

Desain Grafis Sebagai Media Informasi Pada PT. Raya Hidup Mandiri Kota Tangerang

Dewi Immaniar Desrianti¹, Aris Martono², Frisca Jihan Aulia^{*3}, Alfaini Lailatur Rahma⁴

^{1,2,3} Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja, Tangerang

⁴ Budaya dan Komunikasi Fakultas Sastra Universitas Ahmad Dahlan, Kota Yogyakarta

E-mail: ¹ dewi.immaniar@raharja.info, ² aris.martono@raharja.info,

^{*3} frisca.jihan@raharja.info, ⁴ alfainilr@gmail.com

Abstrak

Desain grafis memainkan peran penting dalam digital marketing, terutama di platform media sosial. Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi PT. Raya Hidup Mandiri, antara lain kurangnya ide kreatif untuk menyampaikan informasi dan media yang digunakan kurang menarik perhatian masyarakat. Oleh karena itu, desain grafis sangat diperlukan untuk memastikan informasi disampaikan dengan efektif dan mudah untuk dipahami. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dalam beberapa tahap melibatkan observasi, wawancara, dan studi pustaka dari jurnal terkait dan penelitian sebelumnya, dengan konsep desain termasuk layout kasar, komprehensif dan final artwork yang dirancang dengan Canva untuk media sosial Instagram. Hasil dari penelitian ini adalah desain informasi untuk feed instagram mengenai solusi interior, tips dan trik desain rumah pada PT. Raya Hidup Mandiri.

Kata Kunci – Desain grafis, pemasaran digital, media sosial, Canva.

Abstract

Graphic design plays an important role in digital marketing, especially on social media platforms. However, there are several challenges faced by PT. Raya Hidup Mandiri, including the lack of creative ideas to convey information and the media used is less attractive to the public. Therefore, graphic design is needed to ensure that information is delivered effectively and easily understood. This study uses a qualitative method carried out in several stages involving observation, interviews, and literature studies from related journals and previous research, with design concepts including rough layouts, comprehensive and final artwork designed with Canva for Instagram social media. The results of this study are information designs for Instagram feeds regarding interior solutions, tips and tricks for home design at PT. Raya Hidup Mandiri.

Keywords – Graphic design, digital marketing, social media, Canva.

1. PENDAHULUAN

Era digital terus berkembang, termasuk di bidang desain grafis yang ikut maju seiring dengan kemajuan teknologi. Desain grafis awalnya digunakan pada media statis seperti buku, majalah, dan brosur. Selain itu, desain grafis memiliki kemampuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks dan menyajikannya dalam bentuk visual yang menarik serta mudah dipahami^[1]

Marketing, digital marketing dan desain grafis memiliki hubungan yang erat dalam dunia bisnis dan pemasaran. Desain grafis menjadi salah satu aspek penting dalam marketing dan digital marketing karena desain grafis dapat membantu membuat materi pemasaran yang menarik dan profesional serta konten visual yang efektif untuk media digital. Dalam *digital marketing*, media sosial menjadi salah satu *platform* yang penting untuk mempromosikan produk atau jasa.^[2]

PT. Raya Hidup Mandiri, yang beralamat di Jl. Beringin Raya No. 105C, Tangerang, merupakan perusahaan di bidang teknologi informasi (IT) yang melayani area Jabodetabek. Perusahaan ini mengutamakan layanan seperti promosi konten untuk media sosial,

pengembangan website profesional, dan pembuatan aplikasi inovatif guna membantu klien meningkatkan pemasaran serta memperkuat kehadiran online mereka.

PT. Raya Hidup Mandiri menghadapi tantangan seperti kurangnya ide kreatif untuk menyampaikan informasi dan media yang digunakan kurang menarik perhatian masyarakat. Untuk mengatasinya, perusahaan melibatkan mahasiswa di Divisi *Account Manager Digital Marketing* guna mengasah keterampilan mereka, seperti membuat desain informasi untuk *feed instagram* mengenai solusi interior, tips dan trik desain rumah menggunakan *Canva*. *Canva* merupakan suatu alat bantu desain dan publikasi *online* dengan misi memberdayakan semua orang yang ada di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan dapat mempublikasikannya dimanapun. [3]

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas desain grafis dalam meningkatkan informasi. Penelitian ini melewati beberapa tahapan yaitu Observasi, wawancara dengan narasumber terkait penelitian dan studi pustaka. Tahapan-tahapan ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana desain grafis dapat digunakan secara efektif dalam konteks informasi konten media sosial *client* pada PT. Raya Hidup Mandiri Kota Tangerang.

Penelitian ini menggunakan study pustaka dari penulis sebelumnya yang serupa dengan penelitian yang menjadi fokus pembahasan. Peneliti mengamati penggunaan desain grafis dalam penyampaian informasi, dan interaksi antara karyawan dengan *client*.

Literature Review

Berikut adalah pencarian *literature review* yang dilakukan penulis tentang media desain grafis pada PT. Raya Hidup Mandiri :

1. Penelitian oleh Adhim Dwi Nurwicaksono, dkk, (2024)^[4] "Perancangan Media Promosi Pada Organica Food Melalui Media Sosial Instagram" Penelitian ini menjelaskan Penggunaan Instagram sebagai platform dalam melakukan kegiatan promosi dan pemasaran merupakan langkah yang efektif untuk menyasar dan mendapat atensi dari target konsumen.
2. Penelitian yang dilakukan Husain Al Hidayah, dkk, (2024)^[5] "Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva" Penelitian ini menjelaskan penggunaan media pembelajaran desain grafis melalui aplikasi canva merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memenuhi kompetensi peserta didik khususnya dalam mendesain sebuah poster atau pamflet dengan mudah dan cepat.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Larasati, dkk, (2023)^[6] "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembuatan Konten Gambar Sebagai Upaya Promosi Produk UMKM di Media Sosial" Penelitian ini menjelaskan digital marketing menjadi strategi pemasaran yang efektif dan efisien untuk dilakukan oleh pelaku UMKM.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Kanaya Bintang Aulia Simangunsong, dkk, (2024)^[7] "Penerapan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Bagi PT. Colar Creativ Industri Bagian Colar Living" Penelitian ini menjelaskan Pemilihan produk, desain yang tepat, dan penggunaan Instagram berperan penting dalam mencapai tujuan pemasaran.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Saehan, dkk, (2023)^[8] "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM" Penelitian ini menjelaskan desain grafis dalam membuat desain promosi dengan aplikasi canva telah memberikan manfaat yang signifikan bagi para pelaku usaha.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Romdhoni, dkk, (2023)^[13] "DESAIN INFOGRAFIS MEDIA PROMOSI DALAM PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU" Penelitian ini menjelaskan bagaimana desain grafis mempengaruhi terhadap daya tarik dalam pemilihan sekolah agar mampu memberikan informasi yang menarik dan dapat diterima oleh konsumen.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Andreas Nugroho Sihananto, dkk, (2022)^[14] "Pemanfaatan Canva Untuk Kebutuhan Desain Grafis dan Video Promosi Edotel TeBe Syariah" Penelitian ini menjelaskan penggunaan canva sebagai aplikasi pengolah grafis dan video terbukti lebih mudah dan lebih cepat dikuasai.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Kanaya Bintang Aulia Simangunsong, dkk, (2021)^[15] "PENERAPAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAGI PT. COLAR CREATIV INDUSTRI BAGIAN COLAR LIVING" Penelitian ini menjelaskan pentingnya desain komunikasi visual dalam merepresentasikan identitas, informasi, dan persuasi produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Desain Grafis

Desain grafis merupakan disiplin seni visual kreatif yang mencakup banyak bidang. Ini termasuk bagian dari seni, tipografi, tata letak, teknologi informasi dan aspek kreatif lainnya. Keragaman seni dan desain ini bahwa ada bagian implementasi untuk praktek desain di mana seorang desainer dapat mengkhususkan atau focus dengan seni kreatif^[9].

Desain grafis merujuk kepada proses pembuatan, metoda perancangan baik metoda perancangan melalui konsep atau metoda perancangan melalui metoda teknis perancangan dan produk yang dihasilkan (rancangan). Desain grafis pun mencakup kepada kemampuan seorang desainer dan keterampilan visual termasuk di dalamnya pemilihan tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar dan tata letak layout. Desain grafis pun sangat berkaitan erat dengan perancangan karena perancangan sendiri adalah proses yang berlaku untuk pembuatan sebuah karya dengan menggunakan disiplin yang digunakan (disiplin ilmu desain grafis)^[10].

3.2. Spesifikasi Desain

Desain grafis dapat membantu dalam menyampaikan berbagai informasi dalam berbentuk desain konten *Instagram* kepada masyarakat. Beberapa desain konten pada media sosial *Instagram* "*@Perception.Architecture*" meliputi desain informasi untuk feed *instagram* mengenai solusi interior, tips dan trik desain rumah. Adapun beberapa manfaat, kelebihan dan kekurangannya antara lain :

1. Manfaat
 - a. Desain grafis membuat konten *Instagram* terlihat lebih menarik dan profesional, sehingga lebih mudah menarik perhatian *audiens*.
 - b. Desain grafis menyampaikan informasi dengan elemen seperti gambar, ikon, dan tipografi untuk memudahkan pemahaman.
 - c. Desain grafis dapat memperkuat citra sehingga lebih mudah dikenali oleh masyarakat.
2. Kelebihan
 - a. Desain grafis dapat mendorong *audiens* untuk lebih banyak memberikan komentar, menyukai, dan membagikan postingan.
 - b. Desain grafis dapat disesuaikan untuk berbagai kebutuhan konten, seperti desain informasi untuk feed *instagram*.
 - c. Desain grafis dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan informasi.
3. Kekurangan
 - a. Desain grafis yang menarik membutuhkan keahlian dalam menggunakan perangkat lunak desain dan memahami prinsip estetika.
 - b. Desain grafis yang berkualitas tinggi membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama jika melibatkan banyak revisi.
 - c. Desain grafis yang tidak disesuaikan dengan target *audiens*, pesan yang ingin disampaikan bisa jadi tidak efektif atau malah diabaikan.

3.3. Marketing Segmentasi

Geografi : Khusus : Kota Tangerang
Umum : Indonesia
Demografi : Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
Usia : 17 tahun keatas
Kelas Ekonomi : Menengah.
Target : Penduduk Kota Tangerang
Psikografi : Penduduk Kota Tangerang yang membutuhkan informasi mengenai solusi interior, tips dan trik desain rumah dari PT. Raya Hidup Mandiri Kota Tangerang.

3.3. Marketing Strategi

Strategi pemasaran menggunakan konten dan postingan di media sosial dengan desain grafis dapat dilihat pada penjelasan berikut:

1. Sesuaikan isi konten dengan minat *audiens* target, seperti solusi interior, tips dan trik desain rumah, dan publikasikan secara konsisten.
2. Menggunakan *hashtag* yang tepat, dan membuat *caption* yang menarik perhatian *audiens*.
3. Variasikan konten menggunakan fitur *Instagram* seperti *Carousel* untuk meningkatkan interaksi dengan *audiens*.

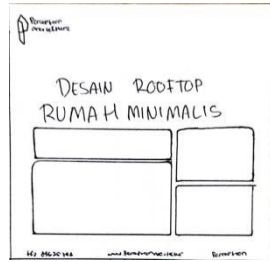
3.4. Konsep Desain

Konsep Desain dari perancangan desain grafis dari PT. Raya Hidup Mandiri Kota Tangerang antara lain :

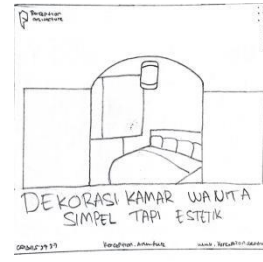
1. Konsistensi *Palet* Warna yang Elegan :
Menggunakan kombinasi warna seperti *cream*, coklat muda, dan coklat tua. Konsistensi warna ini memperkuat visual.
2. Tipografi yang Sederhana dan Mudah Dibaca :
Pilih *font sans-serif* yang *modern* untuk judul dan subjudul, serta *font* tipis untuk teks tambahan. Fokus pada keterbacaan memastikan pesan dapat dipahami dengan mudah oleh *audiens*.
3. Tata Letak yang Tertata Rapi :
Gunakan pola *grid* untuk menciptakan tampilan desain yang simetris dan terorganisir. Format *carousel* sangat cocok untuk menyampaikan tips atau solusi desain, dengan setiap *slide* mewakili poin atau langkah yang jelas.
4. Penggunaan Elemen Grafis :
Tambahkan ilustrasi sederhana seperti ikon *furniture* untuk mempercantik tampilan. Elemen ini membuat konten lebih menarik tanpa mengalihkan fokus dari informasi utama.

A. *Layout* Kasar

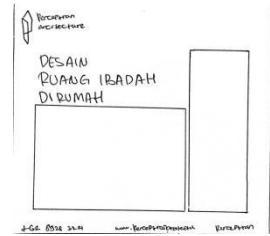
Tahap awal dalam proses desain, terlebih dahulu harus membuat *layout* kasar, adapun yang dimaksud dengan *layout* kasar adalah gambar kerja untuk memperlihatkan komposisi tata letak naskah, gambar yang akan dibuat, biasanya pada *layout* kasar ini dibuat hitam putih berupa coretan kasar secara digital^[11]. Berikut ini hasil *Layout* kasar :



Gambar 1. *Layout* Kasar Desain *Feed* informasi.



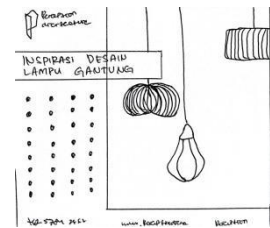
Gambar 2. *Layout* Kasar Desain *Feed* informasi.



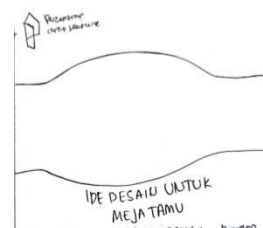
Gambar 3. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



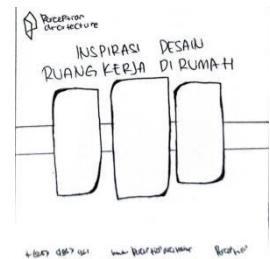
Gambar 4. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



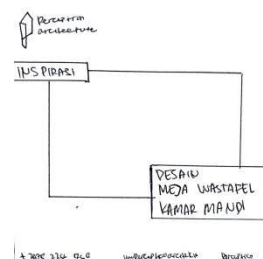
Gambar 5. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



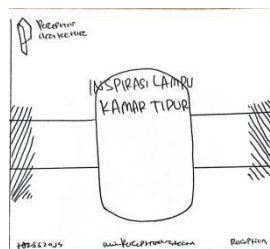
Gambar 6. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



Gambar 7. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



Gambar 8. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



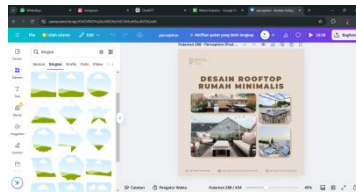
Gambar 9. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



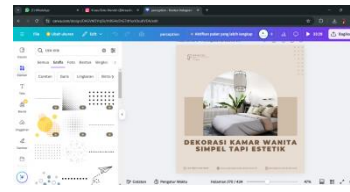
Gambar 10. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.

B. *Layout* Komprehensif

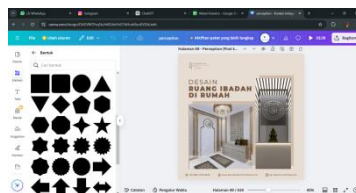
Suatu proses desain yang sudah memasuki tahap komputerisasi dan pewarnaan setelah mendapatkan gambaran melalui layout kasar. Pada tahap ini desain gambar sudah mendekati komposisi final, namun masih belum selesai seutuhnya, karena masih mengalami proses revisi^[12]. Berikut ini hasil *Layout* Komprehensif :



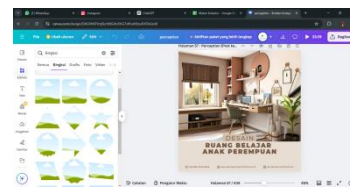
Gambar 11. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



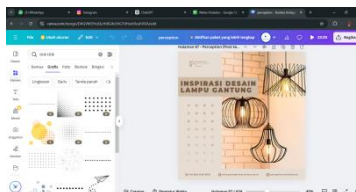
Gambar 12. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



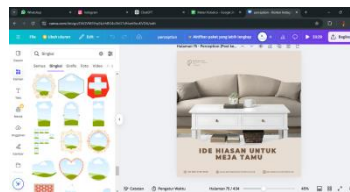
Gambar 13. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



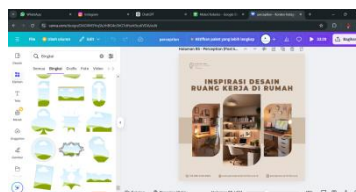
Gambar 14. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



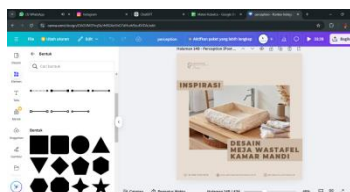
Gambar 15. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



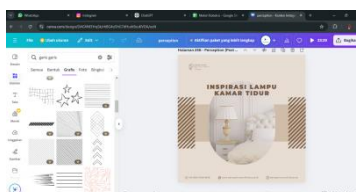
Gambar 16. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



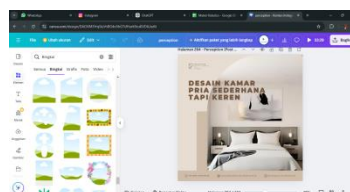
Gambar 17. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



Gambar 18. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



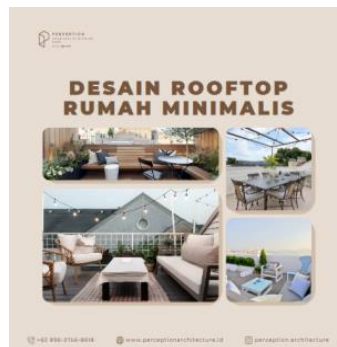
Gambar 19. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.



Gambar 20. *Layout* Komprehensif Desain *Feed* informasi.

C. *Final Artwork*

Hasil final yang telah melalui berbagai tahapan penting sebelumnya, dimulai dari proses pembuatan layout kasar sebagai kerangka awal hingga pengembangan lebih lanjut menjadi layout komprehensif yang lebih detail dan mendekati bentuk akhir. Berikut ini hasil *Final Artwork* :



Gambar 21. *Final Artwork* Desain *Feed* informasi.

Pada Gambar 21 di atas adalah *final artwork* desain *Feed Instagram* @*perception.architecture*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Latar Belakang

Pembuatan desain *Feed Instagram* ini untuk menyampaikan informasi terkait solusi interior, tips dan trik desain rumah.

b. Konsep Desain

Image

Desain dengan ukuran 1080 x 1080 *pixels*, dengan foto desain rumah dan elemen tambahan untuk mempercantik tampilan.

Warna

Warna yang digunakan adalah coklat tua, coklat muda dan *cream*.

Font

Font yang selalu digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah *Montserrat*.



Gambar 22. *Final Artwork* Desain *Feed* informasi.

Pada Gambar 22 di atas adalah *final artwork* desain *Feed Instagram* @*perception.architecture*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Latar Belakang

Desain *Feed Instagram* ini dibuat untuk menyampaikan informasi terkait

solusi interior, tips dan trik desain rumah.

b. Konsep Desain

Image

Pembuatan desain menggunakan ukuran 1080 x 1080 *pixels*, disipkan foto desain rumah dan elemen tambahan untuk mempercantik tampilan.

Warna

Warna yang digunakan adalah coklat tua, coklat muda dan *cream*.

Font

Font yang selalu digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah *Montserrat*.



Gambar 23. *Final Artwork* Desain *Feed* informasi.

Pada Gambar 23 di atas adalah *final artwork* desain *Feed Instagram* @*perception.architecture*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Latar Belakang

Desain *Feed Instagram* ini dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan informasi terkait solusi interior, tips dan trik desain rumah.

b. Konsep Desain

Image

Desain ini berukuran 1080 x 1080 *pixels*, dengan foto desain rumah dan elemen tambahan untuk mempercantik tampilan.

Warna

Warna yang digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah coklat tua, coklat muda dan *cream*.

Font

Font yang selalu digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah *Montserrat*.



Gambar 24. *Final Artwork* Desain *Feed* informasi.

Pada Gambar 24 di atas adalah *final artwork* desain *Feed Instagram* @*perception.architecture*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Latar Belakang

Tujuan membuat desain *Feed Instagram* ini adalah untuk menyampaikan informasi terkait solusi interior, tips dan trik desain rumah.

b. Konsep Desain

Image

Pembuatan desain dengan ukuran 1080 x 1080 *pixels*, dengan foto desain rumah dan elemen tambahan untuk mempercantik tampilan.

Warna

Warna yang digunakan adalah coklat tua, coklat muda dan *cream*.

Font

Font yang selalu digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah *Montserrat*.



Gambar 25. *Final Artwork* Desain *Feed* informasi.

Pada Gambar 25 di atas adalah *final artwork* desain *Feed Instagram* @*perception.architecture*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Latar Belakang

Desain *Feed Instagram* ini dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan informasi terkait solusi interior, tips dan trik desain rumah.

b. Konsep Desain

Image

Desain ini berukuran 1080 x 1080 *pixels*, dengan foto desain rumah dan elemen tambahan untuk mempercantik tampilan.

Warna

Warna yang digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah coklat tua, coklat muda dan *cream*.

Font

Font yang selalu digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah *Montserrat*.



Gambar 26. *Final Artwork* Desain *Feed* informasi.

Pada Gambar 26 di atas adalah *final artwork* desain *Feed Instagram* @*perception.architecture*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Latar Belakang

Menghasilkan desain *Feed Instagram* untuk menyampaikan informasi terkait solusi interior, tips dan trik desain rumah.

b. Konsep Desain

Image

Membuat desain dengan ukuran 1080 x 1080 *pixels*, dan foto desain rumah dan elemen tambahan untuk mempercantik tampilan.

Warna

Menggunakan warna coklat tua, coklat muda dan *cream*.

Font

Font yang selalu digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah *Montserrat*.



Gambar 27. *Final Artwork* Desain *Feed* informasi.

Pada Gambar 27 di atas adalah *final artwork* desain *Feed Instagram* @*perception.architecture*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Latar Belakang

Desain *Feed Instagram* ini dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan informasi terkait solusi interior, tips dan trik desain rumah.

b. Konsep Desain

Image

Desain ini berukuran 1080 x 1080 *pixels*, dengan foto desain rumah dan elemen tambahan untuk mempercantik tampilan.

Warna

Warna yang digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah coklat tua, coklat muda dan *cream*.

Font

Font yang selalu digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah *Montserrat*.



Gambar 28. *Final Artwork* Desain *Feed* informasi.

Pada Gambar 28 di atas adalah *final artwork* desain *Feed Instagram* @*perception.architecture*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Latar Belakang
Pembuatan *Feed Instagram* ini untuk menyampaikan informasi terkait solusi interior, tips dan trik desain rumah.
- b. Konsep Desain

Image

Di desain dengan ukuran 1080 x 1080 *pixels*, dan disipkan foto desain rumah dan elemen tambahan untuk mempercantik tampilan.

Warna

Menggunakan warna coklat tua, coklat muda dan *cream*.

Font

Font yang selalu digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah *Montserrat*.



Gambar 29. *Final Artwork* Desain *Feed* informasi.

Pada Gambar 29 di atas adalah *final artwork* desain *Feed Instagram* @*perception.architecture*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Latar Belakang
Desain *Feed Instagram* ini dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan

- informasi terkait solusi interior, tips dan trik desain rumah.
- b. Konsep Desain
- Image
Desain ini berukuran 1080 x 1080 *pixels*, dengan foto desain rumah dan elemen tambahan untuk mempercantik tampilan.
- Warna
Warna yang digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah coklat tua, coklat muda dan *cream*.
- Font
Font yang selalu digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah *Montserrat*.



Gambar 30. *Final Artwork* Desain *Feed* informasi.

Pada Gambar 30 di atas adalah *final artwork* desain *Feed Instagram* @*perception.architecture*.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Latar Belakang
Desain *Feed Instagram* ini dibuat untuk menyampaikan informasi terkait solusi interior, tips dan trik desain rumah.
- b. Konsep Desain
- Image
Desain ukuran 1080 x 1080 *pixels*, dengan foto desain rumah dan elemen tambahan untuk mempercantik tampilan.
- Warna
Menggunakan warna coklat tua, coklat muda dan *cream*.
- Font
Font yang selalu digunakan pada desain *Feed Instagram* ini adalah *Montserrat*.

4. KESIMPULAN

Desain grafis memainkan peran penting dalam *digital marketing*, terutama di *platform* media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, dan *YouTube*. PT. Raya Hidup Mandiri menghadapi tantangan dalam memanfaatkan ide kreatif untuk menciptakan strategi informasi yang lebih efektif. Penelitian ini bertujuan merancang strategi promosi yang lebih inovatif untuk meningkatkan eksistensi perusahaan di pasar yang kompetitif. Selain itu, penelitian ini juga memberi peluang bagi mahasiswa di Divisi *Account Manager Digital Marketing* untuk mengembangkan keterampilan praktis dalam pembuatan desain menggunakan aplikasi *Canva*.

5. SARAN

PT. Raya Hidup Mandiri disarankan untuk terus menggali dan memanfaatkan ide-ide kreatif dalam pengembangan strategi untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat. Perusahaan juga sebaiknya mempertimbangkan untuk melibatkan lebih banyak mahasiswa atau tenaga kreatif dalam proses pembuatan konten, guna memperkaya perspektif dan menghasilkan desain yang lebih variatif dan menarik. Penggunaan aplikasi desain yang lebih canggih juga bisa meningkatkan kualitas konten untuk menarik lebih banyak perhatian *audiens*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. ., P. A. Sunarya, S. Annisa, and S. Widada, “Desain Grafis Sebagai Media Informasi Pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Tangerang”, *MAVIB Journal : Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 6, no. 1, pp. 59-73, Feb. 2025.
- [2] K. F. . ND, A. Satria, and C. Chaira, “Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Efektivitas Pemasaran Digital Dalam Berwirausaha Di Kabupaten Aceh Barat”, *CARE*, vol. 1, no. 2, pp. 42–49, Jun. 2023.
- [3] Dewi, Kadek Ratih Kusuma, Ni Nyoman Padmi Harini, and Putu Adi Ananta Yoga, "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Promosi Kreatif dan Inovatif pada Era Digital: Using Canva as a Creative and Inovative Promotion Media in the Digital Era", *PROSPEK*, vol. 2, no. 2, PP. 298-303, 2023.
- [4] Adhim Dwi Nurwicaksono, Asidigisianti Surya Patria², "PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PADA ORGANICA FOOD MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM," *Jurnal Desgrafia*, Vol. 2, No. 1, Tahun, pp. 127—138, 2024.
- [5] Husain Al Hidayah, Hasan Muh. Hidayatullah, Anin Asnidar, and Nasir Nasir, “Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva”, *jkppk*, vol. 2, no. 2, pp. 97–102, Jan. 2024.
- [6] G. Larasati and I. . Syamsu Roidah, “PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBUATAN KONTEN GAMBAR SEBAGAI UPAYA PROMOSI PRODUK UMKM DI MEDIA SOSIAL”, *KARYA*, vol. 3, no. 1, pp. 17–23, Jan. 2023.
- [7] K. B. A. Simangunsong and P. Arifianto, “PENERAPAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAGI PT. COLAR CREATIV INDUSTRI BAGIAN COLAR LIVING”, *synakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 69–84, Oct. 2024.
- [8] A. Saehan, K. Kusmanto, S. . Suryadi, and T. . Hidayat Pohan, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM”, *JPMG*, vol. 3, no. 2, pp. 44 - 48, Jul. 2023.
- [9] N. M. Ridiani, A. F. K. Bisri, and D. Naningtyas, “PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN MEDIA CANVA GUNA MELATIH KREATIVITAS MASYARAKAT DESA BANYUURIP KECAMATAN SENORI KABUPATEN TUBAN”, *abdisembrani*, vol. 1, no. 1, pp. 23–32, Apr. 2023.
- [10] A. . Nata, F. . Helmiah, and R. Rohminatn, “PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS REMAJA DALAM BERWIRAUSAHA”, *CDJ*, vol. 3, no. 2, pp. 747–750, Jun. 2022.
- [11] Royyan Surya Arlanda and Aris Sutejo, “Perancangan Buku Profil Alas Outbound Edukasi Sebagai Media Promosi di Desa Simpang”, *Kegiatan Positif*, vol. 1, no. 4, pp. 221–230, Dec. 2023.
- [12] ANDRIYAN, Wendy; SINDIAWATI, Sindiawati; KURNIA, Ghina Puspita. “Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi Pada Kelurahan Kebon Besar Kota Tangerang”, *BINA INSANI ICT JOURNAL*, vol. 7, no. 1, p. 73-82, june. 2020.
- [13] M. Romdhoni, M. . Luthfie, and A. A. Kusumadinata, “DESAIN INFOGRAFIS MEDIA PROMOSI DALAM PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU”, *karimahtauhid*, vol. 2, no. 5, pp. 1807–1818, Sep. 2023.

- [14] A. N. . Sihananto, K. Kartini, and R. Parlika, “Pemanfaatan Canva Untuk Kebutuhan Desain Grafis dan Video Promosi Edotel TeBe Syariah”, *SNISTEK*, vol. 4, pp. 151–156, Jan. 2022.
- [15] K. B. A. Simangunsong and P. Arifianto, “PENERAPAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAGI PT. COLAR CREATIV INDUSTRI BAGIAN COLAR LIVING”, *synakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 69–84, Oct. 2024.