

## **Penyuluhan Pengaruh Desain Grafis Terhadap Digital Marketing Bagi Karang Taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok**

**Fauziah\*, Dwi Lestari**

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bung Karno

E-mail: \*<sup>1</sup>fauziah@ubk.ac.id, dlestari@ubk.ac.id

Email Korespondensi: fauziah@ubk.ac.id

**Abstract:** Many graphic design applications are often used by the public, one of the applications that is often used is the Canva application. Canva is a graphic design application tool that can help create, design, or edit designs for beginners online. The output of graphic design can be used for business in the form of digital marketing. Digital marketing is one of the media that is often used by business actors because of the new ability of consumers to follow the flow of digitalization, starting to leave the conventional marketing model / and switch to modern marketing. Members of Karang Taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok, are very interested in the use of graphic design in making designs for products and in other forms. Mastery of technology is still lacking, especially mastery of using computers and has never received training, especially on graphic design. The purpose of this service activity is to provide adequate knowledge and experience that has a major impact on digital marketing. With this training, it is expected to be able to manage products resulting from graphic design in businesses that produce digital marketing products.

**Keywords:** business, graphic design, digital marketing, training, product.

**Abstrak:** Negara Indonesia merupakan Negara Maritim dengan beribu pulau dan mempunyai laut teritorial yang luas. Laut adalah suatu penghubung pulau dengan pulau lainnya dan merupakan salah satu sumber pencaharian bagi masyarakat Indonesia. Karena letak geografisnya yang strategis dan besar luas perairan Indonesia berbatasan langsung di laut dengan 10 negara. Ada berbagai kegiatan yang dilakukan seperti pengiriman barang. Kapal berlayar menuju tempat tujuan dan sandar di pelabuhan.

Pelabuhan Menurut Bambang Triatmodjo adalah daerah perairan yang terlindung terhadap gelombang, yang dilengkapi dengan fasilitas terminal laut meliputi dermaga dimana kapal dapat bertambat untuk bongkar muat barang, krankran (crane) untuk bongkar muat barang, gudang laut tujuan dan sandar di pelabuhan.(transit) dan tempat-tempat penyimpanan dimana kapal membongkar muatannya,dan gudang-gudang di mana barang-barang dapat disimpan dalam waktu yang lebih lama selama menunggu pengiriman ke daerah tujuan atau pengapalan

Antrian merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari. Antrian terjadi bilamana banyaknya pelanggan yang akan dilayani melebihi kapasitas layanan yang tersedia. Situasi antrian tersebut dapat ditemukan pada beberapa kejadian salah satunya adalah pada PT.Prima Terminal Peti Kemas. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pelatihan bagaimana mengoptimalkan pelayanan antrian Receive dan Delivery Container sehingga tidak terjadi penumpukan di dermaga maupun di gudang penyimpanan.

Kata Kunci : Optimasi Pelayanan, Receive dan Delivery container

### **1. PENDAHULUAN**

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat berkembang, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi semua aspek kehidupan. Dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi harus diimbangi dengan perkembangan desain yang berkualitas dari kebutuhan komunikasi antar manusia melalui media visual hingga jaman modern sekarang ini. Banyak aplikasi desain grafis yang sering digunakan oleh masyarakat, salah satu aplikasi yang sering digunakan adalah aplikasi *canva*. *Canva* merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara *online*. Rancangan desain grafis dapat dibuat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, presentasi dan lainnya. Aplikasi *canva* dapat digunakan dalam beberapa produk seperti dalam bentuk *web*, *iPhone*, dan *android*. Aplikasi *canva* mempunyai beberapa kelebihan dalam membentuk beragam desain grafis yang menarik dan bermanfaat dalam menambah kreativitas, menghemat waktu, praktis, memiliki hasil kualitas gambar dengan resolusi yang baik. Disamping itu aplikasi *canva* ini terdapat beberapa kekurangan termasuk harus membayar jika menggunakan beberapa fitur yang lebih baik. Sebuah gambar dan juga ilustrasi dari media dapat menyampaikan

berjuta cerita didalamnya, gambar mampu mempengaruhi kondisi psikologis orang yang melihatnya, pengaruh desain grafis sangat besar terhadap sebuah bisnis, desain grafis yang diolah dengan baik mampu menarik *audience* untuk peka terhadap produk yang ditawarkan, dan akhirnya mau membeli atau menggunakan produk tersebut, yang berhubungan dengan *Digital Marketing*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anggota Karang Taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok, ternyata anggota dari karang taruna tersebut, belum ada yang menggunakan aplikasi desain grafis untuk digunakan dalam kegiatan yang berhubungan dengan organisasi tersebut, sementara desain grafis sangat diperlukan dalam pembuatan desain terhadap produk maupun dalam bentuk yang lain. Penguasaan teknologi yang masih kurang khususnya penguasaan penggunaan komputer dan belum pernah mendapat pelatihan khususnya tentang desain grafis. Tujuan dilaksanakan kegiatan pengabdian ini adalah supaya dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang memadai kepada para anggota karang taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok. mengenai rancangan desain grafis, memberikan pelatihan berbasis komputer yang punya dampak pengaruh yang besar terhadap *digital marketing*. Berdasarkan permasalahan mitra, maka dosen sebagai pelaksana PKM dengan dibantu oleh 2 mahasiswa program studi sistem informasi, solusi untuk meningkatkan kemampuan desain untuk membuat desain-desain yang menarik. Dengan adanya peran mahasiswa program studi komputer diharapkan dapat membantu kelancaran proses pelatihan dan mempercepat pencapaian hasil tujuan kegiatan berupa transfer ilmu pengetahuan dan teknologi berupa pelatihan atau penyuluhan.

## **2. KERANGKA TEORI**

### **2.1 Desain Grafis**

Desain grafis lahir dari kebutuhan manusia akan komunikasi melalui bahasa visual sejak abad ke- 19 hingga jaman modern. Mulai dari penggunaan simbol-simbol sederhana sampai perangkat komputer yang canggih. Desain yang berakar dari senirupa murni yang kemudian berkembang menjadi fungsi Identifikasi, Informasi, Instruksi serta Promosi dan Presentasi. Sebagai akibat dari proses interaksinya dengan dunia seni, sosial budaya, industri dan perdagangan, maka berbagai corak atau style desain grafis semakin kaya dan berwarna-warni. Desain grafis yang merupakan bagian dari Desain Komunikasi Visual mulai berkembang dalam situasi yang saling mempengaruhi atau hubungan interelasi baik dalam gaya dalam desain grafis itu sendiri maupun dalam hubungannya dengan masyarakat. Sedangkan perkembangan desain grafis di Indonesia nampaknya masih akan terus tumbuh dan berkembang serta mempunyai prospek yang cerah dengan adanya Indonesia sudah masuk kedalam jaringan ekonomi global[1].

Desain kemasan dapat ditinjau dari dua sudut pandang - mengenai perancangan struktur kemasan dan terkait grafis untuk mendukung informasi yang disampaikan melalui kemasan. Sedangkan dari segi fungsi, kemasan memiliki dua fungsi utama. Pertama, kemasan produk berfungsi sebagai media untuk melindungi produk dari berbagai kemungkinan yang dapat menjadi penyebab timbulnya kerusakan produk seperti cuaca, sinar matahari, jatuh, tumpukan, kuman, serangga dan lain-lain. Kedua, kemasan juga berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi mengenai produk yang bersangkutan[2].

Desain grafis sering disebut Desain Komunikasi Visual (DKV) karena memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout, dan sebagainya dengan bantuan teknologi. Dalam beberapa kasus, istilah DKV dianggap lebih dapat menampung perkembangan desain grafis yang semakin luas, tidak terbatas pada penggunaan unsur-unsur grafis (visual). Meski demikian, istilah Desain Grafis (*Graphic Design*) masih sering digunakan. DKV dikategorikan sebagai commercial art karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis. Desain komunikasi visual merupakan salah satu bidang desain yang kegiatan perancangannya berkaitan dengan kepentingan penyebaran informasi/pesan melalui media visual atau rupa yang mempunyai tampilan yang komunikatif dan estetis[3].

## **2.2. Digital Marketing**

Saat ini teknologi informasi telah memasuki pasar utama dan dikembangkan sebagai *new wave technology*. *New wave technology* adalah teknologi yang memungkinkan konektivitas dan interaktivitas antar individu dan kelompok. *Digital marketing* adalah praktik pemasaran yang menerapkan saluran “distribusi *digital*” untuk menjangkau konsumen dengan cara yang efektif, personal dan *cost effective*. Kegiatan-kegiatan pemasaran dilakukan secara intensif menggunakan media komputer, baik melalui penawaran produk, pembayaran dan pengirimannya[4].

*Digital marketing* menjadi salah satu media yang sering digunakan oleh pelaku usaha karena kemampuan baru konsumen dalam mengikuti arus digitalisasi, beberapa perusahaan sedikit demi sedikit mulai meninggalkan model pemasaran konvensional/dan beralih ke pemasaran moderen. Dengan *digital marketing* komunikasi dan transaksi dapat dilakukan setiap waktu/*real time* dan bisa di akses ke seluruh dunia, seseorang juga dapat melihat berbagai barang melalui internet, sebagian besar informasi mengenai berbagai produk sudah tersedia di internet, kemudahan dalam pemesanan dan kemampuan konsumen dalam membandingkan satu produk dengan produk lainnya[5].

Digitalisasi UMKM merupakan salah satu upaya yang sedang dilakukan oleh pemerintah saat ini untuk menghadapi dampak negatif dari pandemi Covid-19. Hal tersebut Strategi Pemasaran UMKM di Masa Pandemi dilakukan agar menjadi peluang UMKM agar senantiasa turut beralih ke bisnis digital atau digital marketing. Dengan menerapkan digital marketing tentu UMKM tetap terus bisa beroperasi tanpa harus melakukan transaksi tatap muka. Apalagi di masa sekarang di saat pandemi dan di era *New Normal* ini kebanyakan masyarakat lebih memilih untuk berdiam diri di rumah dari pada menghabiskan waktu di luar rumah. Memilih untuk di rumah saja ternyata membuat masyarakat akan lebih sering lagi melakukan kegiatan bermedia sosial salah satunya adalah belanja *online*[6].

## **3. METODE PENELITIAN**

Sistem analisis pada pengabdian ini diawali dengan kegiatan wawancara dan observasi Pengumpulan data dilakukan pada Karang Taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok. Ada 3 metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu: pertama melakukan wawancara. Data dilakukan melalui tanya jawab langsung dengan pimpinan Karang Taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok. Kedua dokumen penelusuran data dilakukan dengan melihat dan mengikuti data yang diperoleh dan arsip lainnya. Ketiga penelitian kepustakaan dengan menggunakan teori kepustakaan jurnal yang berkaitan dengan objek *digital marketing*.

Pelatihan ini dilakukan selama satu hari, dalam kegiatan ini peserta akan mendapatkan materi dan penggunaan aplikasi desain grafis.. Dalam kegiatan pengabdian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut : 1. Survei dengan penentuan waktu dan tempat kegiatan pelaksanaan. 2. Mengundang peserta Karang Taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok 3. Penyampaian materi pelatihan 4. Praktik menggunakan Aplikasi desain grafis. Adapun Alat yang mendukung kegiatan ini di antaranya adalah : 1. Perangkat komputer / laptop, 2. *Infocus*, 3. Aplikasi desain grafis.

## **4. HASIL**

Pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yang dilakukan di Karang Taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok dengan peserta terdiri dari anggota karang taruna. Pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan kegiatan awal yaitu sambutan dari Ketua Karang Taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok, dijelaskan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pengaruh desain grafis terhadap *digital marketing*. Pada kegiatan inti, penyaji menyampaikan materinya tentang desain grafis dan aplikasinya, dilanjutkan dengan penggunaan aplikasi desain grafis dan pengaruhnya terhadap *digital marketing*.



**Gambar 1.** Penyampaian Materi dari Narasumber terhadap Peserta Penyuluhan



**Gambar 2.** Foto Bersama para Peserta Penyuluhan

Pemateri dalam kegiatan ini menjelaskan secara langsung pentingnya pengelolaan desain grafis. Dengan bantuan aplikasi desain grafis menggunakan komputer/laptop dapat memudahkan pekerjaan dalam menghasilkan produk disain. Hal ini bertujuan agar para peserta penyuluhan ini bisa memahami langsung dan bisa digunakan dalam pekerjaan mereka sehari-hari. Pada saat penyampaian materi ini langsung dilakukan diskusi dan tanya jawab untuk para peserta.

Adapun materi-materi yang telah disampaikan sebagai berikut:

a. Pengertian *Canva*

Sebelum lebih jauh membahas mengenai *canva*, maka peserta pengabdian harus memahami dulu apa yang dimaksud dengan *canva*. *Canva* adalah aplikasi desain yang menjembatani penggunaanya dalam urusan mendesain serta memudahkan pengguna dalam merancang berbagai jenis material kreatif secara *online*.

- b. Fitur *Canva*  
Fitur utama dan yang membuat jutaan orang menyukainya adalah ketersediaan template yang sangat beragam. Fitur yang disajikan sangat bervariasi, tinggal bagaimana kreativitas Anda dalam merancang gambar agar menarik.
- c. Menggunakan *Canva*  
Untuk menggunakan *canva*, maka Anda perlu mengakses <https://www.canva.com/> dari PC ataupun *smartphone* Anda.
- d. Desain Poster  
Untuk pengabdian saat ini, khusus membahas mengenai desain poster.  
Ada beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendesain poster pada *canva*.
  - 1) Buat akun *Canva* baru untuk mulai mendesain poster atau masuk menggunakan akun *google / facebook*.
  - 2) Pilih dari *galery / library template* yang dirancang oleh para professional
  - 3) Unggah foto Anda sendiri atau pilih dari lebih dari 1 juta stok gambar di *Canva*
  - 4) Perbaiki gambar, edit teks, atau tambah filter yang hingga menjadi desain yang Mengagumkan
  - 5) Simpan dan bagikan Cara Menambah Gambar/Logo
  - 6) Materi yang diberikan di rasa sangat bermanfaat bagi mitra pengabdian dalam hal ini adalah Karang Taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok Hal ini terlihat dari antusias peserta dalam mengikuti kegiatan.

## 5. KESIMPULAN

Penggunaan digital marketing sangat mempengaruhi penjualan suatu barang/jasa, Sehingga sebuah desain yang dibuat tentunya harus memiliki nilai khas dan pembeda dari para pesaing. Dengan adanya sebuah desain konten digital marketing yang bagus, mampu menggambarkan suatu kualitas dan kemampuan dari penjual terhadap produknya. Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ini dengan tema pengaruh desain grafis terhadap digital marketing dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi anggota Karang Taruna Aksara RW 17 Kelurahan Pancoran Mas – Depok. Dengan adanya pelatihan PKM ini diharapkan mampu mengelola produk hasil dari desain grafis dalam bisnis pada *digital marketing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. K. W. Dewojati, F. Bahasa, and U. Negeri, "DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN," 1986.
- [2] D. Jurusan and S. Rupa, "Peran desain grafis pada label dan kemasan produk makanan umkm," vol. IX, no. 2, pp. 127–136, 2015.
- [3] M. H. W. A, "Perancangan desain grafis promosi intako sidoarjo," vol. 04, pp. 502–508, 2016.
- [4] P. Produk, B. Pada, P. T. Dinar, and H. Surakarta, "No Title," pp. 144–151, 1967.
- [5] M. T. Febriyanto, D. Arisandi, M. T. Febriyanto, D. Arisandi, U. Universal, and M. Pemasaran, "Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Pada Era Masyarakat Ekonomi Asean," vol. 1, no. 2, pp. 61–76.
- [6] M. Soleh, H. H. Adinugraha, D. I. Masa, and P. Covid, "AmaNU : Jurnal Manajemen dan Ekonomi AmaNU : Jurnal Manajemen dan Ekonomi AmaNU : Jurnal Manajemen dan Ekonomi AmaNU : Jurnal Manajemen dan Ekonomi," vol. 5, no. 1, pp. 44–55, 2022.