

PENDAMPINGAN BRANDING PRODUK DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA LKP KHIARA TRAINING CENTRE

Idham¹, Muhammad Imam Dinata^{2*}

¹ Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah

² Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah

imam.dinata@ummat.ac.id

Abstract

The utilization of digital technology in the era of Industry 4.0 provides significant benefits, especially in the tourism and culinary sectors. Digital branding, which creates product identity through technology, is crucial in promoting products and creating a positive perception in society. Training institutions such as Khiara Training Center play a role in imparting skills to the community. The use of digital marketing by small and medium-sized enterprises (SMEs) can expand their marketing reach nationally and internationally. Graphic design, including infographic design, involves arranging graphic elements for effective visual communication.

The Canva application, a drag-and-drop-based design tool, is an effective solution for product branding and graphic design. The implementation methods of the outreach activities involve monologous methods for content delivery and dialogic methods through discussions. The preparation phase includes problem understanding, collecting reference materials, and scheduling. The execution phase involves a two-day training, with the presentation of Canva's features on the first day and hands-on practice on the second day. Evaluation and final reporting are used to assess participants' understanding and the outcomes of the activities. This initiative successfully trained 20 participants from various educational backgrounds in using the Canva application for product branding design

Keywords: Product, Branding Product, Khiara Training Centre (LKP Khiara Training Centre), Canva

Abstrak

Pemanfaatan teknologi digital dalam era industri 4.0 memberikan manfaat signifikan, terutama dalam sektor wisata dan kuliner. Digital branding, yang menciptakan identitas produk melalui teknologi, menjadi penting dalam mempromosikan produk dan menciptakan penilaian positif di masyarakat. LKP (Lembaga Kursus dan Pelatihan) seperti LKP Khiara Training Center berperan dalam memberikan keterampilan kepada masyarakat. Penggunaan digital marketing oleh UMKM dapat memperluas jangkauan pemasaran secara nasional dan internasional. Perancangan grafis, termasuk desain infografis, melibatkan pengaturan elemen grafis untuk komunikasi visual yang efektif.

Aplikasi Canva, alat desain berbasis drag-and-drop, adalah solusi yang efektif untuk branding produk dan desain grafis. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian melibatkan metode monologis untuk penyampaian materi dan metode dialogis melalui diskusi. Tahap persiapan mencakup pemahaman masalah, pengumpulan referensi materi, dan penjadwalan. Tahap pelaksanaan melibatkan pelatihan dua hari, dengan pemaparan fitur-fitur Canva pada hari pertama dan praktek penggunaan pada hari kedua. Evaluasi dan pelaporan akhir digunakan untuk menilai pemahaman peserta dan hasil kegiatan. Kegiatan ini berhasil melatih 20 peserta dari berbagai latar belakang pendidikan dalam penggunaan aplikasi Canva untuk desain branding produk.

Kata Kunci: Produk, Branding Produk, LKP Khiara Training Centre, Canva

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi digital khususnya pada era industri 4.0 memberikan berbagai manfaat dan dampak dalam berbagai kehidupan, salah satunya dibidang wisata dan kuliner. (Warnayana, 2018). Penggunaan teknologi dalam mempromosikan sebuah produk dan menciptakan penilaian terhadap produk tersebut, sehingga produk tersebut memiliki identitas dan mudah dikenali di kalangan masyarakat secara umum disebut dengan digital branding. Menurut Sukmasetya, dkk (2021) Brand merupakan suatu cara untuk menunjukkan bahwa identik sebuah produk dapat berupa tanda, simbol, rancangan atau dapat dikombinasikan dari tiga unsur tersebut yang dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan identitas dari sebuah produk penjual yang digunakan sebagai pembeda dengan produk yang lainnya. Sehingga harapannya dari sisi branding, pelaku bisnis dapat menciptakan produk bisnisnya menjadi lebih menarik dan berkesan di kalangan masyarakat. Dan pada akhirnya masyarakat akan ingat terhadap produk yang di produksi oleh pelaku bisnis tersebut dan menjadi satu-satunya produk yang dituju ketika nantinya dibandingkan dengan produk lainnya di pasaran (Sukmasetya, 2021).

LKP merupakan salah satu dari pendidikan nonformal yang berperan aktif dan memberikan beberapa fasilitas kepada masyarakat dalam bentuk ilmu keterampilan, hal ini dapat dilihat dari adanya jumlah lembaga kursus dan pelatihan yang berjumlah 8.916 LKP tahun 2019 di Indonesia menurut informasi Direktorat Pembina Kursus dan Pelatihan dengan berbagai jenis keterampilan dan membantu pemerintah dalam memberikan solusi terhadap permasalahan sosial yang timbul di masyarakat. Salah satu Lembaga Kursus dan Pelatihan di Nusa Tenggara Barat yaitu LKP Khiara Training Center. Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Khiara Training Centre merupakan salah satu lembaga LKP yang berdiri pada tahun 2019, LKP ini memiliki beberapa kursus dan pelatihan, seperti pastry & bakery dan salon & SPA *therapist*. Total tenaga pendidik pada LKP Khiara Training Centre sebanyak 5 orang, 3 orang tutor untuk salon & SPA *therapist* dan 2 orang tutor untuk pastry & bakery, serta 1 orang untuk admin. Dari pelatihan yang diadakan oleh LKP Khiara Training Centre tersebut diharapkan peserta LKP dapat membuat dan membangun logo atau desain daftar harga dengan menggunakan aplikasi Canva.

Digital marketing merupakan salah satu solusi yang tepat bagi UMKM dalam mengembangkan jaringan pemasaran baik nasional maupun internasional. Pemasaran digital memungkinkan pelanggan atau pembeli untuk mendapatkan informasi tentang produk atau layanan melalui internet, sehingga memungkinkan penjual atau pemilik bisnis berinteraksi dengan calon pembeli tanpa batasan waktu dan lokasi (Diansyah, Syahril, Aryanto, Arribe, & Winarso. 2017). Menurut Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah, dari total 56 juta UMKM, hanya sekitar 8%, atau sekitar 3,75 juta di antaranya yang telah memanfaatkan digital marketing sebagai dukungan untuk operasional bisnis mereka. Namun, fakta menunjukkan bahwa penggunaan digital marketing untuk memasarkan produk dan jasa telah terbukti dapat meningkatkan pendapatan UMKM hingga 26% (Syarizka, 2023).

Perancangan grafis dapat pula berarti sebuah cara untuk mengungkapkan sebuah informasi yang diinginkan oleh klien dengan desain yang menarik (Tiawan, Musawarman, Sakinah, Rahmawati, & Salman, 2020). Perancangan sebuah desain infografis tidak dapat terlepas dari dasar-dasar ilmu desain komunikasi visual. Ilmu ini bertujuan untuk menggali konsep-konsep dan ekspresi kreatif melalui berbagai media yang berbeda untuk mengkomunikasikan pesan dan gagasan secara visual. Hal ini melibatkan pengaturan elemen-elemen grafis seperti bentuk dan gambar, penggunaan huruf, komposisi warna, serta tata letak guna menciptakan komunikasi visual yang efektif (Susanti; & Supatmo; Rahina Nugrahani, 2018).

Keberhasilan sebuah usaha atau bisnis dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya yaitu *branding*. Branding merupakan segala aktifitas yang dilakukan untuk menciptakan, membesarkan, mengenalkan sebuah *brand* atau merek yang dapat dikenali oleh masyarakat. Aktivitas dalam menciptakan sebuah *branding* tidak hanya dilihat dari merek yang menarik, akan tetapi hal tersebut harus dilihat dari bagaimana aktivitas *brand* dari input, proses, dan output yang nantinya akan dihasilkan. Keberhasilan dalam membangun sebuah *brand* akan menghantarkan seorang pebisnis menuju kesuksesan. Brand merupakan identitas perusahaan yang tentunya dapat mempengaruhi penilaian masyarakat dalam membeli produk. (Yolanda et al., 2019). Branding produk merupakan salah satu solusi alternatif yang dilakukan oleh individu atau organisasi atau perusahaan yang tujuannya agar mampu bersaing dan menjangkau konsumen untuk menggunakan atau memilih produk tersebut. Hal yang pertamakali dilakukan dalam pembuatan branding produk, harus diawali dengan pembuatan desain. Desain dapat dibuat dengan menggunakan sebuah *software* atau aplikasi, salah satu *software* tersebut yaitu aplikasi Canva.

Aplikasi Canva adalah sebuah aplikasi desain yang menggunakan metode seret dan lepas (*drag & drop*) serta memberikan akses ke berbagai fitur seperti font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan (Leryan, Damringtyas, Hutomo, & Printina, 2018). Disamping itu juga digunakan untuk berbagai keperluan seperti *flyer*, poster, video, infografik, banner, kartu ucapan, sertifikat, presentasi dll (Perwati., 2019). Aplikasi ini dapat digunakan untuk pembuatan logo sebuah produk atau melakukan edit foto. Selain itu fitur pada Canva dapat diakses secara *free* dan online sehingga terdapat banyak pilihan gambar dan *template* desain yang disesuaikan dengan keinginan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka solusi yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, yaitu:

1. Menjelaskan fitur-fitur pada aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk *branding* sebuah produk
2. Membuat logo produk ataupun sejenisnya dengan menggunakan aplikasi Canva sehingga menghasilkan produk yang menarik.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat meliputi metode monologis dan dialogis. Metode monolog merupakan metode yang digunakan untuk menyampaikan isi materi dari pemateri dan menyampaikan isi komunikasi tersebut kepada peserta LKP. Metode monologis yang

dilakukan dalam kegiatan tersebut yaitu dapat berupa persentasi penyampaian materi dan sedangkan untuk metode dialogis dilakukan dengan melakukan diskusi sederhana yang dapat berupa tanya-jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kesulitan yang dialami peserta berkaitan penggunaan aplikasi Canva untuk desain logo ataupun sejenisnya. Tahapan yang dilakukan dalam kegiatan ini, dapat berupa :

1. Tahapan Persiapan

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

- a. Membahas mengenai permasalahan apa yang sedang dihadapi oleh peserta LKP Khiara Training Centre dan lamanya pendampingan.
- b. Pengumpulan refrensi materi yang akan dijelaskan kepada pihak peserta
- c. Menentukan jadwal tanggal pelaksanaan pelatihan dan mekanisme kegiatan pelatihan desain menggunakan Canva

2. Tahapan Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu tahap pelatihan desain menggunakan Canva. Pada kegiatan ini para peserta akan dijelaskan dahulu mengenai fitur-fitur Canva apa saja dan selanjutnya akan menerapkan Canva tersebut ke dalam desain yang ingin dibuatnya sesuai dengan kebutuhan mereka. Setelah desain peserta akan diajarkan untuk cara mengunduh desain yang sudah selesai dibuat. Kegiatan pelatihan dilakukan sebanyak 2 hari, yaitu hari pertama akan dijelaskan mengenai fitur-firturnya. Dan hari kedua dilaksanakan Latihan mengenai fitur-fitur pada Canva tersebut

3. Tahapan Evaluasi dan Laporan

Evaluasi dilakukan untuk menilai pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam desain, sementara pelaporan akhir bertujuan untuk melaporkan pelaksanaan dan hasil kegiatan lapangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN [font size 11pt]

3.1. Kegiatan Pelaksanaan

Pengabdian berlangsung selama 2 hari dari tanggal 29-30 Juli 2023. Kegiatan dimulai pada pukul 10.00-12.00 WITA dan dihadiri oleh 20 orang peserta yang terdiri dari peserta lulusan SMA/SMK, MA, dan Universitas.

Kegiatan pelatihan berupa praktek penggunaan aplikasi Canva mulai dai menjelaskan fitur-fitur pada aplikasi Canva tersebut, membuat akun, membuat dan memodifikasi desain, serta yang terakhir melakukan pengunduhan desain yang telah dibuat

3.2. Pembuatan Materi Pendampingan

Setelah menentukan kapan dilaksanakan pendampingan, maka langkah selanjutnya menentukan bahan materi yang akan dijelaskan dalam pendampingan tersebut. Materi yang akan dijelaskan yaitu terkait fitur-fitur pada canva yang akan digunakan pada saat praktik dan untuk merancang desainnya.



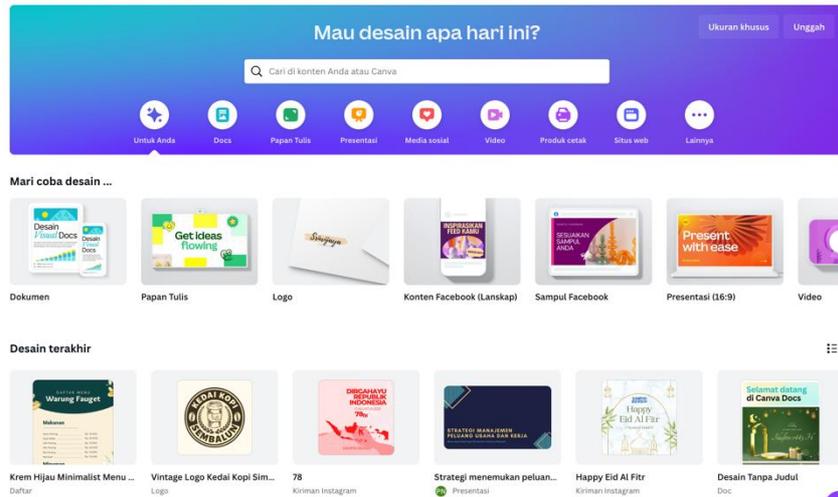
Gambar 1. Materi yang Akan Dijelaskan pada Saat Pendampingan

3.3. Proses Penyampaian Materi

Proses penyampaian materi sekaligus melakukan pendampingan terhadap peserta LKP yang dilakukan pada hari Sabtu dan Minggu dari jam 09.00 sampai dengan jam 12.00.



Gambar 2. Penyampaian materi pada saat pendampingan



Gambar 3. Tampilan awal pada saat melakukan desain

Berdasarkan hasil wawancara, tanya jawab, dan pengamatan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian, beberapa pencapaian utama telah dicapai, yaitu:

1. Peserta mengetahui Canva digunakan untuk apa saja dan memanfaatkan fitur-fitur digunakan untuk mendesain
2. Peserta berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan desain grafis.

3.4 Tampilan Hasil Desain Menggunakan Aplikasi Canva

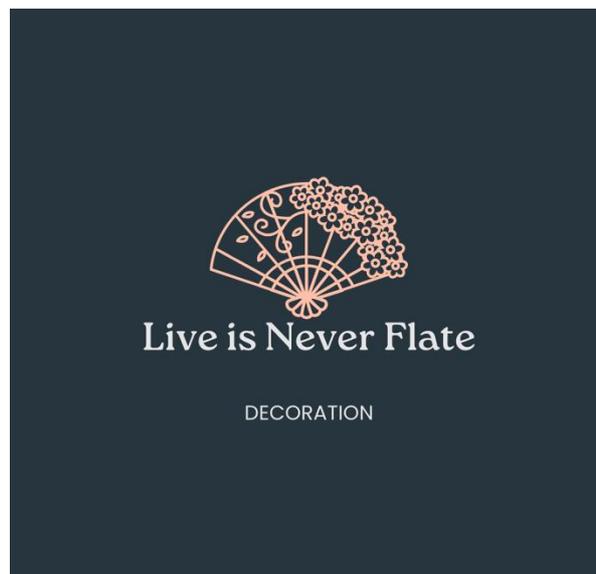
Berikut adalah tampilan desain yang dibuat dalam kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 4. Hasil desain peserta untuk membuat daftar menu



Gambar 4. Hasil desain peserta membuat Logo



Gambar 5. Hasil desain untuk hiasan dinding

4. SIMPULAN

Dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaannya sesuai dengan rencana dan tujuan yang telah ditetapkan. Akan tetapi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan, terdapat beberapa tantangan yang harus diatasi, seperti sebagian besar peserta yang belum pernah menggunakan aplikasi Canva sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan penjelasan yang lebih rinci dan pendampingan yang intensif. Meskipun begitu, kendala tersebut dapat diatasi dengan menyediakan modul sederhana dan referensi content youtube yang berkaitan dengan isi dari materi pelatihan desain menggunakan Canva yang dapat digunakan oleh peserta untuk belajar dan berlatih di rumah.

5. REKOMENDASI

Diharapkan, dengan adanya pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva ini bisa diulang dengan peserta yang lebih banyak dari lkp-lkp lainnya yang berada di Lombok Barat, dan juga bisa diperluas untuk memberikan pelatihan desain kepada peserta dari berbagai instansi atau komunitas lainnya. Hal ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan keterampilan peserta dalam menciptakan desain menggunakan aplikasi Canva.

6. REFERENSI

- Warmayana, I. G. A. K. (2018). Pemanfaatan Digital Marketing dalam Promosi Pariwisata pada Era Industri 4.0. *pariwisata budaya: jurnal ilmiah agama dan budaya*, 3(2), 81-92.
- Sukmasetya, P., Rochiyanto, A., Hidayat, C. N., Nafiah, A., & Sari, N. I. (2021). Implementasi Digital Branding sebagai Upaya Peningkatan Mutu Produksi Industri Kreatif Rumah Tangga. *Community Empowerment*, 6(3), 336-342.
- Yolanda, Y., Pujaseno, G., Damanik, V. P., Yasmen, A. H. R., & Sofya, R. (2019). Pemuda (Penge Mbanan Mitra Umkm Daerah Lunang Dua) Strategi Penguatan Branding Produk. *Jurnal Ecogen*, 2(2), 141. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i2.6182>
- Sukmasetya, P., Apriyanti, H., Wahyuni, Tri., Nugroho, W., Ardiyansah, AH. Pendampingan Pemanfaatan Digital Branding dan Digital Marketing Pada Kuliner Kampung Kali Paremono, 2614-056X.
- Perwati, Yuli., Perdanawanti, Linda. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, Vol. 1 No. 1.
- Diansyah, R., Syahril, Aryanto, Arribe, E., & Winarso, D. (2017). penguatan umkm melalui pelatihan blog. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu negeRI*.
- Susanti, F. I., & Supatmo; Rahina Nugrahani. (2018). *Arty : jurnal seni rupa infographic design as information media of wonolopo tourist village*. 7(7), 1–10.
- Baladraf, M.I.F., Sembodo, G., Hasanah, L.U & Pramono. A. (2018). Pelatihan Sukses Berbisnis Online Memajukan Perekonomian Masyarakat Melalui Pemasaran Online Putat Jaya Surabaya. *Jurnal Abdikarya : Jurnal Karya Pengabdian Dosen dan Mahasiswa*, Februari 2018 Vol 01 No 1
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva tingkat smk di smkn 1 gunung putri bogor. *bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Gibson, C. (2018). The Most Effective Digital Marketing Strategies & Approaches : A Review of Literature. *International Journal of Scientific and Research Publications*, Volume 8, Issue 2, February 2018
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018 "Dunia Pendidikan Dalam Perubahan Revolusi 4.0,"* 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Lubis, T. A., & Junaidi. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Kota Jambi. *Jurnal Perspektif Pembiayaan dan Pembangunan Daerah*, 163-174.

- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 4(1), 87. <https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>
- Febriyantoro, M. T., & Arisandi, D. (2018). Pemanfaatan digital marketing bagi usaha mikro, kecil dan menengah pada era masyarakat ekonomi ASEAN. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis Dewantara (JMD)*, 1(2), 61-76.
- Sukmasetya, P., Haryanto, T., Sadewi, F. A., Maulida, R. B. G., Aliudin, H. S., & Sugiarto, B. (2020). Pemanfaatan Digital Marketing sebagai Media Pemasaran Global untuk Meningkatkan Penjualan Produksi pada Home Industry. *Community Empowerment*, 5(2), 28-35.