

Tim Penulis:

Hozairi, Fajar Baskoro, Arya Yudhi Wijaya, M. Zainul Asrori.



PEMBUATAN KONTEN DIGITAL

UNTUK REMAJA

PEMBUATAN KONTEN DIGITAL UNTUK REMAJA

Tim Penulis:

Hozairi, Fajar Baskoro, Arya Yudhi Wijaya, M. Zainul Asrori.



PEMBUATAN KONTEN DIGITAL UNTUK REMAJA

Tim Penulis:

Hozairi, Fajar Baskoro, Arya Yudhi Wijaya, M. Zainul Asrori.

Desain Cover:

Septian Maulana

Sumber Ilustrasi:

www.freepik.com

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Aas Masruroh

ISBN:

978-623-459-718-9

Cetakan Pertama:

September, 2023

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA MEDIA UTAMA

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

Telepon (022) 87355370

SAMBUTAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kesempatan kepada kita semua. Saya sebagai Ketua pelaksana kerja sama Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dengan UNICEF dalam program *Digital Skills* menyampaikan apresiasi karena telah diterbitkannya buku *Digital Skills* dengan topik "**Membuat Konten Digital untuk Remaja**".

Buku ini merupakan sebuah karya yang sangat bermanfaat bagi para remaja khususnya anak SMA Double Track, terutama dalam mengasah keterampilan digital dan mengembangkan usaha mereka.

Canva adalah sebuah platform desain grafis yang populer dan mudah digunakan yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain mulai dari poster, brosur, kartu ucapan, media sosial, hingga presentasi. Canva dapat diakses secara daring (melalui web browser) maupun melalui aplikasi mobile untuk Android dan iOS.

Canva telah menjadi pilihan favorit bagi banyak orang untuk membuat desain visual tanpa perlu memiliki keahlian desain grafis yang mendalam. Selain itu, ada juga versi berbayar dengan fitur tambahan dan akses ke pustaka asset yang lebih besar untuk pengguna yang memerlukan opsi lebih lengkap dan profesional. Buku ini lebih mengutamakan para pembaca bisa mempraktikkan materi yang telah disusun untuk menuntun para pembaca mampu membuat content digital sebagai media promosi produk.

Saya sangat merekomendasikan buku *Digital Skills* dengan topik "**Membuat Konten Digital untuk Remaja**" dengan aplikasi canva sangat cocok untuk diterapkan di kalangan remaja, karena memiliki banyak manfaat, antara lain: desain grafis mudah, kemudahan pembuatan konten visual, efisiensi waktu dan biaya, penggunaan pada berbagai perangkat, pustaka asset yang kaya, tersedia dalam berbagai bahasa, desain responsif.

Terakhir, saya mengucapkan terima kasih kepada tim penulis buku ini yang telah menyediakan informasi dan pengetahuan yang bermanfaat bagi kita semua. Semoga buku ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi perkembangan remaja dan pelaku usaha untuk mengembangkan keterampilan digital dan usaha mereka.

Surabaya, Agustus 2023

Ketua Tim Digital Skills Programmer
ITS dan UNICEF

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan buku dengan judul **“Membuat Konten Digital untuk Remaja”**, buku ini disusun dengan tujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan yang komprehensif kepada para pembaca mengenai teknis pembuatan content digital menggunakan aplikasi canva.

Buku ini merupakan hasil kerja sama antara UNICEF dan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Kami ingin menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada para kontributor yang telah memberikan kontribusi berharga dalam pengembangan buku ini. Tanpa dukungan dan bimbingan mereka, buku ini tidak akan dapat terwujud.

Selain itu, kami juga berterima kasih kepada Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang sangat berarti dalam penyusunan buku ini. Keterlibatan dan partisipasi aktif dari berbagai pihak merupakan kunci keberhasilan buku ini untuk dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan bermanfaat.

Buku **“pembuatan konten digital untuk remaja”** ini dirancang dengan berbagai pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga diharapkan dapat memudahkan pembaca dalam memahami materi yang disajikan. Seluruh isi buku telah melalui proses seleksi dan penyuntingan secara cermat guna memastikan kualitas dan keakuratan informasi yang disampaikan.

Kami mengharapkan agar buku Pembuatan Konten Digital ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pembaca dalam menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan. Semoga dengan adanya buku ini, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan inspiratif.

Akhir kata, kami menyadari bahwa buku ini tidak sempurna. Oleh karena itu, kami dengan tulus mengundang masukan, kritik, dan saran yang membangun dari para pembaca untuk perbaikan di masa mendatang.

Selamat belajar dan semoga buku ini memberikan manfaat yang nyata bagi pengembangan ilmu dan potensi diri Anda.

Surabaya, Agustus 2023

Tim Penulis

DAFTAR ISI

SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 PENGENALAN CANVA SEBAGAI ALAT DESAIN GRAFIS	1
A. Pengertian Canva dan Fungsinya Dalam Pembuatan Konten Digital.....	1
B. Keunggulan Canva Sebagai Alat Desain Grafis Online.....	3
C. Peran Menjelajahi Fitur dan Antarmuka Pengguna Canva.....	7
D. Penugasan	15
BAB 2 MEMULAI BEKERJA DENGAN CANVA	17
A. Membuat Akun dan Mengenal Dasbord Canva	17
B. Menyesuaikan Pengaturan Proyek dan Ukuran Desain	27
C. Menjelajahi Template Siap Pakai dan memulai Project Awal	30
D. Penugasan	34
BAB 3 MEMBUAT DESAIN GRAFIS DENGAN CANVA	37
A. Desain Grafis Statis.....	37
B. Desain Grafis Interaktif.....	39
C. Pembuatan Desain Grafis untuk Media Sosial	40
1. Desain Web	40
2. Desain Poster	53
3. Desain Posting Instagram.....	58
4. Desain Toko Online	62
5. Desain Promo.....	66
D. Penugasan	70
BAB 4 PENGGUNAAN ELEMEN VISUAL & MEDIA	73
A. Penggunaan Gambar dan Ilustrasi.....	73
B. Penggunaan Teks dan Tipografi.....	79
C. Penggunaan Bentuk dan Ikon	84
D. Penugasan	88

BAB 5 MENGOPTIMALKAN & MENYIMPAN DESAIN 91
A. Teknik Mengoptimalkan Hasil Desain 91
B. Menggunakan Alat Pemeriksa Kesalahan dan Perbaikan Desain.... 93
C. Strategi Menyimpan Desain Dalam Berbagai Format dan Ukuran · 95
D. Penugasan 97
BAB 6 BERBAGI & MENDISTRIBUSIKAN KONTEN 99
A. Menyebarkan Konten Digital ke Platform Sosial 99
B. Menggunakan Tautan dan Unduhan Untuk Berbagi Desain 101
C. Penugasan 104
RINGKASAN106
DAFTAR PUSTAKA108
PROFILE PENULIS110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Menu utama canva.....	2
Gambar 2 Template.....	4
Gambar 3 Pengeditan.....	5
Gambar 4 Font.....	6
Gambar 5 Elemen.....	8
Gambar 6 Teks.....	9
Gambar 7 Warna.....	10
Gambar 8 Gambar dan Video.....	11
Gambar 9 Ukuran Desain.....	12
Gambar 10 Navigasi.....	13
Gambar 11 Bantuan.....	14
Gambar 12 Penyimpanan Otomatis.....	14
Gambar 13 Halaman Utama Canva.....	18
Gambar 14 Proyek Sudah Dibuat.....	19
Gambar 15 Buat Desain Baru.....	20
Gambar 16 Pencarian.....	21
Gambar 17 Kategori Template.....	22
Gambar 18 Tim dan Kolaborasi.....	23
Gambar 19 Elemen Desain.....	24
Gambar 20 Foto dan Video.....	25
Gambar 21 Profil Pengguna.....	26
Gambar 22 Buka Proyek.....	27
Gambar 23 Pilih Ukuran.....	28
Gambar 24 Mengubah Ukuran.....	29
Gambar 25 Kategori Template.....	31
Gambar 26 Lihat Template.....	32
Gambar 27 Mulai Mengedit.....	33
Gambar 28 Simpan Proyek.....	34
Gambar 29 Membuat Desain Web Menggunakan Template.....	41
Gambar 30 Mencari Template Desain Web.....	42
Gambar 31 Edit Template Desain Web.....	43
Gambar 32 Mengubah Teks.....	44

Gambar 33 Mengubah Warna Elemen.....	45
Gambar 34 Menambah Gambar	46
Gambar 35 Hasil Desain Layout Pertama	47
Gambar 36 Duplikat Layout.....	48
Gambar 37 Memilih Elemen Baru	49
Gambar 38 Menambah teks.....	50
Gambar 39 Hasil Desain Layout Kedua	51
Gambar 40 Hasil Desain Layout Ketiga.....	52
Gambar 41 Download Desain.....	52
Gambar 42 Buat Desain Baru	53
Gambar 43 Pilih Menu Poster	54
Gambar 44 Tampilan Awal	55
Gambar 45 Memilih Elemen.....	56
Gambar 46 Hasil Desain Poster	57
Gambar 47 Download Desain.....	58
Gambar 48 Membuat Desain Posting	58
Gambar 49 Mencari Template	59
Gambar 50 Mengubah Elemen Template	60
Gambar 51 Hasil Desain Posting.....	61
Gambar 52 Download Desain.....	62
Gambar 53 Membuat Desain Toko Online.....	62
Gambar 54 Mencari Template	63
Gambar 55 Mengubah Elemen Template	64
Gambar 56 Hasil Desain Toko Online	65
Gambar 57 Dowload Desain.....	65
Gambar 58 Buat Desain Promo	66
Gambar 59 Mencari Template	67
Gambar 60 Mengubah Elemen Template	68
Gambar 61 Hasil Desain	69
Gambar 62 Dowload Desain.....	69
Gambar 63 Import Gambar	74
Gambar 64 Elemen Desain Tambahan	75
Gambar 65 Pengeditan dan Penyesuaian	76
Gambar 66 Penyaringan Gambar	77
Gambar 67 Penyesuaian Warna dan Gambar	78

Gambar 68 Menambahkan Teks	79
Gambar 69 Mengedit Teks	80
Gambar 70 Pemformatan Tipografi	81
Gambar 71 Teks Efek dan Gaya	82
Gambar 72 Pemosisian dan Penataan Teks	83
Gambar 73 Menambahkan Ikon	85
Gambar 74 Mengedit Bentuk dan Ikon	86
Gambar 75 Kombinasi Gambar dengan Teks	87
Gambar 76 Menggunakan Tautan	102
Gambar 77 Menggunakan Opsi Unduhan	103



Pengenalan Canva Sebagai Alat Desain Grafis

Kegiatan:

- Pengertian, fungsi dan keunggulan aplikasi canva
- Fitur, template dan cara penyimpanan

Tujuan:

- Memahami fungsi, manfaat dan keunggulan aplikasi canva
- Terampil menggunakan fitur, template aplikasi canva

Hasil:

- Mampu memahami fungsi, manfaat dan keunggulan aplikasi canva
- Mampu terampil menggunakan fitur, template aplikasi canva

A. PENGERTIAN CANVA DAN FUNGSINYA DALAM PEMBUATAN KONTEN DIGITAL

Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang populer dan mudah digunakan. Dengan Canva, pengguna dapat membuat berbagai jenis konten digital, seperti poster, spanduk, infografis, presentasi, media sosial, brosur, kartu nama, dan banyak lagi. Platform ini menyediakan beragam alat dan fitur yang memudahkan pengguna tanpa harus memiliki kemampuan desain yang tinggi.



MEMULAI BEKERJA DENGAN CANVA

Kegiatan:

- Membuat akun dan dashboard aplikasi canva
- Mengatur ukuran, memilih template yang sesuai dengan project
- Menerapkan hasil desain dengan canva

Tujuan:

- Membuat akun dan mengelola dashboard canva
- Mengatur ukuran project desain
- Menggunakan dan menerapkan template untuk memulai project

Hasil:

- Mampu membuat akun, mengelola dashboard canva
- Mampu terampil mengatur ukuran, memilih template dan menerapkan project hasil desain

A. MEMBUAT AKUN DAN MENGENAL DASBORD CANVA

Pengguna memerlukan sebuah akun untuk menggunakan Canva. Pengguna bisa menggunakan email atau Facebook untuk Sign up di Canva. Jika belum punya, pengguna bisa membuat email terlebih dahulu. Berikut langkah untuk Sign Up Canva:



MEMBUAT DESAIN GRAFIS DENGAN CANVA

Kegiatan:

- Membuat desain grafis statis
- Membuat desain grafis interaktif
- Membuat desain grafis untuk media sosial

Tujuan:

- Membuat desain grafis statis
- Membuat desain grafis interaktif
- Membuat desain grafis untuk media sosial

Hasil:

- Mampu membuat desain grafis statis, interaktif untuk media sosial (website, poster, posting instagram, promosi produk)

A. DESAIN GRAFIS STATIS

Desain Grafis Statis merujuk pada jenis desain yang memiliki tampilan tetap dan tidak bergerak. Ini adalah desain grafis yang tidak memiliki unsur animasi atau interaktivitas. Desain grafis statis mencakup berbagai jenis karya, seperti poster, brosur, pamflet, undangan, kartu nama, spanduk, dan banyak lagi. Di sinilah perbedaan mendasar antara desain



PENGGUNAAN ELEMEN VISUAL & MEDIA

Kegiatan:

- Penggunaan gambar dan ilustrasi
- Penggunaan text dan tipografi
- Penggunaan bentuk dan ikon

Tujuan:

- Membuat gambar dan ilustrasi
- Membuat text dan tipografi
- Membuat bentuk dan ikon

Hasil:

- Mampu membuat elemen visual dan media (gambar, text, dan ikon)

A. PENGGUNAAN GAMBAR DAN ILUSTRASI

Canva menyediakan berbagai opsi untuk penggunaan gambar dan ilustrasi dalam desain grafis. Pengguna dapat dengan mudah mengimpor gambar dan ilustrasi mereka sendiri atau memilih dari perpustakaan gambar yang luas yang telah disediakan oleh Canva. Penggunaan gambar dan ilustrasi merupakan elemen kunci dalam menciptakan desain yang menarik dan profesional. Berikut adalah penjelasan mengenai penggunaan gambar dan ilustrasi di Canva:



MENGOPTIMALKAN & MENYIMPAN DESAIN

Kegiatan:

- Teknik mengoptimalkan hasil desain
- Menggunakan alat pemeriksa kesalahan dan perbaikan hasil desain
- Strategi menyimpan hasil desain

Tujuan:

- Mampu mengoptimalkan hasil desain
- Mampu menggunakan alat pemeriksa kesalahan dan memperbaiki hasil desain
- Mampu menyimpan dan mencari file yang telah dibuat

Hasil:

- Produk desain yang menarik dan sesuai permintaan konsumen

A. TEKNIK MENGOPTIMALKAN HASIL DESAIN

Mengoptimalkan hasil desain di Canva berarti menciptakan desain grafis yang efektif, menarik, dan memenuhi tujuan yang diinginkan dengan menggunakan berbagai fitur dan alat yang tersedia dalam platform. Berikut adalah penjelasan lengkap tentang teknik mengoptimalkan hasil desain di Canva:



BERBAGI & MENDISTRIBUSIKAN KONTEN

Kegiatan:

- Menyebarkan konten digital ke platform sosial
- Menggunakan tautan dan unduhan untuk berbagai desain
- Penugasan

Tujuan:

- Mampu menyebarkan konten digital ke platform yang tepat
- Mampu menggunakan tautan dan unduhan hasil pembuatan content
- Mampu menuntaskan penugasan

Hasil:

- Produk digital yang telah dibuat disebar ke platform yang tepat dan mendapatkan umpan balik dari user

A. MENYEBARKAN KONTEN DIGITAL KE PLATFORM SOSIAL

Platform sosial media adalah saluran efektif untuk memperluas jangkauan audiens, berinteraksi dengan pengikut, dan mempromosikan produk, layanan, atau konten Anda. Berikut adalah penjelasan lengkap tentang cara menggunakan dan menyebarkan konten digital ke platform sosial:

RINGKASAN

Modul "Pembuatan Konten Digital" adalah panduan praktis tentang cara menciptakan konten visual yang menarik dan profesional menggunakan platform desain grafis Canva. Modul ini berfokus pada penggunaan Canva sebagai alat yang mudah digunakan untuk membuat berbagai jenis konten digital, termasuk posting media sosial, poster, infografik, presentasi, dan banyak lagi. Berikut adalah ringkasan tentang topik yang dibahas dalam modul ini:

1. **Pendahuluan Canva:** Modul dimulai dengan pengenalan tentang Canva sebagai alat desain grafis online yang populer dan *user-friendly*. Pengguna diperkenalkan dengan antarmuka Canva, fitur-fiturnya, dan cara mengakses berbagai template dan elemen desain yang telah disiapkan.
2. **Eksplorasi Template:** Bagian ini mengajarkan bagaimana memanfaatkan template siap pakai di Canva. Pengguna diajak untuk menjelajahi kategori template yang beragam dan memilih yang sesuai dengan jenis konten yang ingin mereka buat.
3. **Menyesuaikan Desain:** Pengguna akan belajar cara menyesuaikan desain dengan mengedit teks, mengganti gambar, menyesuaikan warna, dan menggunakan berbagai elemen desain seperti ikon, bentuk, dan ilustrasi.
4. **Penggunaan Teks dan Tipografi:** Modul memberikan penjelasan tentang bagaimana menggunakan teks dan tipografi secara efektif dalam desain. Pengguna akan mempelajari cara memilih font yang sesuai, menyesuaikan gaya teks, dan menciptakan hierarki visual.
5. **Menggunakan Gambar dan Ilustrasi:** Bagian ini menekankan pentingnya elemen visual dalam konten digital. Pengguna akan belajar cara mencari, memasukkan, dan menyesuaikan gambar dan ilustrasi ke dalam desain mereka.
6. **Mengoptimalkan Hasil Desain:** Modul ini memberikan tips tentang bagaimana mengoptimalkan hasil desain dengan memeriksa kesalahan, memastikan kualitas gambar, dan melakukan uji tampilan di berbagai perangkat.

7. **Menyimpan dan Berbagi Desain:** Pengguna diajarkan tentang berbagai opsi untuk menyimpan desain dalam format dan ukuran yang berbeda. Modul juga menjelaskan bagaimana menggunakan tautan dan unduhan untuk berbagi desain dengan orang lain.

Dengan memahami modul "Pembuatan Konten Digital menggunakan Canva," pengguna akan memiliki dasar pengetahuan yang kuat tentang cara menciptakan konten visual yang menarik dan profesional menggunakan Canva. Modul ini merupakan panduan praktis yang membantu pengguna meningkatkan keterampilan desain mereka dan mencapai tujuan pemasaran atau branding dengan lebih efektif melalui konten digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (2022). *PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN EFEKTIF DAN INOVATIF*.
[http://smkn1randudongkal.sch.id/berita/detail/penggunaan-aplikasi-canva-sebagai-strategi-pembelajaran-efektif-dan-inovatif#:~:text=Kelebihan dalam aplikasi Canva adalah,4\) dalam mendesain%2C tidak harus](http://smkn1randudongkal.sch.id/berita/detail/penggunaan-aplikasi-canva-sebagai-strategi-pembelajaran-efektif-dan-inovatif#:~:text=Kelebihan dalam aplikasi Canva adalah,4) dalam mendesain%2C tidak harus)
- Albert, V. (2020). *Pengertian Desain Interaksi (Interaction Design)*.
<https://binus.ac.id/malang/2020/06/pengertian-desain-interaksi-interaction-design/>
- Alexandromeo. (2023). *Apa itu Canva? Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya*. <https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/>
- Arifin, J. (2022). *Mengenal Macam-Macam Format File Dalam Desain*.
<https://radarbromo.jawapos.com/main-desain/1001630252/mengenal-macam-macam-format-file-dalam-desain>
- Athiah, D, A. (2019). *7 Cara Mengoptimalkan Kemampuan Desain Komunikasi Visual Ini Bikin Hasil Desainmu Dilirik dan Disukai Klien*.
<https://rimma.co/86079/career/7-cara-mengoptimalkan-kemampuan-desain-komunikasi-visual-ini-bikin-hasil-desainmu-dilirik-dan-disukai-klien/>
- Greysenly. (2023). *Menggabungkan Kreativitas dan Kecerdasan Buatan: Peran Canva dalam Dunia Desain*.
<https://idmetafora.com/news/read/3595/Menggabungkan-Kreativitas-dan-Kecerdasan-Buatan-Peran-Canva-dalam-Dunia-Desain.html>

- Mita, F. (2023). *Jadikan Media Digital Sebagai Platform Untuk Menebar Kebaikan, Mari Bijak Bersosial Media!*
<https://sohib.indonesiabaik.id/article/jadikan-media-digital-sebagai-platform-cUEkq>
- Pixels. (2023). *Pengertian Desain Grafis, Jenis, Prinsip, dan Elemen.*
Pengertian Desain Grafis, Jenis, Prinsip, dan Elemen

PROFIL PENULIS

Dr. Hozairi, MT



Pecinta nasi pecel beliau dilahirkan di Pamekasan dengan nama lengkap Hozairi, beliau adalah dosen di Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Madura. Beliau mengenyam pendidikan (D4) di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya Institut Teknologi Sepuluh Nopember (PENS ITS) bidang Sistem Informasi, (S2) di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) bidang Sistem Pengendalian Kelautan, (S3) di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) bidang Sistem Pengendalian Kelautan. Sejak 2018 beliau diberi amanah sebagai Koordinator Monitoring dan Evaluasi Program SMA Double Track kerjasama Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur dengan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Fajar Baskoro, S. Kom, MT



Pecinta kuliner dan game beliau dilahirkan di Blitar dengan nama lengkap Fajar Baskoro, beliau adalah dosen di Departemen Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Beliau mengenyam pendidikan (S1) di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) bidang Informatika, (S2) di Institut Teknologi Bandung (ITB) bidang Informatika. Sejak 2018 beliau diberi amanah sebagai Koordinator Tekonolgi Informasi dan Media Program SMA Double Track kerjasama Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur dengan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Arya Yudhi Wijaya, S. Kom, M. Kom



Pecinta sate dan duren beliau dilahirkan di Blitar dengan nama lengkap Arya Yudhi Wijaya, beliau adalah dosen di Departemen Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Beliau mengenyam pendidikan (S1) di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) bidang Informatika, (S2) di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) bidang Informatika, on going (S3) di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) bidang Informatika. Sejak 2018 beliau diberi amanah sebagai Koordinator Perencanaan Program SMA Double Track kerjasama Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur dengan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

M. Zainul Asrori, M. Sc



Pecinta badminton dan fotografi beliau dilahirkan di Nganjuk dengan nama lengkap Muhamad Zainul Asrori, beliau adalah dosen di Departemen Fisika, Fakultas Sains, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Beliau mengenyam pendidikan (S1) di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) bidang material, (S2) di Universitas Indonesia (UI) bidang material science, on going (S3) Kumamoto Japan bidang advance technology, applied chimestry and biochemistry. Sejak 2018 beliau diberi amanah sebagai ketua pelaksana program SMA Double Track kerjasama Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur dengan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

PEMBUATAN KONTEN DIGITAL

UNTUK REMAJA

Buku "Pembuatan Konten Digital" adalah panduan praktis tentang cara menciptakan konten visual yang menarik dan profesional menggunakan platform desain grafis Canva. Buku ini berfokus pada penggunaan Canva sebagai alat yang mudah digunakan untuk membuat berbagai jenis konten digital, termasuk posting media sosial, poster, infografik, presentasi, dan banyak lagi. Canva adalah sebuah platform desain grafis yang populer dan mudah digunakan yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain mulai dari poster, brosur, kartu ucapan, media sosial, hingga presentasi. Canva dapat diakses secara daring (melalui web browser) maupun melalui aplikasi mobile untuk Android dan iOS.

Buku ini lebih mengutamakan para pembaca bisa mempraktekkan materi yang telah disusun untuk menuntun para pembaca mampu membuat content digital sebagai media promosi produk. Dengan memahami pembuatan konten digital menggunakan canva pengguna akan memiliki dasar pengetahuan yang kuat tentang cara menciptakan konten visual yang menarik dan profesional menggunakan Canva. Buku ini merupakan panduan praktis yang membantu pengguna meningkatkan keterampilan desain mereka dan mencapai tujuan pemasaran atau branding dengan lebih efektif melalui konten digital.