

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN PROMOSI PRODUK PADA USAHA MIKRO KECIL MENENGAH (UMKM) PROPINSI JAWA TENGAH

Saifur Rohman Cholil¹, Vensy Vydia², Aria Hendrawan³

¹Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

²Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

³Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

Email: ¹cholil@usm.ac.id

Abstrak

Usaha Mikro kecil dan Menengah (UMKM) merupakan pemain utama dalam kegiatan perekonomian di Indonesia dan juga sebagai penggerak perekonomian. Pembangunan masa depan terletak pada kemampuan UMKM untuk berkembang secara mandiri. Pemberdayaan UMKM menjadi sangat penting dan strategis dalam mengantisipasi perekonomian terutama dalam memperkuat struktur perekonomian nasional. Desain merupakan salah satu kebutuhan wajib pada saat promosi. Desain grafis sendiri merupakan karya seni untuk berkomunikasi. Karya tersebut dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam bentuk visual. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Dinas Koperasi dan UMKM Provinsi Jawa Tengah, tersampaikan masih kurangnya pemahaman desain untuk promosi produk, selama ini promosi produk di media sosial hanya melalui foto produk. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan pengetahuan dan penguasaan aplikasi untuk membuat desain promosi produk masih sangat minim. Kegiatan ini dilakukan dengan metode pendampingan yang komprehensif kepada mitra melalui sosialisasi aplikasi Corel Draw, sehingga membantu mitra dalam praktek pembuatan desain promosi produk yang baik dan menarik. Output akhir yang dicapai dari kegiatan ini adalah peningkatan kemampuan mitra kerja dalam menggunakan komputer sebagai sarana pengembangan kreativitas di bidang desain grafis. Secara ilmiah, hasil akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah publikasi hasil pengabdian ini di jurnal layanan dan publikasi media massa.

Kata Kunci: Desain, Promosi, Produk, UMKM

PENDAHULUAN

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM), memiliki peran penting dalam perekonomian di Indonesia. Dibawah badan hukum Kementerian Koperasi dan UKM secara khusus sebagai wadah, dari UMKM yang bekerja bersama Koperasi tidak lain adalah sebagai wujud perhatian dan penyangga terhadap perekonomian rakyat kecil. UMKM mampu memberikan dampak secara langsung terhadap kehidupan masyarakat di sektor bawah (Wibowo, Arifin, & Sunarti, 2015).

Peranan UMKM sangat penting dalam pemerataan ekonomi masyarakat Indonesia yang

berbeda jauh dengan perusahaan besar. Dikarenakan UMKM memiliki lokasi diberbagai tempat tergantung dari para pelaku UMKM tersebut. Termasuk didaerah yang jauh dari jangkauan perkembangan zaman dan teknologi sekalipun. Peranan UMKM ini cukup besar pengaruhnya untuk pertumbuhan ekonomi di negara Indonesia, dikarenakan UMKM hadir sebagai sebuah solusi dari sistem perekonomian yang sehat dikarenakan UMKM merupakan salah satu sektor industri yang sama sekali tidak terkena dampak krisis global yang melanda dunia (Chrismardani, 2014).

Pertarungan produk tidak hanya melalui keunggulan kualitas dan teknologi yang canggih

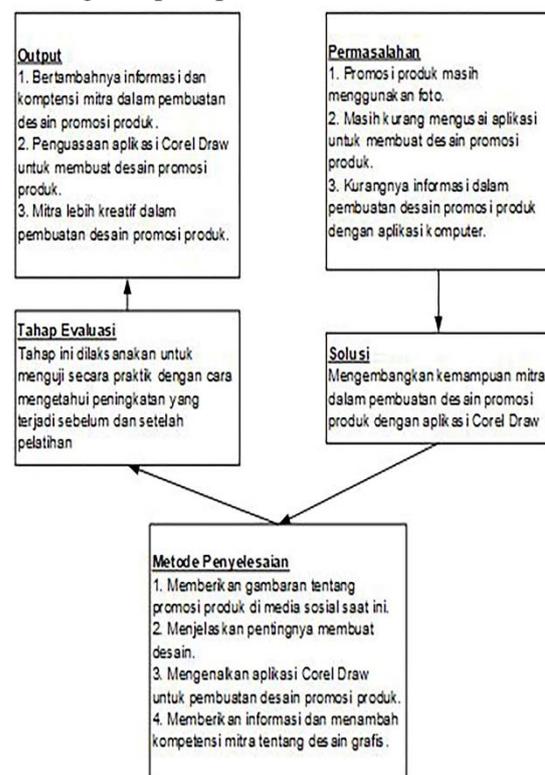
saja, namun juga pada usaha untuk mendapatkan nilai tambah yang lain kepada konsumen yaitu cara memperoleh emotional benefit, emotional benefit merupakan manfaat emosional yang didapatkan konsumen dengan menggunakan produk atau jasa. Salah satu cara untuk memperoleh emotional benefit adalah melalui desain promosi pemasaran produk melalui media sosial. Daya Tarik sebuah iklan desain promosi produk di media sosial tidak dapat terlepas dari pembuatannya yang menarik. Pengaruh dari desain promosi produk memegang peranan yang cukup penting dalam menarik minat konsumen dan meningkatkan daya jual suatu produk. Desain dari suatu produk memiliki berbagai karakteristik yang harus disesuaikan dengan target pasar (Cholil, Hidayati, & Khoirudin, 2020). Setiap kelas Konsumen mempunyai karakteristik tersendiri diantaranya seperti huruf, warna, bentuk, grafis, merek, ilustrasi serta tata letak desain akan berbeda dari setiap kelas konsumen. Desain keemasan yang baik dari sebuah produk harus dapat tersampaikan dan dimengerti konsumen melalui visual desain tersebut.

Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengelolaan ruang (Suparno, 2016). Desain menjadi salah satu syarat yang wajib saat melakukan sebuah promosi produk dikarenakan teknik copywriting dengan desain dapat berkolaborasi untuk menarik minat konsumen. Artinya promosi produk bukan hanya sekedar bagaimana membuat kata-kata dan judul yang menarik (Hendratman, 2008). Namun juga tentang menarik minat konsumen melalui kekuatan desain visual. Desain grafis merupakan karya seni yang mampu untuk berkomunikasi. Karya tersebut dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi ke dalam bentuk visual. Hal tersebut yang menjadi permasalahan UMKM di propinsi Jawa Tengah dikarenakan belum adanya sosialisasi tentang peningkatan desain promosi produk, untuk mengajarkan para pelaku UMKM untuk bisa berkreasi dengan desain grafis agar bisa mengembangkan promosi produk menjadi lebih baik dan menarik (Rustan, 2009). Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pihak Dinas Koperasi dan UMKM Propinsi Jawa Tengah disampaikan bahwa masih kurangnya pemahaman desain untuk promosi produk, promosi produk yang dilakukan selama ini

di media sosial hanya melalui foto produk tersebut saja dan terdapatnya persepsi terhadap tingkat kemampuan dalam mempelajari penggunaan teknologi, para pelaku UMKM cenderung merasa kurang memiliki kemampuan untuk mempelajari perangkat komputer dan software aplikasinya. Hal ini terjadi karena keterbatasan pengetahuan, penguasaan perangkat komputer dan aplikasi serta faktor kemampuan finansial untuk mengikuti kursus-kursus dan kesempatan mengikuti pelatihan-pelatihan terkait masih sangat minim (Fitriasari, Rosalia, & Anzani, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Kerangka konsep metode pemecahan masalah yang pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dibuat bagan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka konsep pemecahan masalah

Gambar 1 menjelaskan tentang kerangka konsep pemecahan masalah peserta UMKM di propinsi Jawa Tengah yang berisi tentang Permasalahan yaitu masalah yang ada pada UMKM, Solusi yaitu cara menyelesaikan permasalahan yang ada pada UMKM, kerangka konsep penyelesaian yaitu menyelesaikan masalah yang ada pada UMKM, Evaluasi yaitu hasil dari praktik peserta pelatihan dan Output yaitu hasil yang diperoleh setelah pelatihan selesai.

Metode pemecahan masalah pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini ditunjukkan seperti pada Gambar 2.

PERMASALAHAN	SOLUSI	TEKNOLOGI YANG DITERAPKAN
<ul style="list-style-type: none"> • Promosi produk masih menggunakan foto • Masih kurang menguasai aplikasi untuk membuat desain promosi produk • Kurangnya informasi dalam pembuatan desain promosi produk dengan aplikasi komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan dan ceramah pengenalan desain grafis, manfaat desain grafis untuk promosi produk • Praktek penggunaan aplikasi Corel Draw untuk membuat desain promosi produk 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi Corel Draw untuk membuat desain promosi produk

Gambar 2 menjelaskan tentang Metode pemecahan masalah yang akan dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu permasalahan, solusi dan teknologi yang diterapkan.

Metode yang digunakan dalam pengabdian terhadap masyarakat ini disesuaikan untuk memfasilitasi masyarakat dalam masalah yang terkait tentang kemampuan finansial dan pelatihan desain menggunakan teknologi masih sangat rendah, sehingga pengetahuan tentang teknologi dan desain grafis untuk media promosi masih belum dipelajari. Metode yang akan dilakukan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah ini berisi tentang penyuluhan atau sosialisasi terhadap peserta pelatihan UMKM propinsi jawa tengah, dan diyakini bisa membantu mengembangkan dan mengkreasikan serta meningkatkan keterampilan peserta pelatihan UMKM. Materi yang akan diberikan adalah tentang teknologi, terutama desain grafis menggunakan Aplikasi Corel Draw (Agung, 2018).

PELAKSANAAN

Peserta dari kegiatan ini adalah 15 orang yang berasal dari pelaku UMKM Propinsi Jawa Tengah. Adapun syarat untuk menjadi peserta adalah :

1. Peserta adalah pelaku UMKM Propinsi Jawa Tengah.
2. Peserta bersedia mengikuti kegiatan dari awal sampai dengan selesai yaitu selama 4 jam.

Kegiatan pelatihan ini bertempat di laboratorium komputer Universitas Semarang. Sebelum dimulai,

kegiatan praktikum diawali dengan penjelasan desain grafis khususnya untuk promosi produk. Masing-masing peserta menggunakan 1 unit komputer selama praktik berlangsung dan diberikan modul untuk memudahkan dalam proses praktikum (Nurussaniah, et al., 2020). Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah 4 (empat) jam, adapun materi yang disampaikan pada saat pelatihan ditunjukkan oleh Tabel 1.

Tabel 1. Materi Pelatihan

No	Waktu	Materi Pelatihan
1	30 menit	Pengenalan dasar desain grafis untuk promosi produk
2	30 menit	Pengenalan aplikasi corel draw
3	150 menit	Pelatihan pembuatan desain grafis untuk promosi produk
4	30 menit	Evaluasi keseluruhan desain yang telah dibuat

Materi pertama yaitu pengenalan dasar desain grafis untuk promosi produk, peserta yang terdiri dari UMKM Propinsi Jawa Tengah diberikan informasi dan penjelasan tentang desain yang baik dan menarik untuk promosi produk sehingga bisa meningkatkan penjualan. Salah satu aplikasi yang terkenal dalam membuat desain adalah corel draw. Aplikasi ini dipilih karena banyak digunakan desainer profesional untuk membuat sebuah desain. Alasan yang lain karena aplikasi ini mudah digunakan dan banyak fasilitas untuk membuat desain.

Materi pelatihan selanjutnya adalah pengenalan aplikasi corel draw yang terdiri dari fungsi menu, fungsi toolbox yang digunakan untuk mendesain, pengenalan lembar kerja, teknik seleksi, palet warna dan beberapa tombol shortcut pada aplikasi corel draw (Madcoms, 2013). Tujuan dari pengenalan ini supaya peserta memahami dan terbiasa dengan aplikasi tersebut.

Selanjutnya dilakukan pelatihan pembuatan desain grafis untuk promosi produk. Dimulai dari menentukan ukuran lembar kerja untuk disesuaikan dengan ukuran posting media sosial, pemilihan warna dan kombinasinya, penempatan gambar dan pengaturan teks. Peserta melakukan praktik sesuai dengan modul yang telah diberikan dan dipandu oleh instruktur.

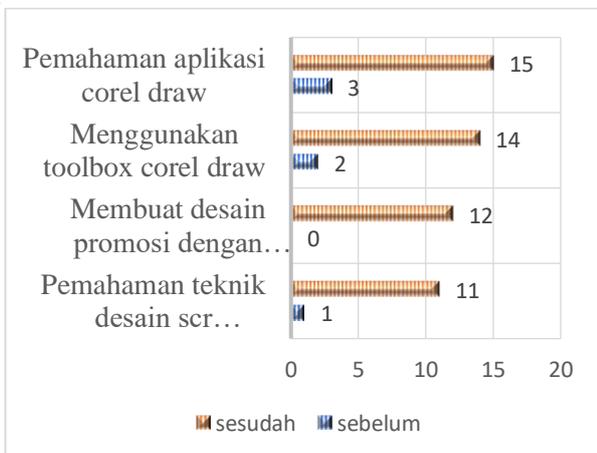
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan luaran yang dicapai dalam pelaksanaan kegiatan ditunjukkan seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Peserta dilatih membuat desain promosi produk

Evaluasi keseluruhan desain yang dibuat dan keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan diakhir kegiatan. Keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif para peserta pelatihan melalui evaluasi materi dan praktik yang telah diikuti, serta kuisioner yang diisi pula oleh peserta pelatihan. Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam pemahaman pembuatan desain promosi produk. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk membuat desain promosi produk yang baik dan menarik (Mege, Werdani, & Kurniawati). Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dari peserta dapat dilihat grafiknya pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta

Pada Gambar 4 terlihat bahwa peningkatan pemahaman peserta dari sebelum dilakukannya pelatihan dan sesudah dilakukannya pelatihan secara keseluruhan terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Adanya peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta antusias dan keseriusan terhadap pelatihan yang diikuti. Selain itu terjadi peningkatan kompetensi dari peserta tentang pemahaman pembuatan desain promosi produk.

Luaran yang dihasilkan adalah terpublikasinya kegiatan yang telah dilaksanakan. Terbit di media online suaramerdeka.com dan jateng.tribunnews.com yang disajikan seperti pada Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 5. Terpublikasinya kegiatan pelatihan di suaramerdeka.com

Berikut alamat link berita : <https://www.suaramerdeka.com/regional/semarang/247936-dosen-dan-mahasiswa-usm-beri-pelatihan-desain-promosi-produk>



Gambar 6. Terpublikasinya kegiatan pelatihan di tribunnnews.com

Berikut alamat link berita :
<https://jateng.tribunnnews.com/2020/11/25/dosen-usm-beri-pelatihan-desain-bagi-pelaku-umkm-di-jawa-tengah>.

KESIMPULAN DAN SARAN

Peserta pelatihan yang terdiri dari pelaku UMKM Propinsi Jawa Tengah telah mendapatkan pelatihan membuat desain promosi produk dengan menggunakan aplikasi corel draw. Peserta pelatihan telah mendapatkan manfaat tentang pengenalan desain promosi produk, pengenalan aplikasi corel draw dan cara membuat desain promosi produk. Hampir seluruh peserta pelatihan memberikan tanggapan positif selama pelatihan berlangsung. Hasil dari pelatihan terjadi peningkatan pemahaman, kemahiran menggunakan aplikasi corel draw dan ketrampilan membuat desain promosi produk. Pengenalan pembuatan desain promosi produk dengan menggunakan aplikasi corel draw sebaiknya bisa berkelanjutan dengan peserta lain yang belum dapat pelatihan ini. Selain itu perlu adanya pelatihan lanjutan supaya lebih mahir dalam menggunakan aplikasi corel draw untuk desain. Perlu adanya

penambahan materi untuk desain logo perusahaan atau logo UMKM yang menarik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Semarang atas sumber dana pengabdian kepada masyarakat dengan nomor kontrak : 145/USM.H7.LPPM/N/2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. (2018). 101 Tip & Trik Corel Draw 2018. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Cholil, S. R., Hidayati, N., & Khoirudin. (2020). Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis dengan Corel Draw Pada Siswa Ma Al-Wathoniyyah Semarang. Semarang: Tematik.
- Chrismardani, Y. (2014). KOMUNIKASI PEMASARAN TERPADU : IMPLEMENTASI UNTUK UMKM. Madura: Jurnal NeO-Bis Volume 8, No. 2, Desember 2014 .
- Fitriasari, N. S., Rosalia, A. A., & Anzani, L. (2020). Website E-Commerce sebagai Media Promosi Penjualan Pengolahan Hasil Laut Kelompok Istri- Istri Nelayan di Karangantu. Bogor: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat.
- Hendratman, H. (2008). Tips n Trix Computer Graphics Design. Bandung: Bandung Informatika.
- Madcoms. (2013). Panduan Belajar Corel Draw Graphics Suite X6. Yogyakarta: Andi-Yogyakarta.
- Mege, S. R., Werdani, R. E., & Kurniawati, N. I. (t.thn.). Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat.
- Nurussaniah, Anita, Boisandi, Saputri, D. F., Sukadi, E., Sari, I. N., . . . Wahyudi. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis ICT bagi Guru di Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat. Pontianak: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat.
- Rustan, S. (2009). Mendesain Logo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suparno, M. S. (2016). Kreasi Desain Grafis Inovatif dengan Corel Draw. Jakarta: PT Elex Media Computindo.
- Wibowo , D. H., Arifin , Z., & Sunarti. (2015). Analisis Strategi Pemasaran Untuk Meningkatkan Daya Saing UMKM (Studi Pada Batik Di Jeng Solo). Malang: Jurnal Administrasi Bisnis.