



Instagram Content Development Using Canva on Television Stations **Pengembangan Konten Instagram Menggunakan Canva pada Stasiun Televisi**

Nur Fadila Riskiyanti¹, Rifqi Hammad^{*2}, Kurniadin Abd Latif³, Mohammad Najib Rodhi⁴, Sirojul Hadi⁵

^{1,2,3,5}Universitas Bumigora

⁴Universitas Mataram

E-mail: 2001040012@universitasbumigora.ac.id¹, rifqi.hammad@universitasbumigora.ac.id²,
Kurniadin@universitasbumigora.ac.id³,najib.rodhi@staff.unram.ac.id⁴

Abstract

Television stations need to explore various ways to maintain public interest due to changes in people's behavior which is now more digital. One method that can be used is Instagram content. In developing Instagram content, there are several tools that can be used, including Canva and Figma. In this activity, Instagram content development was carried out using Canva and Figma. so the aim of this service activity is to assist partners in developing Instagram content using Canva and Figma. The implementation of this service activity is carried out in four stages, starting from planning, preparation, implementation and evaluation. The results of this activity showed that developing Instagram content using Canva and Figma can help partners develop content that meets their needs and quickly. By using these two tools, content creation is faster and also meets expectations.

Keywords: Instagram, Canva, Figma, Devotion

Abstrak

Stasiun televisi perlu melakukan eksplorasi berbagai cara untuk menjaga ketertarikan masyarakat karena adanya perubahan perilaku masyarakat yang lebih digital saat ini. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah konten Instagram. Dalam pengembangan konten Instagram terdapat beberapa tools yang dapat digunakan diantaranya adalah Canva dan Figma. Pada kegiatan ini dilakukan pengembangan konten Instagram menggunakan Canva dan Figma. sehingga Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu mitra dalam pengembangan konten Instagram menggunakan Canva dan Figma. Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam empat tahapan, mulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. hasil dari kegiatan ini didapatkan bahwa pengembangan konten Instagram menggunakan Canva dan Figma dapat membantu mitra dalam pengembangan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan cepat. Dengan menggunakan kedua tools tersebut, pembuatan konten menjadi lebih cepat dan juga sesuai dengan yang diharapkan

Kata kunci: Instagram, Canva, Figma, Pengabdian

1. PENDAHULUAN

Pengembangan konten media sosial telah menjadi bagian penting (Fajrussalam et al., 2023) dari strategi pemasaran dan branding dalam era digital ini (Amelia & Susanti, 2022). Stasiun televisi, sebagai salah satu media tradisional yang tetap relevan, mulai memanfaatkan platform media sosial, termasuk Instagram (Putra et al., 2023), untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan interaksi dengan pemirsa (Havivi et al., 2021). Dalam menghadapi perubahan perilaku konsumen yang semakin digital, para stasiun televisi kini perlu mengeksplorasi berbagai cara untuk menjaga ketertarikan pemirsa dan membangun komunitas yang aktif.

Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penggunaan Canva sebagai alat desain yang intuitif dan efektif (Zulhandayani et al., 2022). Canva menyediakan berbagai fitur (Pelangi, 2020) yang memungkinkan pengguna, termasuk stasiun televisi, untuk membuat konten visual yang menarik dengan mudah, bahkan tanpa keahlian desain yang tinggi (Irfan et al., 2022). Dengan demikian, penerapan Canva dalam mengembangkan konten Instagram stasiun televisi dapat menjadi langkah strategis untuk memperkuat kehadiran online mereka.



Selain canva, terdapat juga figma. Figma merupakan sebuah tools desain kolaboratif yang memungkinkan tim kreatif bekerja bersama secara efisien, bahkan dalam lingkungan jarak jauh (Asnal et al., 2022). Dengan Figma, stasiun televisi dapat mengintegrasikan ide-ide kreatif dari berbagai anggota tim untuk menghasilkan konten yang konsisten dan bermutu tinggi.

Oleh sebab itu kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian untuk membantu mitra dalam pengembangan konten sosial media instagram adalah berupa pengembangan konten instagram menggunakan canva dan figma. Mitra pada kegiatan ini adalah salah satu stasiun televisi yang mana tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu stasiun televisi dalam mengembangkan konten instagramnya sehingga dapat meningkatkan keterlibatan pemirsa dengan menyajikan konten visual yang menarik dan relevan, memperkuat identitas merek stasiun televisi melalui desain grafis konsisten, dan menyesuaikan diri dengan tren konten digital terkini.

Terdapat beberapa kegiatan serupa yang telah dilakukan tim pengabdian lainnya seperti yang dilakukan oleh Abu Dzar Al Gifari dkk dengan judul kegiatan pengembangan konten pembelajaran di media sosial instagram untuk matapelajaran sosiologi kelas X di SMAN 103 Jakarta (Abu Dzar Al Ghifari et al., 2021). kegiatan yang dilakukan untuk berfokus pada pengembangan konten pembelajaran. Kegiatan lainnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh Dewi dan Adilah yang mana pada kegiatan tersebut dilakukan pengembangan konten instagram sebagai media promosi kesehatan (Dewi & Adilah, 2022) serta masih banyak kegiatan lainnya. Kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian ini berfokus pada pengembangan konten instagram stasiun televisi menggunakan canva dan figma.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan kegiatan mulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan juga mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh mitra yang mana solusi tersebut nantinya menjadi tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan

2. Persiapan

Pada tahap ini dilakukan persiapan seperti persiapan perangkat keras maupun aplikasi canva dan figma.

3. Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan pengembangan konten instagram menggunakan canva dan figma

4. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perencanaan

Pada tahap ini didapatkan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh mitra saat ini adalah perlunya pengembangan konten instagram sesuai dengan konten dengan mudah dan cepat. Berdasarkan hasil diskusi didapatkan bahwa solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan pengembangan konten instagram menggunakan canva dan figma yang mana kedua tools tersebut menawarkan berbagai fitur dan juga kemudahan dalam pembuatan konten instagram.

3.2. Persiapan

Pada tahap ini, dilakukan persiapan kegiatan seperti persiapan komputer dan juga aplikasi serta akses internet karena canva dan figma yang digunakan diakses melalui web browser

3.3. Pelaksanaan



Pada tahap ini dilakukan pengembangan konten menggunakan canva dan figma. Adapun hasil konten yang dikembangkan menggunakan canva dapat dilihat pada Gambar 1.



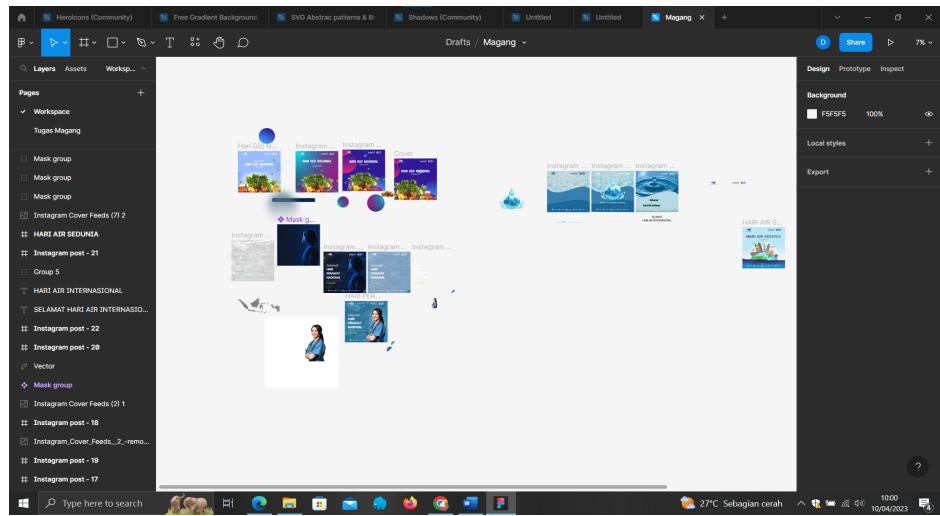
Gambar 1. Hasil Canva

Gambar 1 menunjukkan salah satu konten instagram yang dikembangkan menggunakan elemen-elemen yang ada di Canva. Gambar tersebut menunjukkan konten terkait dengan peringatan hari air sedunia. Untuk hasil konten yang dikembangkan menggunakan Figma dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Figma

Gambar 2 menunjukkan hasil konten instagram yang dikembangkan melalui Figma yang mana pada gambar tersebut diterapkan beberapa plugin dari Figma. Adapun lembar kerjanya dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Lembar Kerja

Gambar 3 menunjukkan lembar kerja yang digunakan dalam melakukan desain konten menggunakan figma. Proses pengerjaan konten dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Proses Desain

Gambar 4 menunjukkan proses desain konten yang dikembangkan oleh salah satu tim pengabdi.

3.4. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terkait dengan kegiatan yang dilakukan. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan juga pemanfaatan canva dan figma dalam pengembangan konten instagram membantu mitra dalam mengembangkan konten instagramnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan didapatkan bahwa kegiatan pengembangan konten instagram menggunakan canva dan figma dapat membantu mitra dalam pengembangan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan cepat. Dengan menggunakan kedua tools tersebut, pembuatan konten menjadi lebih cepat dan juga sesuai dengan yang diharapkan. Adapun



saran untuk kegiatan selanjutnya adalah diadakan pendampingan terkait dengan pengembangan konten untuk berbagai platform tidak terbatas hanya pada konten instagram saja.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Dzar Al Ghifari, Retno Widyaningrum, S.Sos, MM., & Santi Maudiarti S.E, M.Pd. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran di Media Sosial Instagram untuk Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X di SMAN 103 Jakarta. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1). <https://doi.org/10.21009/jpi.041.06>

Amelia, D., & Susanti, E. (2022). SOSIALISASI PEMANFAATAN SOSIAL MEDIA SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN DIGITAL BAGI UKM SARI BAKERY DI ERA PANDEMI COVID 19. *Community Development Journal* : *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.3614>

Asnal, H., Junadhi, Jamaris, M., Mardainis, & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i1.800>

Dewi, R., & Adilah, S. N. (2022). Pengembangan Instagram @RSUDkabsumedang sebagai Media Promosi Kesehatan. *Media Karya Kesehatan*, 5(2). <https://doi.org/10.24198/mkk.v5i2.39172>

Fajrussalam, H., Farhatunnisa, G., Realistiya, R., Rosyani, W. A., & Rahmawati, Y. (2023). Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Dakwah Islam. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3.

Havivi, S. L., Santoso, B., & Mahriadi, N. (2021). Pemberdayaan Karang Taruna Satya Dharma Bhakti Desa Mainan Melalui Pembuatan dan Pemasaran Pot Tanaman Hias. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v4i2.10343>

Irfan, P., Negara, H. R. P., Fatimatuzzahra, Alhidayat, M., & Watoni, K. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Media Promosi Makanan Khas Lombok. *Jurnal Mengabdi Dari Hati*, 1(1).

Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2).

Putra, G. P., Wahid, U., & Cangara, H. (2023). Komodifikasi Konten Mistis Pada Program Televisi Kisah Viral dalam Menghadapi Invasi Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 15(02). <https://doi.org/10.38041/jikom1.v15i02.263>

Zulhandayani, F., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BAGI KEPEMIMPINAN SEKOLAH. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.7066>