https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JIPM
Volume 3 | Nomor 1 | Januari |2025
e-ISSN: 2985-7473

DESAIN IKLAN MENARIK DENGAN APLIKASI CANVA PADA REMAJA YAYASAN BAITUL KARIM

[1*]**Chrisantus Tristianto,** [2]**Eko Suharyanto,** [3]**Santosa Wijayanto**
Universitas Pamulang, Banten, Indonesia
dosen01513@unpam.ac.id, dosen01830@unpam.ac.id, dosen02683@unpam.ac.id

Keywords:
Informasi, Design, Poster

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat, baik teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi semua aspek kehidupan. Terlebih lagi pada era new normal akibat pandemi virus corona menuntut semua orang untuk selalu update dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu perkembangan teknologi dan informasi juga harus diimbangi dengan perkembangan desain yang berkualitas. Desain grafis lahir dari kebutuhan komunikasi antar manusia melalui media visual yang dimulai dari abad ke-19 hingga jaman modern (Dewojati, 2015). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu canva. Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android. Ada beberapa kelebihan canva seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah krativitas, lebih menghemat waktu dalam desain, praktis, memiliki kualitas gambar dengan resolusi yang baik, dapat mendukung kolaborasi, bisa mendesain dengan PC atau Android, dan hasil dapat diunduh dalam bentuk jpg dan pdf (Tanjung & Faiza, 2019). Poster merupakan suatu media publikasi yang memadukan antara tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak. Poster yang digunakan sebagai media atau perantara dapat digunakan untuk menyampaikan pesan baik secara umum maupun secara khusus dalam pembelajaran. Sebagai generasi milenial siswa juga perlu melatih skill mereka terutama pada bidang desain grafis karena pada zaman sekarang ini desain grafis sangat dibutuhkan seperti pada pembuatan poster yang berguna untuk memberikan suatu informasi.

Keywords:
Community Service, Mentoring, Halal Literacy, Street Vendors, MSMEs

Abstract

The development of technology today is advancing rapidly, with information and communication technologies influencing all aspects of life. Particularly in the new normal era due to the COVID-19 pandemic, everyone is required to stay updated in using information and communication technologies. Furthermore, the advancement of technology and information must also be balanced with the development of quality design. Graphic design emerged from the need for

communication between humans through visual media, which began in the 19th century and continues into the modern era (Dewojati, 2015).
One application that can be used in this regard is Canva. Canva was founded by Melanie Perkins in 2012. It is a graphic design application tool that helps beginners create, design, or edit designs online. These designs can range from greeting cards, posters, brochures, infographics, to presentations. Canva is available in several versions, including web, iPhone, and Android. Canva offers several advantages, such as providing a variety of attractive graphic design templates, fostering creativity, saving time in the design process, being practical, offering high-quality image resolution, supporting collaboration, and allowing users to design on either PCs or Android devices. The resulting designs can also be downloaded in JPG or PDF formats (Tanjung & Faiza, 2019). A poster, for instance, is a form of publication media that combines text, images, or a combination of both with the aim of conveying information to the public. Posters used as media or intermediaries can deliver messages either generally or specifically, such as in educational contexts. As part of the millennial generation, students also need to hone their skills, particularly in graphic design, because graphic design is highly in demand today. For example, creating posters can be an effective way to deliver information
.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat dan hampir telah mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Dalam era teknologi informasi ini ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Perkembangan yang terjadi juga sangat berpengaruh terhadap kegiatan-kegiatan yang ada. Salah satu kebutuhan pokok manusia saat ini adalah adanya pendidikan, sehingga tidak heran sebagian manusia rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk mendapatkan pendidikan yang baik.

Proses pembelajaran di sekolah tidak lepas dari pendekatan, metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketepatan metode ataupun media yang digunakan akan sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran ialah dari capaian pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah memahami atau menguasai matari pembelajaran. Menurut Sinsuw dan Sambul (2017), perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*.

Sehingga diyakini bahwa pendidikan begitu sangat berguna bagi kehidupan manusia. Menurut Sukoco (2014: 216) pendidikan adalah dilakukan oleh orang dewasa termasuk di dalamnya guru, membantu anak didik mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Bunyi undang-undang ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan baik formal maupun non formal.

METODE DAN PELAKSANAAN

Desain pemecahan masalah Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan sebuah rencana yang merinci kegiatan yang akan dijalankan untuk membantu memecahkan masalah tertentu dalam masyarakat. Pemecahan masalah ini fokus pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan remaja putra putri dalam belajar aplikasi canva sebagai untuk belajar dan membuat poster.

Kegiatan ini akan mencakup berbagai tahap, seperti penyuluhan dan pelatihan kepada remaja putra dan putri yang akan diadakan di Yayasan Baitul Karim Bambu Apus Pamulang. Kegiatan ini diberi nama "Desain Iklan Menarik Dengan Aplikasi Canva Pada Remaja Yayasan Baitul Karim". Materi yang akan disampaikan melibatkan pemahaman tentang aplikasi canva, cara membuat poster dan insert gambar, serta sesi tanya jawab dan penutupan.

Pelaksanaan kegiatan ini telah dijadwalkan pada hari Rabu, tanggal 20 Nopember 2024, di lokasi Yayasan Baitul Karim Pamulang, Tangerang Selatan, Banten.

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan luaran yang dapat diukur dan bermanfaat bagi para anggota remaja putra putri. Target luaran mencakup kemampuan mereka untuk menggunakan canva sebagai media promosi dalam pembuatan poster di komunitas mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hal ini mitra sangat baik dalam menyambut kegiatan ini, mitra berharap kegiatan ini dapat menjadi kegiatan berkesinambungan dalam meningkatkan kegiatan di Yayasan Baitul Karim. Sehingga dapat membantu tingkat kualitas remaja putra putri Yayasan Baitul Karim tersebut.

Evaluasi Program kegiatan PKM ini berupa kuesioner kegiatan, dimana hasil kuesioner tersebut akan menjadi pedoman evaluasi dan kegiatan selanjutnya. Persiapan Sarana dan Prasarana yang digunakan adalah Ruang Pertemuan, Koneksi Internet, Banner/Poster, Sound Sistem, Sertifikat, Printer dan Alat Tulis Kantor, Flashdisk, Plakat dan Souvenir, Publikasi, Laptop dan Handphone masing-masing anggota pengabdi.

Solusi yang ditawarkan untuk memenuhi harapan yang dihadapi mitra secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan yakni:

1. Memberikan pelatihan dan training kepada Bapak Bapak Yayasan Baitul Karim.
2. Melakukan kontrol kemajuan dari kegiatan yang telah dilaksanakan, bisa dengan tanya jawab pada peserta atau dengan memberikan kuesioner hasil kegiatan.
3. Mencari dan menemukan atau mengidentifikasi kendala baru yang akan muncul dari kegiatan yang telah berlangsung. Dimana hasil dari penemuan akan dijadikan kegiatan PKM selanjutnya dalam menyelesaikan masalah atau harapan mitra dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan siswa supaya bisa menjadi manfaat bagi semuanya sesuai harapan yang akan dicapai.

Kegiatan PKM tersebut di ketuai oleh Chrisantus Tristianto, S.T, M.Kom, dan beranggotakan 2 Dosen dari Prodi Sistem Informasi, yaitu Eko Suharyanto, S.T, M.Kom dan Santosa Wijayanto, S.T, M.Kom. Selain beranggotakan Dosen, kegiatan PKM melibatkan juga 5 Mahasiswa Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang yang berkontribusi membantu kelancaran selama proses PKM.

Pada kesempatan PKM ini, dihadiri oleh 50 peserta dimana peserta merupakan remaja putra dan putri dari Yayasan Baitul Karim Kel. Bambu Apus Kec. Pamulang Tagerang Selatan. Dapat dilihat dari para remaja yang sangat bersemangat mengikuti pemaparan kegiatan tersebut. Bahkan, peserta melontarkan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan PKM ini.

Gambar 1 : Foto Bersama

Gambar 2 : Panitia

KESIMPULAN

Alhamdulillah, kegiatan PKM dapat terlaksana dengan baik, berikut adalah hasil dari penilaian yang berdasarkan kuisioner berupa Google Form yang isinya adalah kesan dan pesan para peserta dan diisi oleh peserta setelah acara berlangsung, diantaranya :

Dari peserta pelatihan aplikasi canva yang ikut serta yakni remaja Yayasan Baitul Karim merespon hangat dan mengapresiasi yang mendalam terhadap pelatihan tersebut.

Pada pemaparan materi canva mengaktualkan remaja Yayasan Baitul Karim untuk lebih berkualitas. Tersampaikannya materi pelatihan yang menunjukan adanya respon positif yang diberikan pada pelatihan tersebut.

Respon positif yang ditimbulkan oleh peserta dari pelatihan yang dilakukan panitia mendapatkan pengetahuan baru remaja Yayasan Baitul Karim dan menjadi kebanggaan tersendiri bagi peserta pelatihan karena mendapatkan sertifikat keikut sertaan pada kegiatan yang sudah diselenggarakan oleh panitia

Namun, untuk meningkatkan manfaat dari kegiatan ini, beberapa saran dapat dipertimbangkan. Pertama, adanya pelatihan tingkat lanjutan setelah kegiatan ini selesai dapat membantu peserta untuk menjelajahi aspek-aspek lebih dalam tentang canva propesional. Kedua, perlu dilakukan evaluasi dan pemantauan setelah sistem usulan diterapkan, dengan tujuan untuk memastikan perbaikan yang berkelanjutan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di masa depan. Terakhir, kerja sama antara tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang dan Ketua Yayasan Baitul Karim harus ditingkatkan, sehingga mereka dapat bersama-sama mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan baru yang mungkin muncul dari kegiatan PKM yang telah berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Abdimas Siliwangi, 4 (2): 335-343 Setiawan, B.A., dan Jatmikowati, T.E. 2021. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *Abdi Indonesia*, 1(1):1-8

Cahyani, A. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*. 3(1).

Febrianto, G.L., Sulton., dan Praherdiono, H. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran

Oktaviana Vince Mete, R. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Untuk Menunjang Kreatifitas Siswa Sma Negeri 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.

Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Resmini, S., Satriani, I., dan Rafi, M. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.

Setya Resmini, I. S. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris . Abdimas Siliwangi .

Silvia Djonnaidi, N. W. (2021). Pengaruh Media Poster Digital Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Terhadap Kemampuan Berbicara Mahasiswa . JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)

Sinsuw, A.A.E., dan Sambul, A.M. 2017. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(3), 105-110.

Tanjung, R.E., dan Faiza, D. 2019. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.

untuk Pelatihan Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 149- 157.

Wartomo, W. 2016. Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VII*, (November).

Yana Adharani, R. L. (2020). Pelatihan Pembuatan Flyer Promosi untuk Menunjang Digital Marketing pada Klinik Kesehatan . semnaskat.