

Sosialisasi Membuat Desain dengan Menggunakan Aplikasi Canva di Kelurahan Sukorame

Dio Irvandi Akbar¹, Budi Prabowo²

Rusdi Hidayat³ Jojok

Dwiridhotjahjono⁴

Administrasi Bisnis, UPN Veteran Jawa Timur^{1,2}

Abstrak

Perkembangan Teknologi informasi di masa Industri 4. 0 serta Society 5. 0 menjadikan warga wajib alihkan aktivitas jual beli lewat media digital. Salah satu komunitas di Kota Surabaya ialah Kampung Kue Membutuhkan media pembuatan katalog yang bisa dipublikasikan melalui media sosial. Pemecahan yang dapat kami tawarkan buat mempermudah komunitas penjual kue merupakan dengan menggunakan aplikasi canva selaku media pembuatan katalog serta memasarkan hasil katalognya lewat banyak media sosial buat menarik pembeli serta pelanggan. Dalam melakukan promosi diperlukan penyusunan Bahasa Indonesia yang baik, benar serta pas, supaya mutu promosinya lebih baik, sehingga kami pula melatih keahlian teman-teman Karang Taruna yang memiliki UMKM di Kelurahan Sukorame dengan membagikan keahlian promosi. Salah satu hasil yang diberikan dari pelatihan serta pendampingan ini merupakan modul pelatihan.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi media sudah membuat komunikasi jadi terus menjadi gampang serta sanggup menjangkau komunikasi yang sangat luas dengan jumlah pesan yang hampir tidak terbatas. Puncak kemajuan teknologi komunikasi serta data di kala ini merupakan teknologi internet yang sanggup menghubungkan, mempertemukan serta menukarkan informasi dari jutaan pc di mana pun terletak. Dengan teknologi media komunikasi yang tumbuh sangat kilat, metode berkomunikasi pun turut berganti dengan bermacam wujud kreativitasnya, khususnya dalam dunia desain serta kreativitas. Sehingga dunia kreatif jadi pembicaraan khalayak ramai serta digeluti selaku profesi baru oleh sebagian orang di tengah suasana persaingan bisnis yang terus menjadi kejam. Pemakaian media baru di kala ini cenderung diseleksi para pelaku usaha, sebab diasumsikan lebih instan serta efektif. implikasinya para pembisnis lebih dominan memilah media baru selaku ajang promosi produknya.

UMKM di Sukorame memiliki berbagai latar belakang usaha baik kuliner, riteling, dan produk kesehatan herbal. Berdasarkan hasil wawancara terhadap berbagai pelaku UMKM di Sukorame banyak pelaku UMKM di Sukorame yang belum memahami bagaimana pentingnya menjadi Design dalam pemasaran produk.

Aplikasi Canva adalah salah satu platform desain berbasis web yang bisa diunduh pada sistem android maupun Apple. Aplikasi ini menyediakan dan memfasilitasi fitur-fitur yang banyak kegunaannya untuk pendidikan serta pemasaran. Canva merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa dapat mengembangkan kreativitas dan melalui aplikasi maupun website Canva tersebut (www.canva.com).

Aplikasi Canva adalah sebuah Platform yang mempunyai banyak fitur didalamnya, fitur-fitur yang ada dalam Aplikasi Canva seperti: Desain (presentasi, poster, video materi, infografis dan sebagainya yang memanfaatkan template yang tersedia), Elements (objek/materi, terdapat lines, graphics, foto, video, audio, table, sticker, frames, dan lain-lainnya), Uploads (fitur yang berfungsi untuk menyertakan foto, audio, maupun video), Text (untuk menambahkan teks dengan berbagai jenis font, ukuran, dan layout settingnya).

2. METODE PENELITIAN

Adapun metode pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan metode diskusi dan ceramah atau sosialisasi oleh narasumber. Diskusi bersifat terbuka dengan para pelaku UMKM di Sukorame dan Karang Taruna Sukorame.

Waktu Pelaksanaan

Pengabdian ini dilaksanakan oleh Mahasiswa PKKMBinaDesa UPN Veteran Jawa Timur. Dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 di Kantor Kelurahan Sukorame, Gresik.

Peserta

Peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari pelaku UMKM dan Karang Taruna Sukorame, Gresik yang memiliki berbagai jenis latar belakang bidang usaha.

Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu:

- a) Melakukan observasi lapangan berupa pengumpulan informasi jenis usaha para pelaku UMKM.
- b) Melakukan sosialisasi branding UMKM dalam bentuk pemaparan dari narasumber serta diskusi yang bersifat terbuka.
- c) Memberikan masukan terhadap branding pelaku UMKM dan memberikan contoh branding usaha kekinian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari pengabdian ini berupa sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva dalam membuat Desain dalam proses promosi ini adalah peran remaja dalam membantu meningkatkan pemasaran UMKM sangat dibutuhkan dengan harapan remaja Karang Taruna dapat membantu bapak/ibu di bidang desain khususnya pada Era Modern seperti ini, karena dalam persaingan UMKM pada bidang pemasaran desain pada produk adalah suatu hal yang penting untuk menarik minat khalayak pada sebuah produk itu sendiri, pada bidang pemasaran desain pada produk menjadi sangat penting untuk menarik minat khalayak pada sebuah produk. Selain itu, desain pada jenis layanan atau barang produksi akan sangat berpengaruh pada perkembangan bisnis. Karena hal tersebut akan menentukan keberhasilan

atau kegagalan produk dalam ranah bisnis, pangsa pasar, dan juga reputasi Perusahaan atau produk itu sendiri.

Mahasiswa PKKM Bina Desa UPN Veteran Jawa Timur memilih Aplikasi Canva karena aplikasi Canva sebuah Platform yang mempunyai banyak fitur didalamnya dan lebih mudah untuk diakses, fitur-fitur yang ada dalam Aplikasi Canva seperti: Desain (presentasi, poster, video materi, infografis dan sebagainya yang memanfaatkan template yang tersedia), Elements (objek/materi, terdapat lines, graphics, foto, video, audio, table, sticker, frames, dan lain-lainnya), Uploads (fitur yang berfungsi untuk menyertakan foto, audio, maupun video), Text (untuk menambahkan teks dengan berbagai jenis font, ukuran, dan layout settingnya).



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Mahasiswa PKKM



Gambar 2. Pemaparan Materi oleh Mahasiswa PKKM



Gambar 3. Sesi Tanya Jawab

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan Pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa sosialisasi Pengaplikasian Aplikasi Canva dalam membuat desain ini merupakan bekal dan informasi yang penting bagi Pelaku UMKM sehingga dapat membantu mengembangkan ide dan inovasi dalam pemasaran produk, sehingga UMKM dapat bersaing dengan kompetitor lainnya.

Peran remaja dalam membantu meningkatkan pemasaran UMKM sangat dibutuhkan dengan harapan remaja Karang Taruna dapat membantu bapak/ibu di bidang desain khususnya pada Era Modern seperti ini, karena dalam persaingan UMKM pada bidang pemasaran desain pada produk adalah suatu hal yang penting untuk menarik minat khalayak pada sebuah produk itu sendiri, pada bidang pemasaran desain pada produk menjadi sangat penting untuk menarik minat khalayak pada sebuah produk. Selain itu desain pada jenis layanan atau barang produksi akan sangat berpengaruh pada perkembangan bisnis. Karena hal tersebut akan menentukan keberhasilan atau kegagalan produk dalam ranah bisnis, pangsa pasar, dan juga reputasi Perusahaan atau produk itu sendiri.