



## PELATIHAN MANAJEMEN MEDIA SOSIAL DAN DESAIN GRAFIS UNTUK PENINGKATAN SOSIALISASI PENGELOLAAN BANK SAMPAH DI DESA TRIHARJO SLEMAN YOGYAKARTA

*Social Media Management and Graphic Design Training to Improve Socialization of Waste Bank Management in Triharjo Village Sleman Yogyakarta*

Rivga Agusta<sup>1</sup>, Windha Mega Pradnya Duhita<sup>2</sup>, Arif Akbarul Huda<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta, <sup>2</sup>Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta

*Jl. Ring Road Utara, Ngringin, Condongcatur, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta*

\*Alamat Korespondensi : [rivgagusta@amikom.ac.id](mailto:rivgagusta@amikom.ac.id)

*(Tanggal Submission: 19 Juni 2025, Tanggal Accepted : 20 Juli 2025)*



### Kata Kunci :

*Pengelolaan Sampah, Media Sosial, Bank Sampah, Desain Grafis, Canva*

### Abstrak :

Pengelolaan sampah merupakan permasalahan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satu solusi yang diterapkan di Desa Murangan Triharjo adalah dengan menyelenggarakan Bank Sampah ATRAS. Dalam pelaksanaannya, Bank Sampah ATRAS memerlukan sosialisasi yang menyeluruh kepada masyarakat untuk memahami proses pengelolaan sampah secara mandiri di rumah hingga sampai ke bank sampah. Untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat terkait pengelolaan sampah tersebut, diperlukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk mendukung peningkatan kemampuan masyarakat dalam melakukan sosialisasi melalui media sosial. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan manajemen media sosial dan desain grafis kepada pengelola Bank Sampah ATRAS agar dapat secara mandiri memproduksi konten bermuatan edukasi pengelolaan sampah di media sosial. Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu dengan produksi video company profile Bank Sampah ATRAS dan pemberian pelatihan secara luring di gedung pertemuan di daerah Murangan Triharjo Sleman selama 4 jam. Materi yang diberikan antara lain berfokus pada empat aktivitas manajemen media sosial meliputi research, ideation, creation, dan distribution, jenis konten media sosial, pengelolaan media sosial, dan pengelolaan aplikasi desain grafis. Hasil dari kegiatan ini, Bank Sampah ATRAS memiliki video company profile dan dipublikasikan pada website resmi Bank Sampah ATRAS. Selain itu terdapat peningkatan pengetahuan pengelola Bank Sampah ATRAS dalam mengelola media sosial. Selain itu terdapat peningkatan

kemampuan pengelola dalam membuat infografis seputar pengelolaan sampah menggunakan aplikasi Canva.

**Key word :**

*Waste Management, Social Media, Waste Bank, Graphic Design, Canva*

**Abstract :**

Waste management is a problem in the Special Region of Yogyakarta. One solution implemented in Murangan Triharjo Village is to organize the ATRAS Waste Bank. In its implementation, the ATRAS Waste Bank requires comprehensive socialization to the community to understand the process of independent waste management at home until it is distributed to the waste bank. To increase public knowledge regarding waste management, community service activities are needed to support the improvement of the community's ability to conduct socialization through social media. This community service activity aims to provide social media management and graphic design training to ATRAS Waste Bank managers so that they can independently produce educational content on waste management on social media. The method used in implementing this activity is to produce a video company profile of the ATRAS Waste Bank and provide offline training at a meeting hall in the Murangan Triharjo Sleman area for 4 hours. The material provided includes a focus on four social media management activities including research, ideation, creation, and distribution, types of social media content, social media management, and management of graphic design applications. The results of this activity, the ATRAS Waste Bank has a company profile video and is published on the official website of the ATRAS Waste Bank. In addition, there is an increase in the knowledge of ATRAS Waste Bank managers in managing social media. In addition, there is an increase in the ability of managers to create infographics about waste management using the Canva application.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Agusta, R., Duhita, W. M. P., & Huda, A. A. (2025). Pelatihan Manajemen Media Sosial dan Desain Grafis Untuk Peningkatan Sosialisasi Pengelolaan Bank Sampah di Desa Triharjo Sleman Yogyakarta. *Jurnal Abdi Insani*, 12(7), 3192-3202. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i7.2663>

## PENDAHULUAN

Pengelolaan sampah merupakan salah satu permasalahan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Sejak tahun 2021, terjadi peningkatan sampah yang tinggi di Daerah Istimewa Yogyakarta hingga menginjak angka 1,231.55 ton/hari (Sujono *et al.*, 2024). Hingga pada Maret 2024, TPA Piyungan ditutup dan membuat warga mengalami kesulitan untuk membuang sampah (Duhita *et al.*, 2025). Untuk mengatasi hal ini, pemerintah daerah mengeluarkan kebijakan dengan meminta pengelolaan sampah diserahkan kepada TPS 3R di wilayah masing-masing (adminwarta, 2024). Untuk itu diperlukan partisipasi dan kesadaran warga untuk melakukan pemilahan sampah. Desa Murangan Triharjo mengupayakan hal tersebut dengan pengadaan bank sampah yang dinamakan bank sampah ATRAS.

Bank sampah ATRAS mengedukasi masyarakat untuk berperan aktif menjaga lingkungan dengan melakukan pemilahan sampah secara mandiri. Upaya yang dilakukan bank sampah ATRAS untuk mengurangi volume sampah yang dibuang ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA) yakni dengan mengajak masyarakat untuk memilah sampah yang masih memiliki nilai ekonomi. Hal ini berkaitan dengan konsep bank sampah yang berfokus pada pemanfaatan sampah untuk didaur ulang agar



memiliki nilai tambah sekaligus mengurangi volume sampah yang nantinya akan berakhir dibuang di TPS(Auliani, 2020).

Proses pengelolaan sampah di Desa Murangan dengan menggunakan metode 3R. Metode 3R meliputi 1) *Reuse* (menggunakan kembali) yaitu penggunaan kembali sampah secara langsung, baik untuk fungsi yang sama maupun fungsi lain, 2) *Reduce* (mengurangi), yaitu mengurangi segala sesuatu yang menyebabkan timbulnya sampah, dan 3) *Recycle* (mendaur ulang) yaitu memanfaatkan kembali sampah setelah mengalami proses pengolahan menjadi barang atau produk baru yang bermanfaat (Ramdhan & Hermawan, 2022). Metode 3R tersebut merupakan metode yang mendukung konsep *Zero Waste* atau konservasi semua sumber daya secara bertanggung jawab mulai dari penggunaan bahan, proses produksi, konsumsi, penggunaan kembali, pembaharuan produk, pengemasan (Wijaya *et al.*, 2024).

Dengan mengimplementasikan konsep *Zero Waste* di desa Murangan VII akan mengurangi dampak pencemaran lingkungan serta menghemat sumber daya alam. Hal ini menunjukkan bahwa upaya komprehensif dalam mengelola sampah memiliki potensi besar untuk meningkatkan keberlanjutan lingkungan.

Dalam pelaksanaan pengelolaan sampah, bank sampah ATRAS mengalami permasalahan khususnya pada kurangnya kesadaran masyarakat dalam memilah sampah. Kurangnya kesadaran memilah sampah ini disebabkan kurangnya informasi yang komprehensif, jelas, dan mudah diakses oleh masyarakat. Hal ini dapat diatasi dengan optimalisasi media untuk meningkatkan penyampaian informasi dan pesan terkait pengelolaan sampah. Optimasi media dapat diselenggarakan melalui media sosial berbasis digital. Media sosial merupakan wujud dari perkembangan teknologi berbasis internet, yang memberikan kemudahan bagi setiap penggunanya dan dapat diakses melalui smartphone kapan saja dan di mana saja oleh pemiliknya. Selain itu, media sosial menyampaikan pesan kepada publik secara cepat dan efisien (Saffitri & Widati, 2022) Hal ini menunjukkan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan dalam rangka penyebaran informasi terkait pengelolaan sampah secara masif dan efektif kepada masyarakat.

Selain permasalahan di atas, dari 120 kepala keluarga (KK) warga Desa Murangan, hanya sekitar 24 (KK) yang bergabung menjadi anggota dari bank sampah ATRAS. Di sisi lain, keanggotaan warga di bank sampah ATRAS diperlukan agar pengelolaan sampah di Desa Murangan menjadi lebih optimal. Hal ini dikarenakan tidak semua warga memahami mengenai proses pengelolaan sampah dan bagaimana cara kerja dari bank sampah sendiri, sehingga warga belum memahami urgensi dari bergabung menjadi anggota bank sampah ATRAS. Berdasar pada hal ini juga, diperlukan optimasi media untuk menyampaikan informasi dan mensosialisasikan mekanisme pengelolaan sampah dan cara kerja dari bank sampah ATRAS itu sendiri kepada warga.

Berkaitan dengan optimalisasi media untuk penyampaian informasi pengelolaan sampah, pengelola bank sampah ATRAS memiliki keterbatasan dalam kemampuan pembuatan konten secara visual dan grafis terlebih dalam media sosial. Media sosial menjadi salah satu platform yang dianggap mampu menyampaikan informasi secara luas di lingkup sosial, sehingga pemanfaatan platform ini dibutuhkan untuk menyampaikan informasi terkait pengelolaan bank sampah secara khusus kepada warga Desa Murangan, dan secara umum kepada masyarakat luas agar *awareness* terkait pengelolaan sampah menjadi meningkat.

## METODE KEGIATAN

Optimasi media untuk penyampaian informasi pengelolaan sampah kepada pengelola bank sampah ATRAS dilakukan dalam beberapa tahap kegiatan. Kegiatan utama yaitu pembuatan video *company profile* bank sampah ATRAS dan kegiatan utama selanjutnya adalah pelatihan manajemen konten media sosial, serta pelatihan keterampilan desain grafis. Alur pelaksanaan kegiatan secara lebih spesifik dijelaskan dalam tahapan berikut:



## 1. Pelaksanaan Observasi

Tahap observasi dilakukan untuk memahami permasalahan serta situasi dari mitra kegiatan, yaitu bank sampah ATRAS. Pada tahap ini tim melakukan peninjauan langsung di lokasi tempat bank sampah ATRAS yaitu di Desa Murangan, Sleman, Yogyakarta. Tidak hanya peninjauan lokasi, tim juga melakukan penggalan kepada pengelola bank sampah ATRAS terkait permasalahan yang dialami. Output dari observasi ini adalah tim dapat memetakan permasalahan mitra dan solusi penyelesaian masalah yang akan dilakukan, serta tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat secara komprehensif.

## 2. Sosialisasi Program Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahap sosialisasi ini dilakukan untuk menentukan rangkaian serta jadwal kegiatan antara tim pelaksana dengan mitra. Tahap ini adalah salah satu tahap terpenting dalam proses pra produksi video *company profile* bank sampah ATRAS, karena dalam proses produksi video *company profile* diperlukan pemahaman secara menyeluruh terhadap tahapan kerja bank sampah ATRAS. Untuk itu, tim memerlukan jadwal dari seluruh tahapan kerja bank sampah ATRAS, sehingga dalam proses pembuatan *company profile* segala kebutuhan visual video dapat terdokumentasikan dengan optimal. Dalam tahap sosialisasi ini juga, tim menjelaskan kepada mitra mengenai keseluruhan tahapan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang akan dilaksanakan.

## 3. Produksi Video *Company Profile*

Tahap kegiatan ini melibatkan tim dan sebagian anggota pengelola bank sampah ATRAS yang meliputi para pemuda dan ibu-ibu Desa Murangan. Keterlibatan yang dilakukan antara lain tim dan mitra melakukan diskusi terkait konten video *company profile* yang akan diambil. Selain itu mitra terlibat sebagai *talent* dan narasumber yang akan diwawancarai dalam video *company profile*.

## 4. Pelatihan Manajemen Media Sosial

Kegiatan ini dilaksanakan di gedung Ramada by Wyndham Jalan Magelang, Sleman, Yogyakarta. Kegiatan ini melibatkan 40 peserta yang berasal dari pemuda maupun ibu-ibu yang tergabung pada pengelola bank sampah ATRAS. Sebelum pemberian materi, pada kegiatan ini tim membagikan kuesioner pre-test untuk mengukur pemahaman peserta terhadap manajemen media sosial. Pelatihan ini berfokus pada pemberian pemahaman dan keterampilan pada peserta dalam mengelola media sosial yang nantinya akan digunakan sebagai platform media untuk memberikan informasi terkait pengelolaan sampah dan informasi bank sampah ATRAS kepada masyarakat.

## 5. Pelatihan Desain Grafis

Pada tahap kegiatan ini juga dilakukan pre-test kepada para peserta pengelola bank sampah ATRAS untuk mengukur pemahaman mereka terhadap teknik desain grafis sebelum diberikan materi pelatihan. Pelatihan ini berfokus pada pemberian materi mengenai penggunaan aplikasi canva berbasis *mobile phone* untuk membuat infografis mengenai pengelolaan sampah. Penggunaan aplikasi canva berbasis *mobile phone* dipilih karena aplikasi ini dapat mudah diakses oleh peserta menggunakan *mobile phone* pribadi masing-masing tanpa harus menggunakan perangkat elektronik lain yang mungkin sulit dioperasikan semua peserta.

## 6. Penerapan Teknologi

Tim beserta mitra melakukan *preview* terhadap video *company profile* yang telah diproduksi. Dalam tahap penerapan teknologi ini, video *company profile* yang sudah disepakati



diunggah pada website bank sampah ATRAS serta dibagikan melalui media sosial whatsapp warga Desa Murangan agar pemahaman seluruh warga desa terhadap keberadaan bank sampah ini meningkat.

## 7. Pendampingan dan evaluasi

Pada tahap ini, tim memberikan pendampingan berdasar pada hasil evaluasi kegiatan yang telah diberikan. Dalam hal peningkatan kemampuan pembuatan infografis melalui aplikasi Canva, tim melakukan kompetisi kecil kepada para peserta agar mereka terdorong untuk mengimplementasikan kemampuan desain grafis yang telah dipelajari saat pelatihan.

## 8. Keberlanjutan program

Keberlanjutan program kegiatan masyarakat ini dengan mitra bank sampah ATRAS direncanakan akan dilakukan pada tahun 2025 ini. Fokus yang akan dilakukan pada optimasi media akan berlanjut pada pengelolaan media sosial secara berkala serta pembuatan konten berbasis audio visual.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 20 Juli 2024 sampai dengan 24 Agustus 2024, tim pelaksana pengabdian masyarakat melakukan proses produksi video *company profile* bank sampah ATRAS bersama dengan mitra. Selanjutnya pada tanggal 21-22 Agustus 2024, tim melaksanakan pelatihan bertajuk “Pelatihan Manajemen Media Sosial” dan “Pelatihan Desain Grafis”. Ketiga rangkaian kegiatan ini dilakukan sebagai upaya optimasi media dalam sosialisasi pengelolaan sampah oleh bank sampah ATRAS kepada masyarakat.

### Produksi Video *Company Profile* “Bank Sampah ATRAS”

Salah satu hal yang diperlukan dalam melakukan optimalisasi media dalam memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai proses kerja Bank Sampah ATRAS adalah *company profile*. *Company profile* adalah informasi yang berisi tentang profil, keterangan, visi dan misi, serta penjelasan mengenai suatu perusahaan. Dalam konteks program pengabdian masyarakat ini, *company profile* yang akan dibuat adalah profil dari Bank Sampah ATRAS. *Company profile* terbagi menjadi empat jenis yaitu dalam bentuk website, cetak, aplikasi interaktif, dan video (Jasmine & Loen, 2020).

Format video dipilih dalam program ini karena video merupakan media yang dapat memberikan informasi secara audio, teks, dan visual dimana masyarakat dapat melihat, menonton, dan mendengarkan informasi secara menarik (Nugroho & Kurniawan, 2022). Dalam waktu yang relatif singkat, video dapat menyampaikan berbagai informasi secara lengkap (Ardiansyah, 2023). Masa produksi video *company profile* ini berlangsung selama kurang lebih dua bulan, dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi dilakukan dengan melakukan observasi dan penyusunan desain produksi *company profile* yang mengedepankan prinsip proses kreatif. Proses kreatif yang diterapkan merujuk pada Proses Kreatif Graham Wallas meliputi (Kusumadhata *et al.*, 2021):

### 1. Preparation

*Preparation* atau persiapan merupakan langkah pertama dalam keseluruhan proses kreatif. Pada tahap ini tim harus melakukan pengumpulan data melalui proses riset terhadap mitra, yang dalam hal ini adalah bank sampah ATRAS. Riset dilakukan dengan mempelajari literatur terkait pengelolaan bank sampah, wawancara kepada pengelola bank sampah, pengumpulan data dan ide.



## 2. *Incubation*

*Incubation* atau inkubasi adalah proses berpendapat untuk menemukan cara dalam mengatasi sebuah masalah yang telah didapat pada tahap *preparation*. Pada tahap ini, tim melanjutkan pencarian data, namun lebih berfokus untuk mempersiapkan dan mengelola ide berdasarkan data yang sudah dimiliki. Tahap ini mendorong tim untuk menghasilkan gagasan atau ide yang matang untuk menerapkan konsep video *company profile* yang sesuai dengan kondisi mitra.

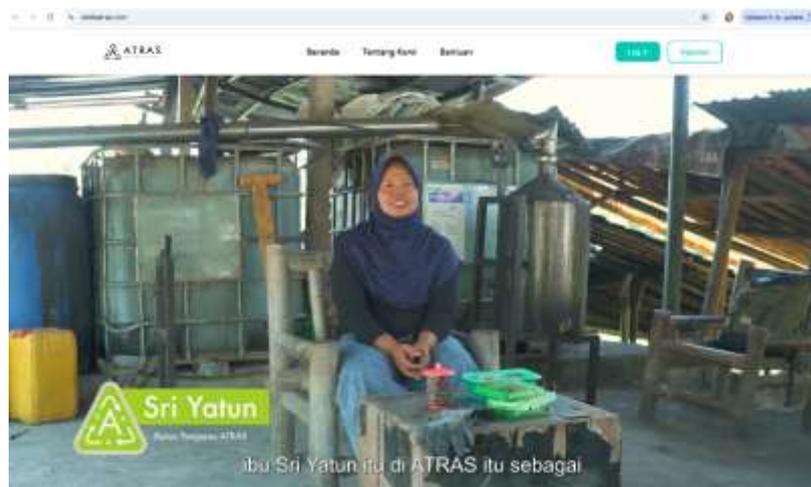
## 3. *Illumination*

*Illumination* atau iluminasi adalah tahap munculnya pemikiran yang mengarah pada pemecahan masalah. Tahap ini dilakukan dengan pengungkapan ide-ide tim setelah melalui pengamatan, membaca, berdiskusi dan sebagainya.

## 4. *Verification*

*Verification* atau verifikasi adalah tahap akhir dalam proses kreatif. Pada tahap ini, tim melakukan pengujian secara kritis terhadap ide yang muncul. Sehingga melahirkan naskah produksi yang paling ideal dengan kondisi dari bank sampah ATRAS.

Hasil dari produksi *company profile* bank sampah ATRAS diunggah dan dipublikasikan pada laman resmi website ATRAS dalam tautan [simatras.com](http://simatras.com). Adapun tampilan video *company profile* bank sampah ATRAS seperti yang tertera pada gambar berikut:



Gambar 1. Tampilan Cuplikan Video *Company Profile* Bank Sampah ATRAS

### **Pelatihan 1 : Manajemen Media Sosial**

Pemberian materi mengenai manajemen media sosial menjadi salah satu tujuan utama dalam program ini. Media sosial dipandang sebagai suatu alat yang dapat digunakan sebagai media informasi serta alat yang dapat dipakai penggunaannya untuk interaksi, saling bekerja sama, berbagi, melakukan komunikasi dan membentuk suatu hubungan secara daring (Riduan *et al.*, 2023). Sehingga pemanfaatan media sosial sebagai media penyebarluasan informasi diperlukan untuk memberi pemahaman kepada masyarakat mengenai pengelolaan sampah maupun cara kerja bank sampah diperlukan.

Untuk memberikan pembekalan kepada pengelola Bank Sampah ATRAS dalam melakukan manajemen media sosial, dilakukan pelatihan manajemen sosial. Pelatihan ini berfokus pada pemberian materi meliputi konsep manajemen media sosial, manfaat manajemen media sosial, tujuan manajemen media sosial, aktivitas manajemen media sosial, pembuatan *content planner*, dan

pengelolaan *tools* media sosial. Adapun aktivitas manajemen media sosial yang menjadi aspek utama dalam pelatihan ini berprinsip pada konsep pembuatan konten Kotler (2019) dalam (Rifdah & Sastika, 2024) yang meliputi 1) Penentuan tujuan (*Goal Setting*), 2) Mencitrakan Sasaran Pasar (*Audience Mapping*), 3) Penggagasan dan Perencanaan Konten (*Content Ideation and Planning*), 4) Penciptaan Konten (*Content Creation*), 5) Distribusi Konten (*Content Distribution*), 6) Penguatan Konten (*Content Amplification*), 7) Evaluasi Pemasaran Konten (*Content Marketing Evaluation*), dan 8) Perbaikan Pemasaran Konten (*Content Marketing Improvement*). Dalam hal manajemen media sosial yang diperuntukkan pada pengelolaan media sosial komunitas bank sampah, materi disesuaikan dan lebih dispesifikkan pada empat aktivitas yaitu:

#### 1. **Research**

Materi ini berfokus pada riset terhadap pasar, kompetitor, *marketing channel*, penentuan tujuan pengelolaan media sosial, serta identitas brand.

#### 2. **Ideation**

Dalam materi *ideation*, peserta diberi pemahaman mengenai rencana strategis dalam pengelolaan konten media sosial serta *content pillar*. Dalam materi ini juga diberi penguatan dalam pembuatan *content planner* yang terkait langsung dengan *content calendar*. Pembuatan *content planner* merupakan tema utama yang perlu dipahami peserta dalam pengelolaan media sosial.

#### 3. **Creation**

Creation berkaitan dengan produksi atau pembuatan konten. Peserta dikenalkan dengan berbagai jenis konten baik yang secara prinsip berbasis visual maupun audio.

#### 4. **Distribution**

Materi terkait *distribution* merujuk pada jadwal distribusi atau publikasi konten. Peserta diberi pemahaman terkait waktu strategis dalam melakukan *upload* konten di media sosial.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Manajemen Media Sosial di Hotel Ramada by Wyndham

Dalam pelatihan ini juga disampaikan materi mengenai pemanfaatan *tools* dan fitur yang ada di media sosial. Salah satu media sosial yang difokuskan pada pelatihan ini adalah Instagram. Media sosial Instagram dipilih karena Instagram merupakan media yang memiliki cakupan yang sangat luas dan tidak hanya pada daerah tertentu saja, tetapi seluruh orang di berbagai belahan dunia dapat mengakses konten yang diunggah pada media tersebut (Damayanti *et al.*, 2023)

### **Pelatihan 2: Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva**

Pelatihan desain grafis pada kegiatan ini dilakukan dengan memberikan materi terkait desain grafis dan praktek penggunaan aplikasi Canva dengan *mobile phone*. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lainnya (Astrida & Arifudin, 2022). Materi desain grafis yang diberikan

meliputi konsep desain grafis, prinsip desain grafis, serta contoh visual yang berkaitan dengan lingkungan atau pengelolaan sampah. Peserta diberi pemahaman terkait prinsip utama desain grafis meliputi kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), proporsi (*proportion*), irama (*rhythm*), kontras, harmoni, dan penekanan (*emphasis*) (Zainudin, 2024).

Dalam praktek penggunaan aplikasi canva berbasis *mobile phone*, peserta diminta untuk melakukan *install* aplikasi Canva di *mobile phone* masing-masing. Setelah semua peserta siap dengan aplikasi yang sudah tersedia di *mobile phone*, tim memberikan pengarahannya dalam penggunaan fitur pada aplikasi Canva tersebut meliputi fitur *templates*, *layouts*, *styles*, *elements*, *text*, dan *draw*. Pembelajaran desain grafis dengan menitikberatkan pada fitur-fitur intuitif Canva tersebut memudahkan peserta yang belum pernah memiliki pengalaman desain sebelumnya untuk belajar dengan cepat (Rozali *et al.*, 2025). Pada pengarahannya ini, tim meminta peserta untuk langsung mengikuti tahap pembuatan desain grafis menggunakan semua fitur tersebut di *mobile phone* peserta masing-masing agar peserta dapat melakukan praktek secara langsung dalam pembuatan infografis.



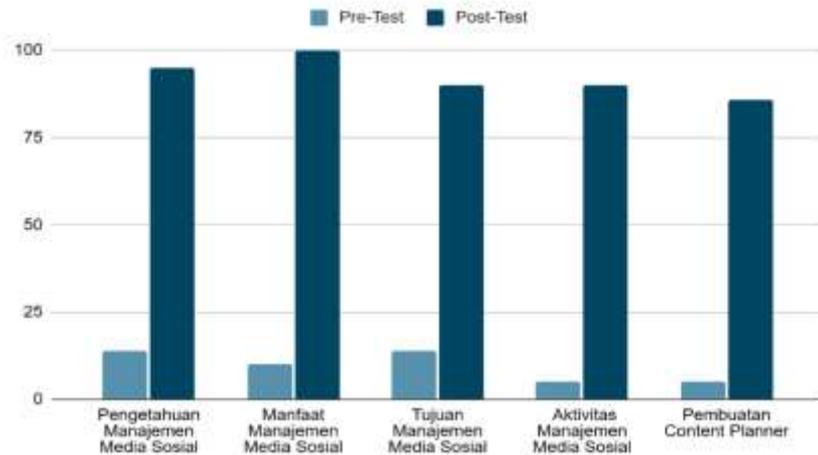
Gambar 3. Pemaparan Materi Pelatihan Desain Grafis oleh Tim Pelaksana



Gambar 4. Pelatihan dan Praktek Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva

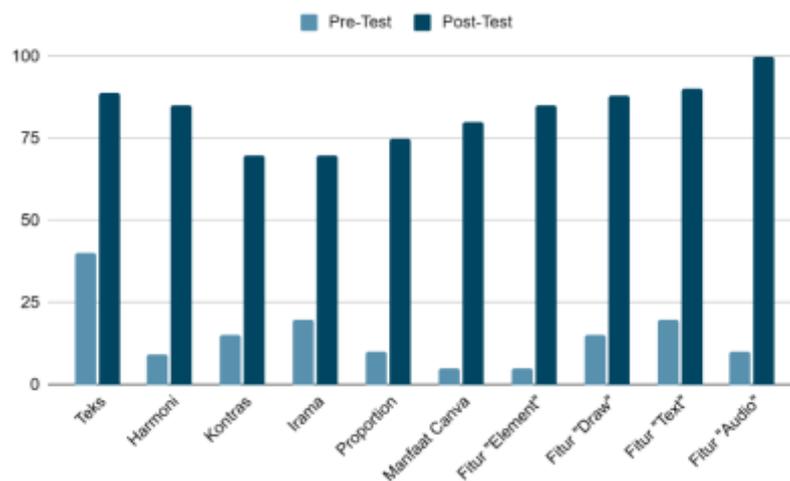
### **Peningkatan Keterampilan Manajemen Media Sosial dan Desain Grafis**

Setelah pelatihan manajemen media sosial dan desain grafis selesai, tim pelaksana melakukan post-test guna mengukur perubahan kemampuan terkait dengan materi pelatihan yang diberikan. Pre-test dan post-test menggunakan instrumen pertanyaan yang sama meliputi pengetahuan mengenai manajemen media sosial serta cara-cara dalam membuat content planner untuk media sosial dan pembuatan konten menggunakan aplikasi canva. Dari hasil evaluasi sosial berdasar pre-test dan post-test didapatkan hasil sesuai yang tertera pada grafik di bawah ini:



Grafik 1. pengetahuan manajemen media sosial

Grafik di atas menunjukkan perubahan kemampuan dan pengetahuan mengenai manajemen media sosial berdasar lima instrumen. Pada pengetahuan manajemen media sosial terdapat peningkatan dari 14% menjadi 95%. Pada pengetahuan terkait manajemen media sosial terdapat peningkatan dari 10% menjadi 100%. Pengetahuan terkait tujuan manajemen media sosial meningkat dari 14% menjadi 90%. Pemahaman terkait aktivitas manajemen media sosial mengalami peningkatan dari 5% menjadi 90%. Untuk pemahaman mengenai cara membuat content planner meningkat dari 5% menjadi 86%.



Grafik 2. Pemahaman peserta terhadap elemen grafis teks

Grafik di atas menunjukkan perubahan pengetahuan peserta berkaitan dengan pelatihan desain grafis. Pemahaman peserta terhadap elemen grafis teks meningkat dari 40% menjadi 89%. Pemahaman peserta terhadap elemen grafis harmoni meningkat dari 9% menjadi 85%. Pemahaman peserta terhadap elemen grafis kontras meningkat dari 15% menjadi 70%. Pemahaman peserta terhadap elemen grafis irama meningkat dari 20% menjadi 70%. Pemahaman peserta terhadap elemen grafis proportion meningkat dari 40% menjadi 89%. Sedangkan kemampuan dan pengetahuan terkait penggunaan aplikasi canva terkhusus pada fitur-fitur Canva seperti *element*, *draw*, *text*, dan *audio* juga mengalami peningkatan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada DRPM (Direktorat Riset, Pengabdian Masyarakat) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas hibah PDB pada tahun 2024 yang telah mendanai pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini. Selain itu terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan serta pendampingan selama program ini dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adminwarta. (2024). *Desentralisasi pengelolaan sampah, Pemkot olah sampah jadi bahan bakar alternatif*. Portal Berita Pemerintah Kota Yogyakarta. Retrieved from <https://warta.jogjakota.go.id/detail/index/32880>
- Ardiansyah, M. (2023). *Perancangan dan pembuatan video company profile TK Kristen Tabqha Batam dengan metode MDLC* (Vol. 5). <https://doi.org/10.37253/nacospro.v5i1.7979>
- Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter: Pengenalan dan pelatihan desain grafis menggunakan Canva untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, 5(1), 65–72. Retrieved from <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jpmb>
- Auliani, R. (2020). Peran bank sampah induk dalam pengelolaan sampah Kota Medan. *Jurnal Abdidas*, 1(5), 330–338. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i5.80>
- Damayanti, A., Diah Delima, I., & Suseno, A. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media informasi dan publikasi (Studi deskriptif kualitatif pada akun Instagram @rumahkimkotatangerang). (*Unpublished manuscript*).
- Dhuhita, W. M. P., Huda, A. A., Agusta, R., Sukamta, S., Wiyana, S. H., Saputra, A., & Kristanto, H. (2025). Pemanfaatan sistem informasi untuk manajemen bank sampah di Desa Murangan Triharjo Sleman. *KACANEGARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(1). <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v8i1.2577>
- Jasmine, M. A., & Loen, B. R. (2020). Penggunaan video company profile sebagai sarana informasi dan meningkatkan promosi pada PT Avoir Industry. [*Journal Name*], 2(2), 125–132.
- Kusumadhata, P. K., Haryono, T., & Wisetrotomo, S. (2021). Tahap inkubasi desainer dalam proses kreatif pembuatan desain batik: Studi kasus di Balai Besar Kerajinan dan Batik. [*Journal Name*], 38(1), 79–92. <https://doi.org/10.22322/dkb.v36i1.4149>
- Nugroho, M. T., & Kurniawan, H. (2022). Perancangan video company profile PT Fala Group Indonesia berbasis multimedia sebagai media promosi.
- Ramdhan, M., & Hermawan, E. (2022). Permasalahan sampah di Kota Bogor sebagai wilayah penyangga DKI Jakarta. *Jurnal Riset Jakarta*, 15(2), 77–86. <https://doi.org/10.37439/jurnaldrd.v15i2.59>
- Riduan, Fauziah, N., Amelia, K., & Sumarno. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja milenial. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1). Retrieved from <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjje/article/view/6334/2202>
- Rifdah, A. N. S., & Sastika, W. (2024). Content marketing pada media sosial Instagram @foodbazaartantri. *Jurnal Riset Akuntansi dan Manajemen*. Retrieved from <https://ojs.itb-ad.ac.id/index.php/LQ/article/view/2554>
- Rozali, C., Supriyatna, S., & Karimah, M. (2025). Pengembangan keterampilan desain grafis yang cepat dan mudah dengan aplikasi Canva. *Jurnal Istimewa Pengabdian Masyarakat*. Retrieved from <https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JIPM>
- Saffitri, E. A., & Widati, E. (2022). Efektivitas komunikasi pemasaran melalui media sosial “Instagram” oleh UMKM Refiza. [*Journal Name*], 3(1).
- Sujono, F. M., Fourysa, N., Pratama, F. P., Dhiyaa, N., Yerdiant, H., & Kafa, K. A. (2024). Jogja darurat sampah: Examining the effectiveness of zero inorganic waste policy in various perspective to



solve waste problem in Yogyakarta. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan*, 8(2), 163–176. <https://doi.org/10.14421/jpm.2024.082-03>

Wijaya, M., Dewi, R. D., Joprang, F. S. J., Siladjaja, G. K. A., & Hananta, L. H. (2024). Education on “Zero waste” waste management based on the 3 R approach in Jakarta coastal area. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 351–357. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i2.13295>

Zainudin, A. (2024). Metode produksi grafika. Retrieved from <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/518/543>.

