

Komunikasi Kreatif Remaja Melalui Pemanfaatan Media Digital Canva Di Kelurahan Meruyung-Depok

Ana Kuswanti¹, Nurhafifah Matondang², Airlangga Surya Kusuma³

¹²³Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

anakuswanti@upnvj.ac.id¹, nurhafifahmatondang@upnvj.ac.id²

airlanggasuryak@upnvj.ac.id³

ABSTRAK

Pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi (PT) salah satunya dengan melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Artikel ini menguraikan pelaksanaan PKM pada kelompok remaja di Kelurahan Meruyung-Depok, melalui media canva agar remaja memiliki kegiatan positif dengan melakukan komunikasi kreatif. Kegiatan dilakukan untuk mendorong agar komunikasi kreatif yang dilakukan oleh remaja dapat berkembang secara berkesinambungan dengan memanfaatkan media digital Canva. Berdasarkan alasan mendasar dalam melakukan komunikasi kreatif merupakan urgensi di era digital saat ini agar remaja dapat memanfaatkan media secara positif. Kegiatan komunikasi kreatif bagi remaja ini bertujuan agar remaja lebih berkreasi dalam menggunakan media digital Canva. Jumlah peserta yang hadir mengikuti kegiatan PKM sejumlah 25 remaja, dan semuanya aktif turut dalam pelatihan pemanfaatan media digital Canva. Harapannya dengan diberikan pelatihan komunikasi kreatif dengan memanfaatkan media Canva, dapat mendatangkan income apabila remaja memiliki skill dan diasah lebih kreatif lagi, serta memberanikan diri untuk membuka suatu peluang usaha mandiri dengan menawarkan jasa desain. Membuat desain, seperti spanduk, banner, kartu ucapan, kartu nama, stiker, dan lain sebagainya. Canva merupakan sebuah tools desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android. Teknologi yang semakin canggih, dapat membuat remaja dapat berkreasi tanpa harus memiliki skill tertentu maupun melakukan instalasi aplikasi. Salah satu kelebihan tools canva ini ialah anda hanya perlu melakukan drag and drop gambar maupun animasi yang telah tersedia tanpa harus mendesain ulang dari awal gambar.

Kata kunci : canva, remaja kreatif, media desain

ABSTRACT

The implementation of the Tri Dharma of Higher Education (PT) is one of them by conducting Community Service (PKM) activities. This article describes the implementation of PKM in youth groups in Meruyung-Depok village, through Canva media so that teenagers have positive activities by conducting creative communication. The activity is carried out to encourage creative communication carried out by teenagers to develop sustainably by utilizing Canva's digital media. Based on the basic reasons, creative communication is an urgency in today's digital era so that teenagers can take advantage of the media positively. This creative communication activity for teenagers aims to make teens more creative in using Canva digital media. The number of participants who attended the PKM activity was 25 teenagers, and all of them actively participated in the training on using Canva's digital media. The hope is that by being given creative communication training using Canva media, it can bring in income if teenagers have skills and are honed more creatively, and dare to open up an independent business opportunity by offering design services. Create designs, such as banners, banners, greeting cards, business cards, stickers, and so on. Canva is a graphic design tool that bridges users so they can easily design various types of creative designs online. Starting from designing greeting cards, posters, brochures, infographics, to presentations. Canva is currently available in multiple versions, web, iPhone, and Android. Increasingly sophisticated technology can make teenagers able to be creative without having to have certain skills or install applications. One of the advantages of this Canva tool is that you only need to drag and drop images and animations that are already available without having to redesign from the beginning of the image.

Keyword : canva, creative youth, design media

1. PENDAHULUAN

Membangun bangsa salah satunya adalah dengan membangun generasi muda yang tangguh, memiliki kompetensi, cerdas, dan tangguh dalam menghadapi problematika kehidupan. Usia remaja merupakan usia yang produktif dalam mengembangkan minat bakat bidang kreatif, di era revolusi industri 4.0. Pemuda milenial dituntut harus mampu untuk berinovasi dan berprestasi agar dapat bersaing di era globalisasi. Masa pandemi covid 19 menuntut semua aktivitas harus mampu menguasai teknologi sebagai tools yang memudahkan dalam mempercepat selesainya pekerjaan. Desainer grafis (*graphic designer*) adalah profesi yang pekerjaannya menciptakan ilustrasi, fotografi, tipografi, atau grafik motion baik untuk media cetak atau online dan karyanya digunakan untuk tujuan tertentu entah untuk iklan atau yang lainnya. Banyaknya jenis-jenis desain grafis memudahkan para remaja di era saat ini untuk memilih prospek kerja sesuai minat mereka.

Remaja perlu didorong dan diberikan pelatihan dalam memanfaatkan peluang dan tantangan di era digital saat ini, yaitu dengan komunikasi kreatif dengan memanfaatkan media digital Canva. Tujuan kreativitas remaja adalah mengasah kemampuan untuk menciptakan dan mewujudkan gagasan baru khususnya dengan media digital. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam upaya membuka lapangan kerja baru, karena kreativitas sebagai suatu acuan utama dalam memperoleh suatu pekerjaan yang layak bagi kehidupan mendatang.

Kreativitas juga menentukan pola pikir dan karakter seseorang. Kreativitas memiliki peranan yang sangat penting karena memberikan berbagai manfaat bagi kehidupan manusia. Kreativitas memberikan andil yang sangat besar dalam setiap kesuksesan. Terdapat beberapa manfaat kreativitas dalam kehidupan sehari-hari: meningkatkan keunggulan kompetitif, meningkatkan produktivitas, mengatasi masalah, mengatasi kegagalan, mengatasi kebosanan (Esyani, 2015).

Menurut Clark (1988) mengemukakan karakteristik kreativitas adalah (1)Memiliki disiplin diri yang tinggi; (2)Senang berpetualang; (3)Memiliki wawasan yang luas; (4)Mampu berpikir periodis; (5)Memerlukan situasi yang mendukung; (6)Sensitif terhadap lingkungan; (7)Memiliki nilai estetika yang tinggi, sehingga dapat menghasilkan produk yang bisa meningkatkan ekonomi keluarga. Industri berbasis kreatifitas sudah semakin populer, memberikan peluang kepada banyak anak muda (remaja) yang ingin bekerja ke dalam dunia profesi dengan tingkat kreativitas dan kemandirian yang tinggi.

Berkembangnya industri konten digital dan keberadaan media sosial diberbagai macam media online dan media sosial menjadi suatu keuntungan dalam keterbukaan kecepatan penyampaian informasi sehingga informasi akan semakin banyak tercipta. Industri kreator konten merupakan industri yang sangat menjanjikan dan berkembang. Ide kreatif terus dibutuhkan untuk bisa menjangkau khalayak milenial secara terintegrasi dapat berperan dalam implementasi *marketing communications*, *Public Relations*, *advertising*, media, maupun media sosial, sehingga setiap perusahaan akan memastikan aspek komunikasi mereka dapat bekerja secara efektif.

Desain merupakan salah satu komponen sebagai tolak ukur kesuksesan campaign marketing. Bahkan, tidak jarang kita melihat iklan yang unik dan nyeleneh baik di televisi maupun di sosial media. Tujuannya biasanya sebagai brand awareness atau menarik perhatian calon pembeli. Namun, jika anda ingin memiliki design yang berkualitas namun tidak punya cukup skill untuk menggunakan corel draw atau photoshop maka canva adalah solusinya.

Canva dapat membantu anda membuat desain tanpa perlu menginstall aplikasinya. Didalam tools canva juga banyak terdapat design dan animasi yang bisa dengan mudah kita 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.

Berdasarkan uraian tersebut, maksud dari komunikasi kreatif bagi remaja merupakan usaha dalam mengembangkan kreativitas remaja, dalam hal ini bertujuan secara lebih khusus menggunakan teknologi informasi digital Canva. Pemberdayaan remaja di wilayah kelurahan Meruyung agar lebih produktif dan mampu meningkatkan kreativitas desain diharapkan dapat membuka lapangan kerja baru. Kegiatan skemanya akan dilakukan dengan pendampingan melalui kegiatan “Komunikasi Kreatif Remaja_Media Digital Canva” (KKR_MDC), dan juga pendampingan untuk langkah implementasi di *platform ecomerce* atau pemasaran melalui *digital marketing*. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya program pelatihan yang dilakukan agar remaja kelurahan Meruyung dapat memiliki daya saing yang cukup di dunia industri.

2. PERMASALAHAN

Permasalahan dalam hal mengurangi kenakalan remaja terhadap kecanduan main game dengan daget, salah satunya adalah dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kreativitas pada remaja di lingkungan kelurahan Meruyung-Depok-Jawa Barat, maka perlu dilakukan pendampingan dalam “KKR_MDC”. Untuk itu maka dalam kegiatan program kemitraan masyarakat ini perlu menciptakan daya komunikasi kreatif Remaja “KKR_MDC” yang bernilai efektif dan produktif. Mengimplementasikan Program “KKR_MDC” ini agar bisa mendorong keberdayaan yang bernilai komunikasi kreatif dan efektif bagi remaja di kelurahan Meruyung-Depok.

3. METODOLOGI

Metode pelaksanaan pada program komunikasi kreatif untuk menciptakan daya komunikasi kreatif Remaja “KKR_MDC” yang ingin dicapai dari PKM ini yaitu dengan perancangan kegiatan yang bernilai

lebih efektif. Perancangan Program “KKR_MDC” pemanfaatan media digital canva ini bisa mendorong keberdayaan yang mampu menciptakan daya komunikasi kreatif Remaja “KKR_MDC” yang bernilai efektif dan produktif di kelurahan Meruyung-Depok dengan cara menggugah daya kreatif melalui pelatihan baik *soft skill* maupun *hard skill*. Mendorong dalam memperkuat daya komunikasi kreatif remaja melalui program “KKR_MDC” pemanfaatan media digital Canva yang bernilai efektif untuk menciptakan enterpreneurship melalui pelatihan dan pendampingan. Tujuan dan harapan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat remaja meruyung adalah terciptanya kreativitas remaja dalam desain grafis dan meningkatkan rasa percaya diri dari hasil karya yang telah dikerjakan oleh remaja. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan sebagai berikut : (1) Pemateri mempersiapkan bahan teori yang akan disampaikan, (2) Demo contoh hasil desain dengan menggunakan canva, (3) Tanya jawab dengan peserta pelatihan, (4) Praktikum langsung oleh peserta pelatihan.



Gambar 1 Diagram Alir Kegiatan Pelatihan “KKR_MDC”

1). Persiapan Pelatihan dan Pendampingan Berdasarkan analisis dan identifikasi permasalahan di lokasi PKM, maka Tim ABDIMAS dari UPN Veteran Jakarta melakukan Langkah lebih lanjut dengan melakukan persiapan acara pelatihan dan pendampingan Program “KKR_MDC” menciptakan daya komunikasi kreatif Remaja “KKR_MDC” yang bernilai efektif dan produktif. Kegiatan persiapan pelatihan diawali dengan pembukaan, sedikit pemberian materi terkait pemahaman mengenai komunikasi kreatif Remaja “KKR_MDC” yang bernilai efektif dan produktif di kelurahan Meruyung-Depok dengan cara menggugah daya kreatif melalui pelatihan baik *soft skill* maupun *hard skill*.

Komunikasi kreatif ini merupakan suatu kegiatan untuk kelompok remaja, sehingga remaja perlu memahami cara membuat suatu

kreatifitas dengan menggunakan pemanfaatan media Canva. Siklusnya dimana remaja secara individu melakukan praktik baik dengan menggunakan media handphone atau computer/laptop dalam mempraktikkan kegiatan ini. Pelaksanaan kegiatan pelatihan merupakan proses, praktik kegiatan implementasi komunikasi kreatif melalui pemanfaatan media “KKR_MDC” merupakan *goal* yang dapat menciptakan output dan mampu mendatangkan keuntungan outcome. Hal tersebut dapat terealisasi apabila remaja mampu membuat desain suatu konten yang menarik dengan menggunakan Canva, yakni dengan modal yang minimal, tetapi dengan kreativitas yang tinggi mampu mendatangkan selery yang tinggi. Kelompok komunikasi kreatif remaja mampu meningkatkan selanjutnya secara mandiri dan dapat menawarkan jasa desainnya kepada khalayak melalui media in formasi, bisa dengan menggunakan Instagram, youtube, atau melalui group whatsapps. Perluasan jasa “KKR_MDC” harapannya dapat meningkatkan hal positif dalam menggunakan media digital dsan sekaligus mampu mendatangkan keuntungan secara finansial.

2) Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Implementasi kegiatan pengabdian masyarakat ini, akan dilakukan pelatihan dan pendampingan secara langsung bersama mitra dalam pelatihan komunikasi kreatif melalui pemanfaatan media “KKR_MDC” mencoba mengakses secara langsung praktik membuat sebuah desain bisa gambar flyer, spanduk, brosur dan lain sebagainya. Trainer yang akan mengisi kegiatan worksop adalah dari tim pengabdian masyarakat UPN Veteran Jakarta yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.



Gambar.2. Tahapan pelaksanaan pelatihan Canva

3) Partisipasi dari Kelompok Remaja Komunikasi Kreatif

Kegiatan PKM ini secara penuh melibatkan partisipasi remaja di Rt.13 Kelurahan Meruyung, kegiatan bertempat di Aula Masjid Al-Muhajirin. Remaja yang hadir semuanya turut aktif dalam mengikuti pelatihan. Adapun langkah menggunakan canva sebagai berikut :

1. Sign-up ke canva pada link <https://www.canva.com>. Untuk registrasi terdapat beberapa pilihan melalui facebook,

gmail dan mengisi data langsung pada akun canva.

2. Tahapan selanjutnya canva akan meminta pengguna memilih sebagai pengajar, pelajar, personal atau untuk kebutuhan bisnis.
3. Langkah berikutnya pengguna dapat melakukan demo dan memilih jenis desain dengan berbagai macam jenis dimensi layout yang sudah disesuaikan untuk platform. Beberapa contoh kategori yang mereka sediakan adalah *social media posts, documents, blogging, ebooks, infographics, marketing materials, events, dan ads.*
4. Pilih gambar yang akan digunakan pada lembar kerja berwarna putih yang terdapat pada sisi kanan sebagai area desain.
5. Langkah terakhir desain sesuai dengan keinginan, pada langkah ini pengguna hanya melakukan drag and drop fitur-fitur canva pada template sebagai area kerja.

4. Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring dilakukan agar proses kegiatan dapat keberlanjutan, agar remaja yang bergabung dalam Karang Taruna di Rt. 13 Meruyung mampu meningkatkan kemampuan kreatif dalam menggunakan aplikasi Canva dengan berlatih lebih intensif dalam memanfaatkan teknologi digital yang dilakukan baik menggunakan telepon seluler atau laptop secara lebih positif. Bagi yang sudah bisa menggunakan aplikasi Canva agar lebih kreatif lagi untuk menggunakan aplikasi sebagai suatu keterampilan yang dapat memperoleh penghasilan. Tersebut dimaksudkan agar remaja masjid dan juga remaja karang taruna memiliki kegiatan yang positif, daripada hanya menggunakan telepon seluler mereka untuk main game online atau hal-hal yang kurang bermanfaat lainnya.

Kegiatan PKM ini juga bertujuan agar mampu memberikan motivasi bagi remaja agar dapat membuka peluang lapangan kerja secara mandiri dengan kreatif yang telah dilatih dan dapat dikembangkan secara lebih luas dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas. Berikut dibawah ini langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat desain menggunakan Digital Canva.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain aplikasi Canva dilakukan pada remaja Karang Taruna di RT.13

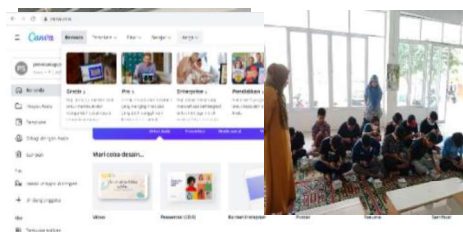
Kel.Mruyung. Sebelum pelaksanaan kegiatan dilakukan, tim pengabdian membuat merancang materi pelatihan terlebih dulu, Pelatihan komunikasi kreatif melalui pemanfaatan media digital Canva atau “KKR_MDC”. Kegiatan dilakukan pada tanggal 8 Juli s/d 15 Juli 2022. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pelatihan dan pendampingan aplikasi Canva ini adalah:

1. Observasi terhadap mitra untuk mengetahui kemampuan dan penguasaan penggunaan aplikasi Canva. Pada kegiatan ini, tim meminta kepada mitra untuk memberikan keterangan terkait kemampuan dan peminatan pada aplikasi Canva, apakah mereka sudah mengenal aplikasi Canva atau belum. Jika sudah sejauh mana bisa menggunakan aplikasi Canva dalam kegiatan sehari-hari untuk suatu desain produk atau semacam contoh membuat flyer, spanduk, ucapan dalam suatu peringatan 17 Agustus, dan lain sebagainya.
2. Memberikan penjelasan tentang aplikasi Canva, apakah remaja memang sudah mengenal aplikasi tersebut, atau belum, dan sejauhmana sudah dapat menggunakan aplikasi Canva tersebut.
3. Remaja diminta untuk membuat suatu account Canva, dan login di <https://www.canva.com>, dan remaja diberikan pilihan boleh dengan facebook, atau Gmail.

Langkah selanjutnya adalah dilakukan evaluasi, setelah pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan secara Bersama dengan mitra kelompok remaja. Apakah mereka memahami semua penjelasan yang diberikan terkait manfaat dan kegunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas remaja dan berorientasi positif serta dapat menjadikan suatu lapangan kerja baru bagi remaja. Memberikan penyadaran bahwa kreativitas sangat penting bagi remaja, Remaja bisa secara mandiri membuka lapangan kerja, dengan menawarkan jasa contoh pembuatan banner, spanduk, flyer kegiatan atau hal lain seperti pembuatan jasa kartu nama, kartu undangan dan sebagainya.

Pada kegiatan kali pertama yang diberikan adalah membuat suatu desain kreativitas untuk moment 17 Agustus, membuat sebuah desain yang menarik terkait kkegiatan 17 Agustus, dan hasil yang dinilai baik menjadi jura dengan kriteria kontennya jelas, desain gambar menarik, degradasi warna serasi, tata letak juga sesuai. Memuat beberapa komponen sebagai suatu informasi yang jelas terkait waktu pelaksanaan.

Gambar 3. Menjelaskan fungsi canva



Gambar 4. Peserta latihan Canva



Gambar5.Sesi foto bersama dan pemberian hadiah pada peserta dengan hasil desain terbaik.

5. KESIMPULAN

Teknologi yang semakin canggih, dapat membuat anda dapat berkreasi tanpa harus memiliki skill tertentu maupun melakukan installasi aplikasi. Canva merupakan salah satu tools yang Open Source alias gratis dan terbuka untuk umum yang dapat anda gunakan. Salah satu kelebihan *tools* Canva ini ialah anda hanya perlu melakukan *drag and drop* gambar maupun animasi yang telah tersedia tanpa harus mendesain ulang dari awal gambarnya. Lembar area kerja yang terdapat dalam *tools*

canva dapat memudahkan anda mengedit gambar tanpa harus menginstall aplikasi seperti *photoshop* atau *corel draw*.

Selama melaksanakan observasi kelompok remaja di kelurahan Meruyung-Depok, programnya adalah “PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL CANVA” terdapat beberapa permasalahan yang masih belum dipecahkan antara lain masalah ide kreatifnya masih perlu ditingkatkan. Masih perlu pengembangan kreativitas lagi untuk dapat membuat desain produk yang dapat ditawarkan sebagai jasa desain. Masih perlu ditingkatkan Latihan mandiri secara lebih efektif dalam membuat desain yang lebih menarik dengan memuat kriteria lengkap baik dari konten, maupun tampilan degradasi warna. Berdasarkan dari rangkaian kegiatan yang telah dilakukan, disarankan agar meningkatkan desain produk agar dapat membuka lapangan kerja baru secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi. C.S. 2018. <https://www.radardepok.com/2018/10/kegiatan-sosial-bentuk-moral-remaja/>
- Estyani.I.J. 2015. Pentingnya Kreativitas Bagi Remaja. <http://blog.unnes.ac.id/ikajuli/2015/11/19/pentingnya-kreativitas-bagi-remaja/>
- Janet.S. 2021. Berita depok.go.id. 40 Remaja Kelurahan Meruyung Diberikan Sosialisasi Pembentukan Posmaja
- Risani. 2021. Radardepok.com. <https://www.radardepok.com/2021/09/rumah-ibadah-berlantai-dua-di-meruyung-ilegal/>
- Social Mapping*. 2021. Mahasiswa FISIP UPN Veteran Jakarta. Social Mapping Corporate Social Responsibility