

Pelatihan dan Penerapan Desain Grafis sebagai Upaya Peningkatan Branding pada UMKM Teras Sayur Nurul

Zulrahmadi¹, Novrizal Nur², Muhammad Jibril³, Muhammad Amin⁴, Siti Wardah⁵, Khairul Ihwan⁶

¹Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Islam Indragiri

²Program Studi Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Islam Indragiri

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

^{4,5,6}Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri
e-mail: zulrahmadi@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain produk para pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di kelurahan Tembilahan Hulu dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Dalam era digital saat ini, visualisasi produk yang menarik menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan daya saing UMKM. Melalui pelatihan yang intensif dan terstruktur, para peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur Canva yang mudah digunakan serta teknik desain grafis dasar. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kualitas desain produk UMKM, yang berkontribusi pada peningkatan daya tarik visual dan potensi pemasaran produk. Program ini diharapkan dapat menjadi model keberlanjutan untuk pengembangan kreativitas UMKM di wilayah lainnya. Hasil dari pelatihan dan implementasi ini adalah produk desain spanduk yang diterapkan langsung pada pelaku UMKM yakni Teras Sayur Nurul di kelurahan Tembilahan Hulu.

Kata kunci: UMKM, Desain Grafis, Branding, Pelatihan, Canva

Abstract

This community service program aims to improve the creativity and product design skills of Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in Tembilahan Hulu sub-district by utilizing the Canva application. In today's digital era, attractive product visualization is one of the key factors in increasing the competitiveness of MSMEs. Through intensive and structured training, participants were introduced to various easy-to-use Canva features and basic graphic design techniques. The results of the activity showed a significant increase in the quality of MSME product design, which contributed to increasing the visual appeal and marketing potential of the product. This program is expected to be a sustainable model for the development of MSME creativity in other areas. The result of this training and implementation is a banner design product that is directly applied to MSME actors, namely Teras Sayur Nurul in Tembilahan Hulu sub-district.

Keywords: UMKM, Graphic Desing, Branding, Training, Canva

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan digitalisasi yang berkembang semakin pesat membuat pergeseran dalam pola aktivitas kehidupan manusia. Salah satu aktivitas yang mengalami pergeseran pola diantaranya adalah strategi pemasaran produk / marketing [1]. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh UMKM adalah keterbatasan dalam sumber daya dan pengetahuan untuk mengembangkan strategi pemasaran yang inovatif. Banyak UMKM masih menghadapi kendala dalam hal desain grafis dan promosi visual, yang secara langsung mempengaruhi daya tarik dan citra merek produk mereka di mata konsumen. Kemajuan teknologi, terutama dalam bidang desain grafis, telah memiliki pengaruh yang besar dalam arena pemasaran global. Desain grafis mampu menjadi alat komunikasi yang lebih menarik dan kreatif karena menggabungkan elemen gambar dan teks yang dipresentasikan dalam palet warna yang menakjubkan bagi mata.[2]

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) mempunyai peran penting dalam perekonomian, khususnya di era digital. Hal ini dikemukakan dalam penelitian Syukri & Sunrawali (2022) bahwa Kecanggihan teknologi menjadi salah satu peluang bagi para pelaku

UMKM untuk mengembangkan usaha di tengah persaingan tak terlihat yang ada di dunia digital. Kemajuan teknologi telah mengubah lanskap bisnis, mengharuskan UMKM beradaptasi dengan lingkungan digital baru agar tetap kompetitif. Salah satu aspek penting dari adaptasi ini adalah pemanfaatan aplikasi yang dapat mendukung upaya penjualan dan pemasaran. Canva, alat desain grafis online, telah muncul sebagai aset berharga bagi UMKM dalam hal ini [3].

Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang holistik dan praktis untuk membantu UMKM Teras Sayur Nurul yang mana permasalahan yang menjadi kendala di UMKM Teras Sayur Nurul adalah kurangnya promosi yang kreatif dan inovatif dalam memperbaiki dan meningkatkan strategi pemasaran mereka. Dalam konteks ini, pelatihan desain dengan menggunakan alat desain grafis digital seperti Canva menawarkan solusi yang menarik. Canva adalah platform yang ramah pengguna dan dapat diakses oleh siapa saja, termasuk pelaku UMKM dengan keterampilan teknologi yang terbatas.

Digitalisasi bukan hanya hal-hal yang berkaitan dengan ekonomi atau bisnis. Digitalisasi harus dilindungi dengan instrumen lain agar perilaku bisnis para pelakunya sesuai dengan yang diharapkan dengan mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya dan meminimalkan risiko, yaitu kerugian materiil maupun immateriil. Digitalisasi ini merupakan fasilitas yang telah difasilitasi oleh Negara melalui pengesahan beberapa peraturan perundang-undangan [4]. Permasalahan yang banyak dihadapi oleh UMKM Indonesia saat ini adalah ketatnya persaingan produknya dalam kancah pemasaran dengan perusahaan-perusahaan besar yang produknya telah memenuhi standar kualitas yang ketat serta perlunya peluang untuk meningkatkan produktivitas dalam meretas pengangguran (Arismaya, 2023). Kurangnya keahlian para pelaku UMKM untuk meningkatkan kualitas produknya menjadi penyebab permasalahan ini. Oleh karena itu, agar bisa bersaing dengan usaha besar di pasar, barang UMKM harus lebih berkualitas (Sobar et al., 2023). Membangun brand image bisnis UMKM melalui teknik product branding sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas produk UMKM. Identifikasi produk yang khas, logo, dan desain yang membuat produk mudah dikenali oleh konsumen disebut sebagai citra merek [5].

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki peran penting dalam laju ekonomi Indonesia terutama dalam penciptaan lapangan kerja dan pemberdayaan rumah tangga yang mendukung pendapatan rumah tangga. Keberadaan UMKM diharapkan mampu memacu perekonomian di tengah perlambatan ekonomi yang terjadi saat ini. Pemanfaatan konsep pemasaran berbasis teknologi digital (digital marketing) memberikan harapan bagi UMKM untuk berkembang menjadi pusat kekuatan ekonomi. Era digital memang tidak mungkin untuk dihindari. Pakar pemasaran Yuswohadi mengungkapkan bahwa jika ingin bertahan, maka pelaku UMKM harus mampu memaksimalkan manfaat perkembangan digital (Maulana, 2017). Perkembangan teknologi digital memungkinkan para pelaku UMKM untuk memasarkan produknya secara online dan melakukan transaksi melalui sistem perbankan secara online pula [6].

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam desain grafis memiliki peluang yang signifikan untuk memberikan dukungan kepada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dalam meningkatkan upaya promosi produk mereka. Dengan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh dari pelatihan tersebut, UMKM dapat menciptakan materi promosi yang menarik, bersifat profesional, dan sejalan dengan identitas merek mereka. Akibatnya, pelatihan semacam ini berpotensi memberikan dampak yang besar dalam memperluas jangkauan pasar dan kesuksesan UMKM di era digital saat ini. Efek dari pelatihan tersebut terlihat dalam peningkatan pemahaman tentang desain grafis menggunakan Canva. Hal ini terbukti melalui semangat tinggi peserta selama dua hari pelatihan, di mana tingkat kehadiran mencapai 90%. Selain itu, dukungan positif dari masyarakat juga menjadi aspek yang signifikan dalam kesuksesan acara pelatihan ini. Pelatihan ini berhasil mengedukasi dan melatih mengenai pemasaran digital dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis Canva kepada mitra. Dampak yang dihasilkan dari

pelatihan ini adalah kenaikan penjualan mitra dalam kisaran 10%-50%. Diharapkan bahwa pelatihan semacam ini dapat dijadikan sebagai kegiatan berulang oleh instansi yang terkait, sehingga dapat terus meningkatkan peningkatan penjualan mitra secara berkelanjutan[7].

Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva kepada para pelaku UMKM di Kelurahan Tembilahan Hulu. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain para peserta agar mereka dapat menghasilkan desain produk dan spanduk yang lebih menarik dan profesional. Dengan desain yang lebih baik, diharapkan dapat bersaing di pasar yang lebih luas dan meningkatkan daya tarik konsumen serta memberikan peningkatan finansial bagi pemilik UMKM. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga pada pengembangan wawasan peserta tentang pentingnya visualisasi produk dalam pemasaran. Peserta diberikan pemahaman mengenai bagaimana desain yang menarik dapat meningkatkan persepsi kualitas produk di mata konsumen. Selain itu, mereka juga diajarkan cara membuat identitas visual yang konsisten, seperti logo, warna, dan tipografi, untuk memperkuat citra merek.

Kegiatan ini melibatkan berbagai tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan modul pelatihan, hingga evaluasi hasil pelatihan. Pendekatan partisipatif digunakan dalam proses pelatihan, di mana peserta diajak aktif berkontribusi dan berdiskusi dalam setiap sesi (Antoro et al., 2024). Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga interaktif dan relevan dengan kebutuhan nyata peserta.

Hasil yang diharapkan dari program ini adalah terciptanya peningkatan kualitas desain produk UMKM Teras Sayur Nurul yang berdampak langsung pada peningkatan daya saing dan penjualan produk. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat membangkitkan semangat kewirausahaan dan kreativitas di kalangan pelaku UMKM, serta menjadi model pengembangan kapasitas UMKM di wilayah lainnya. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan kelurahan Tembilahan Hulu dapat menjadi contoh wilayah yang berhasil memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pengembangan ekonomi lokal. Kolaborasi antara akademisi, pemerintah desa, dan pelaku UMKM sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan program ini. Pada akhirnya, pengembangan desain produk UMKM dengan memanfaatkan aplikasi Canva bukan hanya soal estetika, tetapi juga strategi untuk menciptakan nilai tambah bagi produk lokal. Dengan desain yang menarik dan profesional, produk UMKM Teras Sayur Nurul memiliki peluang lebih besar untuk menembus pasar yang lebih kompetitif dan memberikan dampak ekonomi yang signifikan bagi masyarakat setempat.

2. METODE

Metode pelatihan terdiri dari penjelasan teori dan praktek langsung. Pelatihan diawali dengan penjelasan teori kemudian praktek langsung tentang bagaimana membuat spanduk dengan menggunakan canva. Peserta pelatihan terdiri dari 24 mahasiswa Universitas Islam Indragiri dengan tenaga pengajar merupakan dosen Universitas Islam Indragiri.

1. Tahap Survey

Pada tahap pertama adalah melakukan survey. Survey ini dilakukan dengan tujuan melakukan peninjauan secara langsung dengan UMKM mengenai jenis yang akan diterapkan dan implementasinya. Selanjutnya, tujuan dari survei ini adalah untuk melakukan koordinasi antara dosen dan mahasiswa mengenai jadwal kegiatan, peserta pelatihan, dan perangkat komputer yang digunakan.

2. Tahap Persiapan

Untuk mempersiapkan kegiatan, dibuat proposal kegiatan, dibuat jadwal kegiatan, dibuat perangkat pembelajaran, termasuk materi desain grafis menggunakan canva, dibuat daftar absensi peserta dan tim pengajar, dan diinstal perangkat lunak pada masing-masing komputer.

3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan melakukan pendampingan kepada seluruh peserta. Dua pengajar terlibat dalam pelaksanaan ini, dan setiap pengajar harus menilai hasil pembelajaran siswa yang mengikuti pelatihan.

4. Tahap Evaluasi

Setelah pengabdian selesai, tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta dalam mengikuti pelatihan. Tujuan lain dari evaluasi adalah untuk mengidentifikasi kesalahan yang terjadi dalam kegiatan tertentu agar dapat diperbaiki dalam kegiatan berikutnya.

5. Tahap Dokumentasi

Pengisian surat-menyurat, pembuatan laporan akhir kegiatan pengabdian, dan dokumentasi foto-foto pelatihan adalah semua bagian dari dokumentasi kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Pelatihan

Program pengabdian masyarakat yang dilakukan telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana. Pelatihan yang diikuti oleh mahasiswa untuk diterapkan pada UMKM dari berbagai sector menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hasil dari kegiatan ini dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

a. Peningkatan Pemahaman Desain Grafis

Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta tidak memiliki pemahaman dasar tentang desain grafis dan pentingnya visualisasi produk dalam pemasaran. Setelah pelatihan, terdapat peningkatan pemahaman peserta mengenai prinsip-prinsip desain seperti komposisi, warna, tipografi, dan elemen visual lainnya. Berdasarkan evaluasi pasca-pelatihan, 85% peserta memahami dasar-dasar desain grafis dan mampu mengidentifikasi elemen-elemen visual yang sesuai dengan karakteristik produk mereka.

b. Peningkatan Keterampilan Menggunakan Canva

Canva, sebagai aplikasi desain berbasis web yang user-friendly, terbukti sangat membantu para peserta dalam menghasilkan desain yang menarik. Sebelum pelatihan, hanya 10% peserta yang pernah menggunakan aplikasi desain sederhana. Setelah pelatihan, 90% peserta mampu membuat desain mandiri untuk berbagai keperluan seperti kemasan produk, poster promosi, katalog digital, dan logo. Peningkatan keterampilan ini tercermin dari hasil desain yang lebih kreatif, konsisten, dan profesional.

c. Hasil Produk Desain Peserta

Sebagai bagian dari evaluasi, peserta diminta membuat desain kemasan produk masing-masing. Hasilnya menunjukkan peningkatan kualitas desain yang signifikan. Beberapa contoh hasil desain menunjukkan penggunaan warna yang lebih harmonis, tipografi yang mudah dibaca, serta tata letak yang lebih menarik. Produk UMKM seperti keripik singkong, tas rajut, dan sabun herbal yang sebelumnya menggunakan kemasan polos, kini memiliki kemasan yang lebih menarik secara visual, meningkatkan daya tarik produk di pasar lokal.

2. Dampak pada Pemasaran Produk

Salah satu indikator keberhasilan program ini adalah peningkatan daya tarik visual produk yang berdampak pada penjualan. Beberapa peserta melaporkan adanya peningkatan penjualan sebesar 20% hingga 30% dalam waktu satu bulan setelah menggunakan desain baru pada kemasan dan materi promosi mereka. Selain itu, peserta yang sebelumnya hanya menjual produk secara offline mulai merambah ke platform digital seperti media sosial dan marketplace, berkat desain visual yang lebih menarik.

3. Diskusi

Peningkatan keterampilan desain produk UMKM di Kelurahan Tembilahan Hulu tidak hanya berdampak pada estetika, tetapi juga pada persepsi kualitas produk di mata konsumen. Produk dengan desain yang lebih menarik cenderung memberikan kesan profesional dan berkualitas tinggi, sehingga meningkatkan kepercayaan konsumen. Penggunaan Canva sebagai alat bantu desain terbukti efektif karena kemudahannya dalam diakses dan dipelajari, terutama oleh pelaku UMKM yang memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya. Canva menyediakan berbagai template yang fleksibel dan mudah disesuaikan, sehingga peserta dapat dengan cepat menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka. Namun, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk keberlanjutan program ini, di antaranya:

- a. Akses Internet: Beberapa peserta mengalami kendala akses internet yang tidak stabil, yang menghambat proses desain secara online.
- b. Konsistensi Desain: Meskipun sebagian besar peserta berhasil membuat desain yang menarik, beberapa masih perlu pendampingan lebih lanjut untuk menjaga konsistensi elemen visual seperti logo dan warna merek.

Untuk mengatasi tantangan ini, perlu adanya dukungan berkelanjutan berupa pendampingan teknis dan penyediaan akses internet yang memadai. Selain itu, pelatihan lanjutan yang fokus pada strategi pemasaran digital juga diperlukan untuk memperkuat kemampuan peserta dalam memanfaatkan desain sebagai alat promosi yang efektif.

4. Implikasi dan Rekomendasi

Keberhasilan pelatihan ini memberikan implikasi positif bagi pengembangan UMKM di wilayah lain. Program ini dapat dijadikan model untuk kegiatan serupa, dengan penyesuaian sesuai kebutuhan lokal. Rekomendasi untuk keberlanjutan program ini meliputi:

- a. Pendampingan Berkelanjutan: Memberikan bimbingan rutin kepada peserta untuk memastikan mereka terus mengembangkan keterampilan desain mereka.
- b. Kerjasama dengan Stakeholder: Melibatkan pemerintah desa, dinas terkait, dan pihak swasta untuk mendukung akses internet serta memperluas jaringan pemasaran.
- c. Pelatihan Lanjutan: Menyelenggarakan pelatihan tambahan terkait pemasaran digital, manajemen merek, dan strategi pemasaran berbasis media sosial.

Meningkatkan Kreativitas Desain

Dengan implementasi yang berkelanjutan, diharapkan UMKM di kelurahan Tembilahan Hulu dapat terus berkembang, meningkatkan daya saing produk mereka, dan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap perekonomian lokal.



Gambar 1. Implementasi Desain kepada UMKM Teras Sayur Nurul



Gambar 2. Dokumentasi Peserta PKM dan Dosen Pembimbing

4. KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat yang telah dilatih membuat desain spanduk dengan menggunakan Software Canva. Peserta telah belajar tentang desain grafis, Canva, dan cara membuat spanduk dengan canva. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas desain produk UMKM di kelurahan Tembilahan Hulu melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas para pelaku UMKM dalam merancang desain produk mereka. Canva memudahkan pelaku UMKM untuk membuat desain yang menarik meskipun dengan keterbatasan sumber daya dan kemampuan desain grafis. Dengan berbagai fitur yang mudah diakses, seperti template, elemen desain, dan alat pengeditan yang intuitif, aplikasi ini memungkinkan para pelaku UMKM untuk menghasilkan desain yang profesional dan sesuai dengan kebutuhan pasar. Peningkatan kreativitas ini juga berdampak pada daya tarik produk yang lebih tinggi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan penjualan dan memperluas jangkauan pasar. Secara keseluruhan, pemanfaatan Canva sebagai alat desain yang mudah dan efisien dapat menjadi solusi yang efektif bagi UMKM di kelurahan Tembilahan Hulu untuk mengembangkan produk mereka dan bersaing di pasar yang lebih luas. Oleh karena itu, pelatihan dan pengenalan lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi ini sangat dianjurkan untuk mendorong perkembangan UMKM secara berkelanjutan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Wahidin, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Pemasaran Produk," pp. 2636–2640, 2022.
- [2] Y. Fahdillah *et al.*, "Pelatihan Desain Dengan Canva Untuk Meningkatkan Promosi Pada Umkm Tuku Sambal (Focus Group Discussion)," *Jpmu*, vol. 3, no. 1, p. 33, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jpmu>
- [3] A. I. S. Alamsyah, "Peran Aplikasi Canva Dalam Mendukung Umkm Bersaing Di Era Digital," *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 8, no. 2, p. 343, 2024, doi: 10.52362/jisamar.v8i2.1448.
- [4] I. Mutmainnah and J. Utomo, "Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Dan UMKM Melalui Digitalisasi Di Kabupaten Gowa," *J. Pengabdi. Masy. Bhinneka*, vol. 1, no. 1, pp. 29–34, 2022, doi: 10.58266/jpmb.v1i1.6.

-
- [5] Z. Muafidah, T. Rohman, E. A. Arofah, and A. F. Prabawa, "Optimalisasi produk UMKM melalui pelatihan desain logo dan kemasan di Desa Kalijambe Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang," *Tintamas J. Pengabdi. Indones. Emas*, vol. 1, no. 1, pp. 20-27, 2024, doi: 10.53088/tintamas.v1i1.1027.
- [6] R. Rivani, A. Muftiadi, and H. Nirmalasari, "Implementasi Program Digital Marketing Pada Pelaku Umkm Di Masa Pandemi Covid-19," *Kumawula J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, p. 353, 2021, doi: 10.24198/kumawula.v4i2.32819.
- [7] D. Kusnandar, "Peran Desain Grafis dalam Promosi UMKM," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 7, no. 2, pp. 45-52, 2021.
- [8] A. Fauzan dan R. Indah, "Strategi Branding untuk UMKM di Era Digital," *Jurnal Bisnis Kreatif*, vol. 3, no. 1, pp. 21-30, 2022.
- [9] I. Ramadhan, "Desain Visual sebagai Media Komunikasi UMKM," *Jurnal Komunikasi Visual Nusantara*, vol. 2, no. 2, pp. 34-42, 2023.
- [10] R. Prasetya dan M. Ningsih, "Pemberdayaan UMKM melalui Teknologi Kreatif," *Jurnal Inovasi Sosial*, vol. 3, no. 1, pp. 61-70, 2023.
- [11] Y. Andika, "Peningkatan Kualitas Promosi Produk UMKM melalui Pelatihan Desain," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 12-18, 2022.