

SURAT TUGAS

No.0350/C.01/LPPM-UBSI/III/2026

Tentang
Panitia Pengabdian Masyarakat LPPM UBSI

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, dengan ini menugaskan :

Penanggung Jawab : Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng
Ketua Pelaksana : 201007224 Al Ghazali
Anggota : 200903128 Asep
200410227 Wahyudi Prabowo

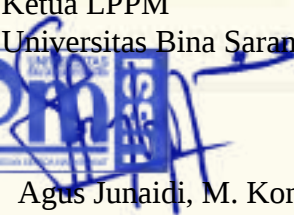
19240012 Shania Nur Wulan Sari
19240646 Muhammad Galang Nur Falsian

Bertanggung jawab terhadap jalanya acara dari awal s/d akhir sebagai Panitia Pengabdian Masyarakat UBSI berupa Pelatihan Canva Dan Generasi Z: Merubah Ide Menjadi Karya Visual Bagi Remaja Organisasi Psht Ranting Telaga Murni masa penugasan pada:

Tanggal : 5 Juli 2026
Tempat : Organisasi PSHT Telaga Murni Cibitung, Bekasi
Perumahan Telaga Murni Rt 01 Rw 08 No 1

Surat tugas dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Agar dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 2 Maret 2026
Ketua LPPM
Universitas Bina Sarana Informatika



Agus Junaidi, M. Kom

Tembusan
- Rektor UBSI
- Arsip
- Ybs

**PROPOSAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
MANDIRI**



**PELATIHAN CANVA DAN GENERASI Z: MERUBAH IDE MENJADI
KARYA VISUAL BAGI REMAJA ORGANISASI PSHT RANTING
TELAGA MURNI**

Oleh:

**Dr. Al Ghazali, S.Ag, M.M (0414117604)
Dr. Asep, MM (0405107708)
Wahyudi Prabowo, S.Pd, MM (0406036801)
Shania Nur Wulan Sari (19240012)
Muhammad Galang Nur Falsian (19240646)**

**UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
FEBRUARI 2026**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Canva Dan Generasi Z: Merubah Ide Menjadi Karya Visual Bagi Remaja Organisasi Psht Ranting Telaga Murni
2. Mitra : Organisasi PSHT Telaga Murni cibitung, Bekasi
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Al Ghazali
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 201007224
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : Manajemen (S1)
 - f. Email : ghazali.ahz@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 2
- Nama Anggota : Asep
Wahyudi Prabowo
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra : Cibitung
 - b. Kabupaten/Kota : Bekasi
 - c. Propinsi : Jawa Barat
6. Biaya : Rp.10.000.000,-

Mengetahui
Rektor UBSI



Prof. Dr. H. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

Jakarta, 16 Februari 2026

Ketua Pelaksana

Dr Al Ghazali S.Ag, M.M

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI

Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI.....	3
RINGKASAN.....	4
I. PENDAHULUAN	5
II. SOLUSI PERMASALAHAN.....	11
III. METODE PELAKSANAAN	12
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN.....	13
V. ANGGARAN.....	14
VI. JADWAL KEGIATAN	14
DAFTAR PUSTAKA	15

RINGKASAN

Kegiatan pembelajaran penggunaan aplikasi Canva yang dilaksanakan di PSHT Ranting Cikarang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain digital pada generasi Z. Dalam kegiatan ini, peserta diperkenalkan pada fitur dasar Canva, seperti pembuatan poster, presentasi, dan konten media sosial yang menarik dan komunikatif. Proses pembelajaran dilakukan secara interaktif, di mana peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga langsung mempraktikkan pembuatan desain sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing. Generasi Z yang dikenal dekat dengan teknologi mampu dengan cepat memahami penggunaan Canva dan memanfaatkannya untuk mengekspresikan gagasan secara visual. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa Canva menjadi media yang efektif dalam membantu remaja mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi visual, serta kepercayaan diri dalam menghasilkan karya digital. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antaranggota melalui diskusi dan berbagi ide dalam proses desain. Secara keseluruhan, pembelajaran ini berhasil mengubah ide-ide sederhana menjadi karya visual yang menarik dan bermanfaat, sekaligus mendorong generasi Z di lingkungan PSHT Ranting Cikarang untuk lebih produktif dan kreatif di era digital. Dan hasil kegiatan unu diberitakan melalui portal online sebagai press release.

I. PENDAHULUAN

Sebagai bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, dosen memiliki kewajiban untuk melaksanakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat secara berkelanjutan. Pengabdian kepada masyarakat merupakan wujud nyata kontribusi perguruan tinggi dalam memberikan manfaat bagi masyarakat melalui transfer ilmu pengetahuan, teknologi, serta penguatan kapasitas sumber daya manusia. Kegiatan ini menjadi implementasi langsung peran perguruan tinggi dalam kehidupan bermasyarakat sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi(1)

Organisasi Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Ranting Telaga Murni merupakan salah satu organisasi kemasyarakatan yang berperan dalam pembinaan karakter, pengembangan mental spiritual, serta pelestarian seni bela diri pencak silat. Selain berfokus pada pengembangan kemampuan bela diri, PSHT juga memiliki komitmen dalam membentuk anggota yang berbudi pekerti luhur, berjiwa sosial, serta mampu berkontribusi positif bagi lingkungan sekitarnya.

Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) merupakan salah satu organisasi pencak silat terbesar di Indonesia yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknik bela diri, tetapi juga menanamkan nilai-nilai persaudaraan, budi pekerti luhur, kerohanian, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepedulian sosial kepada setiap anggotanya. Nilai-nilai tersebut menjadi landasan utama dalam pembentukan karakter anggota sehingga PSHT tidak hanya berfungsi sebagai organisasi olahraga, tetapi juga sebagai wadah pembinaan moral dan pengembangan sumber daya manusia(2)

Seiring dengan perkembangan zaman dan tantangan sosial yang semakin kompleks, anggota organisasi kemasyarakatan perlu dibekali dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang mendukung peningkatan kapasitas diri. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai bentuk sinergi antara perguruan tinggi dengan organisasi masyarakat dalam rangka meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan kemampuan anggota PSHT Ranting Telaga Murni sesuai dengan tema kegiatan yang dilaksanakan.

Melalui kegiatan ini diharapkan tercipta hubungan yang harmonis antara perguruan tinggi dan masyarakat, sekaligus memberikan manfaat nyata bagi anggota PSHT Ranting Telaga Murni. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi implementasi nyata dari peran perguruan tinggi sebagai agen perubahan (agent of change) yang berkontribusi dalam pembangunan

sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan, baik bagi anggota PSHT Ranting Telaga Murni maupun bagi institusi perguruan tinggi dalam menjalankan fungsi pengabdian sebagai salah satu pilar utama Tri Dharma Perguruan Tinggi.

1. Analisis Situasi

Organisasi Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Ranting Telaga Murni yang beralamat Perum Telaga Murni Blok A RT. 004 /RW 16 Cikarang Barat Bekasi Jawa barat Telp 088809304426 Kode Pos 17530, Kabupaten Bekasi Jawa Barat, organisasi ini PSHT Ranting Telaga Murni ini adalah organisasi atau lembaga yang bertanggung jawab mengelola dan mendidik remaja di sekitar Telaga Murni Cikarang , PSHT ini terdiri dari pengurus yang dipilih oleh anggotanya atau dilakukan musyawarah dan hasil musyawarah di tentukan secara kekeluargaan. Fungsi utamanya adalah memastikan organisasi PSHT Ranting Telaga Murni berfungsi dengan baik, PSHT Ranting Telaga Murni tidak hanya sebagai tempat latihan olah raga, tetapi juga sebagai pusat kegiatan sosial dalam masyarakat.

Fungsi PSHT Ranting Telaga Murni antara lain:

1. **Pendidikan Budi Luhur:** Mendidik manusia agar memiliki watak berbudi luhur, berbudi pekerti baik, dan tahu benar-salah.
2. **Pengembangan Pencak Silat:** Melestarikan dan mengembangkan seni bela diri pencak silat sebagai seni budaya asli Indonesia, baik dari segi seni, olahraga, maupun bela diri praktis.
3. **Pembinaan Spiritual & Fisik:** Memperkuat mental spiritual (kerohanian/ke-SH-an) dan fisik (kesehatan/olahraga) warga PSHT dan bangsa Indonesia pada umumnya.
4. **Pemupuk Persaudaraan:** Menanamkan jiwa ksatria, cinta tanah air, dan persaudaraan yang kekal abadi berdasarkan saling sayang, hormat, dan tanggung jawab.
5. **Pendidikan Karakter:** Mempertebal kepercayaan diri dan rasa cinta sesama.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, terutama pada generasi muda yang saat ini dikenal sebagai Generasi Z. Generasi ini lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat sehingga memiliki karakteristik yang dekat dengan penggunaan internet, media sosial, serta berbagai platform digital. Namun demikian, kedekatan dengan

teknologi tidak selalu diikuti oleh kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan kreatif.

Organisasi Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Ranting Telagamurni merupakan salah satu organisasi kepemudaan yang aktif dalam pembinaan karakter, mental spiritual, serta pengembangan keterampilan anggotanya. Sebagian besar anggota aktif PSHT Ranting Telagamurni berada pada rentang usia remaja hingga dewasa muda yang termasuk dalam kategori Generasi Z. Anggota organisasi ini memiliki tingkat penggunaan media digital yang cukup tinggi, terutama untuk kebutuhan komunikasi dan media sosial. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pengurus organisasi, pemanfaatan teknologi digital untuk kegiatan produktif seperti pembuatan konten edukatif, promosi kegiatan organisasi, dan pengembangan keterampilan desain visual masih relatif terbatas.

Di era digital saat ini, kemampuan desain grafis sederhana menjadi salah satu kompetensi yang penting dimiliki oleh generasi muda. Keterampilan tersebut tidak hanya mendukung aktivitas organisasi, tetapi juga dapat menjadi modal dalam dunia pendidikan, kewirausahaan, maupun dunia kerja. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk kebutuhan desain visual adalah Canva. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang mudah digunakan oleh pemula untuk membuat poster, brosur, infografis, presentasi, konten media sosial, dan berbagai media visual lainnya tanpa memerlukan kemampuan desain profesional.(3)

Meskipun sebagian besar anggota PSHT Ranting Telagamurni telah mengenal penggunaan smartphone dan media sosial, masih banyak yang belum memahami cara mengubah ide atau gagasan menjadi karya visual yang menarik dan komunikatif. Kondisi ini menyebabkan potensi kreativitas yang dimiliki anggota belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung kegiatan organisasi maupun pengembangan kapasitas individu.

Berdasarkan kondisi tersebut, dosen Universitas Bina Sarana Informatika (BSI) memandang perlu untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema **"Pelatihan Canva dan Generasi Z: Merubah Ide Menjadi Karya Visual bagi Remaja Organisasi PSHT Ranting Telagamurni"**. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain visual peserta melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menuangkan ide, gagasan, dan kreativitas mereka ke dalam bentuk karya visual yang menarik, informatif, dan bernilai guna.

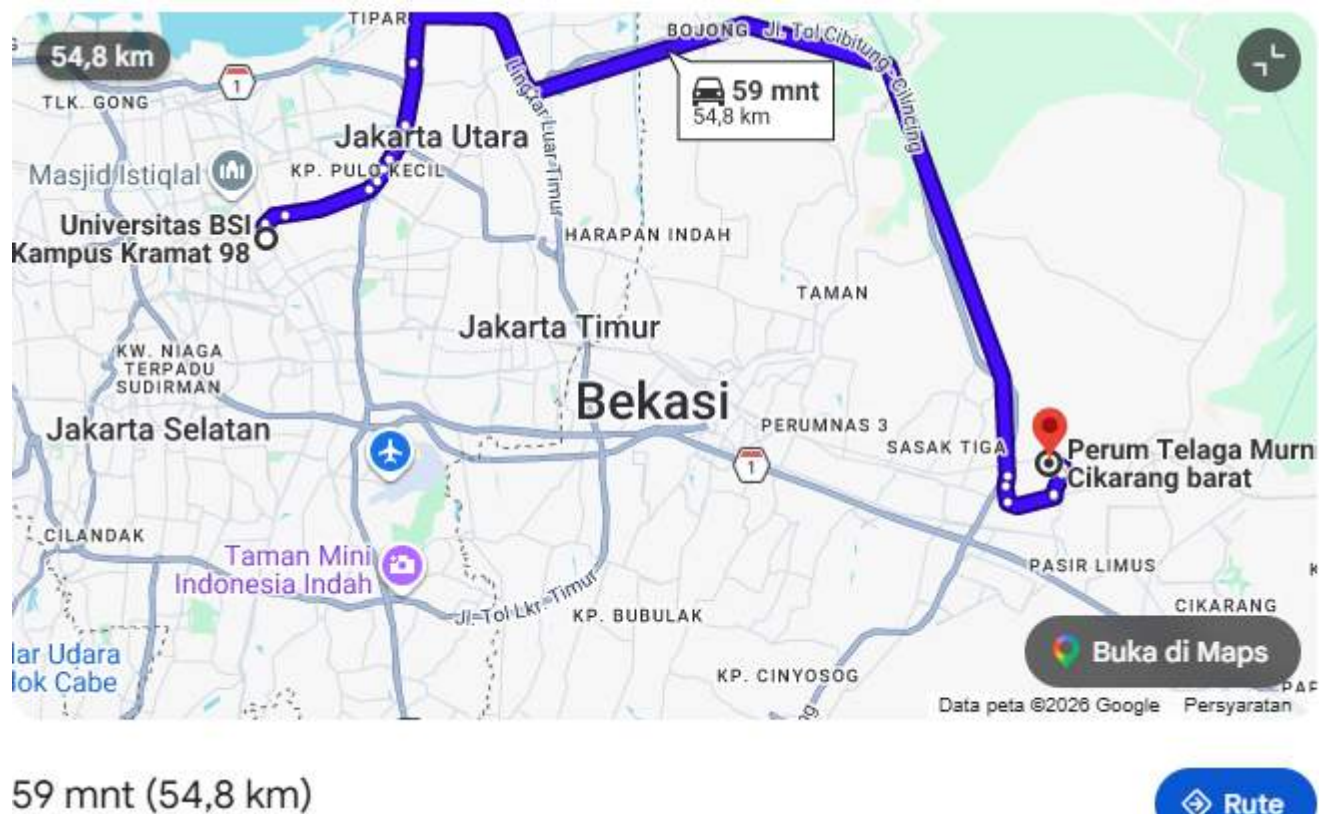
Selain meningkatkan kompetensi digital, kegiatan ini juga diharapkan dapat mendorong anggota PSHT Ranting Telagamurni untuk lebih produktif dalam memanfaatkan teknologi, meningkatkan kemampuan komunikasi visual, serta mendukung promosi kegiatan organisasi melalui media digital. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi salah satu upaya pemberdayaan

Generasi Z agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi sekaligus menghasilkan karya yang kreatif, inovatif, dan bermanfaat bagi lingkungan organisasi maupun masyarakat secara luas.(4)

2. Peta Lokasi Mitra

Organisasi Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Ranting Telaga Murni yang beralamat Perum Telaga Murni Blok A RT. 004 /RW 16 Cikarang Barat Bekasi Jawa barat Telp

08



Gambar 1. Peta Lokasi Universitas Bina Sarana Informatika ke Organisasi PSHT Ranting Telaga Murni Cikarang

3. Permasalahan Mitra

Mengacu kepada butir analisis situasi, maka permasalahan yang saat ini dihadapi oleh Organisasi Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Ranting Telaga Murni Cikarang ialah sebagai berikut:

a) Keterbatasan Keterampilan Desain Digital Anggota

Sebagian besar anggota PSHT telah terbiasa menggunakan media sosial, tetapi penggunaannya masih didominasi untuk kebutuhan hiburan dan komunikasi

pribadi. Kemampuan dalam membuat konten visual yang menarik, informatif, dan profesional untuk kebutuhan organisasi masih relatif terbatas. Akibatnya, publikasi kegiatan organisasi sering kali kurang menarik dan belum mampu menjangkau audiens secara optimal.

b) Rendahnya Pemanfaatan Teknologi untuk Kegiatan Organisasi

Kegiatan PSHT seperti latihan rutin, bakti sosial, pengajian, perlombaan, maupun kegiatan peringatan hari besar memerlukan media promosi dan dokumentasi yang baik. Namun, keterbatasan kemampuan anggota dalam mengelola media digital menyebabkan informasi kegiatan belum tersampaikan secara efektif kepada masyarakat maupun anggota lainnya.

c) Kurangnya Kemampuan Mengubah Ide Menjadi Karya Visual

Generasi Z dikenal memiliki kreativitas dan banyak ide inovatif. Akan tetapi, tidak semua anggota memiliki kemampuan teknis untuk menuangkan ide tersebut ke dalam bentuk desain visual seperti poster, banner digital, infografis, maupun konten media sosial. Akibatnya, potensi kreativitas yang dimiliki belum dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung perkembangan organisasi.

d) Tuntutan Era Digital terhadap Organisasi Kepemudaan

Salah satu tantangan utama yang dihadapi organisasi kepemudaan di era digital adalah rendahnya literasi digital anggota. Meskipun sebagian besar generasi muda telah terbiasa menggunakan internet dan media sosial, kemampuan dalam memahami, mengevaluasi, serta menghasilkan informasi digital yang berkualitas masih belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan media digital lebih banyak dimanfaatkan sebagai sarana hiburan dibandingkan sebagai media pembelajaran, pengembangan diri, maupun penguatan kapasitas organisasi(5).

e) Canva Sebagai Solusi yang Mudah dan Aksesibel

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, bahkan oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain. Berbagai fitur dan template yang tersedia memungkinkan anggota PSHT membuat materi publikasi secara cepat dan profesional. Oleh karena itu, pelatihan Canva menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan komunikasi visual anggota organisasi.

II. SOLUSI PERMASALAHAN

Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi anggota PSHT Ranting Telagamurni dalam bidang komunikasi visual dan pemanfaatan teknologi digital, tim pengabdian kepada masyarakat menawarkan solusi berupa **Pelatihan Canva dan Generasi Z: Mengubah Ide Menjadi Karya Visual**, Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, dan keterampilan desain peserta didik. Rahmatullah(6) menjelaskan bahwa Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga peserta lebih mudah menuangkan ide ke dalam bentuk visual. Selain itu, penggunaan Canva juga mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kreatif, serta kepercayaan diri dalam menghasilkan produk digital yang berkualitas(4)

Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan anggota dalam memanfaatkan teknologi desain grafis secara praktis dan aplikatif. Canva dipilih karena merupakan platform desain yang mudah digunakan, berbasis web maupun aplikasi mobile, serta menyediakan berbagai fitur yang sesuai dengan kebutuhan organisasi pemuda.

Adapun solusi yang ditawarkan meliputi:

a) **Peningkatan Literasi Digital**

Memberikan pemahaman kepada anggota mengenai pentingnya keterampilan digital dalam mendukung aktivitas organisasi di era transformasi digital, khususnya dalam bidang komunikasi dan publikasi kegiatan.

b) **Pelatihan Dasar Desain Grafis Menggunakan Canva**

Membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menggunakan Canva, mulai dari pengenalan fitur, pemilihan template, pengaturan tata letak, penggunaan warna, tipografi, hingga penyusunan elemen visual yang menarik.

Selain itu, pelatihan Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis peserta melalui pendekatan praktik langsung.(7) menjelaskan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam menghasilkan karya visual yang lebih kreatif serta membantu mereka memahami proses pembuatan desain secara sistematis.

c) **Pengembangan Kreativitas Generasi Z**

Mendorong peserta untuk menuangkan ide, gagasan, dan kreativitas mereka ke dalam bentuk karya visual seperti poster kegiatan, banner digital, infografis, undangan, sertifikat, dan konten media sosial organisasi

d) Praktik Pembuatan Konten Organisasi

Peserta diberikan kesempatan untuk membuat desain yang relevan dengan kebutuhan PSHT, sehingga hasil pelatihan dapat langsung dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan organisasi.

e) Peningkatan Kemampuan Promosi dan Branding Organisasi

Melalui kemampuan desain visual yang lebih baik, anggota dapat menghasilkan konten yang lebih menarik, informatif, dan profesional sehingga mampu meningkatkan citra positif serta eksistensi organisasi di masyarakat.

f) Pendampingan dan Evaluasi Hasil Karya

Tim pengabdian memberikan pendampingan selama proses praktik serta melakukan evaluasi terhadap hasil desain peserta guna memastikan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara berkelanjutan.

III. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat yang diikuti oleh Mitra dengan kategori produktif yang merupakan Remaja Organisasi Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Ranting Telaga Murni Cikarang yang mengikuti kegiatan pelatihan mengenai meningkatkan konten Pemanfaatan canva, untuk pembuatan desain grafis Pada pelaksanaan PM kali ini metode pelaksanaan dimulai dari persiapan kegiatan PM, yakni kesediaan waktu baik dari pihak panitia maupun pihak sasaran PM, lokasi kegiatan PM hingga pada spanduk atau banner kegiatan PM, pelaksanaan

Hari : Minggu
Tanggal : 5 Juli 2027
Tempat : Perumahan Telaga Murni

kesiapan peserta PM dari pihak Organisasi Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Ranting Telaga Murni Cikarang, dan perwakilan dari pihak mahasiswa serta MC acara PM dan juga tutor yang akan mengisi acara pelatihan pada PM kali ini. Pelaksanaan dari PM ini dilakukan secara offline atau tatap muka, hal ini dikarenakan seluruh kegiatan sudah dimulai secara luring/tatap muka dan kegiatan PM berupa pelatihan, yang mana indikator keberhasilan dari PM akan lebih maksimal jika diadakan secara tatap muka. Dalam kegiatan ini mitra berpartisipasi dalam mengikuti pelatihan berdasarkan materi penyuluhan yang diberikan, di mana mitra dapat membaca terlebih dahulu modul materi yang telah diberikan sebelumnya acara dimulai dan pada saat sesi tanya jawab peserta diberikan kesempatan untuk bertanya pada tutor. Setelah mitra memperoleh pelatihan, maka selanjutnya guna mengetahui efektifitas

kegiatan PM, panitia akan memberikan sedikit kuis dengan memberikan tugas random kepada peserta PM dengan melayangkan pertanyaan perihal contoh dari bagaimana memanfaatkan aplikasi canva dalam media sosial. Di samping itu, panitia juga akan memberikan kuesioner terhadap respon peserta pelatihan terhadap penyelenggaraan PM (kegiatan evaluasi) yang dilakukan guna perbaikan PM selanjutnya.

Adapun tugas dari ketua dan masing-masing anggota pengabdian sebagai berikut:

Peran	Jabatan	Nama	Tugas
Ketua	Dosen	Dr. Al Ghazali, S.Ag, M.M (0414117604)	1. Membuat proposal pengabdian masyarakat 2. Membuat rancangan anggaran pengabdian 3. Mencari mitra pengabdian 4. Membuat laporan pengabdian 5. Merancang HKI
Koordinator	Dosen	Dr. Asep, MM (0405107708)	1. Membuat luaran penelitian press release 2. Melakukan koordinasi dengan mitra abdimas 3. Membuat luaran dalam bentuk jurnal 4. Absensi peserta dan panitia
Anggota	Dosen	Wahyudi Prabowo, S.Pd, MM (0406036801)	1. Membuat modul pelatihan 2. Memberikan materi pelatihan
Anggota	Mahasiswa	Shania Nur Wulan Sari (19240012)	Membuat dokumentasi pengabdian
Anggota	Mahasiswa	Muhammad Galang Nur Falsian (19240646)	Menyebarkan kuesioner pengabdian kepada peserta

IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Bentuk pelatihan yang kami berikan diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas desain AI kepada remaja Organisasi Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Ranting Telaga Murni Cikarang. Luaran yang akan dihasilkan dari solusi diatas berupa publikasi media massa (cetak / elektronik) dan juga publikasi HKI Poster Pengabdian

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1.	Kekayaan Intelektual (KI)	Hak Cipta	Terbit

2.	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Lokal	Publish
3.	Jurnal Abdimas	Jurnal Tidak Terakreditasi	Submit/Publish
4.	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Meningkat
		Keterampilannya meningkat	Meningkat
		Pelayanannya meningkat	Meningkat

V. ANGGARAN

Justifikasi anggaran penyuluhan sebagaimana tabel di bawah ini:

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Tutor Kegiatan	1	OH	300.000	300.000
Total Honor					300.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Kertas A4	1	Rim	60.000	60.000
2	Pulpen	2	Lusin	50.000	100.000
3	Paper bag	2	Lusin	240.000	480.000
4	Print modul	30	Paket	30.000	900.000
Total Belanja Bahan					1.540.000
BELANJA BARANG OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Snack	30	Paket	10.000	300.000
Total Belanja Barang Operasional					300.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Plakat	1	Buah	500.000	500.000
2	Souvenir	30	Paket	30.000	900.000
3	Pulsa	10	Paket	52.000	520.000
Total Belanja Barang Non Operasional					1.920.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Bensin untuk observasi	10	Liter	10.000	100.000
Total Biaya Perjalanan					100.000
Total Keseluruhan					9.060.000

VI. JADWAL KEGIATAN

Adapun jadwal kegiatan PM dilakukan secara insidental pada:

Tanggal : 5 Juli 2026

Waktu : 09.00 – 12.00

Tempat : Gedung RW 08 Perumahan Telaga Murni Cikarang Barat

Berikut time table kegiatan pengabdian masyarakat:

No	Nama Kegiatan	Minggu /Bulan					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Survei Mitra						
2	Pembuatan Modul Pelatihan						
3	Pelaksanaan Pelatihan						
4	Rekapitulasi Kuesioner						
5	Publikasi Luaran PM						
6	Evaluasi Kegiatan PM						
7	Pembuatan Laporan PM						

DAFTAR PUSTAKA

1. Undang Undang No.12 Tahun 2012 Pendidikan Tinggi. Undang Undang No 12 tahun 2012 [Internet]. 2012;2012(tri darma dosen):97. Available from: Undang undang Republik indonesia
2. Pencak O, Persaudaraan S, Hati S, Psht T. Ukm Persaudaraan Setia Hati Terate Universitas Negeri Surabaya Sulthoni Edgar Diponegoro Agus Satmoko adi Abstrak. 2024;12:500–9.
3. Ampa AT. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. 2020;12(2):317–27.
4. Direktorat Riset, Teknologi dan P kepada M. Panduan Pengelolaan Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Panudan Pengelolaan Penelit dan Pengabdi Kpd Masy [Internet]. 2023;(Panduan pengabdian):218. Available from: <https://bima.kemdikbud.go.id/>
5. Putrayasa IM, Suwindia IG, Winangun IMA. Transformasi literasi di era digital : tantangan dan peluang untuk generasi muda. 2024;5(2):156–65.
6. Isnaini KN, Sulistiyani DF, Ramadhany Z, Putri K. Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. 2021;5:291–5.
7. Dharma UB. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa SMK melalui Pelatihan Berbasis Proyek Menggunakan Platform Canva: Pendekatan Pengabdian kepada Masyarakat Junaedi 1) , Ardiane Rossi Kurniawan Maranto 2) , Aditiya Hermawan 3) , Ardie Halim Wijaya 4). 2025;5(1):129–38.

PROGRAM PELATIHAN CANVA UNTUK GENERASI Z

MENGUBAH IDE MENJADI KARYA VISUAL YANG INSPIRATIF BAGI
REMAJA

MODUL PELATIHAN



🔖 Highlight Modul

Pembelajaran praktis dan mudah diikuti

Dirancang khusus untuk gaya belajar gen z

Berfokus pada proyek visual yang aplikatif

Mari wujudkan kreativitas visual Anda bersama Canva!

KATA PENGANTAR

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi, belajar, dan menyampaikan gagasan. Saat ini, kemampuan membuat konten visual menjadi salah satu keterampilan penting bagi generasi muda. Informasi tidak hanya disampaikan melalui tulisan, tetapi juga melalui gambar, video, infografis, presentasi, dan berbagai bentuk komunikasi visual lainnya.

Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh bersama perkembangan teknologi digital. Mereka memiliki potensi besar dalam menciptakan ide kreatif, tetapi sering kali membutuhkan media dan keterampilan yang tepat untuk mengubah ide tersebut menjadi karya yang menarik dan bermakna.

Canva hadir sebagai salah satu platform desain digital yang memungkinkan siapa saja membuat karya visual secara mudah, cepat, dan profesional tanpa harus memiliki kemampuan desain tingkat lanjut.

Melalui workshop ini, peserta diharapkan mampu memahami prinsip dasar desain visual, menggunakan Canva sebagai alat kreativitas digital, serta menghasilkan karya yang dapat digunakan untuk kebutuhan akademik, organisasi, kewirausahaan, maupun personal branding.

DAFTAR ISI

1. AGENDA 1 - PENDAHULUAN
2. AGENDA 2 - GENERASI Z DAN ERA KREATIVITAS DIGITAL
3. AGENDA 3 - PRINSIP DASAR DESAIN VISUAL
4. AGENDA 4 - MENGENAL CANVA
5. AGENDA 5 - PERSONAL BRANDING GENERASI Z
6. AGENDA 6 – TUTORIAL PRAKTIS MENGGUNAKAN CANVA
7. AGENDA 7 - PROJECT WORKSHOP
8. AGENDA 8 – PENUTUP
9. DAFTAR PUSTAKA

AGENDA 1 - PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari cara belajar, bekerja, berinteraksi, hingga menyampaikan informasi. Jika dahulu komunikasi lebih banyak dilakukan melalui media cetak dan tulisan, kini masyarakat lebih banyak menerima informasi melalui media digital yang bersifat visual.

Media sosial seperti Instagram, TikTok, Facebook, YouTube, dan WhatsApp menjadikan gambar, video, infografis, animasi, serta presentasi visual sebagai sarana komunikasi yang paling efektif. Informasi yang dikemas secara menarik cenderung lebih cepat dipahami, lebih mudah diingat, dan lebih sering dibagikan kepada orang lain.

Bagi Generasi Z yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi digital, kemampuan membuat konten visual bukan lagi sekadar hobi, tetapi telah menjadi keterampilan penting yang mendukung proses belajar, organisasi, kewirausahaan, bahkan pengembangan karier di masa depan.

Era digital memberikan peluang besar bagi generasi muda untuk mengekspresikan ide dan kreativitas. Saat ini, kemampuan membuat karya visual bukan lagi hanya kebutuhan seorang desainer profesional, tetapi menjadi keterampilan dasar yang diperlukan dalam berbagai bidang.

Perubahan Komunikasi



Mengapa Kemampuan Desain Visual Penting?

Saat ini hampir setiap kegiatan membutuhkan media visual, misalnya:

Pendidikan

- Presentasi tugas
- Poster seminar
- Infografis pembelajaran
- Sertifikat kegiatan

Organisasi

- Poster kegiatan
- Banner acara
- Publikasi media sosial
- Proposal visual

Bisnis

- Logo usaha
- Brosur produk
- Konten promosi
- Katalog digital

Personal Branding

- Curriculum Vitae
- Portofolio
- Feed Instagram
- Thumbnail YouTube

Dengan demikian, kemampuan desain visual menjadi salah satu kompetensi penting dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.

Canva sebagai Solusi Kreativitas Digital

Tidak semua orang memiliki kemampuan menggunakan perangkat lunak desain profesional yang kompleks. Canva hadir sebagai solusi yang memungkinkan siapa pun membuat desain berkualitas tanpa harus menguasai teknik desain tingkat lanjut.

Melalui sistem **drag and drop**, ribuan template siap pakai, jutaan elemen grafis, serta fitur kolaborasi, Canva menjadi salah satu platform desain yang paling banyak digunakan oleh pelajar, mahasiswa, guru, UMKM, organisasi, hingga perusahaan.

Canva tidak hanya membantu membuat desain yang menarik, tetapi juga mempercepat proses produksi konten sehingga pengguna dapat lebih fokus pada penyampaian ide dan kreativitas.

1.2 Tujuan Workshop

Setelah mengikuti pelatihan ini peserta mampu:

1. Memahami peran desain visual dalam komunikasi modern.
2. Mengenal karakteristik Generasi Z dalam dunia digital.
3. Menggunakan fitur utama Canva.
4. Memahami prinsip dasar desain.
5. Membuat karya visual sederhana.
6. Mengembangkan kreativitas melalui media digital.
7. Menghasilkan proyek desain yang memiliki nilai komunikasi.

1.3 Kompetensi yang Diharapkan

Peserta memiliki kemampuan:

Pengetahuan

- Memahami konsep desain visual.
- Memahami fungsi Canva.
- Memahami prinsip komunikasi visual.

Keterampilan

- Membuat poster digital.
- Membuat konten media sosial.
- Mendesain presentasi.
- Mengolah gambar dan teks.

Sikap

- Kreatif
- Inovatif
- Bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi

AGENDA 2 - GENERASI Z DAN ERA KREATIVITAS DIGITAL

Perkembangan generasi (generation cohort) merupakan konsep yang digunakan untuk mengelompokkan individu berdasarkan tahun kelahiran dan pengalaman sosial, ekonomi, teknologi, serta budaya yang membentuk karakter mereka. Meskipun rentang tahun dapat sedikit berbeda menurut berbagai lembaga, pembagian berikut adalah yang paling umum digunakan. Sedangkan ada **sisi lain dari perkembangan generasi**, yaitu bagaimana

perubahan sosial, teknologi, ekonomi, pendidikan, budaya, dan dunia kerja memengaruhi cara berpikir dan berperilaku setiap generasi, sehingga **Canva bukan sekadar aplikasi desain**, melainkan sarana untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi visual, kolaborasi, dan literasi digital yang dibutuhkan di dunia pendidikan, organisasi, maupun dunia kerja. Dengan demikian, mereka melihat keterampilan desain sebagai bagian dari kesiapan menghadapi masa depan, bukan hanya sebagai kemampuan membuat poster atau presentasi



Perkembangan Generasi dari Masa ke Masa

Generasi	Tahun Kelahiran (±)	Karakteristik Utama
Traditionalist / Silent Generation	1928–1945	Disiplin, menghargai stabilitas, loyal, pekerja keras, menghormati otoritas.
Baby Boomers	1946–1964	Optimis, kompetitif, berorientasi karier, menghargai kerja keras dan pengalaman.
Generasi X	1965–1980	Mandiri, adaptif, pragmatis, mulai mengenal komputer dan internet.

Generasi	Tahun Kelahiran (±)	Karakteristik Utama
Generasi Y (Millennial)	1981–1996	Melek teknologi, kolaboratif, kreatif, menyukai fleksibilitas, aktif di media sosial.
Generasi Z (Zoomers)	1997–2012	Digital native, cepat belajar teknologi, visual, multitasking, kreatif, menyukai konten singkat.
Generasi Alpha	2013–2025	Tumbuh dengan AI, Internet of Things (IoT), perangkat pintar, pembelajaran digital, dan teknologi berbasis otomatisasi.
Generasi Beta (prediksi)	2025–2039	Diperkirakan hidup berdampingan dengan AI yang semakin canggih, robotika, smart city, dan teknologi imersif sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

2.1 Mengenal Generasi Z

Generasi Z adalah kelompok generasi yang lahir dan berkembang dalam lingkungan teknologi digital.

2.1 MENGENAL GENERASI Z

Generasi Z adalah kelompok yang lahir antara tahun 1997–2012. Mereka tumbuh bersama teknologi digital dan terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

KARAKTERISTIK GENERASI Z

Digital Native
Terbiasa dengan teknologi digital sejak dini.

Visual Oriented
Lebih mudah memahami informasi melalui visual.

Kreatif & Ekspresif
Suka berkreasi, mengekspresikan ide melalui konten digital.

Kolaboratif
Nyaman bekerja sama secara online dan berbagi ide.

Serba Cepat
Menyukai proses yang cepat, praktis, dan real time.

Tahukah Kamu?
Manusia memproses informasi visual 60.000 kali lebih cepat daripada teks. Itulah sebabnya konten visual sangat efektif di era digital!

Karakteristik umum Generasi Z:

1. Digital Native

Generasi Z terbiasa menggunakan:

- Smartphone
- Internet

- Media sosial
- Aplikasi digital

2. Visual Oriented

Generasi Z lebih mudah memahami informasi melalui:

- Gambar
- Video
- Animasi
- Infografis

3. Kreatif dan Ekspresif

Mereka menggunakan platform digital untuk:

- Berbagi ide
- Membuat konten
- Membangun identitas diri

2.2 Tantangan Generasi Z



Selain peluang, terdapat beberapa tantangan:

1. Informasi Berlebihan

Banyaknya informasi membuat kemampuan menyaring informasi menjadi penting.

2. Kurangnya Kreativitas Terarah

Memiliki banyak ide tetapi belum mampu mengemasnya menjadi karya.

3. Konsumsi Lebih Besar daripada Produksi

Banyak pengguna media sosial hanya menjadi penonton, bukan pencipta.

2.3 Dari Konsumen Menjadi Kreator

Perubahan mindset:

Konsumen Digital

Melihat konten

Mengikuti tren

Menggunakan teknologi

Kreator Digital

Membuat konten

Menciptakan tren

Menghasilkan karya



AGENDA 3 - PRINSIP DASAR DESAIN VISUAL

3.1 Kesederhanaan (Simplicity)

Desain yang baik tidak selalu penuh dengan elemen.

Prinsip:

"Less is More"

Gunakan:

- Sedikit warna
- Font yang jelas
- Ruang kosong

3.2 Keseimbangan (Balance)

Komposisi desain harus terlihat harmonis.

Contoh:

Jangan menempatkan seluruh elemen di satu sisi.

3.3 Kontras (Contrast)

Kontras membantu menarik perhatian.

Contoh:

- Judul besar
- Warna berbeda
- Ukuran font berbeda

3.4 Konsistensi

Gunakan:

- Jenis font yang sama
- Warna yang sesuai
- Gaya desain yang seragam

3.5 - ELEMEN DESAIN VISUAL

3.5.1 Warna

Warna memiliki makna:

Warna	Makna
Biru	Profesional, percaya diri
Hijau	Alam, pertumbuhan
Merah	Energi, keberanian
Kuning	Kreativitas

3.5.2 Tipografi

Tipografi adalah seni memilih dan mengatur tulisan.

Tips:

- Gunakan maksimal 2–3 jenis font
- Pastikan mudah dibaca
- Sesuaikan dengan tema

3.5.3 Gambar dan Ilustrasi

Gunakan gambar yang:

- Relevan
- Berkualitas
- Mendukung pesan

3.6 Bagaimana Mengubah Ide Menjadi Karya Visual

3.6.1 Tahapan Kreatif

Tahap 1: Menentukan Ide

Pertanyaan:

- Apa pesan utama?
- Siapa target audiens?
- Apa tujuan desain?

Tahap 2: Membuat Konsep

Contoh:

Tema:

"Stop Bullying"

Konsep:

Visual:

- Anak sekolah
- Simbol persahabatan

Warna:

- Cerah dan positif

Tahap 3: Membuat Sketsa

Rancang:

- Posisi judul
- Gambar utama
- Informasi tambahan

AGENDA 4 - MENGENAL CANVA

4.1 Apa Itu Canva?

Canva adalah platform desain grafis berbasis online yang memungkinkan pengguna membuat berbagai karya visual menggunakan template dan fitur desain yang mudah digunakan.

Canva juga merupakan sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani pengguna agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Modul ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dalam membuat konten pembelajaran menggunakan teknologi informasi. Pembuatan desain tidak lagi harus dimulai dari halaman kosong, melainkan bisa memanfaatkan beragam template yang telah disediakan.

4.2 Kelebihan Canva

1. Mudah Digunakan

Tidak membutuhkan kemampuan desain profesional.

2. Banyak Template

Tersedia:

- Poster
- Presentasi
- Logo
- Flyer
- Video
- Konten Instagram

3. Mendukung Kolaborasi

Pengguna dapat bekerja bersama dalam satu desain.

4.3 Produk Kreatif yang Bisa Dibuat

Dengan Canva peserta dapat membuat:

Pendidikan

- Presentasi
- Mind map
- Infografis

Organisasi

- Poster acara
- Sertifikat
- Proposal

Bisnis

- Logo
- Brosur
- Konten promosi

Personal

- Portofolio
- Resume
- Konten media sosial

4.4 Apa yang bisa anda lakukan dengan Canva ?

4.4.1 Membuat Poster Digital

Langkah:

1. Membuka Canva
2. Memilih template poster
3. Mengubah teks
4. Mengatur warna
5. Menambahkan gambar
6. Mengunduh desain

4.4.2 Membuat Konten Media Sosial

Prinsip Konten Digital

Konten harus:

Menarik

Memiliki visual kuat.

Informatif

Memberikan manfaat.

Mudah Dibagikan

Memiliki pesan sederhana.

Contoh:

Konten Instagram:

Judul:

"5 Cara Mengurangi Sampah Plastik"

Visual:

- Ikon lingkungan
- Angka besar
- Warna hijau

4.4.3 Membuat Presentasi Kreatif**Kesalahan Presentasi Umum**

- ❖ Terlalu banyak teks
- ❖ Warna tidak sesuai
- ❖ Tidak ada visual

Prinsip Presentasi Modern

Gunakan:

- Visual
- Grafik
- Diagram
- Cerita

AGENDA 5 - PERSONAL BRANDING GENERASI Z**5.1 Apa Itu Personal Branding?****Pengertian Personal Branding**

Personal branding adalah proses membangun, mengembangkan, dan mengelola citra diri (self-image), reputasi, serta identitas profesional agar dikenal oleh orang lain melalui kemampuan, karakter, karya, dan cara berkomunikasi, baik secara langsung maupun melalui media digital.

Dengan kata lain, **personal branding adalah bagaimana seseorang ingin dikenal dan diingat oleh orang lain**. Di era digital, personal branding tidak hanya dibangun melalui penampilan fisik, tetapi juga melalui jejak digital (*digital footprint*) seperti unggahan media sosial, portofolio, desain, video, tulisan, maupun aktivitas dalam komunitas.

Bagi **Generasi Z**, personal branding menjadi semakin penting karena mereka tumbuh di era internet dan media sosial. Hampir setiap aktivitas digital yang dilakukan dapat membentuk persepsi orang lain terhadap diri mereka. Oleh karena itu, membangun personal branding yang positif sejak dini dapat membuka berbagai peluang di bidang pendidikan, organisasi, kewirausahaan, maupun dunia kerja.

Mengapa Personal Branding Penting bagi Generasi Z?

Saat ini, banyak sekolah, perguruan tinggi, perusahaan, bahkan komunitas tidak hanya melihat nilai akademik seseorang, tetapi juga memperhatikan kreativitas, portofolio, pengalaman organisasi, serta kontribusi yang ditampilkan melalui media digital.

Manfaat personal branding antara lain:

- Meningkatkan rasa percaya diri.
- Memperlihatkan kompetensi dan keahlian yang dimiliki.
- Memudahkan membangun jaringan (*networking*).
- Menambah peluang memperoleh beasiswa, magang, atau pekerjaan.
- Mendukung pengembangan usaha dan bisnis digital.
- Menjadi pembeda di tengah persaingan yang semakin ketat.

5.2 Komponen Personal Branding

Personal branding dibangun dari beberapa unsur yang saling berkaitan dan semuanya saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

Komponen	Penjelasan
Identitas	Siapa diri kita dan nilai apa yang ingin ditampilkan.
Kompetensi	Pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dimiliki.
Karakter	Sikap, etika, tanggung jawab, dan integritas.
Karya	Hasil pekerjaan atau portofolio yang dapat ditunjukkan kepada orang lain.
Komunikasi	Cara menyampaikan ide, berinteraksi, dan membangun hubungan.

Komponen	Penjelasan
Konsistensi	Menjaga kualitas dan citra diri secara berkelanjutan.

5.3 Membangun Personal Branding melalui Canva

Canva merupakan salah satu media yang sangat efektif untuk membangun personal branding karena memungkinkan seseorang menghasilkan karya visual yang profesional tanpa harus menguasai desain grafis tingkat lanjut.

Melalui Canva, seorang pelajar dapat membuat:

- Portofolio digital.
- Curriculum Vitae (CV).
- Presentasi.
- Poster edukasi.
- Konten Instagram.
- Infografis.
- Logo komunitas.
- Thumbnail YouTube.
- E-book.
- Sertifikat kegiatan.

Semua karya tersebut dapat menjadi bukti nyata kemampuan seseorang (*show your work*), bukan sekadar menyatakan bahwa dirinya memiliki kemampuan.

Contoh Personal Branding bagi Pelajar

1. Content Creator Edukasi

Seorang pelajar dapat membuat konten yang memberikan manfaat bagi orang lain, seperti:

- Tips belajar efektif.
- Ringkasan materi pelajaran.
- Tutorial menggunakan Canva.
- Video edukasi singkat.
- Infografis pengetahuan umum.

Contoh karya menggunakan Canva:

- Carousel Instagram "5 Tips Belajar Efektif"
- Poster motivasi belajar
- Presentasi edukatif
- Infografis mata pelajaran

Nilai yang dibangun:

- Kreatif
- Peduli pendidikan
- Senang berbagi ilmu

**2. Desainer Muda**

Pelajar yang memiliki minat di bidang desain dapat membangun citra sebagai desainer sejak dini.

Contoh karya:

- Logo organisasi sekolah.
- Poster kegiatan.
- Brosur UMKM.
- Banner acara.
- Sertifikat.
- Feed media sosial.
- Desain kemasan produk.

Nilai yang dibangun:

- Kreatif
- Inovatif
- Detail
- Profesional



3. Entrepreneur Muda

Canva dapat dimanfaatkan untuk membantu membangun bisnis sederhana.

Contoh kegiatan:

- Mendesain promosi produk.
- Membuat katalog digital.
- Mendesain logo usaha.
- Membuat konten pemasaran.
- Mendesain kemasan produk.

Nilai yang dibangun:

- Mandiri
- Inovatif
- Berjiwa wirausaha
- Solutif



Contoh Personal Branding Lain bagi Generasi Z

Minat	Bentuk Personal Branding
Pendidikan	Tutor online, pembuat infografis edukasi
Teknologi	UI/UX Designer, Web Designer, AI Enthusiast
Fotografi	Content Photographer
Videografi	Video Editor
Musik	Music Creator
Menulis	Blogger, Copywriter
Public Speaking	Moderator, MC, Podcaster
Bisnis	Digital Entrepreneur
Sosial	Relawan dan penggerak komunitas
Desain	Graphic Designer

Kesalahan yang Harus Dihindari

Dalam membangun personal branding, terdapat beberapa kesalahan yang sering dilakukan.

- ❖ Meniru identitas orang lain tanpa menunjukkan keunikan diri.
- ❖ Mengunggah konten yang tidak sesuai dengan nilai positif.
- ❖ Tidak konsisten dalam berkarya.
- ❖ Menggunakan karya orang lain tanpa mencantumkan sumber atau izin.
- ❖ Terlalu fokus mengejar popularitas dibandingkan kualitas karya.
- ❖ Menampilkan informasi yang dapat merusak reputasi pribadi.

Tips Membangun Personal Branding yang Positif

1. Kenali kelebihan dan minat diri.
2. Tentukan bidang yang ingin dikembangkan.
3. Bangun portofolio secara bertahap.
4. Publikasikan karya secara konsisten.
5. Gunakan desain visual yang menarik.
6. Jaga etika dalam berkomunikasi di media digital.
7. Terus belajar dan mengembangkan keterampilan baru.
8. Bangun jaringan dengan komunitas yang positif.

Studi Kasus

Alya adalah siswi kelas XI yang memiliki kemampuan menggunakan Canva. Awalnya ia hanya membuat poster untuk tugas sekolah. Setelah mengikuti pelatihan desain, Alya mulai mengunggah hasil karyanya di media sosial secara rutin. Ia juga membuat portofolio digital yang berisi desain poster, infografis, dan presentasi.

Beberapa bulan kemudian, Alya dipercaya menjadi desainer untuk kegiatan sekolah dan menerima pesanan desain dari pelaku UMKM di lingkungan tempat tinggalnya.

Analisis

Dari kasus tersebut terlihat bahwa personal branding tidak dibangun melalui kata-kata, melainkan melalui **konsistensi menghasilkan karya yang berkualitas**. Portofolio digital yang baik membuat orang lain lebih mudah mengenali kompetensi Alya dan mempercayakan berbagai proyek kepadanya.

AGENDA 6 – Tutorial Praktis Menggunakan CANVA

6.1. Pendahuluan

Canva adalah sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Modul ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dalam membuat konten pembelajaran menggunakan teknologi informasi. Pembuatan desain tidak lagi harus dimulai dari halaman kosong, melainkan bisa memanfaatkan beragam template yang telah disediakan.

6.2 Pengenalan Antarmuka dan Persiapan Akun

Langkah pertama sebelum mendesain adalah memiliki akses dan memahami area kerja platform ini.

- Buka peramban internet (*browser*) dan ketikkan alamat <https://www.canva.com>.
- Daftarkan diri Anda menggunakan akun Google, Facebook, atau alamat email lainnya.
- Pilih peran Anda saat mendaftar; bagi pendidik, sangat disarankan memilih profil "**Teacher**" untuk membuka peluang mendapatkan akses *Canva for Education* secara gratis.
- Setiap perubahan pada desain Anda akan tersimpan secara otomatis karena sistem ini berbasis online.

Tabel Komponen Utama Area Kerja (Workspace)

Komponen	Fungsi Utama
Pencarian (Search)	Digunakan untuk mencari template atau elemen spesifik dengan memasukkan kata kunci dalam Bahasa Inggris.
Toolbar Kiri	Memuat menu untuk menyisipkan template, unggahan file pribadi, foto, elemen grafis, teks, hingga integrasi video.
Workspace	Area kanvas utama tempat Anda meletakkan dan mengatur komposisi visual desain.
Menu File	Berisi alat penggaris (<i>Show rulers</i>) dan batas tepi (<i>Show margins</i>) untuk membantu presisi tata letak objek.

6.3 Membuat Presentasi Interaktif

Proses merancang presentasi dapat dilakukan dengan cepat menggunakan pendekatan modifikasi tata letak (*Lihat Panel 3 pada Gambar*):

1. Pada halaman utama, pilih format "**Presentation**" untuk memulai dengan kanvas berdimensi standar 16:9.
2. Pilih template presentasi gratis yang sesuai dengan topik Anda untuk menghindari tanda air (*watermark*) berbayar pada hasil akhir desain.
3. Ubah teks bawaan template dengan materi Anda dengan mengeklik area kotak teks.
4. Ganti *font*, sesuaikan ukuran teks, dan atur perataan (*alignment*) melalui pengaturan teks di bagian atas.
5. Klik dan tekan tombol *Delete* pada keyboard untuk menghapus elemen visual yang tidak diperlukan dari template.

6.4 Merancang Infografis Efektif

Infografis berfungsi untuk menyajikan data secara ringkas. Usahakan materi yang Anda siapkan tidak terlalu banyak agar infografis mudah dibaca. (*Lihat Panel 4 pada Gambar*):

1. Cari opsi "**Infographic**" pada menu template untuk mendapatkan kanvas berdimensi memanjang.
2. Atur tingkat pembesaran layar (*zoom*) menjadi 50% atau 75% agar teks dan objek kecil lebih mudah disunting.
3. Hapus ikon ber-*watermark* premium jika Anda ingin menggunakan opsi elemen gratis sepenuhnya.
4. Tambahkan ilustrasi pendukung pesan dengan membuka menu "**Elements**" dan mencari ikon menggunakan kata kunci bahasa Inggris yang spesifik (contoh: *learning, working, teacher*).
5. Aktifkan penggaris dan margin dari menu File, lalu tarik garis bantu dari area penggaris untuk merapikan sejajar objek teks dan ikon.

6.5 Pembaruan Fitur Terkini Canva (Update Modern)

Canva versi terbaru kini telah dibekali dengan fitur-fitur mutakhir untuk mempercepat proses mendesain Anda (*Lihat Panel 5 pada Gambar*):

- **Magic Studio (AI):** Anda kini dapat menggunakan generator teks-ke-gambar, penerjemah otomatis di dalam desain, serta *Magic Design* yang mampu membuat kerangka presentasi instan hanya dengan memasukkan satu kalimat perintah teks.

- **Kolaborasi Real-Time:** Anda dan rekan pengajar dapat mengerjakan satu kanvas secara bersamaan, memberikan komentar, dan melacak riwayat perubahan secara langsung.
- **Interaktivitas Tambahan:** Kemudahan penambahan tautan internal antar-slide presentasi dan penyematan kuis interaktif langsung di dalam halaman Canva.

6.6 Penyimpanan dan Publikasi

Setelah desain selesai, Anda dapat membagikannya kepada siswa atau rekan kerja (*Lihat Panel 6 pada Gambar*):

- Klik tombol "**Present**" untuk langsung mempresentasikan materi dari dalam browser.
- Pilih opsi bagikan ("**Share**") untuk mengundang kolaborator atau menyalin tautan akses.
- Gunakan menu "**Download**" untuk menyimpan desain secara fisik ke komputer Anda.
- Format unduhan yang didukung meliputi file gambar (**PNG, JPG**), dokumen cetak (**PDF Standard, PDF Print**), serta media bergerak (**MP4 Video, GIF**).

AGENDA 7 - PROJECT WORKSHOP

7.1 Tema Proyek:

"Buat Karya Visual yang Menginspirasi Generasi Muda"

Pilihan:

1. Poster kampanye sosial
2. Konten Instagram edukasi
3. Presentasi kreatif
4. Logo komunitas

7.2 Tahapan Proyek

Planning

Menentukan ide.

Designing

Membuat desain.

Presenting

Mempresentasikan karya.

7.3 Penilaian Karya

Rubrik:

Aspek	Bobot
Ide Kreatif	30%
Komposisi Desain	25%
Kesesuaian Pesan	20%
Penggunaan Canva	15%
Presentasi	10%

AGENDA 8 - PENUTUP

Teknologi digital memberikan kesempatan besar bagi generasi muda untuk berkarya. Canva bukan hanya sebuah aplikasi desain, tetapi sebuah media untuk mengembangkan kreativitas, komunikasi, dan inovasi.

Melalui kemampuan mengubah ide menjadi karya visual, remaja dapat menjadi pencipta konten positif yang memberikan manfaat bagi masyarakat.

Workshop ini bukanlah akhir dari proses belajar, melainkan awal dari perjalanan kreatif Anda. Dunia digital terus berkembang, sehingga kemampuan untuk belajar, beradaptasi, dan berkarya menjadi modal utama dalam menghadapi masa depan.

Teruslah berlatih, bereksperimen, dan membangun portofolio. Jadikan setiap ide sebagai peluang untuk menciptakan karya yang memberikan manfaat, menginspirasi orang lain, dan membuka kesempatan baru dalam dunia pendidikan, organisasi, maupun kewirausahaan.

"Setiap desain yang Anda buat adalah cerminan ide, kreativitas, dan karakter Anda. Teruslah berkarya, karena karya yang baik mampu menginspirasi dan membawa perubahan."

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *The Fundamentals of Creative Design* (2nd ed.). AVA Publishing.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design* (2nd ed.). Rockport Publishers.

Lupton, E. (2014). *Thinking with Type* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.

Rustan, S. (2020). *Layout Dasar dan Penerapannya*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. (2021). *Mendesain Logo*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Kusrianto, A. (2019). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Modul Literasi Digital*. Jakarta.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). *Modul Cakap Bermedia Digital*. Jakarta.

UNESCO. (2021). *Media and Information Literacy Curriculum for Educators*. UNESCO Publishing.

Bencsik, A., Horváth-Csikós, G., & Juhász, T. (2016). "Y and Z Generations at Workplaces."

Canva. (2024). *Canva Help Center*. <https://www.canva.com/help/>

Canva. (2024). *Canva Templates*. <https://www.canva.com/templates/>

Canva. (2024). *Magic Studio*. <https://www.canva.com/magic/>

Adobe. (2024). *Adobe Color*. <https://color.adobe.com/>

Google. (2024). *Google Fonts*. <https://fonts.google.com/>