
Pelatihan Desain Grafis Pembuatan Katalog Produk Menggunakan Aplikasi Canva Di Desa Seketi, Mojoagung, Jombang

Moch. Faizul Huda^{1*}, Adila Denta Nayoan², Shafira Azzahra³, Ahmad Fatich Chumaidi⁴, Mochammad Ilmi Amirullah⁵

¹Pendidikan Biologi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang, Indonesia

^{2,3}Sistem Informasi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang, Indonesia

⁴Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang, Indonesia

⁵Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang, Indonesia

*Email: mochfaizulhuda@unwaha.ac.id

ABSTRACT

The Industrial Revolution 4.0 era emphasizes the digital economy pattern, artificial intelligence, big data, and robotics known as the disruptive innovation phenomenon. The need for design in this era creates business opportunities through the development of graphic designs that can be realized through visual media, this potential is widely captured by design studios and bureaus. The problem that occurs in Seketi Village, Mojoagung District, Jombang Regency is the lack of knowledge about graphic design as a promotional medium for businesses such as making banners, posters, or other designs. Limited knowledge can hinder the marketing process of products that have been produced. The use of unique product designs on social media can attract consumers, so efforts are needed to improve graphic design skills. Training is often considered the most common activity because it will make partners more skilled and productive in developing expertise. It is hoped that through graphic design training in making product catalogs for the Asman group and youth organizations in Seketi Village, Mojoagung District, Jombang Regency, graphic design skills can be improved more quickly and effectively. This training can boost creativity and technology management to encourage the progress of MSME products that have been produced.

Keywords: Training, Graphics, Canva, Product Catalog, Seketi Village.

ABSTRAK

Era Revolusi industri 4.0 menekankan pada pola digital economy, artificial intelligence, big data, robotic yang dikenal dengan fenomena disruptive innovation. Kebutuhan akan desain pada era ini menciptakan peluang usaha melalui pengembangan grafis desain yang dapat direalisasikan melalui media visual, potensi ini banyak ditangkap oleh studio dan biro desain. Permasalahan yang terjadi di Desa Seketi Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang adalah masih kurangnya ilmu pengetahuan tentang desain grafis sebagai media promosi usaha seperti membuat banner, poster atau desain lainnya. Pengetahuan yang terbatas dapat menghambat proses pemasaran produk yang telah dihasilkan. Penggunaan desain produk yang unik di media sosial dapat menarik konsumen, sehingga sangat dibutuhkan upaya peningkatan skill desain grafis. Pelatihan sering dianggap sebagai aktivitas yang paling umum karena akan menjadikan mitra lebih terampil dan produktif dalam mengembangkan keahlian. Diharapkan melalui pelatihan desain grafis pembuatan katalog produk kepada kelompok Asman dan karang taruna di Desa Seketi Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang dapat meningkatkan skill desain grafis lebih cepat dan efektif. Pelatihan ini dapat mendongkrak kreativitas dan pengelolaan teknologi guna mendorong kemajuan produk-produk UMKM yang telah dihasilkan..

Kata Kunci: Pelatihan, Grafis, Canva, Katalog Produk, Desa Seketi

PENDAHULUAN

Desa Seketi adalah desa di bagian pojok dari Kecamatan Mojoagung, yang berbatasan langsung dengan Kabupaten Mojokerto di bagian timur dan Kecamatan Sumobito di bagian utara. Jumlah

penduduk di desa ini berjumlah sekitar 1300 jiwa (Fauzan et al., 2020), dengan mata pencaharian rata-rata sebagai pemilah barang bekas, tetapi sebagian lagi melakukan budidaya TOGA (Tanaman Obat Keluarga) yaitu tanaman jahe merah. Jahe merah ini kemudian diolah menjadi bubuk jahe merah dan diseduh sebagai minuman herbal tradisional ataupun sebagai campuran untuk pembuatan olahan kuliner lainnya. Di Desa Seketi memiliki sebuah organisasi atau kelompok yang menaungi dan memanfaatkan jahe merah menjadi produk-produk UMKM yang bernama Kelompok Asuhan Mandiri (Asman).

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah masih kurangnya ilmu pengetahuan tentang desain grafis yang pada dasarnya sangat bermanfaat untuk mempromosikan usaha atau jika ingin memulai usaha seperti membuat banner, poster atau desain lainnya, maka dari itu sangat dibutuhkan skill desain grafis. Kurangnya ilmu pengetahuan tentang desain ini juga menghambat dalam proses pemasaran produk yang telah dihasilkan. Banyak dari masyarakat Desa Seketi yang masih menjual/memasarkan produknya lewat grup *WhatsApp* atau *story WhatsApp*. Di era modern ini, teknologi komunikasi digital menjadi sebuah kebutuhan manusia yang hidup dalam kondisi yang serba cepat dan praktis (Farida, 2015). Oleh karena itu dibutuhkan suatu pelatihan yang mampu mendongkrak kreativitas dan pengelolaan teknologi guna mendorong kemajuan produk-produk UMKM yang telah dihasilkan.

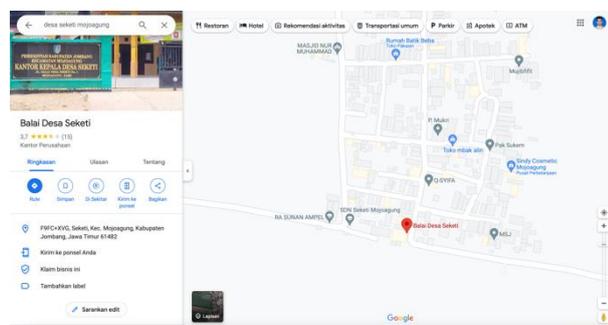
Identitas sebuah produk dalam sebagai bagian dari metode mempromosikan usaha merupakan hal yang menarik untuk dikaji. Integrasi desain katalog produk sebagai identitas sebuah usaha dipandang memiliki sejumlah manfaat berbeda. Pertama, sebagai pembeda produk dibandingkan dengan produk lainnya, dalam lingkungan komersial yang semakin kompetitif. Kedua, menunjukkan indikasi tingkat keakraban produk dengan konsumen. Pengetahuan konsumen terhadap suatu merek mempengaruhi sikap mereka terhadap produk tersebut (Theodora, 2021). Produk desain dapat membantu mengetahui ketertarikan konsumen dan pengaruhnya terhadap perkembangan produk usaha itu sendiri.

Pelatihan sering dianggap sebagai aktivitas yang paling umum karena akan menjadikan peserta menjadi lebih terampil dan lebih produktif kedepannya sehingga mampu mengembangkan keahlian kelompok Asman dan Karang Taruna yang dapat menyelesaikan sebuah pekerjaan menjadi lebih cepat dan efektif. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka Tim pengabdian kegiatan masyarakat yang merupakan dosen dan mahasiswa Universitas KH. A. Wahab Hasbullah bergerak untuk melakukan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Desain Grafis Pembuatan Katalog Produk menggunakan Aplikasi Canva”. Aplikasi ini digunakan sebagai media informasi yang memudahkan para mitra untuk mempromosikan usaha dan/atau masyarakat yang ingin memulai usaha. Selain digunakan untuk mendesain konten di media sosial, Canva dapat digunakan untuk melakukan desain lain, seperti membuat logo, poster, banner iklan, dan lainnya (Fahminnansih et al., 2021; Sholeh et al., 2020)

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi dari tim kami, muncul permasalahan yang perlu diselesaikan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan kelompok Asman & Karang Taruna tentang pemanfaatan serta pengelolaan teknologi.
2. Kurangnya edukasi dan pemahaman tentang pentingnya belajar ilmu desain grafis di era globalisasi.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut maka perlu segera dilakukan kerjasama untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengadakan Pelatihan Desain Grafis bagi Kelompok Asman dan Karang Taruna di Desa Seketi Kecamatan Mojoagung.



Gambar 1. Lokasi Desa Seketi, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang

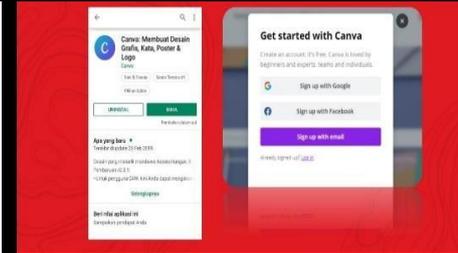
METODE

Sasaran dalam kegiatan pelatihan desain grafis pembuatan katalog produk menggunakan aplikasi canva adalah kelompok masyarakat umum, yaitu perangkat desa, kelompok Asman dan karang taruna

Desa Seketi, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang. Kegiatan ini dilaksanakan di Balai Desa Seketi yang diikuti sebanyak 20 sampai 25 peserta. Melalui pelatihan ini peserta bisa melakukan pengembangan pemasaran produk secara lebih komprehensif dan diharapkan merambah ke pasar online (e-commerce). Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah melalui pelatihan desain grafis pembuatan katalog produk menggunakan aplikasi canva, diawali dengan kegiatan sosialisasi (pra-pelatihan), dan penyampaian materi oleh pemateri yang menguasai keahlian dibidangnya. Pada kegiatan sosialisasi, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan masyarakat Desa Seketi, hal ini dilakukan untuk mengetahui *point* kebutuhan yang tepat sasaran. Selanjutnya pada sesi kegiatan inti yakni penyampaian materi dilaksanakan dengan skema *workshop* yakni peserta setelah menerima materi dilaksanakan praktek langsung pembuatan katalog produk menggunakan aplikasi canva.

Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi (pra-pelatihan), pelatihan, dan pendampingan melalui tatap muka. Berikut tahapan pelaksanaan kegiatan yang disajikan dalam bentuk Tabel.1:

Tabel. 1 Tahapan pelaksanaan kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bukti Dokumen
1.	Koordinasi awal dengan pihak desa dan sosialisasi (pra-pelatihan)	
2.	Persiapan awal ketersediaan perlengkapan acara	
3.	Pelatihan dan praktek pembuatan desain grafis pembuatan katalog produk	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Canva merupakan sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain secara online yang tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android (Supradaka, 2022). Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan desain grafis pembuatan katalog produk menggunakan aplikasi canva dilaksanakan dengan sangat baik. Kelompok Asman dan Karang Taruna Desa Seketi, Kecamatan Mojoagung berhasil dilatih dalam keterampilan pembuatan desain katalog produk dengan menggunakan aplikasi canva. Hasilnya adalah penguasaan peserta terhadap kemampuan men-desain yang diharapkan dapat memberikan manfaat jangka panjang.

Selain itu manfaat dari pelatihan ini adalah memberikan edukasi terhadap para peserta agar melek akan teknologi guna membantu perekonomian masyarakat. Adanya pelatihan ini juga dirasa sangat membantu karena mampu memberikan pelatihan yang sangat detail dari segi penyampaian materi hingga praktik langsung yang menghasilkan sebuah desain-desain yang sangat beragam serta diharapkan juga memberikan perubahan terhadap kelompok Asman dan karang taruna agar mampu memasarkan produk-produk yang dihasilkan melalui platform *e-commerce* dan media sosial. *E-commerce* tidak saja memperluas arus barang dan jasa, namun juga menciptakan kesempatan bagi individu untuk terlibat sebagai pelaku usaha (Rahman & Nurdian, 2021). Kegiatan pemasaran, peserta dibimbing langsung oleh

pemateri yang juga menguasai kemampuan di bidang ekonomi. Kegiatan pemasaran produk ini juga diharapkan mampu mendorong peningkatan penjualan produk-produk yang dihasilkan oleh kelompok Asman sehingga pemanfaatan teknologi melalui platform *e-commerce* menjadi lebih berkembang dan maju.

Fungsi dan manfaat dari pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan anggota kelompok Asman dan karang taruna dalam memanfaatkan aplikasi canva untuk pembuatan desain grafis. Aplikasi canva mempunyai karakteristik inovasi yakni: *Observability*, kegunaan aplikasi canva dapat dirasakan langsung oleh masyarakat (Supradaka, 2022). Diharapkan penggunaan canva sebagai alat yang digunakan desain grafis akan memberikan kemudahan, merangsang kreativitas, dan menghasilkan desain yang inovatif di lingkungan desa. Kemampuan desain ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari peserta ini sendiri misalnya mendesain pamflet produk, katalog, brosur, dan lain-lain. Kelompok Asman dan karang taruna juga mendapatkan pengetahuan dan cara membuatnya dengan *tools* yang biasa dipergunakan dipercetakan sehingga memudahkan percetakan untuk memproduksinya dan sekaligus menghemat biaya desain.



Gambar 2. Hasil desain katalog produk

Selain itu pelatihan ini juga bermanfaat untuk mengasah keterampilan serta mengelola teknologi di zaman sekarang agar tidak semakin tertinggal. Melalui pelatihan ini kelompok Asman dan karang taruna dilatih dapat menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain-desain katalog bagi produk UMKM desa setempat.

Dampak ekonomi dari kegiatan ini terlihat dari kemampuan kelompok Asman dan karang taruna untuk berkolaborasi dengan sektor ekonomi dalam meningkatkan pemasaran produk melalui platform *e-commerce*, yang berpotensi meningkatkan pendapatan dan keberlanjutan ekonomi mereka. Dampak sosialnya adalah kelompok Asman dan karang taruna mampu menerima dengan seksama materi-materi yang disampaikan agar nantinya mampu menguasai serta memanfaatkan teknologi di zaman yang modern ini seperti aplikasi canva dan platform *e-commerce* untuk pemasaran produk. Meningkatkan keterampilan dalam menggunakan aplikasi canva yang juga dapat bermanfaat dalam berbagai aktivitas sosial dan pekerjaan sehari-hari. Dampak pada sektor lainnya adalah kemampuan dalam meningkatkan inovasi dan kreativitas yang dimiliki oleh kelompok Asman dan karang taruna untuk membantu perkembangan serta kemajuan desa secara bertahap.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain grafis pembuatan katalog produk menggunakan aplikasi canva mampu membantu masyarakat Desa Seketi dalam meningkatkan penjualan produk-produk mereka. Pelatihan ini juga berfungsi untuk pemanfaatan serta kemampuan menguasai teknologi di zaman sekarang serta pemanfaatan platform-platform media sosial untuk memasarkan produk yang telah dihasilkan. Pengelolaan promosi di media social membutuhkan konten yang menarik. Kesulitan masyarakat dalam membuat konten yang menarik dapat diatasi menggunakan aplikasi Canva yang menawarkan banyak template. Kegiatan pelatihan ini sekaligus memberikan pemahaman serta edukasi tentang penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan katalog produk yang menarik untuk meningkatkan minat para konsumen.

DAFTAR RUJUKAN

- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58.
- Farida. (2015). Pemanfaatan Kecanggihan Teknologi Berbasis Digital. *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 3(2), 359–382.
- Fauzan, S., Rahmadani, F. D., Aulia, W., Devi, L. S., & Akyun, Q. (2020). Optimalisasi Potensi Desa Seketi Melalui Inovasi Pembuatan Pie Susu Jahe. *SULUH: Jurnal Abdimas*, 2(1), 52–59. <http://journal.univpancasila.ac.id/index.php/SULUH>
- Rahman, T., & Nurdian, Y. (2021). Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Pemasaran Toko Roti Di Pabian Sumenep. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 645–650. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i3.4727>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430–436. www.canva.com.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI*, 6(1), 62–68.
- Theodora, N. (2021). Relationship Between Integrated Marketing Communication and Brand Equity. *International Journal of Social Science and Business*, 5(2), 278–283. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJSSB/index>