
PELATIHAN DESAIN LOGO DAN KEMASAN PRODUK UMKM DI WILAYAH SEKARPURO KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG

Rini Agustina^{1*}, Yoyok Seby Dwanoko², Dodit Suprianto³

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kanjuruhan Malang

³Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Malang

*Email Korespondensi: riniagustina@unikama.ac.id

Submitted : 2 November 2020; *Revision* : 15 Februari 2021; *Accepted* : 18 Februari 2021

ABSTRAK

Industri 4.0 menawarkan kemajuan teknologi yang luar biasa dan sangat berpengaruh terhadap bisnis dan pemasaran. Desain produk sebagai alat bantu pemasaran saat ini berkembang pesat seiring dengan kebijakan pemerintah terkait peningkatan usaha mandiri masyarakat yang disebut UMKM. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas dari pelaku UMKM dan masyarakat setempat terkait pembuatan desain logo dan kemasan produk UMKM. Pelatihan ini dilakukan dalam rangka menjadikan produk UMKM lebih atraktif dan bisa meningkatkan minat pasar sekaligus sebagai branded produk. Dampak kegiatan ini adalah peserta pelaku UMKM mendapatkan edukasi untuk mendesain sendiri logo dan kemasan produknya, sehingga kemasan menjadi lebih menarik dan sesuai dengan tema dari produk yang akan dipasarkan. Manfaat dari kegiatan ini peserta mendapatkan pengetahuan tentang desain dan cara membuatnya dengan tools yang biasa dipergunakan dipercetakan sehingga memudahkan proses produksi dan sekaligus menekan biaya pembuatan desain di percetakan.

Kata kunci : Desain Logo, Desain Kemasan Produk, Corel Draw, UMKM

ABSTRACT

Industry 4.0 offers tremendous technological advances and has a huge impact on business and marketing. Product design as a marketing aid is currently developing rapidly in line with government policies regarding the improvement of community independent businesses called SMEs. The purpose of this activity is to increase the creativity of SMEs actors and local communities regarding the making of logo designs and packaging for SMEs products. This training was conducted in order to make SMEs products more attractive and to increase market interest as well as branded products. The impact of this activity is that SMEs participants get an education to design their own logos and product packaging so that the packaging becomes more attractive and in accordance with the theme of the product to be marketed. The benefit of this activity is that participants gain knowledge about design and how to make it with tools that are commonly used in printing to facilitate the production process and at the same time reduce the cost of making designs in printing.

Keywords : Logo Design, Packaging Design, Corel Draw, SMEs

PENDAHULUAN

Desain adalah bidang ilmu yang unik, yang beririsan dengan banyak ilmu. Dalam dunia pemasaran, desain merupakan pendukung atau bahkan menjadi yang utama dengan cara menarik perhatian target market sehingga mempengaruhi keputusan membeli produk. Brand, atau bahasa indonesianya jenama, bukanlah sekedar nama, simbol, dan logo melainkan semua yang ada di benak konsumen. Meskipun begitu, logo tetap memiliki peran yang penting karena adalah wajah dari suatu brand. Melalui logo, khalayak dapat mengenali suatu produk dan dapat mengaitkannya dengan asosiasi tertentu. Oleh sebab itu, terdapat pendapat bahwa logo harus merepresentasikan entitasnya. Logo sebagai bagian dari brand hendaknya berbeda dari yang lainnya. Beberapa penelitian ilmiah dilakukan

guna mengetahui logo yang baik. Salah satunya (Hasibuan, Lubis and Asih, 2020) memaparkan bagaimana logo yang baik yaitu logo sebaiknya mudah terbaca, terlihat jelas, koheren, mudah dimengerti, mudah diingat, tak lekang oleh waktu, dan sederhana sehingga mudah dikenali. Beberapa fungsi logo disebutkan juga oleh (Hasibuan, Lubis and Asih, 2020) yakni fungsi kontak yang mempertahankan kontak dengan publik; Fungsi penjelas; fungsi denotatif; Fungsi identifikasi; Fungsi signifikasi; Fungsi translasi; dan Fungsi estetis. Begitu kompleksnya bagaimana logo seharusnya terlihat secara visual, bagaimana hubungannya dengan brand-nya dan bagaimana dipersepsikan oleh khalayak menjadikan desain logo menarik untuk dikaji dan selalu masih perlu untuk diteliti.

Usaha Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan memiliki peranan yang sangat penting bagi pemerintahan Kabupaten Jepara, karena jumlahnya sangat banyak dan tersebar dimana-mana, serta dapat memberi kesempatan kerja yang potensial. Peranan UMKM tersebut menjadi bagian yang diutamakan dalam setiap perencanaan tahapan pembangunan pemerintah Kabupaten Jepara, namun demikian usaha pengembangan yang telah dilaksanakan masih belum memuaskan hasilnya, karena pada kenyataannya kemajuan UMKM sangat kecil dibandingkan dengan kemajuan yang sudah dicapai usaha besar. Padahal, UMKM memiliki banyak hal dalam keunggulan diantaranya inovasi dalam pengembangan produk, hubungan kemanusiaan yang akrab, menciptakan kesempatan kerja yang cukup banyak, dan mampu menyesuaikan pasar yang selalu berubah dengan cepat. Keunggulan-keunggulan inilah yang bisa digunakan untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat, karena semakin terbukanya pasar didalam negeri, merupakan ancaman bagi UMKM dengan semakin banyaknya barang dan jasa yang masuk dari luar dampak globalisasi. Oleh karena itu pembinaan dan pengembangan UMKM saat ini dirasakan semakin mendesak dan sangat strategis untuk mengangkat perekonomian rakyat, maka kemandirian UMKM dapat tercapai dimasa mendatang. Dengan berkembangnya perekonomian rakyat diharapkan dapat meningkatkan pendapatan masyarakat, membuka kesempatan kerja, dan memakmurkan masyarakat secara keseluruhan (Agustina, 2017; Agustina and Suprianto, 2019; Agustina, Suprianto and Rosalin, 2019).

Kemasan merupakan salah satu cara untuk mempromosikan suatu produk serta menarik minat konsumen untuk membeli, oleh karena itu kemasan harus sesuai dengan fungsi yang akan dibidik oleh para produsen (Harminingtyas, 2013). Kemasan produk merupakan bagian penting dalam sebuah pemasaran, karena kemasan bukan hanya berfungsi sebagai pembungkus produk, namun untuk menambah nilai jual suatu produk (Purnomo, Ardana and Handoko, 2013).

Sosialisasi di desa yang belum mengenal adanya internet sedikit mengalami kelambatan dibandingkan wilayah lainnya karena media penyebaran informasi yang masih bersifat kontekstual/ tertulis. Meskipun informasi tetap tersampaikan kepada warga tetapi hal ini menjadi kendala tersendiri apabila tidak ada SDM dan media untuk menyampaikan informasi. Media yang ada saat ini masih sangat sederhana dan kurang menarik, sehingga masyarakat tidak tertarik untuk membaca informasi yang telah dipasang atau ditempelkan pada papan pengumuman. Selain keterlambatan Informasi, hasil kegiatan desa juga tidak didokumentasi dengan baik sehingga perangkat desa dan warga sendiri tidak mengetahui hasil perkembangan dari kegiatan mereka yang telah dilakukan selama ini. Warga yang telah mengikuti kegiatan seringkali menanyakan hasil dari perkembangan program yang telah mereka kerjakan, tetapi tidak mendapatkan jawaban yang tepat karena kurangnya dokumentasi kegiatan tersebut.

Menyiasati hal tersebut perangkat desa dan pimpinan mencoba melakukan kreatifitas dengan mendesain media informasi untuk menarik minat warga agar mau membaca informasi yang disampaikan, serta melakukan pendokumentasian kegiatan warga dengan lebih baik. Kegiatan ini juga dilakukan untuk menggerakkan warga agar lebih kreatif dalam usaha mandiri dibidang desain. Desain yang diinginkan selain untuk menampilkan informasi juga digunakan untuk keperluan lain seperti pembuatan pamflet

lomba, kegiatan bazar, kegiatan posyandu, kegiatan karang taruna maupun kegiatan perayaan hari kemerdekaan dan perayaan keagamaan.

Menjawab permasalahan tersebut SDM dari perangkat desa perlu meningkatkan diri dengan berbagai macam cara baik melalui seminar, lokakarya, maupun pelatihan. Pada (Hasibuan and Hasibuan, 2016) mengatakan bahwa pelatihan adalah suatu usaha meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral pegawai sesuai kebutuhan pekerjaan atau jabatan melalui pelatihan. (Nurhadi, Santoso and Kasijanto, 2018) (Rivai, 2011) menyatakan pelatihan merupakan suatu proses pendidikan jangka pendek yang mempergunakan prosedur sistematis dan terorganisir dimana pegawai non manajerial mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis dalam tujuan terbatas.

Pelatihan sering dianggap sebagai aktivitas yang paling umum dan para pimpinan mendukung adanya pelatihan karena melalui pelatihan, para pekerja akan menjadi lebih trampil dan karenanya akan lebih produktif, Menurut (Rivai, 2011) pelatihan merupakan bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam relative singkat dengan metode yang mengutamakan praktik daripada teori. Hal ini juga diungkapkan oleh Caple dalam (Donni, 2014) yang menyatakan bahwa pelatihan merupakan upaya yang sistematis dan terencana untuk mengubah atau mengembangkan pengetahuan/ keterampilan/ sikap melalui pengalaman belajar dalam rangka meningkatkan efektivitas kinerja kegiatan atau berbagai kegiatan.

Pelatihan untuk membuat desain grafis menjadi hal yang dirasa sangat perlu untuk meningkatkan kreatifitas dari perangkat desa maupun warga masyarakat yang ikut terlibat dalam kegiatan secara Bersama-sama. Adapun tujuan umum dari pada pelatihan ini adalah:

- a. Mengembangkan keahlian perangkat desa dan warga masyarakat sehingga pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan lebih efektif.
- b. Mengembangkan sikap, sehingga menimbulkan kerja sama dengan teman-teman pegawai dan pimpinan. Desa Ngembal memiliki permasalahan tentang kurangnya kreatifitas dari perangkat desa dan warga dalam membuat media untuk menyampaikan informasi yang berasal dari pemerintah pusat, dan informasi kegiatan desa yang telah dilakukan dalam kurun waktu tertentu, serta kesulitan dalam hal pendokumentasian kegiatan tersebut. Solusi yang ditawarkan adalah memberikan Pelatihan pembuatan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dimana bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai proses dan hasil desain logo yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yakni studi pustaka, pelatihan, observasi. Melalui studi pustaka, diperoleh teori-teori terkait dan hasil penelitian sebelumnya. Kemudian dengan cara observasi dimana dilakukannya pengamatan pada produk, pengamatan pada desain logo sebelumnya dan pengamatan secara daring dimaksudkan untuk memperoleh data terkait dengan pemenuhan kriteria logo yang baik dan perancangannya. Penyelesaian masalah mitra adalah dengan pendampingan selama pelatihan pembuatan desain logo dan kemasan produk dengan menggunakan Corel Draw (Widiyanto, 2006).

Adapun langkah-langkah praktis yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Pendampingan kepada pelaku bisnis UMKM untuk melakukan kegiatan pelatihan yang sudah ditentukan. Pendampingan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas kegiatan Sumber Daya Manusia di wilayah desa Sekarpuro.
- b. Pembuatan desain logo dan kemasan produk dilaksanakan melalui kegiatan workshop. Hal ini diharapkan pelaku bisnis UMKM yang mengikuti pelatihan memahami tentang langkah-langkah pembuatan logo dan kemasan produk. Dalam workshop ini, diajarkan bagaimana menggunakan software sebagai alat untuk mendesain dan membuat logo

dan kemasan produk. Peserta diajarkan secara bertahap dimulai dengan pemahaman terhadap tools dan fungsi-fungsinya, kemudian diberikan contoh bagaimana medesain, dan membuat serta mengaplikasikan desain logo sederhana hingga ke desain yang lebih kompleks dan detail.

- c. Pelatihan ini dilakukan hingga menghasilkan karya individu dan bersama/ kelompok, yang nantinya hasil karya tersebut akan dicetak dan dipergunakan sebagai alat bantu pemasaran produk pelaku bisnis UMKM.

Adapun ringkasan dari permasalahan dan solusi yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Permasalahan, Solusi dan Metode Pemecahan Masalah

No	Permasalahan Mitra	Solusi	Metode
1	Warga kesulitan dalam mendesain logo dan kemasan produk.	Pelatihan mendesain logo dan kemasan dengan menggunakan Corel Draw.	Presentasi, Praktek Langsung, Diskusi
2	Logo yang ada sebelumnya didesain tukang cetak secara sederhana. Tanpa memperhatikan aspek artistik dan kebutuhan pemasaran.	Pelatihan membuat desain dengan menggunakan tool yang lebih sederhana dan menyajikannya dengan lebih menarik.	Presentasi, Praktek Langsung, Diskusi
3	Pelaku UMKM kurang memperhatikan produk dari sisi desain logo dan kemasan yang menyebabkan produk kurang dikenal dan berkembang	Pembuatan desain yang lebih atraktif dengan menambahkan beberapa objek gambar yang sesuai dengan topik informasi.	Presentasi, Praktek Langsung, Diskusi

Aktivitas dan jadwal Kegiatan

Pelatihan yang dilaksanakan selama 2 hari di Desa Sekarpuro yang dihadiri oleh 10 orang peserta yang terbagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap pertama dimulai pagi pukul 08.00 – 12.00 dan tahap kedua dimulai pada siang hari pukul 13.00-16.00. Pelatihan ini dimulai dengan pengenalan software Corel Draw hingga membuat desain logo dan kemasan produk. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Bulan September. Adapun tempat pelaksanaannya dilakukan di Kantor Desa Ngembal. Sedangkan materi yang akan disampaikan pada pelatihan ini adalah mendesain media informasi dan membuat fotonovela dengan menggunakan software Corel Draw. Adapun jadwal pelaksanaan dan rincian materi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan dan Materi Pelatihan

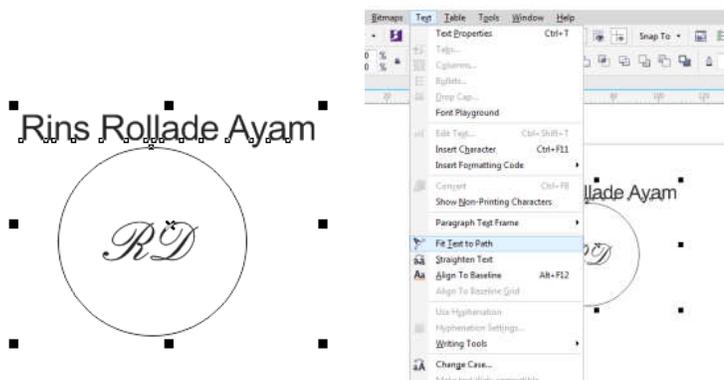
No	Materi	Pertemuan	
		1	2
A	Corel Draw		
	1. Pengertian dan Pengenalan Corel Draw		
	2. Pembuatan contoh desain logo		
	3. Pembuatan Desain Kemasan Produk		
B	Presentasi Hasil		
	1. Peserta menampilkan hasil karyanya		

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketercapaian program pendampingan SDM pengurus dan warga Desa Sekarpuro, Kabupten Malang dapat dilihat dari antusias peserta pelaku UMKM. Kehadiran pelaku UMKM dalam kegiatan ini 100%, yaitu dari 10 pelaku UMKM yang diseleksi oleh desa, yang rata2 selalu hadir dalam tiap sesi acara. Kegiatan pendampingan dalam pelatihan ini tentu saja untuk memudahkan peserta untuk membuat desain logo dan kemasan produk, sehingga mampu menarik minat konsumen.

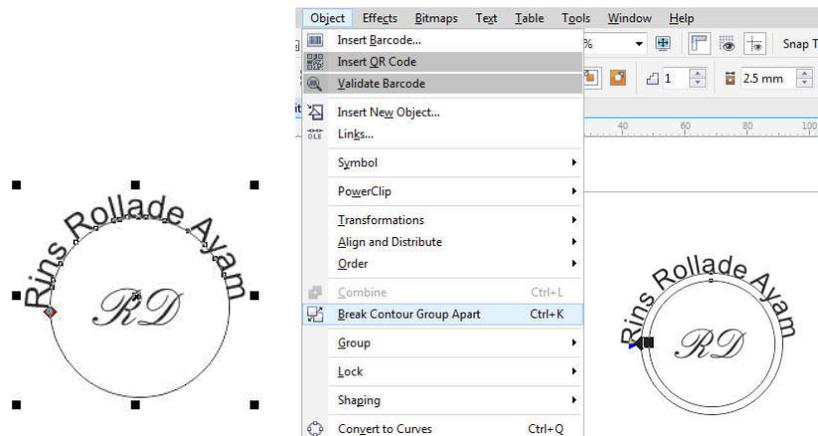
Adapun beberapa hasil yang dicapai pada kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Peningkatan pemahaman dan ketrampilan SDM desa ditunjukkan dengan kreatifitas para peserta dalam membuat desain media. Salah satu contoh desain logo yang dihasilkan.



Gambar 1. Proses Awal Desain Logo Produk UMKM

Gambar 1 merupakan salah satu proses inisiasi logo UMKM yang diperoleh berdasarkan keinginan dari pemilik produk dengan memberikan nama serta gambar sesuai produknya. Logo ini didesain dengan bentuk 2 dimensi untuk memudahkan proses cetak dan pengenalan produk. Produk juga didesain dengan warna yang sederhana tetapi cukup menarik bagi konsumen. Gambar 2 merupakan tahapan mengolah logo agar lebih terlihat solid dan mudah untuk dibaca. Gambar 3 merupakan contoh hasil akhir desain logo salah satu produk UMKM, dengan penggabungan gambar produk dan warna yang sederhana.

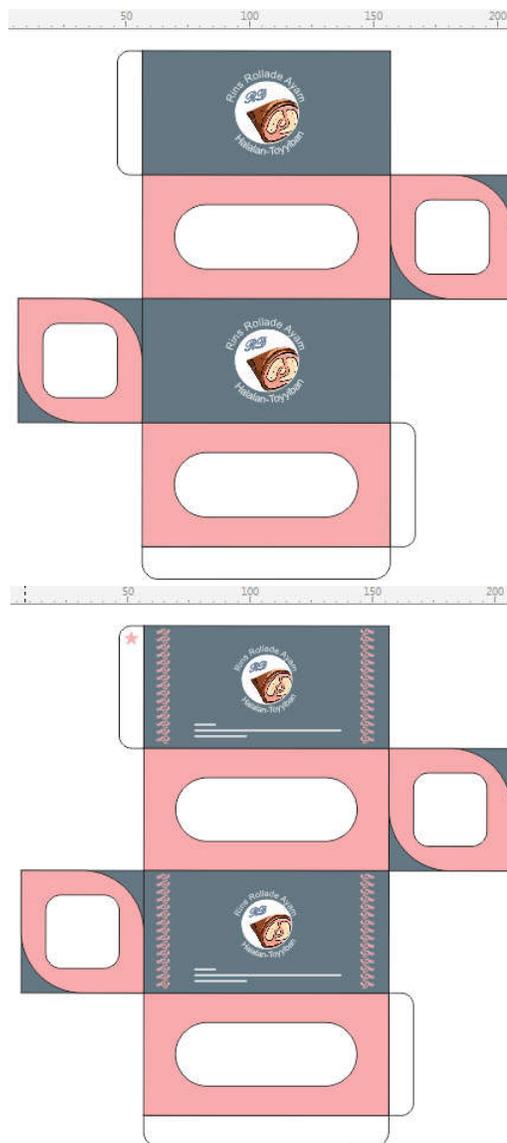


Gambar 2. Modifikasi Desain Logo Produk UMKM



Gambar 3. Hasil Akhir Logo Produk UMKM

- b. Pembuatan kemasan produk telah menghasilkan beberapa desain yang cukup menarik, pada Gambar 4 bisa dilihat contoh hasil desain dalam pelatihan.



Gambar 4. Contoh Desain Kemasan Produk UMKM

Gambar 4 merupakan contoh desain kemasan dari produk UMKM, dimana desain disesuaikan dengan ukuran produk dengan menambahkan aksesoris potongan kemasan berbentuk transparan agar produk bisa dilihat dengan mudah. Warna yang dipilih sedikit berbeda dengan warna dipasaran, disini peran pendamping lebih dominan untuk memberikan masukan dan ide kekinian dari kemasan, dengan tanpa menghilangkan kesederhanaan dari kemasan produk. Pemilik produk menginginkan desain kemasan dibuat lebih simple dan praktis untuk memudahkan proses packing sehari-hari.

c. Aktifitas Pelatihan

Berikut ini ditampilkan beberapa foto aktifitas pada saat pelatihan.



Gambar 5. Sesi Pengarahan dan Pelatihan Desain



Gambar 6. Sesi Pendampingan Pelatihan Desain

DAMPAK DAN MANFAAT

Dampak dari kegiatan ini adalah peserta pelatihan mendapatkan edukasi yang cukup untuk mendesain sendiri kemasan hasil produknya sehingga kemasan menjadi lebih menarik dan sesuai dengan tema dari produk yang akan dipasarkan. Kemampuan desain ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari peserta seperti misalnya mendesain pamflet produk, brosur, nota, kartu nama, dan sebagainya.

Sedangkan manfaat dari kegiatan ini peserta mendapatkan pengetahuan tentang desain dan cara membuatnya dengan tools yang biasa dipergunakan dipercetakan sehingga memudahkan percetakan untuk memproduksinya dan sekaligus menghemat biaya desain di percetakan. Kegiatan Pengabdian Masyarakat pada pendampingan pelaku UMKM di wilayah desa sekarpuro Kabupaten Malang, telah sukses dilaksanakan dan mendapat respon yang positif dari para peserta. Pelatihan serupa juga pernah dilakukan oleh (Agustina, 2017; Agustina & Suprianto, 2018; Agustina, Suprianto, & Rosalin, 2019), yang menyatakan bahwa Pelatihan dapat meningkatkan SDM peserta.

KESIMPULAN

Program pendampingan pelatihan ini menghasilkan desain logo dan kemasan produk yang dapat dijadikan sebagai identitas dari produk olahan pelaku UMKM. Selain itu pelatihan tersebut memberikan wawasan baru, menambah keterampilan peserta terkait desain dan menggunakan software corel draw sudah biasa dipergunakan dipercetakan. Pelatihan ini juga memberikan manfaat efektifitas waktu pengerjaan desain dan efisiensi dalam biaya desain yang dikeluarkan oleh pelaku UMKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sampaikan terimakasih kepada Jajaran pimpinan desa Sekarpuro, dan seluruh peserta pelatihan atas terselenggaranya kegiatan ini dengan lancar dan penuh suasana keakraban. Semoga dilain waktu bisa melanjutkan kerjasama dengan topik yang berbeda.

REFERENSI

- Agustina, R. (2017) 'Pelatihan Desain Grafis untuk Perangkat Desa dalam Rangka Peningkatan SDM di Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan Kab. Malang', *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 2(1).
- Agustina, R. and Suprianto, D. (2019) 'Pelatihan Jaringan Untuk Guru Dan Siswa SMK Al Kaaffah Kepanjen Kabupaten Malang', *Jurnal Aplikasi Dan Inovasi Ipteks SOLIDITAS*, 2(1), pp. 1-10. doi: 10.31328/js.v2i1.1282.
- Agustina, R., Suprianto, D. and Rosalin, S. (2019) 'Pelatihan Internet dan Program Microsoft Office untuk membantu administrasi di Kelurahan Merjosari Kecamatan Lowokwaru Kota Malang', *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), pp. 129-144.
- Donni, J. P. (2014) 'Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia', *Bandung: Alfabeta*.
- Harminingtyas, R. (2013) 'Analisis Fungsi Kemasan Produk Melalui Model View dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Produk Rokok Kretek Merek Dji Sam Soe di Kota Semarang', *Jurnal STIE Semarang*, 5(2), pp. 1-18.
- Hasibuan, A. Z., Lubis, A. J. and Asih, M. S. (2020) 'Pelatihan Desain Logo Bagi Remaja Masjid Al-Bayan', *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), pp. 27-30.
- Hasibuan, M. S. and Hasibuan, H. M. S. (2016) *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bumi Aksara.
- Nurhadi, Santoso and Kasijanto (2018) 'Peningkatan Kompetensi Mengajar Guru-Guru Paud di Wilayah Kecamatan Blimbing Kota Malang Dengan Pelatihan Komputer dan Multimedia', *Jurnal Aplikasi Dan Inovasi Ipteks SOLIDITAS*, 1(1), pp. 1-8. doi: 10.31328/js.v1i1.565.
- Purnomo, N. C., Ardana, I. and Handoko, C. T. (2013) 'Perancangan Kemasan dan Media Promosi Kue Gandjelrel Khas Kota Semarang', *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), p. 7.
- Rivai, V. (2011) 'Corporate Performance Management dari Teori ke Praktek', *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Widiyanto, R. (2006) 'Teknik Profesional Corel Draw X3', *Jakarta: PT. Elex Media Komputindo*.