

Pelatihan Canva Untuk Membranding Media Sosial Sanggar Kesenian Budaya

Virginia Mandasari¹, Ayundha Evanthy², Dian Novia Listiarini³, Putri Ariska Rahmawati⁴

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Email : virginia_mandasari.mnj@upnjatim.ac.id

Kilas Artikel

Abstrak

Volume 2 Nomor 2

Agustus 2022

DOI:xxx/ejpm.v%1%.xxxx

Article History

Submission: 22-07-2022

Revised: 22-07-2022

Accepted: 24-07-2022

Published: 01-08-2022

Kata Kunci:

Canva, Era Digital, Globalisasi, Kebudayaan, Teknologi

Keywords:

Canva, Culture, Digital Era, Globalization. Technology

Korespondensi:

Virginia Mandasari

virginia_mandasari.mnj@upnjatim.ac.id

Di era revolusi industri 5.0, kecanggihan teknologi betul-betul menjadi alat utama dalam merancang dan mendesain suatu produk yang memiliki nilai pasar tinggi. Salah satu contohnya adalah Internet. Internet sendiri memiliki berbagai macam model didalamnya, menyesuaikan fungsi masing-masing agar dapat membantu kegiatan manusia dengan cepat dan mudah. Terutama pada kondisi Covid-19, segala aktivitas yang semula *offline* berubah menjadi *online*. Masyarakat menjadi mulai terbiasa dengan penggunaan aplikasi-aplikasi digital. Dengan kondisi saat ini masyarakat berlomba-lomba untuk memasarkan apa yang menjadi kendali mereka kepada targetnya. Seperti unjuk kreativitas diri dalam mengedit dan mendesain karya digital agar terlihat menarik di mata publik. Di samping itu, kegiatan mendesain bisa dijadikan sarana untuk membranding suatu media sosial guna menciptakan *brand awareness* kepada masyarakat. Dalam menciptakan *brand awareness* tersebut banyak cara yang dapat dilakukan, contohnya adalah membranding suatu akun media sosial yang dapat menarik perhatian publik. Oleh karena itu, Kelompok 86 Kuliah Kerja Nyata Tematik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur melakukan program kerja Pelatihan Canva (aplikasi digital) untuk membranding media sosial sanggar kesenian Surya Sumirat yang berlokasi di Kelurahan Gayungan, Surabaya sekaligus memperkenalkan seni dan budaya Jawa Timur kepada para generasi muda. Hasil yang diperoleh setelah kegiatan pelatihan ini dapat menerapkan ilmu yang sudah didapat dan dapat membranding akun sosial media wisata sanggar kesenian sehingga dapat lebih dikenal.

Abstract

In the era of the industrial revolution 5.0, technological sophistication has really become the main tool in designing and designing a product that has a high market value. One example is the Internet. The internet itself has various models in it, adjusting each function so that it can help human activities quickly and easily. Especially in the Covid-19 condition, all activities that were originally offline turned into online. People are getting used to the use of digital applications. With the current condition, people are competing to market what is under their control to their target. Such as showing creativity in editing and designing



digital works to make them look attractive in the eyes of the public. In addition, designing activities can be used as a means to brand a social media to create brand awareness to the public. There are many ways to create brand awareness. For example, by branding a socialmedia account that can attract public attention. Therefore, the Student Service Program Team 86 UPN "Veteran" Jawa Timur conducted a Canva Training work program (digital application) to brand social media for the Surya Sumirat art studio located in Kelurahan Gayungan, Surabaya as well as introducing East Javanese arts and culture to the public, especially the younger generation. The results obtained after this training activity can apply the knowledge that has been obtained and can compare the social media accounts of art studio tours so that they can be better known

1. PENDAHULUAN

Kata "kebudayaan" berasal dari kata dasar "budaya" yang berasal dari bahasa Sanskerta ialah *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) yang dapat diartikan yakni sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa asing (Inggris) kebudayaan juga disebut *culture* yang berasal dari kata latin *colere* yaitu mengolah atau mengerjakan. Dapat juga diartikan sebagai mengolah tanah atau bertani. Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya ini terbentuk dari banyak unsur yang rumit termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan dan juga karya seni. Bahasa sebagaimana juga budaya merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia itu sendiri sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaannya dengan begitu dapat membuktikan bahwa kebudayaan itu dipelajari.

Menurut Koentjaraningrat, Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Dalam konteks kebudayaan, kata budaya selalu dihubungkan dengan identitas bangsa. Oleh karena itu, budaya nasional adalah identitas sekaligus kekayaan suatu bangsa. Identitas budaya ini turut menentukan perkembangan peradaban suatu bangsa ditengah dinamika global yang mengurung segala aspek kehidupan termasuk kebudayaan itu sendiri. Salah satu unsur kebudayaan adalah kesenian. Secara sederhana kesenian dapat diartikan sebagai hasrat manusia terhadap keindahan. Bentuk keindahan yang beraneka ragam itu timbul dari permainan imajinasi kreatif yang dapat memberikan kepuasan batin bagi manusia. Secara garis besar kita dapat memeratakan bentuk kesenian dalam tiga garis besar yaitu seni rupa, seni suara, dan seni tari. Sesungguhnya budaya suatu bangsa juga mengandung unsur yang bersifat konstruktif terhadap perkembangan nilai- nilai yang bersifat universal. Kita juga dapat mengidentifikasi adanya unsur budaya yang bertentangan dengan nilai-nilai yang dianut secara bersama, khususnya dalam hubungan antarbangsa.

Kehadiran teknologi juga tidak bisa lepas dengan adanya arus globalisasi karena keberadaan teknologi memudahkan manusia dari seluruh penjuru dunia untuk berkomunikasi secara langsung maupun masal. Bukan hanya itu, berbagai kebudayaan bisa berbaur pada saat yang bersamaan tanpa mengenal batas ruang dan waktu. Melalui media yang kian terbuka dan terjangkau, masyarakat menerima berbagai informasi tentang peradaban baru yang datang dari seluruh penjuru dunia.



Namun, realita yang ada dalam masyarakat terlebih lagi para generasi muda, sebagian dari mereka seakan-akan sudah tidak memperhatikan moral. Mereka hanya menuntut kesenangan sesaat dan tidak memperhatikan lebih matang lagi apa yang mereka lakukan. Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi menyebabkan generasi muda masuk ke dalam kubang hitam hanya demi “trend”. Perlahan-lahan mereka mulai meninggalkan Budaya Indonesia atau mencampurkan budaya asing dengan Budaya Indonesia. Globalisasi sendiri seperti lawan dan kawan. Dalam konteks lawan globalisasi memberikan dampak buruk terhadap kehidupan budaya lokal sehingga akan menghilangkan jati diri bangsa, sedangkan dalam konteks kawan globalisasi memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan masyarakat untuk melakukan aktivitas sehari-hari.

2. METODE

Di masa pandemi ini, segala aktivitas dilakukan secara dalam jaringan (daring) yang mana membuat publik mulai terbiasa dengan penggunaan aplikasi digital. Masyarakat berlomba-lomba unjuk kreativitas dengan tujuan menarik perhatian khalayak ramai atas karyanya yang diunggah melalui media sosial. Berhubungan dengan pelestarian budaya, sangat menguntungkan apabila teknologi digital dipergunakan secara positif, yaitumemperkenalkan Budaya Indonesia dengan *editing* yang menarik. Solusi yang ditawarkan adalah mengadakan pelatihan *editing* menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi editor yang menyediakan elemen secara gratis maupun berbayar. Hal ini sangat membantu para pemula untuk belajar melatih kreativitas. Pelaksanaan pelatihan Canva dilaksanakan di Sanggar Surya Sumirat, Kelurahan Gayungan, Surabaya, Jawa Timur. Surya Sumirat adalah sanggar kesenian yang telah berdiri sejak tahun 2003. Berbagai kesenian ditawarkan untuk dipelajari mulai dari Ludruk, Wayang Orang, MC Jawa, Tarian Jawa Timur, dan masih banyak lagi. Sanggar ini juga mengadakan acara kelulusan bagi peserta didiknya. Namun, Sanggar Surya Sumirat memiliki kendala dalam melakukan regenerasi peserta didik dikarenakan kurangnya minat anak-anak muda dalam mempelajari Seni dan Budaya Indonesia. Oleh karena itu, kami Kelompok 86 KKNT UPN “Veteran” Jawa Timur menawarkan pelatihan editing menggunakan aplikasi digital guna memperbaiki unggahan media sosial Surya Sumirat agar lebih menarik. Adapun tahapan pelaksanaannya, antara lain:

a. Tahap Pra Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan awal untuk mencapai kesepakatan antara Kelompok 86 KKNT UPN “Veteran” Jawa Timur dengan pihak Surya Sumirat.

- Perkenalan kelompok dengan menyampaikan maksud dan tujuan dari program kerja yang telah dibuat
- Meminta izin kepada ketua Sanggar Surya Sumirat sebelum membahas lebih lanjut
- Melakukan survey atau menggali informasi terkait aktivitas Sanggar Surya Sumirat
- Menemukan permasalahan yaitu terkendala regenerasi peserta didik
- Memberi solusi dengan cara menggunakan teknologi digital yaitu Canva guna menarik perhatian publik
- Menentukan jadwal pelatihan canva

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, perwakilan dari Sanggar Surya Sumirat yaitu bagian hubungan masyarakat (humas) dan editor diberikan presentasi melalui laptop mengenai



pentingnya penggunaan teknologi digital di era globalisasi. Kemudian Kelompok 86 KKNT UPN “Veteran” Jawa Timur mulai mengajarkan tahapan – tahapan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat unggahan media sosial lebih menarik

3. HASIL & PEMBAHASAN

Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, tren terus berkembang setiap tahunnya. Teknologi yang ada akan menentukan masa depan perkembangan industry sepanjang tahun. Karena peran teknologi sangat krusial bagi berlangsungnya sebuah bisnis, maka penting bagi pelaku bisnis untuk mengetahui tren terkini beserta fungsinya. Kini media sosial menjadi alat utama dalam menghubungkan apa yang ingin dituju oleh penggunanya. Mulai dari *branding image*, jual beli, promosi barang dan jasa, dan lain-lain. Sebab daya tarik promosi media sosial berada pada konten media sosial itu sendiri. Transformasi digital adalah sebuah perubahan cara penanganan sebuah pekerjaan dengan menggunakan teknologi informasi untuk mendapatkan efisiensi dan efektifitas. Sehingga dengan adanya transformasi digital, segala aktivitas dapat dilakukan secara mudah.

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan program kerja pelatihan canva kepada sanggar kesenian untuk membranding akun sosial media yang dilaksanakan di Kelurahan Gayungan Surabaya pada Jumat, 10 Juni 2022 pukul 09.00 - 11.00 WIB. Kegiatan ini dilaksanakan secara *offline* atau luring dengan menerapkan protokol kesehatan, dengan jumlah partisipan dari sanggar kesenian 2 orang dan 10 anggota kelompok KKN Tematik 86UPN “Veteran” Jawa Timur.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan canva ini ialah anggota sanggar kesenian dapat mengerti bagaimana cara menggunakan canva untuk mengedit gambar ataupun video yang akan diunggah pada akun media sosial guna membranding akun sosial media sanggar kesenian agar dapat menarik minat masyarakat untuk mengikuti pelatihan kesenian pada sanggar kesenian tersebut. Jika banyak yang mengikuti pelatihan pada sanggar kesenian tersebut juga akan melestarikan kebudayaan Indonesia.

Kegiatan ini dijelaskan secara langsung secara *focus group discussion* dalam menggunakan aplikasi canva tersebut dan mempraktekkan bagaimana caranya untuk mengolah dan mengedit elemen yang akan digunakan agar dapat menarik para pembacanya yaitu dengan metode memperkenalkan apa itu aplikasi canva dan fitur yang ada dapat digunakan pada canva. Tujuan dari pelaksanaan pelatihan canva ini sendiri yaitu agar dapat mengenali dan mempelajari desain dengan menggunakan aplikasi canva yang dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone*.

- 1) Saat membuat desain pada aplikasi canva untuk membranding media sosial sanggar kesenian



Gambar 1 Desain sanggar kesenian di aplikasi canva



- 2) Desain yang sudah ada di canva dipublikasi/diunggah ke akun media sosial instagram



Gambar 2 Desain sosial media Instagram sanggar kesenian

- 3) Kegiatan pada saat melakukan pelatihan canva kepada anggota sanggar kesenian yang dihadiri oleh dua orang



Gambar 3. Situasi pelatihan Canva

- 4) Dokumentasi pada saat selesai melakukan pelatihan canva



Gambar 4 Dokumentasi setelah kegiatan



4. KESIMPULAN

Konten merupakan salah satu faktor terpenting dalam mempromosikan produk di media sosial. Kesulitan yang dialami para pelaku bisnis dalam pembuatan konten dapat diatasi dengan aplikasi editor yang menyediakan template. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan program kerja pelatihan canva kepada Sanggar Surya Sumirat untuk membranding akun media sosial, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dengan program kerja pelatihan canva kepada sanggar kesenian untuk membranding akun sosial media mampu memberikan pengetahuan kepada anggota sanggar kesenian untuk membranding akun sosial media menggunakan aplikasi canva. Dengan menggunakan aplikasi canva ini anggota sanggar kesenian dapat menuangkan ide dan kreativitasnya dalam konten yang akan digunakan untuk membranding akun sosial media.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, terkhususnya LPPM yang telah mendukung dan memberikan kesempatan adanya program Kuliah Kerja Nyata Tematik MBKM Skema Desa Wisata di Kota Surabaya sehingga penulis dapat lebih mengenal potensi yang ada di kota Surabaya dan dapat menemukan potensi wisata budaya yang ada di Kelurahan Gayungan, Surabaya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kelurahan Gayungan dan Pihak Sanggar Kesenian Surya Sumirat Surabaya yang telah bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan ini, serta semua pihak yang telah membantu terlaksananya program kerja ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Aziz, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. Jurnal Ilmiah Infokam.
- Hijrah, L., Fikry Arransyah, M., Putri, K., Arija, N., Putri, R. K., & Bisnis, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat, 3.
- I Wayan, Mastra., Ida Bagus, G.B.A., & Luh Putu, Pancawati. (2021). Determinisme Teknologi Komunikasi Dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia. Widyadari Jurnal Pendidikan.
- Nahak, H. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. Jurnal Sosiologi Nusantara.
- Prof. Dr. Alo Liliweri. (2010). *Pengantar Studi Kebudayaan*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sholeh, M., Yuliana Rachmawati, Rr., Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Produk UKM. Selaparang: Jurnal Pengabdian Berkemajuan.
- Simarmata, J., Chaerul, M., Cahya Mukti, R., dkk. (2020). *Teknologi Informasi: Aplikasi dan Penerapannya*. Yayasan Kita Menulis.

