

**Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Menunjang Kegiatan di Karang Taruna RW 23
Perumahan Permata Tangerang**

*Utilization of the Canva Application to Support Activities at Karang Taruna RW 23
Perumahan Permata Tangerang*

Fatmawati¹, Siti Nur Khasanah², Narti³, Hylenearti Hertiyana⁴

fatmawati.fmw@nusamandiri.ac.id¹, siti.skx@nusamandiri.ac.id², narti.nrx@nusamandiri.ac.id³,
hylenearti.hha@nusamandiri.ac.id⁴

Universitas Nusa Mandiri, Jakarta Timur

Article History:

Received: 15 Juli 2022

Revised : 28 Agustus 2022

Accepted: 30 September 2022

Keywords: Socialization;
Information Technology;
Canva App

Abstract: *The Covid-19 pandemic cannot be said to have ended yet, but life must go on. With the enactment of the new normal, we have started to carry out activities outside the home while still adhering to the health protocols set by the government, since the outbreak of Covid-19, in order to avoid transmission, most activities are carried out online (online). One way to prevent the spread of Covid-19 is by limiting activities. Existing restrictions certainly have a considerable impact, one of which is education. This problem arises and forces all people to be able to innovate and take advantage of existing technology, especially information and communication technology (ICT). ICT has become a lifestyle and also a major requirement in facilitating the implementation of activities. Through this community service, training is carried out using the Canva application in making graphic design activities. The purpose of this activity is for the younger generation in partner locations to understand and be able to use the Canva application properly and correctly.*

Abstrak

Pandemi Covid-19 belum juga bisa dikatakan berakhir, namun kehidupan harus terus berjalan. Dengan diberlakukannya new normal, kita mulai melakukan aktifitas di luar rumah dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yang telah diatur oleh pemerintah, sejak mewabahnya Covid-19, guna menghindari terjadinya penularan, sebagian besar aktivitas dilakukan melalui daring (online). Salah satu cara mencegah penyebaran Covid-19 ini adalah dengan adanya pembatasan-pembatasan dalam melakukan kegiatan. Pembatasan yang ada tentunya memiliki dampak yang cukup besar, salah satunya yaitu pendidikan. Permasalahan itu muncul dan memaksa semua masyarakat untuk dapat berinovasi dan memanfaatkan teknologi yang ada terutama teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK menjadi gaya hidup dan juga kebutuhan utama dalam mempermudah

pelaksanaan kegiatan. Melalui pengabdian masyarakat ini dilakukan pelatihan dengan menggunakan Aplikasi Canva dalam pembuatan desain grafis kegiatan.. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar generasi muda dilokasi mitra dapat memahami dan mampu menggunakan aplikasi canva dengan baik dan benar.

Kata Kunci: Sosialisasi; Teknologi Informasi; Aplikasi Canva

PENDAHULUAN

Pada kondisi sekarang ini teknologi informasi meliputi teknologi komputer dan teknologi komunikasi sangat dibutuhkan bagi para remaja karang taruna, untuk mendukung kegiatan yang ada pada karang taruna diperlukan sebuah pelatihan, agar para remaja karang taruna dapat menggunakan waktu luang yang lebih positif dan kreatif.

Permasalahan yang dihadapi oleh karang taruna RW 23 Perumahan Permata Tangerang yaitu Penggunaan Aplikasi canva belum banyak dikenal oleh remaja salah satunya dalam menunjang pembuatan desain grafis kegiatan dan media sosial. Persoalan yang sering dialami dalam menggunakan media sosial adalah membuat konten yang menarik dan mudah. Upaya untuk memberikan cara membuat konten yang mudah dan menarik adalah dengan menggunakan aplikasi yang menawarkan template-template. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan Canva (Sholeh et al., 2020)

Dalam Peraturan Menteri Sosial Nomor 23 Tahun 2013 tentang Pemberdayaan Karang Taruna Pasal 8, Karang Taruna memiliki tugas bersama-sama dengan Pemerintah, Pemerintah Provinsi, dan Pemerintah Kabupaten/Kota, dan masyarakat untuk menyelenggarakan pembinaan generasi muda dan menyelenggarakan kesejahteraan sosial. Pada peraturan tersebut dijelaskan tentang Pemberdayaan Karang Taruna Pasal 1 ayat (2) menyebutkan: Anggota Karang Taruna yang selanjutnya disebut warga Karang Taruna adalah setiap anggota masyarakat yang berusia 13 (tiga belas) tahun sampai dengan 45 (empat puluh lima) tahun yang berada di desa atau kelurahan atau nama lain yang sejenis. Peraturan Gubernur DKI Jakarta No. 8 Tahun 2012, tentang Karang Taruna mengatur ketentuan yang lebih khusus lagi mengenai karang taruna seperti: organisasi, anggota dan pengurus karang taruna, musyawarah karang taruna, pembinaan, program kerja, keuangan, dan sebagainya

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini dikenalkan pembelajaran penggunaan Aplikasi Canva untuk menyesuaikan kebutuhan kegiatan yang ada pada karang taruna RW 23. Canva merupakan salah satu aplikasi program design online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis dengan mudah tanpa perlu mendesainnya dari awal (Supradaka, 2022). Aplikasi canva ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva bisa didapatkan secara gratis dan juga berbayar.

Tujuan dari kegiatan ini yaitu memberikan pelatihan kepada remaja karang taruna mengenai aplikasi canva dan memberikan pemahaman penggunaan aplikasi canva yang baik dan benar agar dapat menambah ilmu dan pengalaman dibidang teknologi agar lebih kreatif. Sedangkan metode kegiatan pelatihan ini dilakukan berdasarkan pendekatan proses pembelajaran teori dan pembelajaran praktek (Komalasari et al., 2021).

79

Karang Taruna RW 23 Perumahan Permata Tangerang merupakan karang taruna yang berlokasi di Desa Gelam Jaya, Kec. Pasar Kemis kab. Tangerang. Anggota Karang Taruna ini sebagian besar merupakan remaja-remaja yang cukup familiar dengan penggunaan teknologi. Untuk menambah ilmu, wawasan serta pengalaman dibidang teknologi, diberikanlah pelatihan mengenai Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas media bagi anggota Karang Taruna.



Gambar 1. Tempat Kegiatan Karang Taruna RW.023 Perumahan Permata Tangerang

METODE

Tahapan metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, untuk para peserta Karang Taruna RW.023 Perumahan Permata Tangerang yaitu:

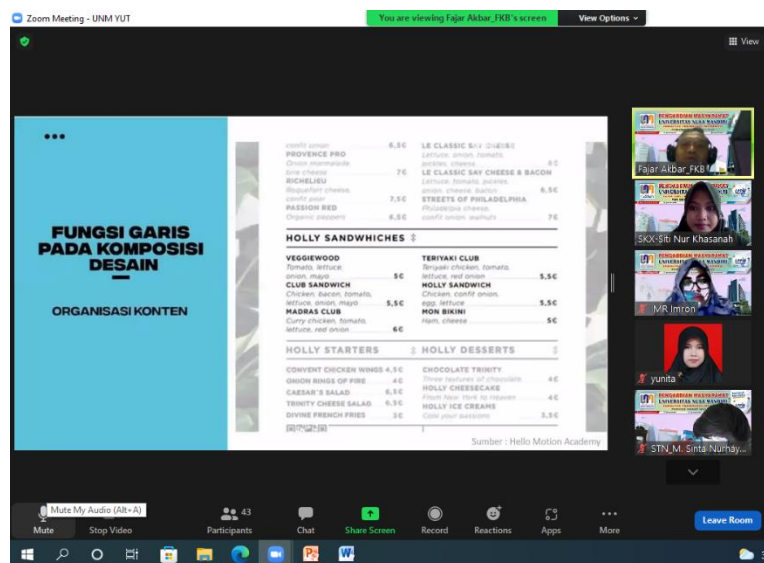
- 1) Perencanaan Kegiatan Merencanakan dimana lokasi dan mitra kegiatan pengabdian masyarakat khususnya yang membutuhkan bantuan dalam dunia teknologi informasi, pada kegiatan Pengabdian Masyarakat ini kami kami adakan di Karang Taruna RT 14 RW 01 Rusun Rawa Buaya, Cengkareng, Jakarta Barat
- 2) Analisa kebutuhan Mitra Menanyakan kepada mitra apa saja yang sangat dibutuhkan pada saat ini, dari hasil analisa, didapatkan kebutuhan dari Mitra adalah mengenai pentingnya Literasi Digital terutama untuk anak-anak remaja
- 3) Pembuatan dan Pengajuan Proposal Setelah mitra menyampaikan permasalahan yang ada, maka tim dari dosen Universitas Nusa Mandiri menyusun proposal LPPM Universitas Nusa Mandiri untuk kemudian disetujui oleh LPPM Universitas Nusa Mandiri
- 4) Persiapan Modul sebagai Bahan Ajar Penyiapan bahan materi yang akan disampaikan kepada mitra dengan berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra yaitu Sosialisasi Pentingnya Literasi Digital Bagi Kaum Millennial

- 5) Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Menyiapkan peralatan seperti Flyer, Virtual Background dan akun zoom terkait dengan pelaksanaan yang dilakukan secara daring
- 6) Pelaksanaan Tutor memberikan materi edukasi dan pengarahan yang berkaitan dengan masalah pada mitra, kemudian Setelah pemaparan materi diadakan sesi tanya jawab kepada para peserta
- 7) Pembuatan laporan Melaporkan kembali ke LPPM Nusa Mandiri bahwa acara pengabdian masyarakat telah Selesai untuk kemudian di setujui oleh pihak LPPM

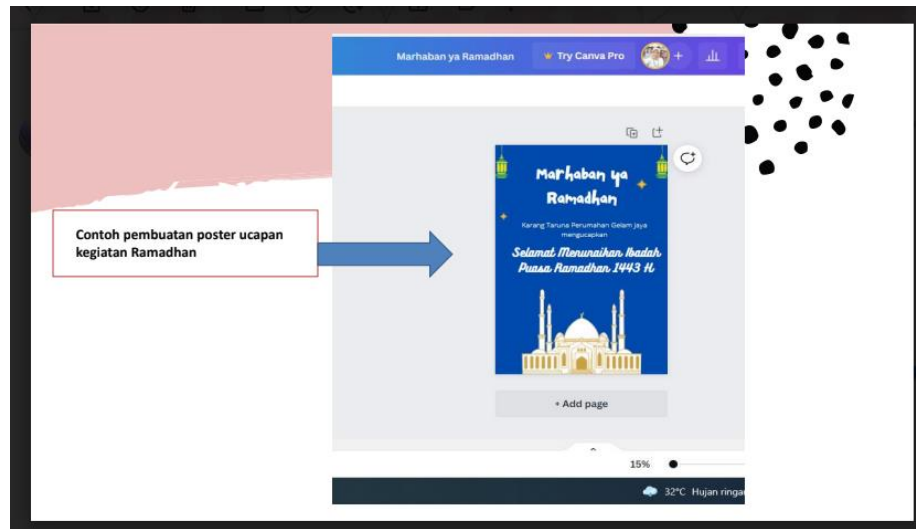
Metode kegiatan pelatihan dan edukasi ini berupa penyampaian materi secara online dankemudian diberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan tanya jawab maupun diskusiseputar materi yang disampaikan.

HASIL

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang diketuai oleh Ibu Fatmawati, M.Kom dibantu oleh 3 dosen lainnya yaitu Ibu Siti Nur Khasanah, M.Kom, Hylenarti Hertiana, M.Kom dan Ibu Narti, M.Kom. Kegiatan Pengabdian tersebut dibantu juga oleh 5 mahasiswa dari Program Studi Sistem Informasi yaitu Ilham Qurbeni, Maria Pradista Paba, Siti Koningah, Anita Pujiati dan Kustono. Kegiatan berupa penyuluhan mengenai pemanfaatan dan cara menggunakan aplikasi canva dengan baik serta dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat dalam pembuatan desain dalam mendukung kegiatan di Karang Taruna. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar dan dihadiri 13 orang dari target peserta 15 orang. Peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini, hal ini terlihat dari peserta yang mengikuti kegiatan ini dari awal hingga akhir acara. Acara dimulai dengan pembukaan sambutan dari perwakilan panitia, dilanjutkan dengan sambutan dari Fikri selaku Ketua Karang Taruna RW 23 Perumahan Permata Tangerang. Setelah itu dilanjutkan dengan pemaparan materi dari tutor dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan oleh tutor.



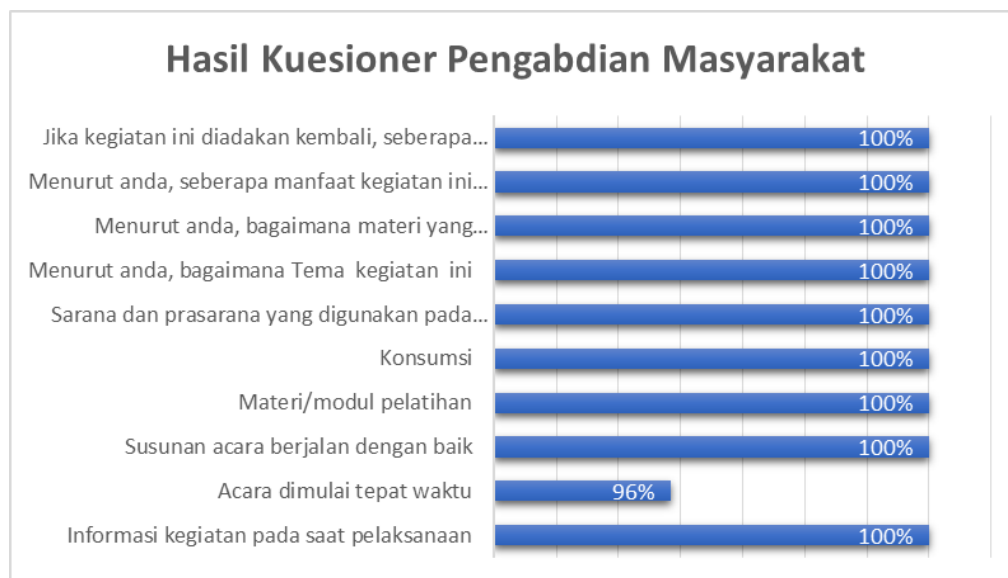
Gambar 2. Penyampaian materi oleh tutor



Gambar 3. Contoh pembuatan poster ucapan Selamat Berpuasa menggunakan Canva

Gambar 3 merupakan contoh dari pembuatan poster menggunakan aplikasi canva, jadi setelah pemaparan materi, tutor langsung mengimplementasikan contoh desain posternya sehingga peserta bisa lebih memahami materi yang disampaikan oleh Tutor.

Di sesi terakhir, peserta diminta untuk mengisi kuesioner untuk mengukur keberhasilan kegiatan yang diadakan demi perbaikan di masa yang akan datang. Berdasar kuesioner yang telah diisi oleh peserta diperoleh hasil hampir semua peserta merasakan puas dengan kegiatan ini. Hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil Pengisian Kuisisioner Kegiatan Pengabdian Masyarakat

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah dilakukan adalah peserta yang mengikuti kegiatan Pengabdian Masyarakat sangat senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan workshop penggunaan aplikasi canva dan materi yang disampaikan oleh tutor juga sangat menarik sehingga peserta terlihat sangat fokus dalam mengikuti kegiatan, dari hasil kegiatan pelatihan peserta langsung mengimplementasikan dalam pembuatan reklame kegiatan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh panitia pengabdian masyarakat ini baik dosen maupun mahasiswa Universitas Nusa Mandiri. Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada pengurus Karang Taruna RW 23 Perumahan Permata Tangerang yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71–77. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.