4] M. Sholeh, Y. Rachmawati, and E. Susanti, “Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Produk UKM,” *SELAPARANG J. Pengabdi. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, pp. 430–436, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- [5] N. Yuliani and D. Novita, “Pemanfaatan Google Bisnisku Sebagai Upaya Meningkatkan Rangking Bisnis Lokal (Studi Kasus: UMKM Gresik , Jawa Timur),” *J. IKRAITHABDIMAS*, vol. 5, no. 1, pp. 146–157, 2022.
- [6] D. S. Donoriyanto, R. Indiyanto, N. R. Juliardi A. R., and Y. A. Syamsiah, “Optimalisasi Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Promosi Online Store pada Pelaku UMKM di Kota X,” *J. Abdimas Perad.*, 2023, doi: 10.54783/ap.v4i1.22.
- [7] N. Handini, M. Darwina, Yudistira, and W. Pangestoeti, “Peran pemerintah daerah dalam mengoptimalkan potensi ekonomi lokal melalui inovasi kebijakan pembangunan berkelanjutan,” *J. Ilm. Nusant. JINU*, vol. 2, no. 5, pp. 964–986, 2025, doi: <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i5.5793>.
- [8] N. H. Thamrin, I. N. Ramdhani, C. O. Hs, and Y. Nyura, “Teknik Komunikasi Arsitektur Dalam Pelatihan Media Sosial Bagi Kader Posyandu dan Dasawisma Sekelurahan Bugis,” *Abdimasku J. Pengabdi. Masy.*, vol. 8, no. 1, pp. 298–309, 20205-01-01.
- [9] J. Friadi, D. P. Yani, S. Suroto, A. Fuad, and M. F. R. Prasetya, “Pelatihan Desain Grafis Informatif Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi Siswa SMK,” *J. Abdimas Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 306–312, Jun. 2024, doi: 10.53769/jai.v4i2.660.
- [10] D. Y. Riyanto, M. S. Erstiawan, and S. Martono, “PKM Pelatihan Desain Kemasan kepada Karang Taruna Desa Buncitan Sedati Sidoarjo,” *Jumas J. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 96–104, 2024.
- [11] Cahaya Jatmoko, Sindhu Rakasiwi, Feri Agustina, Daurat Sinaga, and Heru Lestiawan, “Pelatihan Desain Layout Buku Monograf dengan Canva untuk Guru dan Dosen pada PPMULTINDO,” *Masy. Berkarya J. Pengabdi. Dan Perubahan Sos.*, vol. 2, no. 4, pp. 113–124, Nov. 2025, doi: 10.62951/karya.v2i4.2362.
- [12] S. A. Alamsyah, P. Puspitaningayu, B. Suprianto, and N. Nurhayati, “Pemanfaatan ChatGPT Sebagai Media Pembelajaran Inovatif di SMKN 1 Tuban,” *Abdimasku J. Pengabdi. Masy.*, vol. 7, no. 2, p. 876, May 2024, doi: 10.62411/ja.v7i2.1968.
- [13] N. Yuliani and D. Novita, “Pemanfaatan Google Bisnisku Sebagai Upaya Meningkatkan Rangking Bisnis Lokal (Studi Kasus: UMKM Gresik, Jawa Timur),” *Prawara J. Abdimas*, vol. 2, no. 1, pp. 13–17, Jan. 2023.

- [14] U. Khasana, S. N. I. Trisnawati, A. Isma, and S. N. Alanur, *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat: Teori Dan Implementasi*. in 1. Tahta Media Group, 2024. [Online]. Available: <https://share.google/cJZiJvgH9v8MG1oBk>
- [15] A. Abdurrahman, Ed., “Pendekatan Abcd (asset-Based Community Development) Dalam Pengembangan Pendidikan Islam,” *J. Tirta*, vol. 6, no. 1, pp. 185–196, Mar. 2924, doi: 10.4324/9781315205755.
- [16] F. Najamudin and A. H. Al Fajar, “Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Sumber Daya Lokal Melalui Pendekatan Abcd Untuk Mencapai Sdg 1: Tanpa Kemiskinan,” *Focus J. Pekerj. Sos.*, vol. 7, no. 2, pp. 142–158, Dec. 2024, doi: 10.24198/focus.v7i2.58936.
- [17] J. Prayoga, B. S. Hasugian, and Supriyandi, “Pelatihan Desain Grafis untuk Pemberdayaan Pemuda di Era Digital,” *J. Pengabdi. Masy. Berdampak JUPEMBA*, vol. 1, no. 2, pp. 73–80, 2025, doi: <https://doi.org/99.99999/jupemba.v9i9.999>.
- [18] M. T. A. Wijaya *et al.*, “Pengembangan Produk Eco print untuk Diversifikasi Kerajinan Tangan pada UMKM Duta Craft Mojoroto , Kediri,” *Welf. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 554–559, 2024, doi: <https://jurnalfebi.iainkediri.ac.id/index.php/Welfare>.
- [19] S. Winarso, H. K. RB, R. Joko Priyono, and W. Filianto, “Pelatihan Desain Grafis untuk Kemasan Produk di Desa Kesongo, Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah.,” *J. Compr. Sci. JCS*, vol. 4, no. 5, 2025, doi: 10.59188/jcs.v4i5.3147.