

## Pelatihan Desain Konten Media Sosial menggunakan Canva

Auliya Rahman Isnain<sup>1\*</sup>, Heni Sulistiani<sup>2</sup>, Dedi Darwis<sup>3</sup>, Ikbal Yasin<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

<sup>2,3,4</sup>Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[aulyarahman@teknokrat.ac.id](mailto:aulyarahman@teknokrat.ac.id), <sup>2</sup>[heni\\_sulistiani@teknokrat.ac.id](mailto:heni_sulistiani@teknokrat.ac.id), <sup>3</sup>[darwisdedi@teknokrat.ac.id](mailto:darwisdedi@teknokrat.ac.id), <sup>4</sup>[ikbalyasin@teknokrat.ac.id](mailto:ikbalyasin@teknokrat.ac.id)

(Auliya Rahman Isnain\* : coessponding author)

Received	Accepted	Publish
6-March-2023	10-March-2023	1-April-2023

**Abstrak**– Banyaknya pengguna media sosial di Indonesia saat ini terutama penggunanya adalah anak muda membuat Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia tertarik membantu dalam memberikan pelatihan desain konten media sosial kepada Siswa SMAN 1 Abung Tinggi Lampung Utara. Tujuan pelatihan ini untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang konten media sosial yang akan dibagikan dengan pengguna lain agar desain konten media yang dibuat lebih menarik dan membangun personal image dari anak muda zaman sekarang. Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah disebar sebelum dan setelah kegiatan, pada saat sebelum kegiatan sebanyak 32 Siswa belum memahami tentang konten media sosial menggunakan aplikasi *canva*. Setelah dilakukan pelatihan dan melakukan pengisian kuisisioner setelah pemaparan materi terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konten media sosial menggunakan *canva* yaitu 57 Siswa paham akan materi yang diberikan serta dapat membuat konten media sosial yang menarik menggunakan aplikasi *canva*.

**Kata Kunci:** Aplikasi; *Canva*; Konten; Media Sosial; Pengabdian

**Abstract**– The large number of social media users in Indonesia today, especially young people, has made the Indonesian Technocrat University Community Service Team interested in helping in providing social media content design training to students of SMAN 1 Abung Tinggi, North Lampung. The purpose of this training is to provide students with an understanding of social media content that will be shared with other users so that the design of media content is made more attractive and builds the personal image of today's youth. Based on the results of the questionnaires that were distributed before and after the activity, at the time before the activity as many as 32 students did not understand social media content using the Canva application. After training and filling out questionnaires, after the presentation of the material, there was a significant increase in the understanding of social media content using Canva, namely 57 students understood the material provided and were able to create interesting social media content using the Canva application..

**Keywords:** Application; Canva; Content; Social media; devotion

### 1. PENDAHULUAN

Aplikasi teknologi informasi merupakan sebuah media dalam menyediakan informasi bagi para pengguna dalam era digital sekarang ini, baik dalam dunia pendidikan, kesehatan, perdagangan, bisnis, serta seluruh bidang telah memanfaatkan aplikasi teknologi informasi untuk mendapatkan sebuah informasi (Pasaribu & Wahyudi, 2023). Perkembangan teknologi informasi telah merubah cara baru dalam kehidupan masyarakat (Pasha et al., 2023), mulai dari penerapan pembelajaran online yang digunakan selama masa pandemi Covid-19 sampai pelayanan terhadap masyarakat telah berubah menjadi digital atau elektronik seperti pendaftaran nasabah bank. Salah satu penerapan yang sering digunakan masyarakat dalam pemanfaatan teknologi adalah media sosial, Sosial media merupakan sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara *online* yang memungkinkan semua orang untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang serta waktu (Isnain et al., 2023; Megawaty et al., 2021). Media sosial menghilangkan batasan-batasan manusia dalam melakukan sosialisasi seperti batasan ruang

dan waktu, batasan jarak, sehingga dengan menggunakan sosial media seseorang dapat berkomunikasi antara 1 dengan yang lainnya tanpa batasan waktu yang ada.

Salah satu model konten dalam media sosial yaitu konten yang berupa gambar. Konten gambar lebih menarik untuk dilihat daripada konten berupa tulisan atau video yang membutuhkan waktu untuk mendapatkan informasi di dalamnya. Walaupun demikian, banyaknya konten berupa gambar di sosial media ternyata juga cepat membuat para pengguna media sosial menjadi jenuh. Akibatnya minat untuk mengetahui informasi melalui sebuah gambar di sosial media akan menurun apabila gambar atau ilustrasi yang ditampilkan tidak begitu menarik. Desain grafis dapat membantu para *content creator* agar desain yang mereka buat menjadi lebih menarik. Menurut wikipedia, desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan.

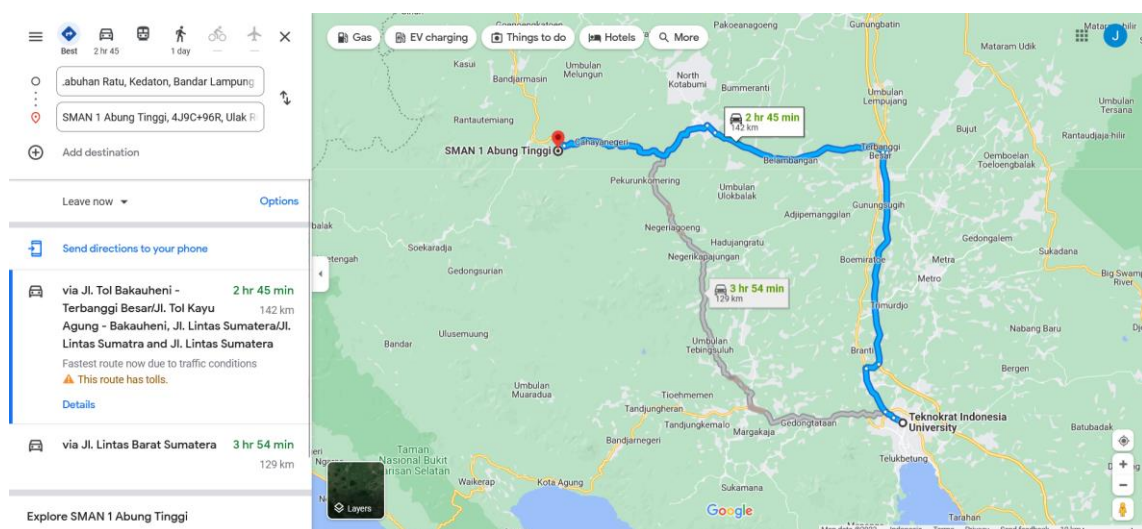
Banyaknya pengguna media sosial di Indonesia saat ini terutama penggunaannya adalah anak muda membuat Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia tertarik membantu dalam memberikan pelatihan desain konten media sosial kepada Siswa SMAN 1 Abung Tinggi Lampung Utara. Tujuan pelatihan ini untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang konten media sosial yang akan dibagikan dengan pengguna lain agar desain konten media yang dibuat lebih menarik dan membangun personal image dari anak muda zaman sekarang.

Desain yang bagus bukanlah desain sekadar indah dan terlihat bagus desain yang baik adalah desain yang isinya dapat dipahami dengan jelas oleh pembaca. Selain itu, agar para pembaca tertarik dengan informasi yang disampaikan, akan lebih baik lagi jika desain yang dibuat memperhatikan kaidah-kaidah atau prinsip-prinsip pembuatan sebuah desain (Migotuwio, 2020). Desain yang menarik tidak hanya dapat menarik minat para pembaca untuk mengetahui informasi di dalam sebuah desain, namun juga dapat memudahkan pembaca dalam mengolah informasi yang terdapat di dalamnya.

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di tempat mitra yaitu SMA Negeri 1 Abung Tinggi, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung, Indonesia. Lokasi tempat pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tempat Pelaksanaan Kegiatan

### 2.2 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 2 Maret 2023 bertempat di SMA Negeri 1 Abung Tinggi Lampung Utara.

### 2.1.1 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah Tim Pengabdian Masyarakat Dosen Universitas Teknokrat Indonesia yang berjumlah 9 orang dan Siswa-siswi SMA Negeri 1 Abung Tinggi beserta para Guru dan Wali Kelas.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

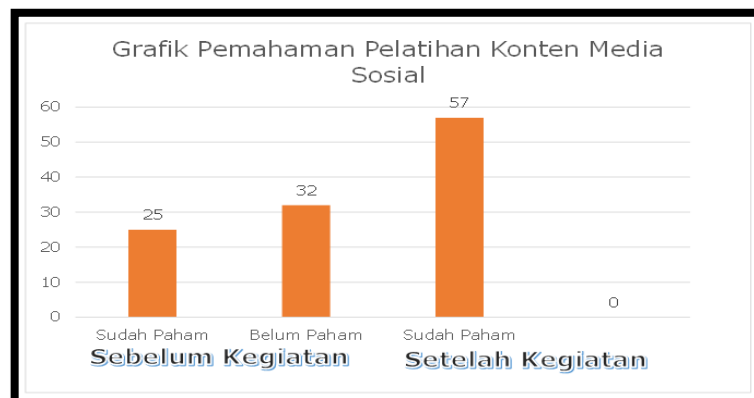
### 3.1 Penjelasan Kegiatan

Dalam desain grafis, bentuk dari sebuah desain dipengaruhi oleh beberapa hal. Bentuk desain ini tentunya akan memengaruhi bagaimana pembaca menangkap isi pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat desain (Rahardjo, 2019). Beberapa hal yang dipelajari dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu bentuk dari sebuah desain. Materi yang diajarkan antara lain

- Size* dan *Scale* merupakan Ukuran objek pada desain yang lebih besar belum tentu akan efektif dalam upaya untuk menyampaikan informasi dari sebuah desain. Pada dasarnya elemen yang lebih besar pada sebuah desain akan menarik perhatian lebih besar daripada elemen yang lebih kecil. Dengan memerhatikan besar kecilnya objek pada sebuah desain, maka akan tercipta keseimbangan dalam desain. Selain itu, hal tersebut juga dapat meningkatkan fokus dari pembaca.
- Color* dan *Contrast* merupakan teknik warna yang kontras biasanya akan lebih menarik perhatian pembaca daripada warna yang kusam. Dengan mengombinasikan warna yang sesuai, desainer dapat meningkatkan fokus pembaca, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik.
- Typography Hierarchy* merupakan pengaturan besar-kecil dan tata letak dari penulisan kata akan menentukan ketertarikan dari pembaca dalam memahami isi desain.
- Alignment* merupakan bagian dari struktur di mana elemen ditempatkan dalam suatu desain. Ini menentukan bahwa komponen visual baik itu teks atau gambar, tidak diposisikan secara asal di seluruh komposisi.
- Perspective* merupakan memanfaatkan perspektif, desainer dapat lebih menampilkan pesan yang ingin di sampaikan kepada audiens. Contohnya adalah dengan mengatur besar kecilnya elemen dalam desain. Objek yang lebih besar akan terlihat lebih dekat daripada objek yang berukuran lebih kecil.

### 3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Kegiatan Pelatihan Desain Konten Media Sosial menggunakan Canva dilakukan untuk melatih 57 siswa/siswi SMA N 1 Abung Tinggi. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan peserta pelatihan di SMA N 1 Abung Tinggi, dilakukan pemberian kuisioner *pre-test* dan *post-test* untuk pemahaman tentang desain konten media sosial sebelum mendapatkan pelatihan dan setelah pelatihan. Berikut hasil rekap kuisioner untuk *pre-test* dan *post-test*. Terdapat 7 poin pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi pelatihan dengan hasil seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Grafik Pemahaman pelatihan Konten Media Sosial

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah disebar sebelum dan setelah kegiatan, pada saat sebelum kegiatan sebanyak 32 Siswa belum memahami tentang konten media sosial menggunakan aplikasi *canva*. Setelah dilakukan pelatihan dan melakukan pengisian kuisioner setelah pemaparan materi terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konten media social menggunakan *canva* yaitu 57 Siswa paham akan materi yang diberikan serta dapat membuat konten media sosial yang menarik menggunakan aplikasi *canva*.

### 3.3 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan yang dilakukan selama kegiatan berlangsung dapat dilihat pada gambar 3 Berikut ini.



**Gambar 3.** Dokumentasi Kegiatan

Dari gambar diatas merupakan kegiatan selama pengabdian masyarakat pada SMA N 1 Abung Tinggi, gambar pertama merupakan sesi pemaparan dari pembuatan konten media sosial menggunakan aplikasi *canva*, dan gambar kedua merupakan sesi foto Bersama dengan para siswa dan guru setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA N 1 Abung Tinggi.

## 4. KESIMPULAN

Salah satu model konten dalam media sosial yaitu konten yang berupa gambar. Konten gambar lebih menarik untuk dilihat daripada konten berupa tulisan atau video yang membutuhkan waktu untuk mendapatkan informasi di dalamnya. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah disebar sebelum dan setelah kegiatan, pada saat sebelum kegiatan sebanyak 32 Siswa belum memahami tentang konten media sosial menggunakan aplikasi *canva*. Setelah dilakukan pelatihan dan melakukan pengisian kuisioner setelah pemaparan materi terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konten media social menggunakan *canva* yaitu 57 Siswa paham akan materi yang diberikan serta dapat membuat konten media sosial yang menarik menggunakan aplikasi *canva*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Teknokrat Indonesia yang telah memberikan hibah Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) tahun pelaksanaan 2023. Kami ucapkan terima kasih juga kepada Kepala Sekolah SMA N 1 Abung Tinggi yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan PkM dengan memberikan pelatihan desain konten media sosial menggunakan *canva* ini.



## **DAFTAR PUSTAKA**

- Isnain, A. R., Putra, A. D., & Setiawansyah, S. (2023). Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 132–136.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104.
- Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.
- Pasaribu, A. F. O., & Wahyudi, A. D. (2023). Used Car Sale Application Design in Car Showroom Using Extreme Programming. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering and Informatics*, 1(1), 21–26.
- Pasha, D., Puspaningrum, A. S., & Eritiana, D. I. E. (2023). Permodelan E-Posyandu Untuk Perkembangan Balita Menggunakan Extreme Programming. *Journal of Data Science and Information Systems (DIMIS)*, 1(1), 1–8.
- Rahardjo, S. T. (2019). *Desain Grafis Kemasan UMKM*. Deepublish.