

## Sosialisasi Pemanfaatan Media *Website Canva* Untuk Membuat *Video Profile* Bank Sampah Sakura Palembang

Febie Elfaladonna<sup>1</sup>, M. Arief Rahman<sup>2</sup>, Yulia Hapsari<sup>3</sup>, Alem Pameli<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Jurusan Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang, Indonesia

Email: [1febie\\_elfaladonna\\_mi@polsri.ac.id](mailto:1febie_elfaladonna_mi@polsri.ac.id), [2m.arief.rahman@polsri.ac.id](mailto:2m.arief.rahman@polsri.ac.id), [3yuliahapsari@polsri.ac.id](mailto:3yuliahapsari@polsri.ac.id), [4alem.pameli@polsri.ac.id](mailto:4alem.pameli@polsri.ac.id)

**Abstrak**—Video profil merupakan sebuah media informasi elektronik yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif. Melalui media visual ini maka semua informasi dapat dengan mudah dicerna oleh masyarakat apalagi hal tersebut menyangkut dengan kegiatan mempromosikan bank sampah. Pembuatan video profil terhadap bank sampah Sakura dapat dilakukan dengan memanfaatkan media website canva yang merupakan alat bantu desain dan publikasi online yang tujuannya adalah untuk memberdayakan masyarakat di dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Pelatihan ini ditujukan untuk seluruh pekerja relawan sampah yang ada di Bank Sampah Sakura Palembang agar nantinya secara mandiri relawan tersebut dapat membuat video profil untuk mengembangkan publikasi Bank Sampah Sakura.

**Kata Kunci:** Video Profil, Bank Sampah, Canva

**Abstract**— Video profiles are an electronic information medium that can be used to convey information effectively. Through this visual media, all information can be easily digested by the public, especially when it comes to promoting waste banks. Making profile videos of the Sakura waste bank can be done by utilizing the canva website media which is an online design and publication tool whose purpose is to empower people in the world to be able to create any design and publish it anywhere. This training is intended for all waste volunteer workers at the Sakura Waste Bank in Palembang so that later independently the volunteers can make profile videos to develop the publication of the Sakura Waste Bank.

**Keywords:** Profile Video, Waste Bank, Canva

### 1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangannya teknologi informasi sudah tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi juga merambah pada semua bidang ilmu. Multimedia merupakan salah satu bagian yang memiliki peran paling besar dalam perkembangan teknologi. Multimedia adalah alat yang digunakan untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio [1]. Pembagian multimedia dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier yang merupakan multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Selain multimedia linier terdapat juga multimedia interaktif yaitu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya. Secara umum multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik [2].

Video merupakan gabungan beberapa banyak frame yang diproyeksikan secara mekanis menggunakan media digital [3]. Selain itu video profil juga termasuk media yang sangat efektif untuk digunakan pada kegiatan mempromosikan daerah, produk, dan mempromosikan suatu perusahaan tertentu [4].

Video profil merupakan solusi kreatif dan inovatif untuk berbagai kebutuhan, terutama untuk kebutuhan mempromosikan. Video profil adalah sebuah rekaman yang ditayangkan di media audio

dalam bentuk visual lainnya, dimana digunakan untuk isi dari profil suatu instansi, daerah bahkan objek wisata [5].

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva [6]. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: (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 melalui gawai [7].

Bank Sampah Sakura (BSS) merupakan lembaga yang dibangun oleh warga Kelurahan Talang Kelapa, Palembang yang berkolaborasi dengan pemerintah Kota Palembang serta Japan International Cooperation Agency (JICA) lewat “Proyek Pengembangan Kapasitas Pemerintah Pusat serta Wilayah untuk Aktivitas 3R serta pengelolaan sampah di Indonesia”. Lembaga ini adalah tempat pengumpulan sampah yang telah terpisah dari sumber yang dibangun untuk mengoptimalkan nilai sampah lewat prinsip 3R (*Reuse, Reduce, dan Recycle*).

## 2. METODE PELAKSANAAN

Lingkup pengabdian yang dilaksanakan berlokasi di Bank Sampah Sakura yang berada di kawasan Perumnas Talang Kelapa (Belakang SMAN 22 Palembang), Kel. Talang Kelapa, Kec Alang-Alang Lebar, Kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia. Kegiatan pengabdian dilakukan selama satu hari, yaitu tanggal 16 November 2022, pukul 08.00 sampai dengan pukul 16.00 WIB.

Materi sosialisasi yang diberikan meliputi pengenalan kegiatan pengabdian, defenisi multimedia beserta video profil, lingkup pembahasan mengenai media canva beserta kelebihan dan kekurangan penggunaan canva. Selain itu juga terdapat pelaksanaan praktikum mandiri yang dilakukan oleh relawan Bank Sampah Sakura dengan pengawasan yang dilakukan oleh tim pengabdian. Banyak sekali interaksi yang terjadi saat pelaksanaan kegiatan sosialisasi diantaranya terdapat beberapa pertanyaan seputar penggunaan media canva untuk membuat video profil, cara mendaftar akun, membuat video, penanganan error, dan lain-lain. Tidak lupa tim pengabdian juga memberikan tugas kepada relawan sampah yang mengikuti kegiatan sosialisasi untuk membuat sebuah video profil sederhana tebrkait dengan Bank Sampah Sakura yang meliputi sejarah singkat berdirinya Bank Sampah Sakura, lokasi, serta fasilitas yang disediakan oleh Bank Sampah Sakura.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan media canva untuk membuat video profil dihadiri oleh empat orang dalam satu tim pengabdian dan enam orang relawan sampah. Kegiatan bermula dengan perkenalan anggota pengabdian dan juga relawan sampah. Setelah itu berlanjut kepada penyampaian materi beserta ucapan terimakasih atas waktu yang telah diberikan.



**Gambar 1. Perkenalan Tim Pengabdian dengan Relawan Bank Sampah Sakura**

Setelah kegiatan pengenalan, selanjutnya masuk pada kegiatan penyampaian materi oleh tim pengabdian. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa materi yang disampaikan adalah materi yang berhubungan dengan pembuatan video profil dengan menggunakan canva. Penjelasan mengenai multimedia juga disampaikan pada kegiatan ini dikarenakan membuat video profil adalah bagian dari pembelajaran multimedia. Selain itu juga terdapat kegiatan mempraktikkan secara mandiri untuk membuat video profil sesuai dengan tutorial atau materi yang diberikan oleh tim pengabdian. Pelaksanaan praktikum dilakukan dengan menggunakan laptop tetapi ada juga yang menggunakan perangkat seluler pintar atau *smartphone*.



**Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Tim Pengabdian**



**Gambar 3. Penyampaian Materi oleh Tim Pengabdian**



**Gambar 4. Praktik Mandiri Membuat Video Profil Menggunakan Canva**

Setelah seluruh kegiatan sosialisasi dan pelatihan membuat video profil dengan menggunakan media canva selesai dilaksanakan, tim pengabdian beserta relawan Bank Sampah Sakura melakukan sesi foto bersama dan memberikan plakat untuk dijadikan kenang-kenangan dengan harapan agar nantinya kerjasama pengabdian dapat terus dilanjutkan untuk masa yang akan datang.



**Gambar 5. Sesi Foto Bersama Relawan Bank Sampah Sakura**



**Gambar 6. Penyerahan Plakat Tanda Terimakasih Kepada Pengurus Bank Sampah Sakura**

#### **4. KESIMPULAN**

Terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan oleh tim pengabdian Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya di Bank Sampah Sakura pada tanggal 16 November 2022. Adapun kesimpulan dari kegiatan ini yaitu:

1. Relawan Bank Sampah Sakura membutuhkan bimbingan lebih lanjut untuk membuat video profil Bank Sampah Sakura. Hal ini dikarenakan keterbatasan media laptop dan juga smartphone beserta perangkat pendukung lainnya yang ada pada Bank Sampah Sakura.
2. Video profil Bank Sampah Sakura dapat dijadikan media promosi agar masyarakat dapat mengetahui lebih jauh mengenai keberadaan Bank Sampah Sakura

3. Video profil yang dibuat dapat diunggah pada berbagai platform media sosial seperti youtube, instagram, facebook, dan lain-lain

## **REFERENCES**

- Darmawan D, Pengembangan *E-Learning* Teori Dan Desain. Vol 25. Bandung: Remaja RosdaKarya, 2014.
- Purbatua M, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*. Vol.9, pp. 1-12, Januari-Juni 2020.
- Arsyad A, Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Haryoko T, Pembuatan Video Company Profile Rumah Sakit Amal Sehat Wonogiri. Universitas Surakarta, 2012.
- Agus Aan, dkk, "Video Profil Sebagai Sarana Promosi Efektif Dalam Menunjang Eksistensi Program Studi Manajemen Informatika," *Jurnal Sains dan Teknologi Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6, pp. 238-247, Oktober 2017.
- Pelangi G, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo: UNPAM*. Vol. 8, pp. 79-96, Desember 2020.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol 7(2), 2019.