

Pelatihan Pembuatan Desain Kemasan, Logo, dan Brosur Produk Untuk Siswa SMKN 1 Koba

Fransiskus Panca Juniawan¹, Sujono², Dwi Yuny Sylfania³

^{1,3}Program Studi Teknik Informatika, STMIK Atma Luhur

²Program Studi Sistem Informasi, STMIK Atma Luhur

Jl. Jend. Sudirman, Selindung Baru, Pangkalpinang

e-mail: fransiskus.pj@atmaluhur.ac.id¹, sujono@atmaluhur.ac.id², dysylfania@atmaluhur.ac.id³

Abstrak

Lomba Kompetensi Siswa (LKS) SMK bidang desain grafis selalu menjadikan komponen penilaian berdasarkan kemasan, logo, dan brosur dari sebuah produk. SMKN 1 Koba merupakan salah satu SMKN yang juga berkeinginan untuk mengikuti dan menjuarai LKS Nasional ini. Namun permasalahannya adalah kurangnya sumber daya manusia yang berkompeten dalam mengikuti LKS ini. Untuk itu pelatihan pembuatan desain packaging, logo, dan brosur diadakan untuk memenuhi kebutuhannya. Kegiatan ini dilaksanakan dengan terdiri dari empat tahapan, yakni tahapan pra kegiatan, tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan pelatihan, dan tahapan evaluasi kegiatan. Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswi SMKN 1 Koba yang duduk di kelas X dan XI yang berjumlah 25 orang dengan didampingi langsung oleh guru Pembina desain grafisnya. Hasil dari kegiatan adalah meningkatnya kemampuan seluruh siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil survey kepuasan pengguna. Selain itu, dari rancangan desain yang dibuat, telah dinilai oleh guru Pembina dan memiliki peningkatan kualitas desain.

Kata kunci: *desain grafis, kemasan produk, logo, brosur*

Abstract

Student Vocational Competencies (LKS) of SMK in graphic design always makes assessment components based on packaging, logos, and brochures of a product. Vocational High School 1 Koba is one of the Vocational High Schools which also wants to participate in and win this National LKS. But the problem is the lack of competent human resources in joining this worksheet. For this reason, training on the design of packaging, logos and brochures was held to meet their needs. This activity is carried out by consisting of four stages, namely the pre-activity stage, the preparation phase, the implementation stage of the training, and the evaluation phase of the activity. This activity was followed by students of SMK 1 Koba who sit in class X and XI, amounting to 25 people, accompanied directly by the graphic design teacher. The result of the activity is an increase in the ability of all students. This is evidenced from the results of the user satisfaction survey. In addition, from the design designs that have been made, they have been assessed by the Trustees teacher and have improved design quality.

Keywords: *graphic design, product packaging, logo, brochure*

1. PENDAHULUAN

Desain grafis merupakan seni menggambar berbentuk 2 dimensional yang berupa ilustrasi suatu bentuk gambar 2 dimensi [1]. Desain grafis selalu dijadikan sebagai salah satu mata lomba dalam Lomba Kompetensi Siswa (LKS) yang rutin diadakan setiap tahunnya. LKS merupakan lomba yang diadakan di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk

meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran sehingga dapat bersaing untuk memasuki dunia kerja [2].

SMK Negeri 1 Koba merupakan SMK yang memiliki mata kejuruan desain grafis dan berpartisipasi dalam LKS 2019. Namun permasalahan yang ada adalah kurangnya kualitas dari sumber daya manusia yang akan mengikuti LKS. Untuk itu diadakan suatu pelatihan bertema desain grafis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembuatan kemasan, logo, dan brosur dari produk tertentu.

Telah dilakukan kegiatan serupa yang melakukan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan pemasaran kue kacang dengan bahan melinjo. Dengan menggunakan metode presentasi, demonstrasi, praktik, dan evaluasi didapat hasil berupa peningkatan ketrampilan dan kemampuan yang cukup signifikan [3]. Kemudian ada kegiatan pelatihan pengemasan produk wingko yang menggunakan metode penyampaian konsep dan pelatihan pembuatan logo dan kemasan. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan peserta, selain itu peserta juga menjadi memiliki logo dan kemasan menarik untuk produk wingkonya [4]. Salah satu PKM melakukan desain labelling kemasan produk kerupuk ikan di Desa Pesisir, Kecamatan Panarukan. Kegiatan dilakukan selama satu bulan dengan hasil kemasan dan label yang ekonomis dan peningkatan pengaturan manajemen usaha dari sisi keuangan dan pemasaran [5]. Peningkatan pemasaran menjadi tujuan dari kegiatan pengabdian improvisasi pembuatan kemasan wayang kulit babakan. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media promosi dan penjualan online. Selain itu juga diadakan pelatihan desain kemasan dengan model ceramah dan simulasi. Capaian keberhasilan program sebesar 50% dengan evaluasi pelaksanaan adalah peserta memahami materi yang diberikan [6]. Dilakukan analisis terhadap hasil pelatihan perancangan kemasan produk susu segar. Pelaksanaan pelatihan menggunakan tahapan seperti penjabaran materi seperti metode desain kemasan, jenis kemasan, dan lainnya. Analisis dilakukan dengan penyebaran kuesioner ke 57 responden dengan skala likert 1-5. Hasil evaluasi bahwa peserta merasa puas [7]. Selain itu juga terdapat pelatihan peningkatan daya saing produk melalui desain kemasan [8]. Dilaksanakan juga kegiatan pelatihan yang berfokus pada pembuatan desain dan label produk [9]-[10]-[11]-[12]-[13] dengan hasil meningkatnya pengetahuan dan kualitas produk.

2. TINJAUAN TEORI

2.1. LKS (*Lomba Kompetensi Siswa*)

LKS merupakan kompetisi tahunan antar siswa SMK sesuai dengan bidang keahlian di SMK masing-masing yang diadakan secara nasional. Para peserta merupakan siswa-siswi terbaik dari daerahnya masing-masing. Para pemenang per kategori akan diikutsertakan mewakili Indonesia dalam kompetisi keahlian tingkat ASEAN (ASEAN Skills). Jika lolos akan tampil di kompetisi keahlian tingkat dunia (World Skills International Competition) [14]. LKS memiliki 51 bidang lomba yang terdiri dari 2 bidang lomba daring dan 49 bidang lomba luring [15].

2.2. *Desain Grafis*

Desain grafis merupakan aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Desain dapat berupa periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, dan desain informasi [16]. Desain grafis dapat dibedakan menjadi kategori Printing, Web Desain, Film, Logo, Desain Produk, Kemasan, Merchandise, dan sebagainya [17].

2.3. *Kemasan*

Kemasan dapat digunakan sebagai pelindung produk dalam perjalanan dari produsen ke kemasan. Kemasan juga dapat dijadikan sebagai identitas produk yang lebih efektif dan alat komunikasi secara langsung sebagai daya pikat untuk menarik perhatian konsumen, selain itu juga untuk menekan biaya dan waktu [18].

2.4. Logo

Logo berarti pikiran atau penyajian atau tampilan nama, bentuk, seragam, tulisan, atau ciri khas perusahaan visual [19]. Logo harus mencerminkan jiwa atau kepribadian brand yang diwakilinya. Logo juga harus memiliki keunikan yang dapat membedakan suatu entitas dengan entitas lainnya [20].

2.5. Brosur

Brosur memiliki nilai atau manfaat yang besar dalam periklanan. Pembuatan brosur harus dapat menggambarkan produk yang diwakilinya. Brosur memiliki kriteria mudah di akses, jujur, memiliki roadmap, penggunaan bahasa yang baik, dan penggunaan kualitas gambar yang baik [21].

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan empat tahapan, yakni:

2.1 Tahapan Pra kegiatan

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan mitra kegiatan dan juga menyampaikan usulan, ide, dan juga solusi untuk penyelesaian masalahnya. Koordinasi dilakukan di tempat lokasi mitra yang juga dihadiri oleh pejabat-pejabat berkepentingan dari mitra, seperti Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, dan juga guru pendamping desain grafis yang bersangkutan. Koordinasi yang dilakukan juga mencakup hal jumlah peserta, *tool* dan spesifikasi peralatan yang digunakan, waktu dan tanggal kegiatan, konsep dan metode pelaksanaan, jumlah mahasiswa yang membantu pemateri, dan juga jumlah tutor pengajar.

2.2 Tahapan Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini dibuatlah materi atau bahan ajar yang digunakan untuk pelatihan, pengumpulan referensi desain kemasan, brosur, dan logo, dan pembuatan prototype desain kemasan dan logo.

2.3 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

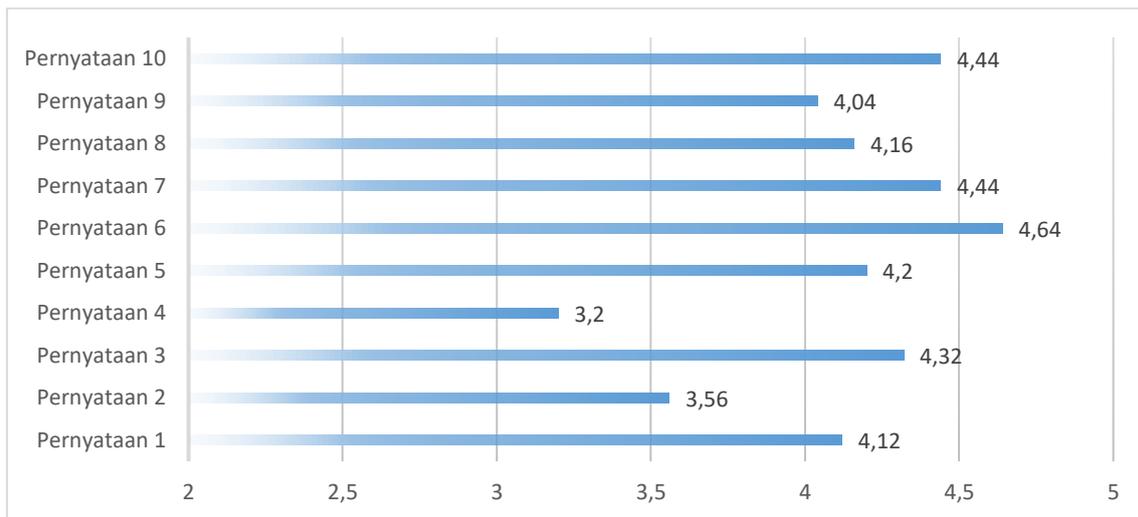
Tahapan ini merupakan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang ditandai dengan pemberian penjelasan dasar mengenai konsep dan teori desain grafis. Selanjutnya adalah praktik langsung pembuatan kemasan, logo, dan brosur. *Tool* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Selama praktik, peserta diminta untuk mendesain sendiri kemasan, brosur, dan logo sesuai yang diajarkan. Setelah selesai, barulah peserta diminta untuk membuat sendiri desain kemasan, logo, dan brosur sesuai dengan keinginan dan kreativitas mereka masing-masing.

2.4 Tahapan Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan dampak yang dirasakan peserta atas terselenggaranya kegiatan ini. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode survey. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada peserta, maka dihitung tingkat kepuasan mereka. Tabel 1 merupakan kuesioner berisi pernyataan kepada peserta yang dibagikan. Hasil dari kuesioner dapat dilihat di Gambar 1 yang dihitung dengan menggunakan Skala Likert berskala 1-5 dengan ketentuan nilai 1 berarti sangat tidak setuju dan nilai 5 sangat setuju.

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan
1	Lamanya pelatihan perlu disesuaikan dengan tujuan pelatihan agar sasarannya tercapai
2	Lamanya waktu pelaksanaan pelatihan tidak sesuai/relatif singkat dibanding materi pelatihan.
3	Materi pelatihan yang diberikan sangat sesuai dengan kebutuhan saya
4	Materi pelatihan yang diberikan belum pernah saya dapatkan pada pelatihan sebelumnya.
5	Saya merasakan akan manfaat Program Pelatihan yang saya ikuti dalam rangka meningkatkan kualitas dan produktivitas.
6	Kemampuan saya dalam melaksanakan tugas dirasakan masih perlu ditingkatkan, untuk itu perlu adanya pelatihan lanjutan.
7	Program Pelatihan sebaiknya dilaksanakan berkesinambungan
8	Metode Pelatihan yang digunakan sangat menentukan keberhasilan peserta pelatihan.
9	Instruktur/narasumber pelatihan menguasai dengan baik materi yang diajarkan.
10	Saya merasa tertarik untuk mempelajari lebih lanjut mengenai desain kemasan produk, logo, dan brosur



Gambar 1 Hasil Kuesioner

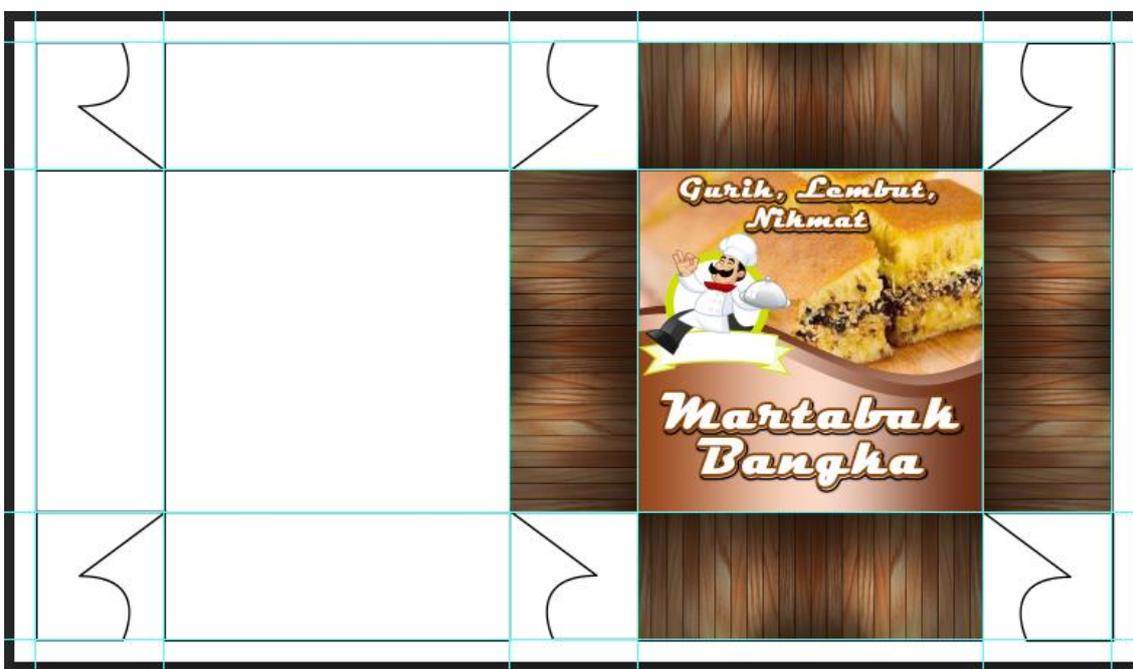


Gambar 2 Jenis Kelamin Peserta Pelatihan

4. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan pada tahapan pra kegiatan, yakni konsep pelatihan, materi pelatihan, dan durasi pelatihan. Pelatihan menggunakan *tool* Adobe Photoshop untuk pembuatan kemasan, brosur, dan logo produk. Kegiatan dilaksanakan dengan diikuti oleh 25 peserta dengan 16 peserta pria (64%) dan 9 peserta wanita (36%) seperti ditunjukkan pada Gambar 2.

Pada prosesnya, tim pengabdian membuat sebuah prototype desain kemasan yang akan diajarkan kepada peserta seperti ditunjukkan pada Gambar 3. Hasil jadi desain kemasan yang dibuat peserta kemudian dicetak dan dirakit oleh masing-masing peserta. Hal ini dilakukan agar peserta lebih memahami bentuk dan formasi dari desain kemasan yang mereka buat. Logo yang diajarkan kepada peserta ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 3 Desain Prototype Kemasan Produk yang diajarkan



Gambar 4 Logo Produk yang diajarkan

Kegiatan pelatihan ditampilkan sebagaimana Gambar 5 yang dilakukan di ruangan Laboratorium Multimedia SMKN 1 Koba dengan melibatkan 2 orang asisten pemateri.



Gambar 5 Suasana Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

5. KESIMPULAN

Rangkaian pelaksanaan kegiatan telah dilaksanakan dengan baik. Diikuti oleh 25 peserta yang didampingi langsung oleh Guru Pembina Desain Grafis-nya. Dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa:

- Pengetahuan dan kemampuan peserta telah meningkat dengan adanya penilaian kepuasan pengguna melalui survey dan penilaian dari Guru Pembina secara langsung.
- Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta (4,32).
- Para peserta merasakan manfaat dari adanya kegiatan ini (4,2)

Sedangkan untuk saran kegiatan selanjutnya para peserta berkeinginan agar adanya pelatihan selanjutnya (4,64) dan dilakukan secara berkesinambungan (4,44).

Untuk kegiatan selanjutnya yang merupakan tindak lanjut dari kegiatan ini, dapat melakukan survey pre-kegiatan dan post-kegiatan yang bertujuan untuk lebih mengetahui dampak dari kegiatan. Selain itu dapat juga dilakukan metode penilaian lain sehingga dampak kegiatan dapat diketahui secara bervariasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih Penulis ucapkan kepada SMKN 1 Koba yang telah menjadi mitra, dan STMIK Atma Luhur yang telah menjadi penyandang dana kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saputra, E., 2010, Pusat Apresiasi Desain Grafis di Yogyakarta, *Skripsi*, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik, Univ. Atma Jaya, Yogyakarta.
 - [2] Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2014, Lomba Kompetensi Siswa (LKS), <http://www.ditpskmmk.net>, diakses tgl 12 Oktober 2019.
 - [3] Anasrulloh, M., and Basiron, 2017, Pelatihan Pembuatan Kemasan (Packaging) Untuk Meningkatkan Pemasaran Produk Olahan Kue Kacang Emping Melinjo, *J-Adimas (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, vol. 5, no. 1, hal. 26-30.
 - [4] Legowo, H., Wulandari, R., and Oktyawati, D., 2017, Pelatihan Pengemasan Produk Wingko Ungu Hasil Produksi Kelompok Usaha Wingko Ungu Desa Banjararum, Kecamatan Kalibawang, Kabupaten Kulon Progo, *Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat*, vol. 1, no. 2, hal. 91-96.
 - [5] Puryantoro., 2017, PKM Desain Labelling Kemasan Kerupuk Ikan Pada Industri Kecil Menengah di Desa Pesisir Kecamatan Panarukan Kabupaten Situbondo, *Warta Pengabdian*, vol. 12, no. 1, hal. 233-238.
 - [6] Rini, E.S., Arini, N.W.S., and Novianti, K.D.P., 2018, Upaya Peningkatan Pemasaran Melalui Improvisasi Pembuatan Kemasan Wayang Kulit Babakan, *Widya Abhakti*, vol. 1, no. 1, hal. 76-80.
 - [7] Andriani, D.P., Oktavianty, O., Hamdala, I., and Aini, A.P.N., 2019, Analisis Hasil Pelatihan Perancangan Kemasan Untuk Meningkatkan Kualitas Pada Koperasi Dan Paguyuban Susu Segar, *Seminar Nasional Inovasi dan Aplikasi Teknologi di Industri 2019*, Malang, Februari 2019.
 - [8] Widyastuti, N.W., and Winangsih, R., 2018, Meningkatkan Daya Saing Produk Usaha Mikro Melalui Desain Kemasan Kelompok Usaha Produsen Dan Retailer Makanan “Kue Subuh”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, vol. 4, no. 1, hal. 17-25.
 - [9] Sagita, L., and Sari, M.W., 2019, Pelatihan Pembuatan Desain Dan Label Produk Lurik Kulit Di Panggungharjo Bantul, *Abdimas Dewantara*, vol. 2, no. 2, hal. 115-119.
 - [10] Zen, Z.H., Satriardi, Dermawan, D., Anggraini, D.A., Meirizha, N., and Yul, F.A., 2017, Pelatihan Desain Kemasan Produk Umkm Di Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, *Jurnal Pengabdian Untuk Mu negeRI*, vol. 1, no. 2, hal. 12-15.
 - [11] Fitri, D.A., and Mansur, 2018, Pelatihan Desain Dan Promosi Online Produk Kerupuk Ikan Dan Kerupuk Sagu Di Kuala Alam Kecamatan Bengkalis, *Batoboh Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, hal. 48-54.
 - [12] Rofieq, M., Poerwanto, A., and Budiyanto, H., 2017, Pelatihan Desain Kemasan Produk Untuk Umkm Kerajinan, Kuliner Dan Posdaya, *Jurnal Abdimas*, vol. 2, no. 2, hal. 1-6.
 - [13] Juniawan, F.P., Sujono., Hamidah., and Sylfania, D.Y., 2019, Pelatihan Desain Kemasan Bagi UKM Rumah Tangga di Bangka Barat, *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (Sindimas)*, Pontianak, Juli 2019.
 - [14] Utami, T., 2015, Pengaruh Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Terhadap Motivasi Belajar dan Peningkatan Kompetensi Siswa SMK Bidang Teknologi Informasi Se-Provinsi DIY,
-

Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Univ. Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

- [15] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018, Lomba Kompetensi Siswa (LKS) SMK Tahun 2018 Libatkan Negara-negara di ASEAN, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/05/lomba-kompetensi-siswa-lks-smk-tahun-2018-libatkan-negaranegara-di-asean>, diakses tgl 13 Oktober 2019.
 - [16] Suyanto, M., 2004, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*, Edisi I, Andi, Yogyakarta.
 - [17] Widya, L.A.D., and Darmawan, A.J., 2016, *Pengantar Desain Grafis*, Edisi I, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
 - [18] Mukhtar, S., and Nurif, M., 2015, Peranan Packaging Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Terhadap Konsumen, *Jurnal Sosial Humaniora*, vol. 8, no. 2, hal. 181-191.
 - [19] Anggoro., Linggar, M., 2001, *Teori Profesi Kehumasan*, Edisi I, Bumi Aksara, Jakarta.
 - [20] Oscario, A., 2013, Pentingnya Peran Logo Dalam Membangun Brand, *Jurnal Humaniora*, vol. 4, no. 1, hal.191-202.
 - [21] Sahara, S.F., 2017, Pelaksanaan Promosi Melalui Media Cetak Brosur Pada Obyek Wisata Balai Kerapatan Tinggi Kabupaten Siak, *JOM FISIP*, vol. 4, no. 2, hal.1-11.
-