

## **Pemanfaatan Aplikasi Daring Canva Untuk Pembuatan Konten Gambar Media Sosial Pada Paguyuban Serpong Green Paradise**

**Mahmud Safudin<sup>1</sup>, Ahmad Setiadi<sup>2</sup>, Achmad Sumbaryadi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10420

<sup>1</sup>mahmud.mud@bsi.ac.id, <sup>2</sup>ahmad.ams@bsi.ac.id, <sup>3</sup>achmad.acs@bsi.ac.id

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi kini memasuki era revolusi industri 4.0. bahkan kini sudah memasuki era society 5.0. Banyak media untuk mempelajari hal tersebut, salah satunya menggunakan aplikasi Canva. Selain gratis aplikasi canva juga multi platform yaitu bisa di gunakan melalui smarphone maupun langsung pada websitenya. Paguyuban perumahan Serpong Green Paradise atau SGP adalah komunitas yang dibentuk oleh para warga perumahan sebagai wadah dan forum komunikasi dan kegiatan sosial lingkungan. Belum terbentuknya Rukun Tetangga pada perumahan ini, kehadiran paguyuban ini sangat terasa dalam kegiatan sosial lingkungan perumahan. Minimnya pengetahuan dalam mengelola media sosial dan pengetahuan dalam desain grafis menjadi kendala yang serius dalam hal publikasi dalam setiap kegiatan paguyuban tersebut. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Pelatihan Desain Grafis Cepat & Mudah dengan Aplikasi CANVA ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ketrampilan para pengurus dan anggota paguyuban dalam pemahaman penggunaan sebuah aplikasi untuk mengelola dan membuat sebuah desain sehingga konten yang dihasilkan menjadi lebih menarik kedepannya.

**Kata Kunci:** paguyuban, canva, desain

### **Abstract**

*The development technology entering the era of the industrial revolution 4.0., Even now we have entered the era of Society 5.0. There are lots of media to learn about this, one of which is using the Canva application. Apart from being free, the Canva application is also multi-platform, that is, it can be used via a smartphone or directly on the website. Paguyuban Serpong Green Paradise is a community formed by housing residents as a forum for communication and environmental social activities. Rukun Tetangga have not been formed in this housing, the presence of this association is felt in the social activities of the housing environment. The lack of knowledge in managing social media and knowledge in graphic design is a serious obstacle in terms of publication in every activity of the association. With the existence of community service activities with the theme Fast & Easy Graphic Design Training with the CANVA Application, it is hoped that it can add insight and skills to administrators and association members in understanding the use of an application to manage and create a design so that the resulting content becomes more attractive in the future.*

**Keywords:** Social Community, Canva, Design



**Pendahuluan**

Paguyuban perumahan Serpong Green Paradise atau SGP adalah komunitas yang dibentuk oleh para warga perumahan sebagai wadah dan forum komunikasi dan kegiatan sosial lingkungan. Belum terbentuknya Rukun Tetangga pada perumahan ini, kehadiran paguyuban ini sangat terasa dalam kegiatan sosial lingkungan perumahan

Media digital saat ini diperlukan, apalagi di masa pandemi COVID 19 yang belum selesai ini menuntut pembatasan sosial. Melalui media digital masyarakat dapat lebih mudah untuk menemukan informasi apapun yang dibutuhkan. Kemampuan media pada masa digital ini sangat memudahkan masyarakat mendapatkan informasi dan membandingkan berbagai sumber berita informasi (setiawan, 2017). Menurut Swasty (Swasty, 2016) bahwa “branding adalah suatu program yang menghususkan atau memfokuskan dan memproyeksikan nilai-nilai merek. Program ini meliputi penciptaan perbedaan antara produk dan pelanggan dalam proses pengambilan keputusan pembeli serta pemberian nilai-nilai pada perusahaan”. Menurut Eisenberg dalam Pakuningjati (pakuningjati, 2015) menyimpulkan bahwa media sosial dalam definisi yang lebih efektif dan mudah dipahami sebagai platform online untuk berinteraksi, berkolaborasi dan menciptakan atau membagi berbagai macam konten digital”. Era digital saat ini, telah mampu secara selektif mendorong pengguna media sosial untuk berkunjung ke laman media sosial seperti instagram berdasarkan minat dan riwayat penjelajahan atau browsing pengguna tersebut sebelumnya. Pemahaman terkait *digital branding* juga dijelaskan Lotta Back (Bäck et al., 2018).

Permasalahan yang ada yaitu konten media sosial kurang berkualitas dari sisi desain yang kurang eye catching, pemilihan warna tidak konsisten, konten pembuka yang sebatas foto asli,. Hal ini tercermin dalam tampilan interface media sosial yang ada dalam *Instagram* ([https://instagram.com/paguyuban\\_sgp?igshid=YmMyMTA2M2Y=](https://instagram.com/paguyuban_sgp?igshid=YmMyMTA2M2Y=)) Selain itu kurangnya pengetahuan informasi mengenai jenis jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu dalam pembuatan konten tersebut seperti misalnya Canva. Aplikasi Canva dapat membantu membuat desain tanpa perlu menginstall aplikasinya. Didalam tools canva juga banyak terdapat design dan animasi yang bisa dengan mudah untuk di edit didalamnya tanpa perlu mendesignnya dari awal. Canva sangat cocok bagi Anda pemula karena dengan fitur drag dan Dropnya dapat membantu Anda membuat design apapun dengan sangat cepat

**Metode**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah:



Gambar.1 Tahapan Metode

1. Tahap persiapan.  
Pada tahap ini dilakukan survei guna mengetahui permasalahan yang terdapat pada mitra, serta kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan mitra. Setelah itu mengajukan ijin kepada mitra untuk dilakukan PKM sesuai dengan target capaian. Mitra menyiapkan dokumen dan data yang akan digunakan mendukung terlaksananya pencapaian PKM.
2. Tahap pelaksanaan.
  - a. Menyiapkan modul materi Pelatihan.
  - b. Mencetak dan memperbanyak materi Pelatihan kemudian dibagikan kepada mitra.
  - c. Menyiapkan ruangan serta sarana pendukung.
  - d. Tim tutor akan menyampaikan materi Pelatihan.
3. Tahap monitoring dan evaluasi.
  - a. Tahap monitoring upaya yang dilakukan dengan mengawasi kegiatan Pelatihan mitra.
  - b. Menganalisa dan menilai hasil pelaksanaan kegiatan dengan cara memberikan kuesioner kepada responden peserta Paguyuban SGP pada akhir Pelatihan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan PKM sudah sesuai dengan perencanaan.
  - c. Menganalisa hasil kuesioner untuk mengukur adanya peningkatan pengetahuan setelah adanya Pelatihan ini.
4. Membuat capaian luaran.  
Pada tahapan ini membuat release berita kegiatan pelatihan tersebut yang nantinya akan di terbitkan pada media publikasi berita online
5. Membuat laporan akhir.  
Selanjutnya akhir kegiatan, pengusul membuat laporan hasil kegiatan PKM secara keseluruhan

### **Hasil dan Pembahasan**

Pembahasan pada kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Pemanfaatan Aplikasi Daring Canva Untuk Pembuatan Konten Gambar Media Sosial Pada Paguyuban Serpong Green Paradise adalah :

- a. Memberikan evaluasi terhadap konten media sosial yang berjalan untuk dibenahi agar dapat menjadi konten berkualitas kedepannya
- b. Memberikan pelatihan dalam membuat konten dan desain yang menarik serta pengenalan aplikasi canva untuk alternative tools yang bisa
- c. Menambah wawasan dan tambahan keterampilan para peserta pelatihan

Pengabdian masyarakat ini melibatkan 3 dosen dengan pembagian tugas masing-masing sebagai berikut :

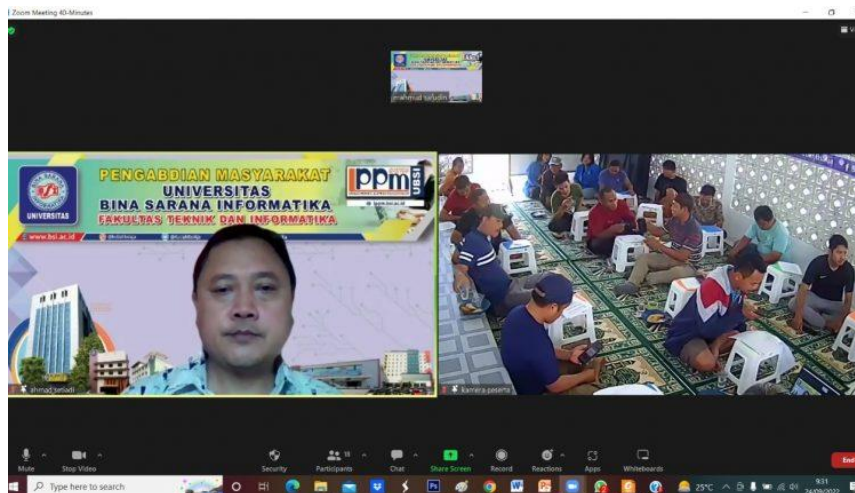
1. Mahmud Safudin, M.Kom. selaku Ketua Pelaksana yang memonitoring dan berkoordinasi dengan para tim pengabdian masyarakat dan mitra serta mengawasi jalannya keseluruhan aktivitas Pengabdian Masyarakat.
2. Achmad Sumbaryadi, M.Kom. selaku Koordinator tutor yang memiliki tugas melakukan pengawasan tanggung jawab dalam pembuatan materi Pengabdian Masyarakat dan tutor dalam pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.
3. Ahmad Setiadi, M.Kom. selaku tim tutor yang menyusun materi Pengabdian Masyarakat dan bertugas sebagai moderator dalam pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode deskriptif (Junaidi, et al., 2021) dilakukan pada hari sabtu, 24 September 2022 jam 09.00 – 11.30 WIB, dengan

sitem Hybrid atau kombinasi online dan offline. Pelaksanaan online menggunakan aplikasi zoom meeting dengan settingan yang sudah dibuat pada link sebagai berikut : <https://us05web.zoom.us/j/3284392109?pwd=U2N6UjVkJZWFLejJrMTdkUitHa1VJZz09> Meeting ID: 328 439 2109, Passcode: cS0cft, sementara yang offline datang langsung ke ruang serbaguna paguyuban SGP.



Gambar 2. Sambutan Ketua Kegiatan



Gambar 3. Pemaparan materi oleh tutor

Hasil pelaksanaan kegiatan dilihat dari beberapa indikator pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Indikator Outcome

No	Indikator	Keterangan			
		Sebelum Kegiatan		Setelah Kegiatan	
		Mengetahui	Belum Mengetahui	Mengetahui	Belum Mengetahui
1	Memahami Aplikasi Canva		√	√	
2	Mengetahui step – step penggunaan Aplikasi Canva		√	√	

No	Indikator	Keterangan			
		Sebelum Kegiatan		Setelah Kegiatan	
		Mengetahui	Belum Mengetahui	Mengetahui	Belum Mengetahui
3	Dapat membuat konten gambar dengan Aplikasi Canva		√	√	

Berdasarkan tabel outcome tersebut dapat disimpulkan keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tiga indikator yaitu para peserta Memahami apa itu Aplikasi Canva, Mengetahui Step by step penggunaan Aplikasi canva dan dapat membuat sebuah konten gambar dengan Aplikasi Canva, sehingga dapat disimpulkan dengan tingkat keberhasilan 100% dengan perbandingan sebelum dan setelah kegiatan.

Selain indikator *outcome* tersebut, kegiatan pelatihan ini juga mendapatkan respon positif para peserta kegiatan yang terekap dari kuesioner yang diisi seperti gambar 4.

Pendapat	Jawaban	
		Saran
Sangat bagus, supaya warganya / lingkungan menambah wawasan dan menjadi lebih baik	dapat dilaksanakan setiap 6 bulan sekali	
Sangat Bagus dan menarik	diadakan kembali	
kegiatan ini sangat bagus dan harus dilanjutkan	persiapan yang harus ditingkatkan	
kegiatan bermanfaat	di tingkatkan kembali	
Dampak positif dan menambah wawasan	-	
sangat bagus dan bermanfaat, menambah wawasan	semoga ada kelanjutannya kedepan	
Rapi, tepat waktu, materi bagus-	-	
sangat bermanfaat	materi selanjutnya lebih ke sosial	
sangat baik untuk menambah wawasan	diadakan kembali di kampung -kampusng	
memberikan dampak positif bagi warga perumahan SGP	bisa diadakan rutin dan sosialisasi jauh jauh hari	
memberikan manfaat yang positif dan membantu menambah ilmu pengetahuan	-	
sudah bagus, bermanfaat	lebih menarik dan persiapan lebih baik	
sangat bermanfaat	-	
Bermanfaat materi yang disampaikan	diadakan kembali	
Baik dan bagus materinya	diadakan kembali	
bermanfaat menambah wawasan	diadakan kembali	

Gambar 4. Hasil Rekap Kuesioner Peserta

**Kesimpulan**

Dengan adanya pelatihan pemanfaatan aplikasi canva ini para pengurus dan anggota paguyuban memahami pentingnya dokumentasi kegiatan yang di laksanakan oleh paguyuban dan dapat membuat konten publikasi media social dengan lebih menarik, sehingga diharapkan dengan adanya konten yang menarik dapat memberikan informasi yang tidak membosankan bagi pembaca maupun pengikut media social Paguyuban.

## Daftar Pustaka

- Bäck, L., Ingman, E., Lalwani, D., Müller, M., Sørensen-Behm, C., & Rosenbröijer, C.-J. (2018). Digital Brand Management: A Company and Consumer Perspective Digital Brand Management: A Company and Consumer Perspective \*. *Arcada Working Papers*. [www.arcada.fi](http://www.arcada.fi)
- Junaidi, A., Yani, A., & Wahyudin, W. (2021). Sosialisasi adaptasi kebiasaan baru di masa Pandemi COVID-19 untuk ibu-ibu PKK Kelurahan Gembor, Tangerang. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 8-12.
- Pakuningjati, lintang anindia. (2015). *Pengelolaan Media Sosial dalam Mewujudkan Good Governance (Studi Kasus Pengelolaan Media Sosial LAPOR! sebagai Sarana Aspirasi dan*.
- Setiawan, wawan. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan* , 1–9.
- Swasty, W. (2016). *Branding Memahami dan Merancang Strategi Merek*.