

Penerapan Teknologi Informasi Desain Kemasan Produk Kripik dan Donat Desa Gedung Pekoun Kecamatan Lengkiti Kabupaten OKU

Destiarini ¹⁾; Abdul Rahman ²⁾; Azwar ³⁾; Lucyana ⁴⁾; Eka Rizki Mewinda ⁵⁾
^{1,2,3,4,5) Universitas Baturaja}

Email: ¹ destiariniubr@gmail.com; ² abdulrahman@ft.unbara.ac.id; ³ azwardaya1@gmail.com; ⁴ lucyana2584@gmail.com; ⁵ mewizq@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [01 Juni 2023]
Revised [28 Juni 2023]
Accepted [09 Juni 2023]

KEYWORDS

Desain Kemasan, Photoshop, Canva, UMKM

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Industri 4.0 menawarkan kemajuan teknologi yang luar biasa dan berdampak signifikan terhadap pelayanan lembaga masyarakat di tingkat desa. Saat ini sudah banyak perbaikan yang dilakukan di desa terkait pelayanan masyarakat, salah satunya adalah pelayanan teknologi dan informasi. Informasi pemerintah harus disampaikan kepada publik dengan cepat, karena informasi memiliki tanggal kedaluwarsa. Informasi yang disampaikan tentunya sangat bermanfaat bagi masyarakat desa, sehingga perlu dilakukan sosialisasi secara cepat dan tepat. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas perangkat desa dan warga masyarakat dalam membuat media. Pelatihan desain kemasan untuk menyampaikan informasi dan kegiatan desa lainnya untuk mempromosikan kegiatan tersebut. Pelatihan desain paket dinilai sangat diperlukan untuk meningkatkan kreativitas perangkat desa dan masyarakat yang mewakilinya. Solusi yang diusulkan adalah memberikan bantuan pelatihan desain grafis kemasan kepada warga Desa Gedung Pekoun Kecamatan Lengkit Kabupaten Ogan Kemering Ulu.

ABSTRACT

Industry 4.0 offers tremendous technological advances and has a significant impact on community institution services at the village level. Currently, many improvements have been made in the village related to community services, one of which is technology and information services. Government information must be made public quickly, as information has an expiration date. The information conveyed is certainly very useful for the village community, so it is necessary to do socialization quickly and precisely. The purpose of this activity is to increase the creativity of village officials and community members in making media. Packaging design training to convey information and other village activities to promote such activities. Package design training is considered very necessary to increase the creativity of village officials and the communities that represent them. The proposed solution is to provide packaging graphic design training assistance to residents of Gedung Pekoun Village, Lengkit District, Ogan Kemering Ulu Regency.

PENDAHULUAN

Desain adalah bidang ilmu yang unik, yang beririsan dengan banyak ilmu. Dalam dunia pemasaran, desain merupakan pendukung atau bahkan menjadi yang utama dengancara menarik perhatian target market sehingga mempengaruhi keputusan membeli produk. Brand, atau bahasa indonesianya nama, 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 bagiandari brand hendaknya berbeda dari yang lainnya. Beberapa penelitian ilmiah dilakukan guna mengetahui logo yang baik. Salah satunya 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 (Devi Novitasari, 2022) yakni fungsi kontak yang mempertahankan kontak dengan publik; Fungsi penjelas; fungsi denotatif; Fungsi identifikasi; Fungsi signifikasi; Fungsi translasi; dan Fungsiestetis. Begitu kompleksnya bagaimana logo seharusnya terlihat secara visual, bagaimana hubungannya dengan brandnya dan bagaimana dipersepsikan oleh khalayak menjadikan desain kemasan menarik untuk dikaji dan selalu masih perlu untuk diteliti. Usaha Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan memiliki peranan yang sangat penting bagi pemerintahan Kabupaten OKU, 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 OKU, 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 kerjaya 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 (B. S et al., 2021) (Sanjaya et al., 2021). 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 (Adriana Madya Marampa et al., 2023). Kemasan produk merupakan bagian penting dalam sebuah pemasaran, karena kemasan bukan hanya berfungsi sebagai pembungkus produk, namun untuk menambah nilai jual suatu produk (Juniawan et al., 2023). Sosialisasi di desa yang belum mengenal adanya internet sedikit mengalami kelambatan dibandingkan wilayah lainnya karena media penyebaran informasi yang masih bersifat kontekstual atau 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 reaktif 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 (Serevina et al., 2022) mengatakan bahwa pelatihan adalah suatu usaha meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral pegawai sesuai kebutuhan pekerjaan atau jabatan melalui pelatihan. (Soedarso et al., 2023; Tiawan et al., 2020) menyatakan pelatihan merupakan suatu proses pendidikan jangka pendek yang mempergunakan prosedur sistematis dan terorganisir dimana pegawai nonmanajerial 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 (Tiawan et al., 2020) 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 (Dasmawan et al., 2021) yang menyatakan bahwa pelatihan merupakan upaya yang sistematis dan terencana untuk mengubah atau mengembangkan pengetahuan atau keterampilan atau 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:

1. Mengembangkan keahlian perangkat desa dan warga masyarakat sehingga pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan lebih efektif.
2. Mengembangkan sikap, sehingga menimbulkan kerja sama dengan teman-teman pegawai dan pimpinan. Desa Gedung Pekoun 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 Desain Kemasan Untuk Warga Desa Gedung Pekoun, Kecamatan Lengkiti, Kabupaten OKU.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dimana bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai proses dan hasil desain kemasan yang dilakukan. 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 kemasan 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 kemasan dan kemasan produk dengan menggunakan Canva.

Adapun langkah-langkah praktis yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. 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 Gedung Pekoun.
2. Pembuatan desain kemasan 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 canva 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 mendesain, dan membuat serta mengaplikasikan desain kemasan sederhana hingga ke desain yang lebih kompleks dan detail.
3. 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Aktivitas

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

Kegiatan pengabdian dilakukan pada UMKM yang berada di Kabupaten OKU khususnya di Desa Gedung Pekoun, kegiatan ini merupakan bentuk luaran yang terintegrasi dengan mata kuliah desain grafis prodi Informatika. Mahasiswa dibekali dengan kemampuan desain grafis yang kemudian diimplementasikan kepada masyarakat dalam pembuatan logo dan kemasan. Proses tersebut melewati tahapan sebagai berikut;



Gamabr 1. Tahap Dalam Proses Pembuatan Logo Dan Kemasan

Berikut adalah proses pendampingan yang dilakukan :



Gambar 2. Sesi Pengarahan Pelatihan



Gambar 3. Sesi Tanya Jawab



Gambar 4. Hasil desain kemasan produk kripik

Penyelesaian Masalah

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 inidapat 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 dipercetakan. Kegiatan Pengabdian Masyarakat pada pendampingan pelaku UMKM diwilayah desa gedung pekoun Kabupaten OKU, telah sukses dilaksanakan dan mendapatrespon yang positif dari para peserta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program pendampingan pelatihan ini menghasilkan desain logo dan kemasan produkyang dapat dijadikan sebagai identitas dari produk olahan pelaku UMKM. Selain itu pelatihan tersebut memberikan wawasan baru, menambah keterampilan peserta terkait desain dan menggunakan Canva 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 seluruhpeserta pelatihan atas terselenggaranya kegiatan ini dengan lancer dan penuh suasanakeakraban. Semoga dilain waktu bisa melanjutkan kerjasama dengan topik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana Madya Marampa, Elisabeth Pali, & Isak Pasulu. (2023). Pengemasan Kluwek pada Kelurahan Tondok Iring Kabupaten Tana Toraja Sulawesi Selatan. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(1). <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i1.54>
- B. S, D. G., Natanael, F., Enrico, I. J., Maliki, L., & Valentino, T. (2021). DIGITAL MARKETING CALENDER UNTUK BISNIS KULINER: PENDAMPINGAN SOCIAL MEDIA INSTAGRAM @IniDapurMakwaw UNTUK KEBERLANGSUNGAN DI ERA NEW NORMAL. *Jurnal AKAL: Abdimas Dan Kearifan Lokal*, 2(1). <https://doi.org/10.25105/akal.v2i1.9037>
- Dasmawan, D., Afandi, K., Puspitasari, N. T., Anggreli, S., Damayanti, K., Ningrum, J. A., Rahmaniasan, V., & Nurholifah. (2021). Pelaksanaan Webinar Dengan Tema Implementasi Digital Marketing Dalam Menarik Minat Konsumen di Era Pandemi COVID-19 Khususnya di Desa Ketapang. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.35877/panrannuangku521>
- Devi Novitasari. (2022). *Apa Itu Logo? Pengertian dan Pentingnya Memiliki Logo (Lengkap)*. Makinrajin.Com.
- Juniawan, F. P., Sujono, Sylfania, D. Y., & Hamidah. (2023). Pembuatan Desain Kemasan Produk untuk Pemberdayaan Industri Rumah Tangga dengan Metode Participatory Learning and Action. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1).
- Sanjaya, A., Lisvia, L., Nursandy, F. L., & Nurlita, Y. S. (2021). Pemanfaatan Digital Marketing Dalam Memasarkan Produk di Masa Pandemi Covid-19. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(2). <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i2.6741>
- Serevina, V., Putri, A. D. C., Triana, H., & ... (2022). PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN PEMBELAJARAN FISIKA ABAD KE-21 UNTUK GURU-GURU MGMP FISIKA SE-JAKARTA TIMUR DI MAN 2 JAKARTA. *Jurnal Pengabdian*
- Soedarso, S., Utomo, C., Suryani, A., Endarko, E., & Ahmad, I. S. (2023). Peningkatan Pendapatan UMKM di Kabupaten Lumajang melalui Pendampingan Kemasan dan Pemasaran Produk. *Sewagati*, 7(3). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i3.466>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). PELATIHAN DESAIN GRAFIS

MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR.
BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(4). <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>