

Sosialisasi Membuat Desain Menggunakan Aplikasi Canva di Kelurahan Sukorame
Kevin Ramadhany Sukmana¹, Budi Prabowo²
Rusdi Hidayat³ Jojok Dwiridhotjahjono⁴

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik, Prodi Administrasi Bisnis^{1, 2, 3, 4}

Email korespondensi: 21042010276@student.upnjatim.ac.id

Abstract

Sukorame Subdistrict has potential, especially for UMKM whose management has not been optimal. This research aims to conduct outreach regarding the use of the Canva application as an effective design tool for Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs/UMKM). Attractive visual design has an important role in promoting UMKM products or services in the current digital era. However, limited knowledge and access to design tools often become obstacles for Sukorame UMKM. The method used in this research is a training and socialization approach. An intensive training program on using the Canva application will be held for Sukorame UMKM owners and related staff. In addition, individual discussion and guidance sessions will be held to understand the needs and design challenges faced by each UMKM resident of Sukorame. It is hoped that the results of this research will provide a better understanding of the capabilities and benefits of the Canva application in designing promotional materials. Apart from that, it is also hoped that it can improve the design skills of UMKM owners and related staff, so that they can produce promotional materials that are more effective and attractive to their market. Through this socialization, it is hoped that Sukorame UMKM can be more competitive in digital marketing and have the ability to present their products or services in a more attractive and professional way. In this way, it is hoped that it can also contribute to increasing the competitiveness of UMKM in today's increasingly competitive business ecosystem.

Keywords: Socialization; Canva; MSMEs; Design

Abstrak

Kelurahan Sukorame memiliki potensi terutama untuk UMKM yang belum maksimal dalam pengelolaannya. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan sosialisasi terkait pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat desain yang efektif bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Desain visual yang menarik memiliki peran penting dalam mempromosikan produk atau layanan UMKM di era digital saat ini. Namun, terbatasnya pengetahuan dan akses terhadap alat desain seringkali menjadi hambatan bagi UMKM Sukorame. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan pelatihan dan sosialisasi. Sebuah program pelatihan intensif tentang penggunaan aplikasi Canva akan diselenggarakan untuk para pemilik UMKM Sukorame dan staf terkait. Selain itu, sesi diskusi dan bimbingan individu akan diadakan untuk memahami kebutuhan dan tantangan desain yang dihadapi oleh masing-masing UMKM warga Sukorame. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kemampuan dan manfaat dari aplikasi Canva dalam mendesain materi promosi. Selain itu, diharapkan pula dapat meningkatkan keterampilan desain para pemilik UMKM dan staf terkait, sehingga mereka dapat menghasilkan materi promosi yang lebih efektif dan menarik bagi pasar mereka. Melalui sosialisasi ini, diharapkan UMKM Sukorame dapat lebih kompetitif dalam pemasaran digital dan memiliki kemampuan untuk mempresentasikan produk atau layanan mereka dengan cara yang lebih menarik dan profesional. Dengan demikian, diharapkan pula

dapat berkontribusi pada peningkatan daya saing UMKM dalam ekosistem bisnis yang semakin kompetitif saat ini.

Kata kunci: Sosialisasi; Canva; UMKM, Desain

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kelurahan Sukorame merupakan salah satu wilayah yang terletak di Kota Gresik. Kelurahan ini memiliki potensi besar dalam hal kreativitas dan pengembangan keterampilan masyarakatnya. Salah satu aspek penting dalam era digital saat ini adalah kemampuan untuk membuat desain visual yang menarik dan informatif. Dengan semakin berkembangnya teknologi, keterampilan ini menjadi semakin penting untuk berbagai keperluan seperti pemasaran, pendidikan, dan promosi.

Aplikasi Canva merupakan salah satu alat desain grafis yang user-friendly dan dapat diakses secara online. Dengan Canva, seseorang dapat dengan mudah membuat berbagai jenis desain mulai dari poster, brosur, presentasi, hingga posting media sosial, tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang rumit.

Tujuan Sosialisasi tidak lain dan tidak bukan adalah meningkatkan keterampilan desain masyarakat, sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat di Kelurahan Sukorame dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain visual yang menarik dan efektif. Memperluas peluang pekerjaan dan pengembangan usaha, dengan memahami cara menggunakan Canva, masyarakat dapat meningkatkan keterampilan yang dapat diterapkan dalam dunia kerja atau bahkan membuka usaha kecil di bidang desain grafis. Mendukung kreativitas lokal, dengan keterampilan desain, masyarakat dapat mempromosikan budaya dan kegiatan lokal melalui media visual yang menarik dan profesional.

Metode Sosialisasi adalah dengan cara workshop dan pelatihan, mengadakan serangkaian workshop dan pelatihan yang terstruktur, yang mencakup pengenalan dasar Canva, teknik desain, dan praktik langsung dalam membuat berbagai jenis materi. Diskusi dan Pertukaran Ide, mendorong partisipasi aktif dari peserta dalam berbagi ide dan memecahkan masalah terkait desain yang mereka buat menggunakan Canva. Pembuatan materi panduan, menyusun materi panduan atau tutorial singkat tentang penggunaan Canva yang dapat diakses oleh masyarakat setelah sosialisasi selesai.

Diharapkan dengan adanya sosialisasi ini, masyarakat Kelurahan Sukorame akan dapat memanfaatkan kemampuan desain menggunakan Canva untuk meningkatkan kreativitas, peluang kerja, dan mempromosikan budaya lokal mereka melalui media visual yang efektif.

Rumusan Masalah

- a) Apa saja identifikasi pengetahuan dan keterampilan awal warga kelurahan sukorame dalam menggunakan aplikasi canva?

- b) Bagaimana cara meningkatkan keterampilan desain grafis?
- c) Siapa yang bisa memanfaatkan teknologi di kelurahan?
- d) Bagaimana cara mendukung potensi kreatif lokal?

Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian:

- a) Mengidentifikasi Tingkat Pengetahuan Awal: Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan awal warga Kelurahan Sukorame dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain grafis.
- b) Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis: Melalui sosialisasi, penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan warga Kelurahan Sukorame dalam membuat desain grafis menggunakan aplikasi Canva.
- c) Meningkatkan Pemanfaatan Teknologi di Kelurahan: Penelitian ini bertujuan untuk mendorong pemanfaatan teknologi dalam bidang desain grafis di tingkat komunitas, dengan harapan dapat memberikan manfaat ekonomi dan sosial kepada warga Kelurahan Sukorame.
- d) Mendukung Potensi Kreatif Lokal: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendukung dan mengembangkan potensi kreatif lokal di Kelurahan Sukorame melalui penguasaan aplikasi Canva.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau masalah lain (Suharisimi Arikunto, 2017). Sebagian besar penelitian kualitatif diselenggarakan di sekitar masalah yang didefinisikan dengan jelas (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menyelidiki keadaan, mendeskripsikan, menjelaskan, dan menjawab secara rinci masalah yang akan diteliti dengan mempelajari sebanyak mungkin tentang suatu peristiwa yang dilaporkan. Objek dalam penelitian ini merujuk pada masalah atau tema yang sedang diteliti, jadi objeknya berkaitan dengan memanfaatkan teknologi canva terhadap pelaku umkm. Subjek penelitian merujuk pada informan yang hendak dimintai informasi atau digali datanya, sehingga subjek dalam penelitian ini adalah beberapa pelaku umkm dari Kelurahan Sukorame Kabupaten Gresik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan sosialisasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui proses reduksi data, pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi pengetahuan dan keterampilan awal warga kelurahan sukorame dalam menggunakan aplikasi canva

Aplikasi Canva adalah alat desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk poster, presentasi, media sosial, dan banyak lagi,

tanpa memerlukan keterampilan desain khusus. Canva menyediakan berbagai macam template, elemen grafis, teks, dan alat pengeditan yang memudahkan pengguna dalam membuat desain menarik.

Manfaat dari canva adalah membuat desain menarik, canva memungkinkan warga Kelurahan Sukorame untuk membuat desain visual yang menarik dan profesional tanpa perlu keterampilan desain tingkat lanjut. Kemudahan penggunaan, antarmuka Canva yang ramah pengguna membuatnya mudah dipahami bahkan oleh orang yang tidak memiliki latar belakang desain. Efisiensi waktu, dengan canva, warga dapat membuat desain dengan cepat karena banyaknya template dan elemen siap pakai yang tersedia. Meningkatkan komunikasi visual, dengan canva, warga dapat membuat poster, infografik, dan media visual lainnya untuk memperkuat pesan dan komunikasi mereka.

Dukungan untuk Media Sosial: Canva memiliki template khusus untuk media sosial, memungkinkan warga untuk membuat konten visual yang menarik untuk platform seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan lainnya.

Keterampilan Awal:

- a) Navigasi Dasar: Warga perlu memahami bagaimana cara menjelajahi dan menavigasi antarmuka Canva, termasuk cara mencari template dan elemen desain.
- b) Penggunaan Template: Mampu memilih dan mengedit template yang sesuai dengan kebutuhan desain, serta mengubah elemen di dalamnya.
- c) Menambahkan dan Mengedit Gambar: Kemampuan untuk mengunggah dan memodifikasi gambar, termasuk mengatur ukuran, memotong, dan menerapkan efek sederhana.
- d) Penggunaan Teks: Mampu menambahkan dan mengedit teks, termasuk pemilihan font, ukuran, warna, dan tata letak.
- e) Penyimpanan dan Ekspor: Memahami cara menyimpan desain dan mengunduhnya dalam format yang diinginkan (seperti JPG, PNG, PDF).
- f) Memahami Konsep Desain Sederhana: Meskipun Canva mempermudah proses desain, pemahaman dasar tentang komposisi, warna, dan tata letak akan membantu menciptakan desain yang lebih menarik.
- g) Memahami Penggunaan Elemen Grafis: Mampu memilih, mengatur, dan memodifikasi elemen grafis seperti bentuk, garis, ikon, dan latar belakang.

Penting untuk dicatat bahwa pelatihan atau panduan tambahan dapat sangat membantu dalam memaksimalkan penggunaan Canva. Ini mungkin termasuk tutorial online, kelas pelatihan, atau sumber daya komunitas lokal.

Meningkatkan keterampilan desain grafis.

Berikut ini beberapa keterampilan yang wajib dimiliki oleh pelaku UMKM di Kelurahan Sukorame untuk membuat desainer grafis menggunakan aplikasi canva

Style

Bagi seorang desainer grafis, style tak ubahnya seperti tanda pengenal. Karena itu, setiap desainer grafis harus memiliki style sendiri yang unik dan berbeda dari desainer grafis lainnya. Bila setiap desain yang Anda buat memiliki keunikan, maka style Anda akan melekat di benak para konsumen.

Manajemen proyek

Nantinya, kemampuan manajemen proyek diperlukan ketika Anda menerima beberapa pesanan desain. Kemampuan: manajemen proyek ini akan membantu penyelesaian tugas-tugas tepat waktu sehingga tidak mengecewakan konsumen.

Tipografi

Salah satu keterampilan yang seringkali diremehkan adalah keterampilan yang berkaitan dengan tipografi. Padahal keterampilan ini adalah salah satu keterampilan yang paling diperhatikan oleh banyak perusahaan pemesan iklan Keterampilan Tipografi ini berkaitan dengan pemahaman mengenai font, penggunaan jarak antar baris yang tepat, kerning dan juga tracking.

Memanfaatkan teknologi dikelurahan.

Salah satu contoh memanfaatkan teknologi selain canva di kelurahan Sukorame yaitu pelayanan di sistem komputer yang disediakan kelurahan dan berikut adalah langkah langkah penggunaan pada sistem komputer kelurahan:

- a) Membuka laman website kelurahansukorame.gresikkab.go.id
- b) Lalu tekan login pada laman pertama situs sidesa
- c) Kemudian muncul 2 pilihan yang pertama administrator (pihak kelurahan) dan layanan mandiri (untuk masyarakat Sukorame)
- d) Kemudian isi NIK dan PIN yang pernah di daftarkan, lalu klik “masuk”
- e) Setelah berhasil login, pilihlah layanan yang anda butuhkan.



Gambar 1. pengisian data pada situs sidesa

Cara mendukung potensi kreatif lokal

Berdasarkan pertanyaan dari pelaku UMKM Sukorame memiliki 2 pertanyaan yang meliputi:

Selain membuat desain produk, aplikasi canva menyediakan apa lagi untuk memudahkan pelaku UMKM di Sukorame?

Jawabannya ada banyak fitur yang disediakan Canva untuk memudahkan pelaku UMKM dalam memasarkan produknya dalam sosial media ada thanks card, logo, mendesain produk, edit video, dan masih banyak lagi. Salah satu contoh agar produk dilirik oleh konsumen adalah dengan mempercantik logo, memberi thanks card pada produk, serta mempromosikan produk ke sosial media.

Menurut kalian bagaimana cara membuat logo di canva agar mudah dilirik oleh konsumen?

Membuat logo yang mudah dikenali oleh konsumen membutuhkan beberapa prinsip desain dan pertimbangan yang penting. Berikut adalah beberapa tips untuk membuat logo yang menarik dan mudah diingat:

- a) Sederhana dan Bersih: Pertahankan desain yang sederhana dan bersih. Jangan terlalu banyak detail atau elemen yang membingungkan.
- b) Warna yang Memikat: Pilih palet warna yang sesuai dengan merek atau industri Anda. Pastikan warna-warna tersebut cocok dan mudah dilihat.
- c) Bentuk yang Memorable: Pilih bentuk atau elemen yang unik dan mudah diingat. Hindari bentuk-bentuk yang terlalu umum.
- d) Konsistensi dengan Merek: Pastikan logo mencerminkan nilai dan identitas merek Anda. Jika ada elemen atau font yang sering digunakan dalam merek Anda, pertahankan konsistensi tersebut.
- e) Pilih Font yang Sesuai: Jika logo melibatkan teks, pilih font yang jelas, mudah dibaca, dan sesuai dengan karakter merek Anda.
- f) Adaptasi untuk Berbagai Ukuran: Logo harus terlihat baik baik dalam ukuran besar maupun kecil. Pastikan desainnya bisa diukur dengan baik tanpa kehilangan detail penting.
- g) Uji Kesederhanaan Logo: Uji logo Anda dengan orang lain untuk mendapatkan umpan balik.
- h) Tanyakan apakah mereka bisa dengan mudah mengidentifikasi atau mengingatnya.
- i) Hindari Klise: Cari cara untuk membedakan diri dari logo pesaing atau klise dalam industri Anda. Usahakan agar logo Anda unik.
- j) Perhatikan Detil: Pastikan bahwa setiap elemen logo terlihat tajam dan jelas bahkan ketika diperbesar.

4. KESIMPULAN

Aplikasi Canva adalah alat desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk poster, presentasi, media sosial, dan banyak lagi, tanpa memerlukan keterampilan desain khusus. Manfaat dari canva adalah membuat desain menarik, canva memungkinkan warga Kelurahan Sukorame untuk membuat desain visual yang menarik dan profesional tanpa perlu keterampilan desain tingkat lanjut.

Warga perlu memahami bagaimana cara menjelajahi dan mempelajari aplikasi Canva, termasuk cara mencari template dan elemen desain. Penggunaan Template, mampu memilih dan mengedit template yang sesuai dengan kebutuhan desain, serta mengubah elemen di dalamnya. Menambahkan dan Mengedit Gambar, kemampuan untuk mengunggah dan memodifikasi gambar, termasuk mengatur ukuran, memotong, dan menerapkan efek sederhana.

SARAN

Saran untuk kelurahan tentang sosialisasi canva adalah kita harus terus menerapkan sosialisasi karena kurangnya pemahaman teknologi dari warga sukorejo terutama pada smartphone, kita harus terus mendampingi bagi pelaku UMKM yang ingin produknya di kenal tidak hanya di ruang lingkup sukorejo saja, tetapi dari kota gresik, bahkan luar kota. Sudah ada produk yang sudah terdaftar NIB dan halal seperti minuman markisa yang sudah terkenal, dan dari situ juga pelaku UMKM bisa mencontoh produk minuman markisa untuk pengembangan produknya

REFERENSI

- Umi Lathifah, 2023. "Canva Tools Desain Andalan Sejuta Umat". Jember: Penerbit P4I. JUD, 2016. "Resep Cespleng Bisnis Desain Grafis". Yogyakarta: Jubilee Enterprise
- Wahyudi, T. N., Prasetyo, D., Prasetyo, A. D., Rinawati, R., Kusumawati, I., Hasana, U. U., ... & Gistiani, T. L. (2020). Pena-naman Karakter Sadar Lingkungan Melalui Program Adiwiyata di MIM Po tronayan 2 Boyolali. Buletin KKN Pen-didikan, 2(1), 14-18.
- Zairinayati, Z., Maftukhah, N. A., & Novianty, N. (2020). Pengelolaan Sampah Bernilai Ekonomi Berbasis Masyarakat. Ber-dikari: Jurnal Inovasi dan Penerapan Ipteks, 8(2), 132-141.