

Pelatihan Desain Konten Islami Visual Sebagai Sarana Ekspresi Digital di Era Society 5.0 Bagi Remaja Yayasan Kopia Raya Insani

Muhamad Hasan¹, Hani Harafani^{2*}, Esron Rikardo Nainggolan³

¹Universitas Nusa Mandiri

*Email: hani.hhf@nusamandiri.ac.id

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the readiness of the younger generation in facing career challenges in the era of technological disruption through the optimization of digital skills. This activity is carried out in the environment of the Foundation under the name of the Kopia Raya Insani Foundation which will focus on three important pillars of community life, namely: Religion, education, and social and humanity. Islamic visual content design training is becoming increasingly relevant in the era of Society 5.0, where digital expression plays an important role in the dissemination of values and identities. In addition, this training is also intended to empower individuals in creating Islamic visual content that is attractive, informative, and in accordance with technological developments. This training equips participants with basic knowledge of design, principles of Islamic aesthetics, and the use of various digital platforms to spread messages of goodness. Through a practical and applicable approach, participants are expected to be able to produce visual design works that not only enrich the treasury of Islamic content in cyberspace, but also become an effective means for preaching and interacting positively in the digital community. This training is expected to increase Islamic visual literacy and encourage active participation in realizing a digital society that is noble and has an Islamic perspective.

Keywords: *Islamic, Content, Digital, Society5.0. Teenagers*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesiapan generasi muda dalam menghadapi tantangan karier di era disrupsi teknologi melalui optimalisasi keterampilan digital. Kegiatan ini dilaksanakan di lingkungan Yayasan dengan nama Yayasan Kopia Raya Insani yang akan fokus kepada tiga pilar penting kehidupan masyarakat, yaitu: Keagamaan, pendidikan, serta sosial dan kemanusiaan. Pelatihan desain konten Islami visual menjadi semakin relevan di era Society 5.0, di mana ekspresi digital memegang peranan penting dalam penyebaran nilai dan identitas. Selain itu, pelatihan ini juga guna untuk memberdayakan individu dalam menciptakan konten visual Islami yang menarik, informatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pelatihan ini membekali peserta dengan pengetahuan dasar desain, prinsip-prinsip estetika Islami, serta pemanfaatan berbagai platform digital untuk menyebarkan pesan-pesan kebaikan. Melalui pendekatan praktis dan aplikatif, peserta diharapkan mampu menghasilkan karya desain visual yang tidak hanya memperkaya khazanah konten Islami di dunia maya, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk berdakwah dan berinteraksi positif dalam komunitas digital. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi visual Islami dan mendorong partisipasi aktif dalam mewujudkan masyarakat digital yang berakhlak mulia dan berwawasan Islami.

Kata Kunci: *Islami, Konten, Digital, Society5.0, Remaja*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah tatanan kehidupan manusia secara menyeluruh, termasuk dalam aspek pendidikan dan ketenagakerjaan. Dalam era Society 5.0, teknologi tidak lagi hanya menjadi alat bantu, melainkan bagian integral dari solusi berbasis human-centered society yang mengintegrasikan ruang siber dan fisik (Anita Wahyuni et al., 2022). Keterampilan digital menjadi fondasi utama dalam

kesiapan seseorang menghadapi dunia kerja modern, khususnya dalam menghadapi tantangan global dan disrupsi teknologi yang semakin masif.

Namun, masih banyak kelompok masyarakat yang belum tersentuh secara optimal oleh program peningkatan literasi dan keterampilan digital (Dimas & Fahlevvi, 2024). Salah satu kelompok tersebut adalah pemuda pemudi remaja masjid dan non remaja masjid KOPIA (koempulan pemuda pemudi islam). Sebagai Yayasan yang focus turun langsung untuk membantu masyarakat dalam bidang Pendidikan, keagamaan, sosial, keterampilan, serta kemanusiaan, remaja Yayasan KOPIA masih mengalami keterbatasan akses terhadap pendidikan digital, perangkat teknologi, serta pendampingan yang bersifat aplikatif (Harafani et al., 2023). Hal ini berisiko memperlebar kesenjangan digital dan sosial apabila tidak ditangani secara sistematis (S. Kurniawan & H. Putri, 2021). Apalagi remaja Jakarta saat ini memiliki kecenderungan dalam menggunakan teknologi di segala aspek seperti bermain social media, sekedar berkreasi ataupun melamar pekerjaan. Oleh karena itu pengenalan teknologi tepat guna dirasa sangat dibutuhkan untuk diperkenalkan kepada anak remaja sehingga terhindar dari penggunaan teknologi yang salah yang dapat berakibat fatal (M.T, 2020).

Kesenjangan literasi digital secara langsung memengaruhi rendahnya kesiapan karier dan ketidakmampuan dalam memanfaatkan peluang ekonomi digital, terutama bagi pemuda di wilayah atau kelompok yang termarginalkan (Arifin et al., 2022). Padahal, kelompok ini sejatinya memiliki potensi yang besar jika diberikan akses yang adil terhadap pelatihan dan pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, kemampuan dasar seperti penggunaan aplikasi konten visual (seperti Canva serta keterampilan membuat portofolio digital menjadi kebutuhan mendasar dalam proses rekrutmen dan karier saat ini (Sari & M. Nugroho, 2021). Tanpa keterampilan ini, peserta didik dari yayasan maupun komunitas remaja rentan tertinggal dan tidak mampu bersaing secara profesional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pelatihan keterampilan digital menjadi sangat relevan dan mendesak untuk dilakukan. Kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk memberikan solusi atas kesenjangan keterampilan digital melalui pelatihan praktis, partisipatif, dan kontekstual. Dengan demikian, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengimplementasikan keterampilan digital sebagai modal dasar dalam membangun masa depan karier mereka di era disrupsi Society 5.0. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi langsung dengan pengurus Yayasan Kopia Raya Insani, ditemukan sejumlah permasalahan utama yang dihadapi oleh para anggota komunitas dalam konteks kesiapan menghadapi tantangan dunia kerja modern, khususnya terkait keterampilan digital. Berikut adalah beberapa isu yang berhasil diidentifikasi:

1. **Rendahnya Literasi Digital dan Pemanfaatan Teknologi Secara Produktif.**
Sebagian besar anak dan remaja di bawah binaan Yayasan Kopia Raya Insani telah memiliki akses terhadap perangkat digital seperti *smartphone*. Namun, penggunaan perangkat tersebut lebih banyak difokuskan untuk hiburan seperti bermain game atau media sosial. Mereka belum memahami bagaimana memanfaatkan teknologi secara produktif, misalnya untuk belajar online, membuat konten digital, atau menjelajahi peluang karier berbasis digital.
2. **Kurangnya Pemahaman Tentang Dunia Kerja Digital dan Tren Karier Masa Kini**
Mayoritas peserta belum memiliki gambaran yang jelas mengenai jenis-jenis pekerjaan digital yang sedang berkembang saat ini, seperti digital marketing, content creation, freelance designer, maupun data entry. Ketidaktahuan ini menjadi kendala dalam mengarahkan potensi dan minat mereka ke jalur karier yang relevan dan menjanjikan.
3. **Belum Tersedianya Program Pelatihan Keterampilan Digital yang Terstruktur dan Berkelanjutan**
Hingga saat ini, belum ada program pelatihan digital secara rutin yang diselenggarakan oleh pihak Yayasan Kopia Raya Insani. Kegiatan pengembangan diri yang ada masih bersifat umum, dan belum secara khusus membekali peserta dengan keterampilan digital yang aplikatif dan sesuai kebutuhan zaman.
4. **Kurangnya Akses terhadap Media Pembelajaran dan Pendampingan Digital yang Tepat Guna**
Keterbatasan sumber daya dan minimnya pendampingan membuat para remaja binaan kesulitan untuk belajar secara mandiri. Mereka membutuhkan fasilitator yang dapat membimbing proses belajar teknologi secara bertahap dan kontekstual sesuai dengan latar belakang pendidikan dan kemampuan masing-masing individu.
5. **Tidak Adanya Portofolio Digital atau *Personal Branding Online***
Dalam era digital, personal branding sangat penting untuk membangun kepercayaan dan daya saing, terutama dalam proses melamar pekerjaan atau proyek freelance. Namun, para peserta belum

memiliki pemahaman tentang pentingnya membangun profil profesional, seperti visual sebagai *branding onlien*.

Melalui identifikasi permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mitra sangat membutuhkan intervensi dalam bentuk pelatihan keterampilan digital yang menyeluruh, praktis, dan sesuai kebutuhan dunia kerja modern. Program pengabdian ini diharapkan menjadi solusi awal yang berdampak nyata dalam meningkatkan kapasitas dan daya saing kelompok binaan Yayasan Kopia Raya Insani dalam menghadapi tantangan era Society 5.0.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat di Yayasan Kopia Raya Insani mengusung pendekatan partisipatif, dengan melibatkan seluruh elemen yayasan, termasuk pengurus, staf, relawan, serta para remaja binaan sebagai peserta utama. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis dalam penggunaan teknologi Canva guna meningkatkan kesiapan peserta dalam memasuki dunia kerja profesional yang semakin terdigitalisasi di era Society 5.0.

Metode kegiatan meliputi:

1. Pelatihan dan Workshop Interaktif

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara intensif dengan memperkenalkan konsep dasar keterampilan digital serta penggunaan Canva yang merupakan sebuah platform berbasis Web dan aplikasi *Mobile* yang dirancang khusus untuk menyusun konten-konten visual. Sesi pelatihan dirancang agar peserta dapat langsung mempraktikkan apa yang dipelajari. Pelatihan ini dibagi ke dalam beberapa modul tematik, antara lain:

- a. Pengenalan era Society 5.0 dan keterampilan digital dasar;
- b. Pemanfaatan Canva untuk pembuatan Konten Visual;
- c. Pembuatan Konsep Konten Visual Islami;
- d. Strategi membangun personal branding melalui dokumen karier.

2. Pendampingan Teknis

Setelah pelatihan utama, dilakukan sesi pendampingan teknis secara langsung untuk memastikan peserta memahami cara menggunakan Canva dengan optimal. Tim pengabdian mendampingi peserta satu per satu dalam membuat konten visual mereka, seperti konten islam, poster dan lain-lain, sekaligus memberikan masukan terkait konten, desain, dan penyajian informasi yang sesuai dengan standar industri kerja saat ini.

3. Simulasi dan Studi Kasus Karier

Untuk meningkatkan penerapan keterampilan secara kontekstual, peserta mengikuti sesi simulasi yang melibatkan studi kasus dunia kerja. Contoh kasus yang digunakan antara lain: membuat Konten Poster untuk kegiatan Hari Raya Keagamaan. Kegiatan ini bertujuan agar peserta dapat memahami penggunaan Canva tidak hanya secara teknis, tetapi juga strategis dalam membangun nilai jual dan informasi dalam konten mereka.

Peserta pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Yayasan Kopia Raya Insasi yang terdiri dari 20 orang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam bentuk pelatihan yang dilakukan secara luring yang akan direalisasikan pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 26 April 2025
Waktu : 08.00 WIB - Selesai
Tempat : Aula Yayasan

Tabel 1. Rincian Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Kegiatan	Tanggal	Keterangan
1	Persiapan	26 April 2025	Persiapan Pengabdian kepada Masyarakat
2	Pelaksanaan	26 April 2025 (08:00 – 08:15) WIB	Pembukaan
		26 April 2025 (08:15 – 11:00) WIB	Pelatihan serta tanya jawab
3	Penutup	26 April 2025 (11:00 – 12:00) WIB	Penutupan, photo bersama dan pemberian kenang-kenangan.

Susunan panitia Pengabdian kepada Masyarakat adalah sebagai berikut :

Penanggung Jawab : Prof. Dr. Ir. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom, IPU, ASEAN.Eng
Ketua Pelaksana : Muhamad Hasan, M.Kom
Tutor : Hani Harafani, M.Kom
Anggota : Esron Rikardo Nainggolan, M.Kom
Mahasiswa : Lydia Natalia Amul
Tidar Wibowo

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

1. Peningkatan Keterampilan Digital Peserta
Peserta mendapatkan pengetahuan dan pengalaman langsung dalam menggunakan teknologi berbasis Web dan *Mobile* khususnya Canva, sebagai sarana pengembangan karier. Mereka kini lebih siap menghadapi dunia kerja digital yang menuntut efisiensi dan kreativitas.
2. Pembuatan Konten Visual
Peserta mampu membuat konten visual yang dapat mendukung penyebaran informasi serta dapat dijadikan nilai jual.
3. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Daya Saing
Melalui praktik langsung, peserta merasa lebih percaya diri dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja. Mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menonjolkan keunggulan pribadi dalam dokumen karier, terutama dibidang konten visual.
4. Mendukung Visi Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Teknologi
Kegiatan ini membantu yayasan dan mitra dalam memberdayakan anak-anak binaan mereka agar tidak tertinggal dalam transformasi digital, sejalan dengan visi besar Society 5.0 yang mengedepankan integrasi manusia dan teknologi.
5. Terciptanya Portofolio Digital Peserta
Sebagai luaran nyata dari pelatihan, peserta memiliki portofolio karier digital awal yang dapat mereka kembangkan dan sesuaikan sesuai kebutuhan di masa depan, baik untuk dunia kerja, pendidikan, maupun wirausaha digital.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa Pelatihan Dasar Pemanfaatan Canva untuk Optimalisasi Kesiapan Karier Digital. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu remaja binaan dan warga yayasan dalam membuat konten visual, secara efisien dan menarik, dengan memanfaatkan teknologi . Pelatihan ini sejalan dengan kebutuhan masyarakat akan kesiapan menghadapi dunia kerja di era Society 5.0, yang menuntut kemampuan adaptif dan keterampilan digital.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, tingkat kepuasan informasi kegiatan saat pelaksanaan mendapatkan predikat sangat puas. Hasil survey dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tingkat Kepuasan Informasi Kegiatan Saat Pelaksanaan

F2-1. Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Puas	0	0%
	2. Tidak Puas	0	0%
	3. Cukup Puas	0	0%
	4. Puas	7	50%
	5. Sangat Puas	7	50%
	Jumlah respon	14	100%
	Skor rata-rata	4,50	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan Tabel 2. Dari 14 peserta kegiatan 7 orang merasa puas, dan 7 orang merasa sangat puas. Selanjutnya tingkat kepuasan mengenai materi atau modul pelatihan mendapatkan predikat sangat puas. Hasil survey kepuasan materi pelatihan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Kepuasan Materi Modul Pelatihan

F2-2. Materi/modul pelatihan/kegiatan		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Puas	0	0%
	2. Tidak Puas	0	0%
	3. Cukup Puas	1	7%
	4. Puas	8	57%
	5. Sangat Puas	5	36%
	Jumlah respon	14	100%
	Skor rata-rata	4,29	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan Tabel 3. 8 Orang menyatakan puas terhadap kegiatan, 5 orang merasa sangat puas, dan 1 orang merasa cukup puas. Selanjutnya tingkat kepuasan sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung mendapatkan predikat sangat puas yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tingkat Kepuasan Sarana dan Prasarana pada Saat Pelatihan

F2-3. Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Puas	0	0%
	2. Tidak Puas	0	0%
	3. Cukup Puas	0	0%
	4. Puas	8	57%
	5. Sangat Puas	6	43%
	Jumlah respon	14	100%
	Skor rata-rata	4,43	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan hasil survey pada Tabel 4. Sebanyak 57% peserta merasa puas sedangkan 43% peserta merasa sangat puas. Selanjutnya survey tingkat kebaruan tema pelatihan mendapatkan peringkat sangat up to date yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Tingkat Kebaruan Tema Kegiatan

F2-4. Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Update	0	0%
	2. Tidak Update	0	0%
	3. Cukup Update	1	7%
	4. Update	8	57%
	5. Sangat Update	5	36%
	Jumlah respon	14	100%
	Skor rata-rata	4,29	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan hasil survey pada Tabel 5. Didapatkan sebanyak 57% peserta merasa materi pelatihan yang diberikan up to date , 36% peserta merasa sangat up to date, sedangkan hanya 7% yang merasa cukup up to date. Selanjutnya tingkat kepuasan terhadap pemateri kegiatan mendapatkan predikat sangat puas yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Tingkat Kepuasan Pemateri Kegiatan

F2-5. Menurut anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Bagus	0	0%
	2. Tidak Bagus	0	0%
	3. Cukup Bagus	0	0%
	4. Bagus	0	0%
	5. Sangat Bagus	14	100%
	Jumlah respon	14	100%
	Skor rata-rata	5,00	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan Tabel 6. Dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta kegiatan menganggap pemateri kegiatan pengabdian masyarakat sangat cakap dalam membawakan materi dan membimbing peserta mengikuti agenda materi yang telah disediakan. Selanjutnya tingkat kepuasan terhadap susunan acara dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Tingkat Kepuasan Terhadap Susuan Acara

F2-6. Susunan acara berjalan dengan baik		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
	2. Tidak Setuju	0	0%
	3. Cukup Setuju	0	0%
	4. Setuju	5	36%
	5. Sangat Setuju	9	64%
	Jumlah respon	14	100%
	Skor rata-rata	4,64	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan Tabel 7. Sebesar 64% peserta merasa acara berjalan dengan sangat baik, sementara 36% merasa acara berjalan baik. Survey tingkat manfaat kegiatan mendapatkan predikat sangat puas yang dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Tingkat manfaat kegiatan

F3-1. Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
	2. Tidak Setuju	0	0%
	3. Cukup Setuju	0	0%
	4. Setuju	1	7%
	5. Sangat Setuju	13	93%
	Jumlah respon	14	100%
	Skor rata-rata	4,93	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan Tabel 8. Dapat diasumsikan bahwa hampir seluruh peserta kegiatan merasa bahwa materi yang diberikan sangat bermanfaat. Hal ini ditunjukkan dengan hasil survey sangat setuju sebesar 93%. Selanjutnya tingkat wawasan yang didapat peserta selama mengikuti pelatihan dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Tingkat Kepuasan Terhadap Wawasan yang didapat Setelah Pelatihan

F3-2. kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju		0	0%
2. Tidak Setuju		0	0%
3. Cukup Setuju		0	0%
4. Setuju		4	29%
5. Sangat Setuju		10	71%
Jumlah respon		14	100%
Skor rata-rata		4,71	
Grade (Keterangan)		A (Sangat Puas)	

Berdasarkan Tabel 9. Sebesar 71% peserta pelatihan merasa materi pelatihan sangat memberikan wawasan, sedangkan 29% lainnya juga setuju bahwa materi pelatihan memberikan wawasan. Selanjutnya survey mengenai apakah kegiatan ini menambah keterampilan dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Survey Apakah Kegiatan ini Menambah Keterampilan

F3-3. Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju		0	0%
2. Tidak Setuju		0	0%
3. Cukup Setuju		0	0%
4. Setuju		4	29%
5. Sangat Setuju		10	71%
Jumlah respon		14	100%
Skor rata-rata		4,71	
Grade (Keterangan)		A (Sangat Puas)	

Berdasarkan Tabel 10. Kebanyakan peserta merasa sangat setuju bahwa kegiatan ini menambah keterampilan peserta yaitu sebesar 71%, sementara 29% lainnya merasa setuju. Selanjutnya survey mengenai apakah kegiatan ini memberikan manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Survey Tingkat Manfaat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

F3-5. Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju		0	0%
2. Tidak Setuju		0	0%
3. Cukup Setuju		2	14%

	4. Setuju	2	14%
	5. Sangat Setuju	10	71%
	Jumlah respon	14	100%
	Skor rata-rata	4,57	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan Tabel 11. Sebesar 71% dari peserta merasa sangat setuju bahwa kegiatan ini memberikan manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi, sedangkan 14% lainnya merasa setuju, dan 14% lainnya merasa cukup setuju selanjutnya hasil survey apakah kegiatan ini memberikan solusi bagi permasalahan mitra pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Survey Kegiatan Memberikan Solusi Bagi Permasalahan

F3.6. Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
	2. Tidak Setuju	0	0%
	3. Cukup Setuju	0	0%
	4. Setuju	7	50%
	5. Sangat Setuju	7	50%
	Jumlah respon	14	100%
	Skor rata-rata	4,50	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan Tabel 12. Sebesar 50% peserta merasa sangat memberikan solusi bagi permasalahan, sedangkan 50% lainnya merasa setuju. Selanjutnya survey persepsi peserta terhadap kegiatan ini secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 13.

Tabel 13. Persepsi Peserta Terhadap Kegiatan Secara Keseluruhan

F5. Bagaimana persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan?		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Puas	0	0%
	2. Tidak Puas	0	0%
	3. Cukup Puas	3	21%
	4. Puas	2	14%
	5. Sangat Puas	9	64%
	Jumlah respon	14	100%
	Skor rata-rata	4,43	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan hasil survey pada Tabel 13. Sebesar 64% merasa sangat puas dengan kegiatan yang berlangsung, sedangkan 14% lainnya merasa puas.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri, dapat disimpulkan terjadi peningkatan

literasi digital Peserta, Kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman peserta, khususnya remaja binaan, tentang keterampilan digital yang relevan dengan dunia kerja, termasuk penggunaan teknologi dalam pembuatan konten visual. Pemanfaatan Canva secara Efektif , Peserta dapat menggunakan tools Canva secara mandiri untuk membuat konten visual seperti poster, dan lain sebagainya. Peningkatan Daya Saing dan Rasa Percaya Diri , Melalui praktik langsung, peserta merasa lebih percaya diri dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja. Mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menonjolkan keunggulan pribadi dalam dokumen karier, terutama dibidang konten visual. Kegiatan ini membantu yayasan dan mitra dalam memberdayakan anak-anak binaan mereka agar tidak tertinggal dalam transformasi digital, sejalan dengan visi besar Society 5.0 yang mengedepankan integrasi manusia dan teknologi. Terciptanya Portofolio Karier Digital , Sebagai luaran nyata dari pelatihan, peserta memiliki portofolio karier digital awal yang dapat mereka kembangkan dan sesuaikan sesuai kebutuhan di masa depan, baik untuk dunia kerja, pendidikan, maupun wirausaha digital. Agar dampak kegiatan pengabdian ini dapat berkelanjutan dan menjangkau lebih luas, maka disampaikan beberapa saran diantaranya melakukan pelatihan lanjutan dan Berjenjang, guna memperdalam keterampilan digital lainnya, seperti pengembangan profil LinkedIn, penggunaan email profesional, serta dasar-dasar wawancara kerja. Pendampingan Pasca-Pelatihan, Diperlukan sesi pendampingan atau mentoring bagi peserta yang ingin mengembangkan kreatifitas melalui konten visual, agar konten yang telah dibuat melalui Canva dapat terus diperbarui dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Peningkatan Infrastruktur Digital Yayasan, Yayasan diharapkan menyediakan akses komputer atau perangkat digital bagi peserta, serta jaringan internet yang memadai agar mereka dapat mengakses aplikasi Canva secara mandiri di kemudian hari. Kolaborasi dengan Dunia Usaha dan Industri (DUDI) , Perlu dibangun kemitraan dengan perusahaan atau lembaga penyedia kerja/magang agar hasil dari pelatihan ini dapat dikoneksikan dengan peluang nyata di dunia kerja. Evaluasi dan Dokumentasi Berkelanjutan, Diperlukan evaluasi berkala terhadap dampak pelatihan ini, termasuk penelusuran peserta yang berhasil mendapatkan pekerjaan atau beasiswa menggunakan dokumen yang telah disusun.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita Wahyuni, I Ketut Gunawan, & Jauchar Barlian. (2022). ADAPTASI INOVASI GO-DIGITAL DALAM PELAYANAN PUBLIK PADA MASA PANDEMI COVID-19: (Studi Kasus Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Samarinda). *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 8(2), 269–283. <https://doi.org/10.25157/moderat.v8i2.2703>
- Arifin, Z., Hidayatullah, A. R., & D. Wijayanti. (2022). Digital Literacy and Its Impact on Career Preparedness among Indonesian Youth in Marginal Areas. *Journal of Educational and Social Research*, 12(4), 128–135. <https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0098>
- Dimas, M., & Fahlevvi, M. R. (2024). *Pengentasan Digital Divide dalam Penerapan E-Government di Kabupaten Sumbawa*. 6(2), 194–215.
- Harafani, H., Rahmawati, E., Prihatin, T., & Sanjaya, A. (2023). *Pelatihan Membuat Presentasi yang Menarik bagi Yayasan KOPIA Raya Insani*. 4(2).
- M.T, M. F. (2020). Peranan Teknologi Audiovisual Dalam Fenomena Hallyu Sebagai Budaya Dan Gaya Hidup Remaja Di Jakarta. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 22(2), 184. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v22i2.2729>
- S. Kurniawan, & H. Putri. (2021). Digital Inclusion and Youth Empowerment in Marginal Communities. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 10(2), 110–119. <https://doi.org/10.22146/jish.2021.65123>
- Sari, L. F., & M. Nugroho. (2021). Empowering Youth Through Digital Skill Training: A Study on Marginal Communities in Urban Indonesia. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 16(14), 45–54. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i14.24313>