

Pelatihan Membuat Desain Produk Menggunakan Canva Bersama Mahasiswa, Siswa SMA dan SMK Sjakhyakirti Palembang

Siti Waliah¹, Suandi², Sisca Nopralia³, Yuliana⁴, Dwi Syania⁵

¹⁾ STIA Bala Putra Dewa Palembang

²⁾ Program Studi Magister Administrasi Publik
Pascasarjana Universitas Sjakhyakirti Palembang

^{3),4),5)} Universitas Sjakhyakirti Palembang

Email: siti_waliah@unisti.ac.id¹, suandi@unisti.ac.id², sisca_nopralia@unisti.ac.id³,
yuliana_fia@unisti.ac.id⁴

Abstract

The aim of this training activity is to provide important knowledge on how to create various product designs using Canva. There were 63 training participants consisting of lecturers, students from the Faculty of Administrative Sciences, high school students and Sjakhyakirti Vocational School, Palembang. The results of this activity concluded that participants were able to understand the importance of digital skills in the current era of globalization, and participants were also able to design their own products that they wanted to make, and on this occasion participants were able to design wedding invitations, birthday invitations and so on, which later when sold could generate additional money.

Keywords : *Canva, Product Design, Training*

Abstrak

Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan pentingnya bagaimana membuat berbagai macam desain produk menggunakan canva. peserta pelatihan sebanyak 63 orang yang terdiri dari Dosen, Mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi, siswa / siswi SMA dan SMK Sjakhyakirti Palembang. Hasil kegiatan ini disimpulkan bahwa peserta dapat memahami pentingnya keterampilan digital pada era globalisasi seperti saat ini, dan juga peserta dapat mendesain sendiri produk yang ingin mereka buat, dan pada kesempatan kali ini peserta mampu mendesain undangan pernikahan, undangan acara ulang tahun dan lain sebagainya, yang nantinya apabila di jual dapat menghasilkan uang tambahan.

Kata Kunci: *Canva, Desain Produk, Pelatihan,*

Pendahuluan

Di era society 5.0 seperti saat ini, dimana pada era globalisasi seperti saat ini yang semakin terhubung, kita harus memiliki keterampilan digital yang telah menjadi kebutuhan mendasar bagi individu maupun

perusahaan(Miranda et al, 2022). Revolusi digital tersebut, telah mengubah cara kita bekerja, cara berkomunikasi, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar kita, baik dunia nyata maupun dunia maya(Shabrina, 2019). Ketika batas-batas geografis semakin memudar, dimana kebutuhan akan keterampilan digital memberikan akses ke peluang tanpa batas, yang dapat memungkinkan individu dan bisnis untuk bersaing di pasar global. Pentingnya penguasaan keterampilan digital sebagai Upaya menghadapi tantangan globalisasi, mengharuskan individu dan organisasi untuk tetap relevan, serta langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengembangkan keterampilan tersebut.

Adapun pentingnya keterampilan digital seperti keterampilan membuat desain produk menggunakan canva adalah salah satu keterampilan dasar yang dapat dipelajari oleh mahasiswa, pelajar SMA dan SMK, dalam hal ini dalam upayanya membantu kegiatan keseharian dalam menyelesaikan tugas sekolah ataupun dapat dikembangkan untuk mencari tambahan uang jajan. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan serta dipaparkan betapa pentingnya “Pelatihan membuat Desain Produk menggunakan Canva bersama mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi, Siswa SMA dan SMK Sjakhyakirti Palembang.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyuluhan ini adalah 1)Mahasiswa dan siswa siswi SMA dan SMK mengetahui pentingnya belajar mendesain produk menggunakan canva, 2)Peserta pelatihan memahami pentingnya memiliki keterampilan digital, 3)Mahasiswa dan siswa mampu membuat desain produk menggunakan Canva

Metode Pelaksanaan

Pelatihan ini telah dilaksanakan pada hari Kamis, Tanggal 21 November 2024, peserta pelatihan sebanyak 63 orang yang terdiri dari Dosen, Mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi, siswa / siswi SMA dan SMK Sjakhyakirti Palembang. Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan

pentingnya bagaimana membuat berbagai macam desain produk menggunakan canva, serta Fakultas Ilmu Administrasi dapat melanjutkan jalinan silaturahmi peduli dengan ikut secara aktif dalam kegiatan meningkatkan keterampilan digital mahasiswa dan siswa/siswi SMA dan SMK Sjakhyakirti Palembang.



Hasil dan Pembahasan

Seperti yang telah dibahas pada latar belakang kegiatan dimana, pada era globalisasi seperti saat ini, keterampilan digital merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh semua manusia dalam hal ini dosen, mahasiswa, siswa SMA dan SMK Sjakhyakirti. Hal ini dikarenakan beberapa manfaat yang didapat sangat membantu individu maupun organisasi dalam menghadapi tantangan global seperti saat ini.

Digital skill adalah keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dalam berbagai konteks (Carlisle et al., 2023). Digital skill mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat digital, memahami cara mencari informasi di internet, mengelola informasi dari internet, berinteraksi secara etis di media sosial, hingga melibatkan menjaga keamanan data pribadi (Syah et al., 2019).

Digital skill adalah keterampilan yang sangat bermanfaat untuk keperluan pribadi maupun pekerjaan (Wardaya et al., 2022). Mengingat separuh

dari keseharian kita digerakkan dalam dunia digital, penting untuk memiliki digital skill yang mumpuni. Dalam kehidupan sehari-hari, digital skill membantu kita untuk mengakses informasi, berinteraksi, bahkan berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan ekonomi. Misalnya, kemampuan untuk mencari informasi di internet, mengirim email, menggunakan aplikasi perbankan, atau melakukan pembelian online adalah bagian dari digital skill yang menjadi semakin penting seiring perkembangan teknologi.

1. Manfaat Keterampilan Digital

Adapun beberapa manfaat bila kita mempelajari keterampilan Digital, adalah :

1.1. Peningkatan Permintaan Pasar Kerja

Dengan digitalisasi yang terus berkembang, perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang memiliki kemampuan untuk bekerja dengan teknologi digital. Keterampilan seperti analisis data, pemasaran digital, pemrograman, dan manajemen proyek digital kini menjadi kebutuhan dasar di banyak industri. Permintaan akan keterampilan ini terus meningkat, membuat mereka yang memiliki keterampilan digital lebih diminati di pasar kerja global.

1.2. Transformasi Digital di Berbagai Sektor

Sektor-sektor tradisional seperti manufaktur, pertanian, dan kesehatan kini mulai mengadopsi teknologi digital. Transformasi ini mencakup penggunaan Internet of Things (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan big data untuk meningkatkan efisiensi dan inovasi. Keterampilan digital menjadi kunci untuk memahami, mengimplementasikan, dan memaksimalkan teknologi ini dalam proses bisnis.

1.3. Peningkatan Efisiensi dan Produktivitas

Keterampilan digital memungkinkan individu dan perusahaan untuk bekerja lebih efisien. Penggunaan alat-alat seperti perangkat lunak manajemen proyek, aplikasi kolaborasi, dan analitik data membantu mengotomatisasi tugas-tugas rutin dan mengoptimalkan waktu. Dengan

efisiensi yang lebih tinggi, produktivitas meningkat, yang pada akhirnya mengarah pada pertumbuhan yang lebih cepat.

1.4. Akses ke Pasar Global

Dengan internet, perusahaan dapat mencapai pasar global dengan lebih mudah. Keterampilan digital seperti e-commerce, SEO, dan pemasaran media sosial memungkinkan bisnis kecil dan menengah untuk bersaing dengan perusahaan besar di pasar global. Individu juga dapat memanfaatkan platform digital untuk mempromosikan diri mereka sendiri, mencari peluang kerja internasional, atau bahkan memulai bisnis mereka sendiri

2. Mengenal Istilah Produk

2.1. Apa itu Desain Produk ?

Menurut Newshoolarch pengertian desain produk adalah pembuatan produk baru untuk dijual oleh suatu bisnis kepada pelanggannya atau dengan kata lain desain produk adalah serangkaian usaha dalam mempelajari dan merancang benda pakai yang fungsional, estetik, hingga ekonomis dan membuatnya jadi lebih bermanfaat untuk konsumen. Secara garis besar produk yang sudah dirancang ini akan diproduksi secara massal dan dijual secara luas, atau bisa dikatakan dengan nama desain industri.

Salah satu contoh produk fisik yang fenomenal adalah iPod seri pertama yang diluncurkan oleh Apple tahun 2001. Sedangkan contoh produk digital (non-fisik) yang sangat digemari oleh banyak orang antara lain:

- Situs berita.
- Media sosial.
- Aplikasi video streaming.
- OS (*Operating System*): iOS, Android, Windows, Linux, dst

2.2. Perbedaan Desain Industri dengan Desain Produk

Anda perlu tahu bahwa desain produk itu bisa berdiri sendiri, akan tetapi desain industri umumnya hanya berlaku untuk produk industri. Jadi perbedaannya adalah mendesain produk seperti perancang busana atau perangkat lunak menggunakan desain produk untuk mengembangkan konsep. Sedangkan desain industri berlaku hanya jika produk dibuat dengan maksud untuk dijual atau untuk menghasilkan sesuatu (uang).

3. Manfaat Desain Produk

Perlu diingatkan bahwa setiap desainer produk pasti tahu tentang arti dan desain produknya. Jadi manfaat desain produk ini bisa jadi relatif tergantung pada si desainer itu sendiri. Namun kami merangkum setidaknya ada beberapa manfaat dari desain produk secara umum. Mempercepat setiap proses kerja, beberapa kegiatan kadang membutuhkan waktu yang singkat, namun dengan adanya rancangan produk semakin banyak aktivitas kerja yang sangat mungkin dipersingkat. Mengkomunikasikan pesan tersembunyi dalam Format Grafik. Dalam sebuah desain, sangat mungkin ada pesan tersembunyi yang tidak dapat dipahami begitu saja. Misal dengan adanya tanda, huruf, atau warna pada desain produk itu sendiri. Namun tidak mudah untuk menemukan desain produk yang berkualitas sekaligus dapat menyampaikan pesan yang ditujukan kepada konsumen. Membuat Produk Lebih Unik Jika sebuah produk terlihat unik, tentunya harga jual produk akan meningkat. Bukan hanya sebagai pembeda, tapi juga bisa menonjolkan bahwa produk tersebut lebih berkualitas dan eksklusif. Tidak jarang sebuah perusahaan sengaja membuat desain produk yang mengikuti tren, namun tetap sesuai dengan kebutuhan konsumen dan biaya produksinya.

4. Fungsi Desain Produk

Secara umum berikut ini merupakan beberapa fungsi desain produk:

1. Menjadi identitas sebuah produk.
2. Sebagai *protector* (pelindung) produk.

3. Penambah *value* (nilai) dari sebuah produk.

5. Tujuan Desain Produk

Tujuan desain produk adalah mampu membuat pelanggan merasa aman, nyaman, puas, sekaligus merasakan manfaatnya ketika menggunakan produk tersebut (Kosasih, 2020). Bisa juga menambah rasa bangga ketika membeli produk tersebut. Hal-hal di atas berkaitan tentang bagaimana pelanggan berinteraksi dengan produk, maka memberikan rasa kepuasan saat dipakai hingga kemudahan lainnya menjadi hal wajib ketika akan membuat produk baru.

Kami sudah merangkumnya agar mudah dipahami, berikut adalah beberapa tujuan desain produk:

1. Menciptakan produk berkualitas tinggi dengan nilai jual yang tinggi.
2. Menekan biaya produksi seminimalis mungkin tanpa mengurangi kualitas dan harga jual produk.
3. Agar dapat menciptakan produk yang menjadi pionir di masanya tanpa mengesampingkan kepuasan konsumen.
4. Merangkul pangsa pasar yang lebih luas dan menciptakan segmen pasar yang baru.

6. Jenis-jenis Desain Produk

Menurut Henry Wu terdapat 3 jenis desain utama dalam hal desain produk:

a. *System Design* (Desain Sistem)

Desain sistem didefinisikan sebagai proses pembuatan arsitektur untuk berbagai komponen, antarmuka, dan modul sistem dan menyediakan data terkait yang berguna dalam mengimplementasikan elemen-elemen tersebut dalam sistem (Arie Susanto et al., 2021).

Intinya, Anda membuat desain yang fokus kepada sistem dalam produk yang sedang dikembangkan.

b. *Process Design* (Desain Proses)

Desain proses adalah metode yang dapat Anda gunakan untuk memahami prosesnya dan bagaimana Anda dapat memperbaikinya (Ali & Ph, 2013).

Contohnya desain proses adalah alur proses bagaimana Anda melakukan pembelian dan pembayaran di Tokopedia atau di minimarket

c. *Interface Design* (Desain Antarmuka)

Desain antarmuka adalah proses yang dikerjakan oleh desainer untuk membangun antarmuka yang mudah digunakan dan menyenangkan dalam perangkat lunak atau perangkat terkomputerisasi (Azzahra et al., 2022).

Simpulan

Peserta Penyuluhan yang terdiri dari Dosen, mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi, Siswa SMA dan SMK Sjakhyakirti Palembang. Dalam hal ini peserta dapat memahami pentingnya keterampilan digital pada era globalisasi seperti saat ini, dan juga peserta dapat mendesain sendiri produk yang ingin mereka buat, dan pada kesempatan kali ini peserta mampu mendesain undangan pernikahan, undangan acara ulang tahun dan lain sebagainya, yang nantinya apabila di jual dapat menghasilkan uang tambahan

Daftar Pustaka

- Ali, A. K., & Ph, D. (2013). " Antara Desain Proses dan Desain Proses " Mengintegrasikan Reuse Keputusan Ke Proses Desain. *Reclaim Dan Remake Simposium Internasional, Washington, DC. 11-13 April 2013*.
- Arie Susanto, D., Anugrah, S., Rahmaliya, R., & Haris, O. (2021). Peningkatan Kapasitas Umkm Dalam Meningkatkan Penjualan Melalui Strategi Pemasaran Digital Desa Caringin. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra*. <https://doi.org/10.52005/abdiputra.v1i2.88>
- Azzahra, F., Dayanah, N., Rizky Pribadi, M., Komputer, I., Multi Data Palembang, U., & Kunci, K. (2022). Desain Antarmuka Pada Aplikasi StudyVerse Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference*.

- Carlisle, S., Ivanov, S., & Dijkmans, C. (2023). The digital skills divide: evidence from the European tourism industry. *Journal of Tourism Futures*. <https://doi.org/10.1108/JTF-07-2020-0114>
- Kosasih, K. (2020). Disain Produk, Promosi Secara Online, Citra Merek Dan Implikasinya Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Soshum Insentif*. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i2.407>
- Miranda, D., R., M., Linarsih, A., & Amalia, A. (2022). Pengenalan Keterampilan Literasi Digital pada Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2767>
- Shabrina, V. G. (2019). Pengaruh Revolusi Digital terhadap Pemasaran dan Perilaku Konsumen. *Jurnal Pewarta Indonesia*. <https://doi.org/10.25008/jpi.v1i2.16>
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal AKRAB*. <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v10i2.290>
- Wardaya, A., Kurniawan, N. B., & Siagian, T. H. (2022). Kebijakan Publik Di Bidang Pendidikan: Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Dengan Kemampuan Teknologi Digital Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.7332>

