

Membuat Video Animasi Penjualan dengan Canva Pada Karang Taruna Rw.06 Jalan Mampang Prapatan

Muhammad Fahmi ^[1]; Yamin Nuryamin ^[2]; **Muhammad Rezki** ^[3]; Siti Nurdiani ^[4]

^{1,2,3,4}Informatika, fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

¹muhammad.mmf@nusamandiri.ac.id, ²yamin.yny@nusamandiri.ac.id, ³muhammad.mdk@nusamandiri.ac.id,

⁴siti.sxd@nusamandiri.ac.id

Info Artikel

Keywords:

devotion; canva; animation; videos; sale

Kata Kunci:

pengabdian; canva; animasi; video; penjualan

Abstract

This community service aims to provide training to Karang Taruna members in the skills of making animated sales videos using the Canva platform. Karang Taruna is a youth organization that plays an active role in community development at the local level. Participants will be introduced to using Canva, including how to create an account and choose a suitable template for sales promotion purposes. They will learn the basic steps in arranging design elements such as text, images, and icons to create engaging videos. Next, the training will focus on techniques for using animation elements to add dynamic elements to videos. Participants will practice how to incorporate animation into text, images, and other design elements to increase the appeal of videos. During the training, there will be a discussion regarding marketing and visual communication strategies that can help Karang Taruna members maximize the effectiveness of animated videos in their sales campaigns. At the end of the program, Karang Taruna members will have the skills to create high-quality animated videos with Canva. They will be able to use these skills to promote Karang Taruna's activities and initiatives, as well as support product or service sales efforts within their communities. It is hoped that this training can increase the competitiveness and positive impact of Karang Taruna in the local community.

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada anggota Karang Taruna dalam keterampilan pembuatan video animasi penjualan menggunakan platform Canva. Karang Taruna adalah organisasi pemuda yang berperan aktif dalam pengembangan masyarakat di tingkat lokal. Peserta akan diperkenalkan dengan penggunaan Canva, termasuk cara membuat akun dan memilih template yang sesuai untuk keperluan promosi penjualan. Mereka akan mempelajari langkah-langkah dasar dalam menata elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan ikon untuk menciptakan video yang menarik. Selanjutnya, pelatihan akan fokus pada teknik penggunaan elemen animasi untuk menambahkan elemen dinamis pada video. Peserta akan mempraktikkan cara memasukkan animasi pada teks, gambar, dan elemen desain lainnya untuk meningkatkan daya tarik video. Selama pelatihan, akan ada diskusi mengenai strategi pemasaran dan komunikasi visual yang dapat membantu anggota Karang Taruna memaksimalkan efektivitas video animasi dalam kampanye penjualan mereka. Pada akhir program, anggota Karang Taruna akan memiliki keterampilan untuk membuat video animasi berkualitas tinggi dengan Canva. Mereka akan dapat menggunakan keterampilan ini untuk mempromosikan kegiatan dan inisiatif Karang Taruna, serta mendukung upaya penjualan produk atau jasa dalam komunitas mereka. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing dan dampak positif Karang Taruna dalam masyarakat setempat.

I. PENDAHULUAN

Pada akhir dekade ini semakin banyak yang memiliki usaha sendiri. Mereka didukung oleh kemajuan teknologi dan kemudahan mendapat informasi. Sudah banyak pelaku usaha yang berhasil menjalankan usahanya dengan baik. Semakin muda usia seorang wirausaha, maka semakin besar peluang untuk sukses dalam suatu usaha yang dijalankannya. Berwirausaha merupakan suatu hal yang sangat perlu dilakukan oleh pelajar di Indonesia saat ini. Berwirausaha dapat menjadi solusi atas masalah pengangguran dan kemiskinan yang angkanya masih tinggi di negara kita. Salah satu ketrampilan yang dibutuhkan adalah membuat desain untuk menunjang kegiatan-kegiatan wirausaha atau untuk kebutuhan promosi, oleh

karena itu perlu adanya pelatihan untuk meningkatkan kemampuan wirausaha.

Karang Taruna merupakan organisasi pemuda yang memiliki peran penting dalam memajukan dan memberdayakan masyarakat setempat. Dalam era digital dan informasi saat ini, kemampuan untuk memasarkan produk atau jasa secara efektif melalui media visual adalah hal yang krusial. Namun, seringkali anggota Karang Taruna masih menghadapi kendala dalam mengembangkan materi promosi yang menarik dan profesional.

Keterampilan desain grafis dan produksi konten visual merupakan kompetensi kunci dalam memenuhi tuntutan pemasaran modern. Namun, tidak semua anggota Karang Taruna memiliki akses atau pengetahuan untuk menggunakan perangkat desain yang kompleks.

Oleh karena itu, diperlukan inisiatif untuk memberikan pelatihan yang dapat mempermudah mereka dalam menciptakan materi promosi yang menarik dan berkualitas.

Dalam konteks ini, Pengabdian Masyarakat bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan memberikan pelatihan tentang pembuatan flyer animasi video penjualan menggunakan Canva. Canva adalah sebuah tools untuk 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, hasilnya seperti jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut[1] :

1. Memiliki beragam desain yang menarik,
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan,
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis,
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai

Dengan membekali anggota Karang Taruna dengan keterampilan ini, diharapkan mereka dapat lebih efektif dalam mempromosikan produk atau jasa lokal. Flyer animasi video menawarkan pendekatan yang lebih dinamis dan menarik, yang mampu menangkap perhatian pasar sasaran dengan lebih efektif.

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas anggota Karang Taruna dalam memanfaatkan teknologi dan keterampilan desain grafis untuk mendukung pertumbuhan ekonomi lokal. Selain itu, diharapkan pengabdian ini juga dapat memberikan dorongan motivasi dan peningkatan kepercayaan diri kepada anggota Karang Taruna dalam mempromosikan inisiatif dan produk-produk lokal di tengah persaingan pasar yang semakin ketat.

Dalam penelitian Lodjo disebutkan bahwa pelatihan diperlukan guna meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas kerja yang terarah. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka solusi yang akan dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan tersebut, yaitu[2]:

1. Menyelenggarakan keterampilan untuk para anggota UKM Entrepeneur yang difokuskan

pada pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva

2. Menyediakan fasilitas laboratorium komputer milik Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tadulako untuk kegiatan pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva

3. Menyediakan instruktur yang berkompeten untuk kegiatan pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva

Melalui inisiatif ini, diharapkan masyarakat setempat, khususnya anggota Karang Taruna, akan memperoleh manfaat jangka panjang dalam meningkatkan kemampuan pemasaran mereka dan berkontribusi pada pengembangan ekonomi lokal secara berkelanjutan.

Untuk mengenalkan penggunaan teknologi informasi aplikasi Canva untuk kegiatan membuat Desain Video, kami selaku Dosen dan LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Universitas Nusa Mandiri ingin melakukan pengabdian masyarakat dengan memberikan workshop kepada Anggota Karang Taruna Rw.06 , beralamat di Jalan Mampang Prapatan VII, KH Marzuki Ishaq, Tegal Parang, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta dengan tema Membuat Animasi Video Penjualan Dengan Aplikasi Canva , dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan skill dalam membuat desain Flyer.

II. METODE PELAKSANAAN

Tahapan metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, untuk para Remaja Karang Taruna Tegal Parang:

1. Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan pada :
2. Hari/Tanggal : Sabtu, 14 Oktober 2023
3. Waktu : 08.00 s/d 11.00 WIB
4. Tempat : Aula Masjid Baitul Halim Jalan Mampang Prapatan VII, KH Marzuki Ishaq, Tegal Parang, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

Analisa kebutuhan mitra

Adapun kebutuhan mitra adalah belum adanya kegiatan yang memberikan pelatihan terkait penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat Desain Flyer Animasi Video penjualan.

5. Pembuatan dan Pengajuan Proposal

Setelah rencana dibuat dan analisa kebutuhan mitra didapat maka tahapan selanjutnya adalah membuat dan mengajukan proposal ke pihak LPPM.

6. Persiapan Modul sebagai bahan ajar

Tahap selanjutnya ada membuat modul atau materi untuk kegiatan pelatihan.

7. Persiapan kegiatan pelatihan dan edukasi secara offline.

Persiapan peserta dan panitia ke lokasi yang telah disediakan sebelumnya.

8. Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan tutor menyampaikan materi ke peserta di Aula Masjid Baitul Halim.

9. Pembuatan Laporan

Setelah pelaksanaan, panitia membuat laporan sesuai dengan ketentuan LPPM Universitas Nusa Mandiri.

Metode kegiatan pelatihan dan edukasi ini berupa penyampaian materi secara offline dan kemudian diberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan tanya jawab maupun diskusi seputar materi yang disampaikan. Adapun selama kegiatan pelatihan dan edukasi berlangsung, panitia serta tim tutor bersinergi dengan tujuan:

1. Setiap peserta memahami materi yang disampaikan.
2. Memudahkan bagi setiap peserta yang mengikuti kegiatan dalam rencana implementasi pengetahuan yang sudah didapatkan.
3. Diharapkan kedepannya, peserta dapat menyebarluaskan informasi dan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini melalui media sosial sehingga dapat bermanfaat.
4. Dalam penggunaan teknologi, diharapkan para peserta dapat menerapkan ilmu baru yang di dapatkan tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Permasalahan Mitra

Kurangnya pengetahuan untuk membuat desain Flayer dengan aplikasi Canva

2. Solusi Dari Permasalahan

Memberikan pelatihan terkait desain flayer dengan aplikasi canva berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra.

Dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberikan pelatihan dan edukasi kepada bagi remaja Karang Taruna Rw 06 kelurahan Tegal Parang, dengan tema Memberikan pelatihan terkait penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat Desain Flayer

Animasi Video penjualan. Dengan meningkatkan pemahaman dan praktik a penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat Desain Flayer Animasi Video Penjualan kita dapat memanfaatkan potensi informasi digital dengan lebih baik dan menjaga keberlanjutan informasi untuk generasi mendatang.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan selama pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan adalah berupa workshop dengan tema “Membuat Video Animasi Penjualan dengan Canva” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Efisiensi dan kemudahan akses: Canva sangat mudah, praktis dan efisien dari segi waktu.
2. Selain mudah digunakan pada canva juga banyak desain yang free alias tidak berbayar.
3. Canva menyediakan Template desain yang menarik sehingga mengurangi waktu dalam melakukan desain presentasi.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada mitra, tim pengabdian masyarakat dan Universitas Nusa Mandiri.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setyorini, H. Agustino, S. Hidayatullah, and ke K. Rachmawati, “PELATIHAN KOMPUTER DESAIN CANVA BAGI ANAK REMAJA DI DESA MOJOSARI KEPANJEN MALANG,” *E-Amal*, vol. 02, no. 01, pp. 793–798, 2022.
- [2] F. S. Lodjo, “Pengaruh Pelatihan, Pemberdayaan Dan Efikasi Diri Terhadap Kepuasan Kerja,” *J. Ris. Ekon. Manajemen, Bisnis dan Akunt.*, vol. 1, no. 3, pp. 747–755, 2013.