
Canva Magic Studio: Desain Konten Media Sosial Santri Pondok Pesantren Al Ikhsan

Sri Rejeki¹, Supriyanta², Ahmad Fauzi³, Eka Rahmawati⁴

Universitas Bina Sarana Informatika PSDKU Surakarta

e-mail: ¹sri.sjr@bsi.ac.id, ²supriyanta.spt@bsi.ac.id, ³Ahmad.fzx@bsi.ac.id, ⁴eka.eat@bsi.ac.id

Abstrak

Media sosial adalah pelantar digital yang memfasilitasi pengguna saling berinteraksi atau membagikan konten berupa tulisan, foto, video, dan merupakan pelantar digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap pengguna. Media sosial merupakan perkembangan teknologi berbasis internet yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dalam beberapa bentuk. Canva, sebagai bagian dari teknologi, merupakan alternatif kemudahan dalam mendesain, yang bisa diolah dengan mudah, cepat dan menarik. Canva Magic Studio bisa dipakai mengolah video, membuat presentasi, edit gambar atau transformasi, yang merapkan semua efek untuk menyempurnakan teks atau bentuk, membuat elemen dan tekstur dengan cepat, atau memicu beragam ide kreatif. Generasi muda yang gemar media sosial perlu di perkenalkan Canva Magic Studio sehingga akan dapat mengelola medianya menjadi lebih menarik. Kreativitas akan terbantu dengan adanya Canva Magic Studio, suatu aplikasi menarik dan termasuk aplikasi dengan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Dari permasalahan tersebut, maka kami dari Universitas Bina Sarana Informatika memberikan beberapa solusi yakni (1) memperkenalkan teknologi yang menarik untuk media sosial yang Canva Magic Studio, (2) mendorong generasi muda untuk belajar dan menggunakan Canva Magic Studio, dan (3) memberikan pelatihan penggunaan Canva Magic Studio.

Kata kunci: canva, media sosial, konten, magic studio, canva magic studio

A. PENDAHULUAN

Teknologi berkembang dengan sangat cepat (Fricticarani, dkk, 2023), banyak perubahan terjadi dan pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Dalam bidang teknologi informasi yang sedang trend sekarang adalah penggunaan media sosial. Media sosial atau sering juga disebut sebagai sosial media adalah pelantar digital yang memfasilitasi pengguna untuk saling berinteraksi atau membagikan konten berupa tulisan, foto, video, dan merupakan pelantar digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap pengguna. Media sosial juga merupakan sebuah sarana untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara daring yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Menurut Huang dalam Mochamad (2021) konten media sosial merupakan informasi serta hiburan yang disajikan pada sebuah platform media jejaring sosial seperti YouTube, Instagram, Facebook dan sebagainya yang dibuat oleh seseorang atau individu, sebuah perusahaan dan organisasi, penempatan pada platform media jejaring sosial tersebut memungkinkan interaksi lebih langsung dengan pengguna, sehingga dalam mewujudkan efek penuhnya konten media sosial juga harus berorientasi secara hati-hati pada kelompok sasaran.

Menurut Zarella dalam Mahmudah (2020) media sosial merupakan perkembangan teknologi berbasis internet yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dalam beberapa bentuk. Ada berbagai aplikasi untuk mengelola media sosial diantaranya adalah Canva Magic Studio. Canva merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020). Dengan aplikasi ini media sosial bisa diolah dengan mudah, cepat dan menarik. Canva Magic Studio bisa dipakai mengolah video, membuat presentasi, edit gambar atau transformasi yaitu menerapkan semua efek untuk menyempurnakan teks atau bentuk, membuat elemen dan tekstur dengan cepat, atau memicu beragam ide kreatif. Salah satu kebelihan yang dimiliki Canva adalah memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun; presentasi, grafik, Cover Ebook, vidio, Mapping dengan animasi yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun (Rohma dan Sholihah, 2021).

Menurut John Mc Carthy dalam Lubis (2021) Artificial Intelligence adalah untuk mengetahui dan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan mendesain mesin agar dapat menirukan perilaku manusia. Cerdas, berarti memiliki pengetahuan ditambah pengalaman, penalaran (bagaimana membuat keputusan dan mengambil tindakan), moral yang baik. Generasi muda yang gemar media sosial perlu di perkenalkan Canva Magic Studio sehingga akan dapat mengelola medianya menjadi lebih menarik. Kreativitas akan terbantu dengan adanya Canva Magic Studio, suatu aplikasi menarik dan termasuk aplikasi dengan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Generasi muda dituntut agar bisa lebih aktif dan kreatif. Jangkauan sosialisasi tidak hanya di sekitar lingkungannya rumahnya tapi bisa dilakukan dengan secara global. Era Globalisasi membuka peluang kemudahan dalam komunikasi kapan saja, di mana saja dan oleh siapa saja. Dunia maya dengan menggunakan internet membuat sosialisasi bisa dilakukan dengan cepat setiap saat. Media sosial memfasilitasi penggunaannya untuk saling berinteraksi atau membagikan konten berupa tulisan, foto atau video.

Persaingan yang ketat membutuhkan kreativitas, demikian juga dalam penggunaan media sosial perlu adanya usaha agar bisa membuat media tersebut menjadi lebih menarik. Generasi muda yang penuh gejolak, rasa ingin tahu yang tinggi. Media sosial bisa digunakan untuk berbagai macam kepentingan. Menurut Afrilawati (2020) dari hasil penelitiannya diperoleh bahwa media sosial berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa dengan koefisien korelasi menunjukkan adanya korelasi yang sangat kuat antara media sosial dengan kreativitas siswa. Dari hal tersebut, dapat kami simpulkan beberapa kemungkinan permasalahan yang dihadapi oleh mitra yakni (1) perkembangan teknologi yang sangat cepat misalnya aplikasi Canva Magic Studio tidak mudah di ikuti oleh semua generasi muda, (2) generasi muda belum banyak yang memanfaatkan Canva Magic Studio untuk aktivitas di media sosial, dan (3) pelatihan Canva Magic Studio di perlukan agar mempermudah dan mempercepat pemahaman generasi muda.

B. METODE PENGABDIAN

Dari permasalahan analisa situasi yang telah dijabarkan maka kami team pengabdian masyarakat dari Universitas Bina Sarana Informatika memberikan beberapa solusi yakni (1) memperkenalkan adanya teknologi yang menarik untuk media sosial yaitu Canva Magic Studio, (2) mendorong generasi muda untuk belajar dan menggunakan Canva Magic Studio untuk aktivitas di media sosial, dan (3) memberikan pelatihan penggunaan Canva Magic Studio.

Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi ceramah, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri. Dalam melaksanakan pelatihan ini, berikut prosedur yang dilakukan. Pertama-tama, dosen memastikan komputer dan peralatan pendukung berfungsi dengan baik dan dapat digunakan untuk kegiatan ini. Setelah itu, para santri masuk ke dalam ruangan satu per satu dan duduk di tempat yang sudah disiapkan. Masing – masing santri mengoperasikan satu komputer sehingga mereka benar – benar melakukan praktek. Setelah itu, kegiatan dibuka dan dimulai oleh tim dosen. Setelah dijelaskan tentang bagaimana cara membuat akun, memilih template, membuat niche untuk konten serta menentukan redaksi, para santri mempraktekan apa yang mereka telah pelajari dengan membuat desain sederhana menggunakan aplikasi canva.

C. PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu, 6 April 2024 secara luring (tatap muka) di Kampus Universitas Bina Sarana Informatika Kota Surakarta selama 90 menit yakni dari pukul 15:00 sampai dengan pukul 17:30. Pertimbangan pelaksanaan kegiatan di area kampus karena kegiatan ini selain melakukan transfer ilmu tentang penggunaan Canva Magic Studi tetapi juga memberikan gambaran kepada para santri terhadap penggunaan personal computer (PC) untuk melakukan kegiatan desain. Selain itu, tidak semua telepon pintar yang dimiliki santri mendukung aplikasi yang digunakan di pelatihan ini. Oleh karena itu, pelaksanaan di area kampus menjadi solusi untuk kegiatan ini.

Kegiatan dilakukan dalam bentuk pelatihan di mana dosen Universitas Bina Sarana Informatika sebagai nara sumber dan pelatih sedangkan anak-anak panti sebagai pesertanya. Untuk menjalankan kegiatan ini, terdapat susunan panitia untuk melancarkan kegiatan ini yakni Supryanta, M. Kom. sebagai ketua pelaksana, Ahmad Fauzi, M. Kom. sebagai koordinator tutor, Eka Ramawati, M Kom. dan Sri Rejeki, M. Pd. sebagai anggota. Selain itu, kegiatan ini juga memberika kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat secara langsung, yakni Safiratul Jannah, Surya Putra Budiarto dan Selviana Dwi Sari Arsanti.



Gambar 1 : Pendampingan menggunakan media canva

Setelah pelatihan ini, beberapa hasil didapatkan seperti peningkatan pengetahuan dan ketrampilan, peningkatan kuliatas konten media sosial, dan motivasi dan kreativitas seni. Dengan adanya pelatihan ini, pada santri mampu membuat desain konten media sosial yang lebih menarik. Selain adanya berbagai template yang ada di Canva, para santri juga bisa menggunakan beragam fasilitas yang ada di Canva untuk mempercantik konten media sosial.

Yang kedua, para santri mampu menghasilkan konten media sosial yang berkualitas karena para santri telah mengikuti pelatihan menggunakan Canva sehingga mereka mampu menghasilkan konten media sosial yang menarik dan profesional Hal ini dibuktikan dengan perbandingan kualitas desain sebelum dan sesudah pelatihan yang menunjukkan adanya perbaikan dalam aspek estetika dan kreativitas.

Yang ketiga, pelatihan ini juga meningkatkan motivasi dan kreativitas santri dalam membuat konten. Mereka lebih bersemangat untuk berkontribusi dalam pengelolaan media sosial.



Gambar 2 : Penjelasan tentang Canva Magic Studio ke Santri

D. TANTANGAN DAN SOLUSI

Dalam melaksanakan pelatihan ini, ada beberapa tantangan yang dihadapi yakni aksesibilitas teknologi dan tingkat pemahaman yang beragam. Beberapa santri merasa kesulitan mengakses komputer dan solusi yang diberikan adalah menggunakan komputer yang dimiliki universitas selama pelatihan. Selain itu, masalah lainnya yang juga dihadapi adalah tingkat pemahaman yang beragam yang mana adanya variasi dalam tingkat pemahaman santri mengenai penggunaan Canva dan solusi yang diberikan adalah memberikan pendampingan satu per satu kepada para santri sampai santri bisa menghasilkan produk desain dengan menggunakan aplikasi Canva.

PENUTUP

Kesimpulan

Pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen dari Universitas Bina Sarana Informatika berfokus pada pelatihan Canva Magic Studio kepada para santri Pondok Pesantren Al Ikhsan. Setelah mengikuti pelatihan, santri menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain grafis. Mereka mampu membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, pamflet, dan infografis, dengan lebih kreatif dan profesional.

Selain itu juga memberi dampak positif bagi lingkungan seperti dampak terhadap pesantren dan tanggapan santri. Dari tanggapan santri, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap Pondok Pesantren Al Ikhsan. Konten visual yang dihasilkan oleh santri dapat digunakan untuk memperkenalkan kegiatan pesantren kepada masyarakat luas, meningkatkan citra pesantren, dan memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif di era digital. Selain itu adanya tanggapan santri yakni memberikan respon dari santri terhadap pelatihan ini sangat positif. Mereka merasa mendapatkan pengetahuan baru yang sangat berguna dan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk tujuan yang bermanfaat.

Saran

Tim dosen merekomendasikan agar pelatihan serupa dilanjutkan dan dikembangkan lebih lanjut, tidak hanya di Pondok Pesantren Al Ikhsan tetapi juga di pesantren-pesantren lain. Mereka juga menyarankan penambahan materi pelatihan yang lebih mendalam serta pengadaan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar.

Secara keseluruhan, pelatihan Canva Magic Studio yang dilakukan oleh tim dosen Universitas Bina Sarana Informatika memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan santri di bidang desain grafis, yang pada gilirannya dapat memberikan manfaat yang besar bagi Pondok Pesantren Al Ikhsan dalam mengelola dan mempromosikan kegiatannya secara lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Afrilawati Winda, Faisal, Hikmawati. Pengaruh Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa SD Negeri Kompleks IKIP Kota Makassar, Eprints Universitas Negeri Makasar. 2020

Ibrahim, Mochamad Maulana, Rahmat Edi Irawan. Pengaruh Konten Media Sosial Terhadap Sumber Informasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Representamen* Vol 7 No. 02 Oktober 2021. <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/representamen/article/view/5727/4009>

Lubis, M. Sobron Yamin. Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu. *SEMNASTEK UISU* 2021: 1-7

Mahmudah, Siti Muslichatul, Muthia Rahayu. Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat Pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara* E-ISSN. 2685-7650 Vol. 2 No. 1 (2020), pp 1-9. <https://jkn.unitri.ac.id/index.php/jkn/article/download/39/26/>

Fricitarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). STRATEGI PENDIDIKAN UNTUK SUKSES DI ERA TEKNOLOGI 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2): 317– 327. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>

Rohma, Ani dan Sholihah, Ummu. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* Vol. 9 No. 3, 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>