

## PENDAMPINGAN PENGOPERASIAN CANVA DENGAN MENGGUNAKAN GADGET SEDERHANA UNTUK BRANDING PRODUK

Hawa Asma Ul Husna<sup>1</sup>, Suratni<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Politeknik Negeri Media Kreatif

<sup>1</sup>[hawaasma@Polimedia.ac.id](mailto:hawaasma@Polimedia.ac.id)

### Abstract

*The era of digital marketing has developed rapidly, it makes the residents of RW 04 Beji feel they have to keep up with current developments in marketing their products. Many residents of RW 04 Beji work as small entrepreneurs around their homes. The aim of this service is to provide assistance to residents of RW 04 Beji Depok in operating Canva using simple gadgets so that residents can create digital marketing and branding for their respective products easily in order to reach marketing into the digital realm. The result of this service is that the residents of RW 04 Beji feel helped by Canva's assistance so that they can market their products through social media and are able to design their own according to their wishes.*

**Keywords:** Digital marketing, Canva, products, Branding

### Abstrak

Era pemasaran digital sudah berkembang pesat sehingga membuat Warga RW 04 Beji merasa harus mengikuti perkembangan jaman dalam memasarkan produknya. Warga RW 04 Beji banyak yang bekerja sebagai pengusaha kecil disekitar rumah. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk melakukan pendampingan kepada warga RW 04 Beji Depok dalam mengoperasikan Canva melalui gadget sederhana sehingga warga bisa membuat pemasaran digital dan branding terhadap produknya masing-masing dengan mudah agar menjangkau pemasaran ke ranah digital. Hasil dari pengabdian ini adalah para warga RW 04 Beji merasa terbantu dengan pendampingan Canva sehingga mereka bisa memasarkan produknya melalui social media dan sanggup mendesain sendiri sesuai keinginan.

**Kata Kunci:** Pemasaran digital, canva, produk, Branding

Submitted: 2023-01-12

Revised: 2023-01-17

Accepted: 2024-01-25

### Pendahuluan

Era Digital telah berkembang pesat, membuat siapapun dapat mengakses dengan mudah informasi yang ingin diketahui (Sani et al., n.d.). Sesuai dengan perkembangan jaman, penjualan juga merambah ke era penjualan online. Tidak hanya penjualan yang berupa online, pemasarannya pun berupa pemasaran online.

Warga RW 04 Beji Depok merupakan warga yang Sebagian besar ibu-ibu menjual produk dagangan berupa makanan maupun barang untuk kebutuhan rumah tangga (Aisyah & Ali, 2022). Terlihat dari kondisi geografisnya yang diapit oleh beberapa kampus seperti Universitas Indonesia, Politeknik Negeri Jakarta, dan Politeknik Negeri Media kreatif membuat warga RW 04 Beji Depok ini memiliki pendapatan Sebagian besar dari berdagang. Namunpun demikian, Pendidikan yang pernah ditempuh oleh para pedagang ini sebagian besar tidak sampai Pendidikan tinggi sehingga mereka tidak memiliki pengetahuan yang mumpuni mengenai pemasaran digital (Gobal, Raju; Aisyah, 2020), terlebih lagi pengetahuan tentang desain. Menurut situs Niagahoster.co.id (2022), Digital marketing itu sendiri adalah upaya pemasaran produk atau jasa dengan media digital dan internet. Tujuannya untuk menjangkau lebih banyak calon konsumen dan meningkatkan penjualan. Digital marketing bisa dilakukan di berbagai platform mulai dari website, email, hingga media sosial.

Padahal pengetahuan mengenai desain dan pemasaran digital ini sangat dibutuhkan bagi pedagang di jaman era serba digital seperti sekarang (Aisyah et al., 2021). Dimana platform untuk berjualan terbuka sangat luas di social media seperti di Instagram, tiktok, bahkan facebook. Namun bagi warga RW 04 Beji Depok, Pemasaran Digital merupakan hal yang jauh dari jangkauan mereka selain dari memasarkan lewat status whatsapp (Ali et al., 2021).

### Metode

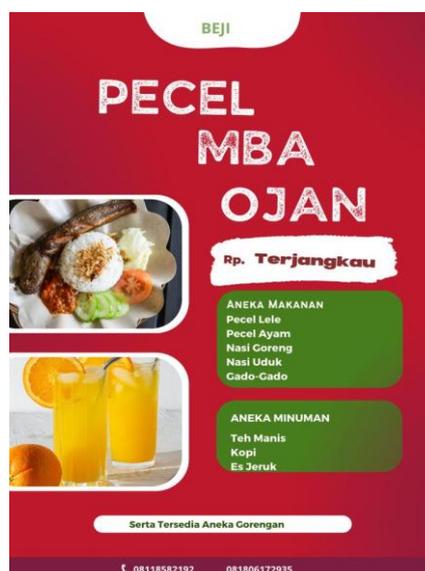
Metode yang dilakukan dalam melakukan Pengabdian ini, yaitu penulis melakukan sesuai tahapan seperti berikut: 1. Mencari mitra, 2. Mencari permasalahan mitra dan alternatif solusi, 3. Studi Pustaka, 4. Membuat proposal Pengabdian, 5. Menetapkan solusi mitra, 6. Melakukan pendampingan, 7. Memosting karya di social media, 8. Melakukan pelaporan dan publikasi hasil pengabdian.

### Hasil dan Pembahasan

Pendampingan pengabdian ini berlangsung selama satu hari di tempat yang sudah disediakan oleh mitra. Terdapat 20 peserta yang hadir untuk mengikuti pendampingan pada hari itu dari sebanyak 25 yang sebelumnya terdata ingin mengikuti pendampingan. Pendampingan pengoperasian canva ini didampingi oleh 3 pendamping. Pada hari H pelaksanaan pendampingan pengoperasian canva ini, ada beberapa hal yang dilakukan oleh tim, yaitu: 1. Meminta peserta mendownload dan mendaftar di aplikasi Canva, Peserta mengunduh aplikasi canva pada handphone mereka masing-masing dengan bantuan paket data dari panitia untuk menghindari terkendalanya kehabisan kuota oleh para peserta; 2. Pendamping mengajarkan mereka untuk memilih template desain yang diinginkan, pada tahap ini peserta membutuhkan waktu lama untuk memilih desain yang menurut mereka ternyata banyak yang bagus dan sesuai untuk produk mereka masing-masing; 3. Pendamping mendampingi peserta saat memasukkan dan memindahkan gambar yang sesuai; 4. Mengajarkan cara menghapus gambar atau tulisan yang ingin dibuang; 5. Mengajarkan untuk mengubah warna desain; 6. Mendampingi mereka dalam menambah dan mengatur letak teks; 7. Mengajarkan mereka untuk menyimpan file yang telah selesai dibuat (Aditya Acai, Siti Aisyah, 2020).

Beberapa gambar dibawah ini merupakan contoh-contoh hasil beberapa perubahan dari template yang sudah ada yang diubah oleh peserta dengan pendampingan dari para pendamping:

1. Pecel Mba Ojan



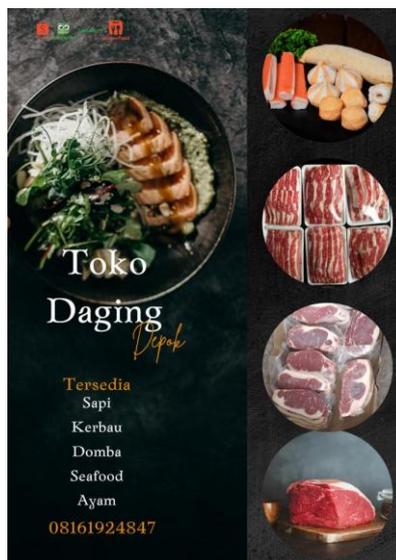
- Merubah warna latar
- Menentukan Copywriting
- Menghilangkan Gambar lama
- Menambah Gambar baru dari galeri

## 2. Umah Laundry



- Warna Latar
- Copywriting
- Menghilangkan Gambar
- Menambah Gambar dari Galeri
- Mengubah Ukuran dan Warna Font

## 3. Toko Daging Depok



- Menentukan Copywriting

- Menghilangkan Gambar lama
- Menambah Gambar baru dari galeri
- Menambah beberapa Logo

Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada saat pelaksanaan pengabdian pengoperasian Canva untuk warga RW 04 Beji, sebagai berikut.

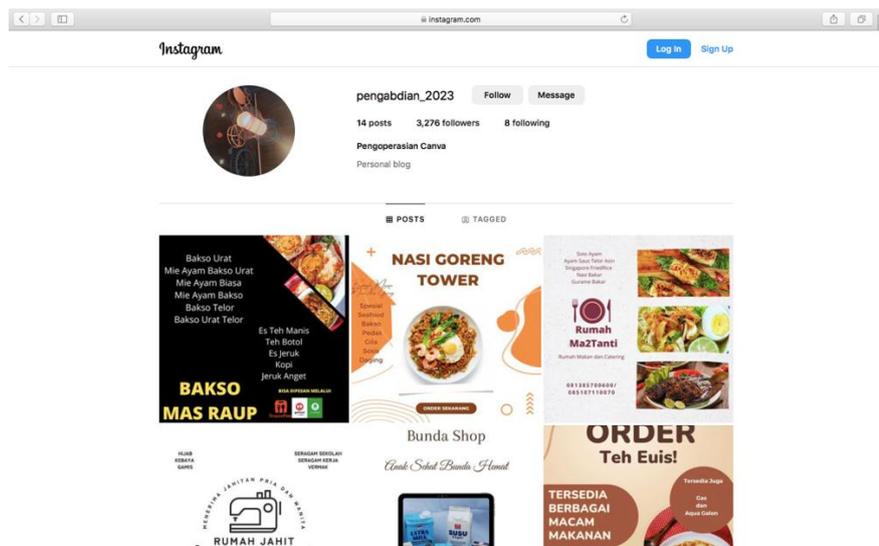
### 1. Email Sign up

Beberapa peserta ada yang tidak memiliki email sendiri, sehingga meminjam dari saudaranya atau dibantu dibuatkan oleh operator

### 2. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memilih dibanding membuat

Peserta membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memilih template / warna desain dibandingkan mengerti cara pengoperasian Canva.

Hasil desain yang telah di operasikan melalui canva oleh para peserta dikumpulkan dan dapat dilihat di akun Instagram @pengabdian\_2023



## Kesimpulan

Pendampingan pengoperasian canva ini sangat bermanfaat untuk warga RW 04 Beji yang memiliki usaha. Biasanya para peserta meminta orang lain untuk membuatkan desain produk mereka dan ada beberapa yang tidak segan untuk membayar. Namun dengan pendampingan ini warga merasa terbantu sehingga mereka sanggup mendesain sendiri untuk produk mereka masing-masing. Tidak hanya desain untuk spanduk, melainkan desain untuk di pasarkan melalui social media sehingga dapat menjangkau khalayak yang lebih luas.

## Daftar Pustaka

- Aditya Acai, Siti Aisyah, D. (2020). *Brand Management*: (Alex rikki (ed.)). Penerbit Kita Menulis.
- Aisyah, S., & Ali, Y. (2022). *Pelatihan Kompetensi Paedagogik Guru Menggunakan Stifin Tes Di Sd Al Wasliyah*. 17–21.

- Aisyah, S., Ramadhan, M. H., Syahputri, D., P, H. H., & M, W. E. (2021). Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 3(2), 65–74. <https://doi.org/10.17509/edsence.v3i2.39729>
- Ali, Y., Telaumbanua, F., & Aisyah, S. (2021). Pelatihan Desain Media Pembelajaran Berorientasi Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Bagi Guru SD SN Najwa Rengas Pulau Kecamatan Medan Marelan. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 2(2), 62–67. <https://doi.org/10.47065/jrespro.v2i2.944>
- Gobal, Raju; Aisyah, S. (2020). *PENGARUH AKTIVITAS, MINAT DAN PENDAPAT KONSUMEN TERHADAP KEPUTUSAN MEMILIH MAKANAN CEPAT SAJI PADA MCDONALD SM RAJA MEDAN*. 15(4), 4303–4310.
- Makinrajin.com. 2023. Apa itu Canva? <https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/> diakses pada tanggal 10 Maret 2023.
- Niagahoster.com. 2022. Ap aitu digital Marekting? Pengertian, Kelebihan dan Contohnya. <https://www.niagahoster.co.id/blog/digital-marketing-adalah/> diakses pada tanggal 10 Maret 2023
- Republika.com. 2021. Aplikasi Canva Langkah mudah kuasai Marketing Digital. <https://news.republika.co.id/berita//r0hiz9380/aplikasi-canva-langkah-mudah-kuasai-marketing-digital> diakses pada tanggal 10 Maret 2023
- Sani, A., Aisyah, S., Budiyantra, A., Informatika, T., Grafika, T., Negeri, P., Kreatif, M., & Sosial, I. K. (n.d.). *EXAMINING STUDENTS ' BEHAVIORAL USE OF CAMPUS JOURNALS*. 199–206.