

PEMBINAAN MASYARAKAT DENGAN PELATIHAN APLIKASI DESIGN PRODUK DALAM PENINGKATAN PEMASARAN DAN INDUSTRI KREATIF

*Community Development with Product Design Application
Training in Improving Marketing and Creative Industries*

Alfannisa Annurrallah Fajrin

Universitas Putera Batam, Batam, Indonesia
e-mail: alfannisa@puterabatam.ac.id

Erlin Elisa

Universitas Putera Batam, Batam, Indonesia
e-mail: elin210110@gmail.com

Abstract

In a business, personal branding is an important thing to attract consumers. One effort to attract consumer attention is to create a unique and attractive product design. In addition to physical marketing, in the creative industry world, utilizing advertising via the web or social media is very helpful in finding customers, of course with an attractive appearance. With a good product design, it will influence consumers to buy a product. That is why product design is one of the important sub-sectors of the creative economy. One of them is Delico, a creative industry built by young millennials in Batam. At the beginning of its establishment, Delico was still unable to attract the attention of consumers because it had a product design that was not so good because it still used applications that were not specifically for design. In making a design, brand owners cannot just do it. Product design must be adjusted to the target market being targeted. Customers must have their own characters, from color, graphics, illustrations to design layout. This is what makes the prospect of this service to help this business sector increasingly attract customers or consumers by mastering one of the design applications.

Keywords—*Bussines, Creative Industry, Design, Technology*

1. PENDAHULUAN

Dunia industri kreatif semakin hari semakin berkembang, berbagai macam alat bantu kerja atau peralatan kerja telah banyak diciptakan dengan satu tujuan yaitu mempermudah pekerjaan. Banyak dari alat bantu kerja tersebut sulit untuk dipelajari atau dimanfaatkan dalam dunia kerja, atau ada juga alat bantu kerja tersebut sangat mudah untuk dipelajari, hal ini jelas bergantung kepada sumberdaya manusia yang ada dilingkungan peralatan kerja tersebut. Bagi yang bisa memanfaatkan dengan baik makasemua pekerjaan yang dilakukan akan

terasa lebih mudah dan lebih cepat diselesaikan dibandingkan dengan sebelum adanya alat bantu berupa peralatan tersebut.

Daya tarik suatu produk tidak dapat terlepas dari kemasannya karena kemasan merupakan pemicu utama yang langsung berhadapan dengan konsumen. Oleh karena itu, kemasan harus dapat memengaruhi konsumen untuk memberikan respon yang positif, yaitu membeli produk. Desain kemasan produk memang memegang pengaruh yang cukup penting dalam upaya menarik minat pembeli dan meningkatkan penjualan suatu produk. Itulah mengapa para pebisnis saat ini harus mulai memperhatikan kemasan untuk menambah nilai jual. Apalagi jika produk yang dipasarkan semakin banyak jumlah dan jenisnya sehingga membutuhkan pembeda antara satu produk dengan produk lainnya. Salah satu pembeda yang dimaksud adalah kemasan dan desainnya. Desain produk harus disesuaikan dengan target pasar yang akan dibidik. Setiap kelas konsumen memiliki karakteristik sendiri. Mulai dari bentuk, warna, grafis, merek, ilustrasi, huruf serta tata letak desain akan berbeda di setiap kelas konsumen. Itulah mengapa desain kemasan harus disesuaikan. Desain kemasan yang baik dari sebuah produk harus dapat tersampaikan dan dimengerti konsumen hanya melalui visual desainer tersebut.

Personal branding merupakan sebuah proses membangun dan menjaga persepsi di mata masyarakat demi mencapai citra positif. Persepsi yang dibangun dan ditampilkan pun beragam, mulai dari kepribadian, keahlian, dan lain sebagainya. Banyak manfaat yang akan didapatkan ketika sebuah bisnis memiliki personal branding yang sudah dikenal oleh masyarakat. Beberapa pelaku usaha dan sumber daya manusia yang berkaitan dengan bisnis, tidak semuanya yang memahami bagaimana cara menggunakan software atau aplikasi design. Selain itu juga belum begitu memahami bagaimana membuat “nilai lebih” untuk produk serta membangun personal branding dalam sebuah bisnis, maka dari itu tim pengabdian akan memberikan materi dalam bentuk pelatihan bagi pihak yang terkait.

Seperti kita ketahui cara kerja dari beberapa aplikasi design sangat ideal digunakan untuk pengelolaan design produk baik logo ataupun menu. Dan pada saat sekarang Adobe Illustrator sangat populer dikalangan para perancang produk, lebih dari 90% kreatif profesional di seluruh dunia menggunakan aplikasi ini. Bagi seorang desainer, menguasai aplikasi untuk memanipulasi grafik secara digital adalah hal yang wajib. Pada umumnya, ada dua software yang sering digunakan untuk mendesain, yakni Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Tapi dalam membuat logo Adobe Illustrator lebih bagus karena berbasis vektor.

Di era globalisasi seperti sekarang di manasituasi persaingan dalam pasar semakin tajam, “estetika” dapat berfungsi sebagai suatu “perangkap emosional” yang sangat ampuh untuk menarik perhatian para pembeli atau konsumen. Pertarungan produk tidak lagi terbatas pada keunggulan kualitas atau teknologi canggih saja, tetapi juga pada usaha untuk mendapatkan nilai tambah untuk memberikan emotional benefit kepada para konsumen. Salah satu usaha yang dapat ditempuh untuk menghadapinya adalah melalui desain produk.

2. METODE

Analisa SWOT itu sendiri dapat didefinisikan dengan suatu identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi sebuah bisnis. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), akan tetapi secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threats*). Ada beberapa tahapan dan langkah yang mesti ditempuh dalam melakukan analisis SWOT,

antara lain: Langkah pertama, identifikasi kelemahan (internal) dan ancaman (eksternal, globalisasi) yang paling urgen untuk diatasi secara umum pada semua komponen pendidikan. Langkah kedua, identifikasi kekuatan (internal) dan peluang (eksternal) yang diperkirakan cocok untuk mengatasi kelemahan dan ancaman yang telah diidentifikasi pada langkah pertama. Langkah ketiga, lakukan analisis SWOT lanjutan setelah diketahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam konteks sistem manajemen pendidikan. Langkah keempat, rumuskan strategi-strategi yang direkomendasikan untuk menangani kelemahan dan ancaman, termasuk pemecahan masalah, perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Langkah kelima, tentukan prioritas penanganan kelemahan dan ancaman itu, dan disusun suatu rencana tindakan untuk melaksanakan program penanganan.

Untuk metode pelaksanaan kegiatan pembinaan sendiri ada beberapa hal yang perlu dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pendataan peserta pembinaan terhadap kemampuan dan pemahaman yang mereka punya tentang aplikasi design produk ini.
2. Dilakukan pemaparan materi oleh Ketua Pengabdian dilanjutkan dengan istirahat sambil ramah tamah dengan peserta pembinaan pada owner dan karyawan di Delico.
3. Melakukan evaluasi timbal balik atas hasil yang diharapkan dalam hal ini adalah melakukan penilaian terhadap contoh-contoh design produk yang dirancang.
4. Literatur Pustaka sebagai acuan materi yang digunakan selama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Dengan analisis SWOT tersebut diharapkan pelaku bisnis/usaha dapat melakukan langkah-langkah strategis. Strategi adalah suatu cara dimana organisasi atau lembaga akan mencapai tujuannya, sesuai dengan peluang-peluang dan ancaman-ancaman lingkungan eksternal yang dihadapi, serta sumber daya dan kemampuan internal. Setelah melakukan analisis SWOT, berikutnya adalah melakukan langkah-langkah strategis sebagaimana dapat dibagikan sebagai berikut:

a) *Strength* (Kekuatan)

Meningkatnya pemahaman dan pengetahuan dari owner Delico dan karyawannya berkaitan aplikasi design produk, sehingga bisa melakukan pengembangan baik fisik ataupun non fisik.

b) *Weakness* (Kelemahan)

Belum banyaknya pengetahuan tentang aplikasi design produk dari pihak UMKM Delico ini yang membuat bisnis ini tidak begitu menarik bagi pelanggan.

c) *Opportunity* (Peluang)

Aplikasi design produk akan sangat membantu dan memberi peluang bagi UMKM Delico agar menciptakan suatu tampilan yang menarik dan menguntungkan.

d) *Treath* (Ancaman)

Kemajuan teknologi yang cepat dapat membuat aplikasi atau produk menjadi usang. Akan menjadi sebuah masalah jika tidak bisa beradaptasi dengan teknologi dan tren yang terbaru sesuai zamannya serta target pasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan pada pada UMKM Delico yang berada di di Pasir Putih, Sadai, Bengkong, Kepulauan Riau, diharapkan dapat memberikan dampak yang positif kepada para peserta itu sendiri dan juga kepada tim dosen yang melakukan pelatihan, atau secara rinci hasil yang ingin dicapai dari pelaksanaan pelatihan tersebut dapat diuraikan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman bagi para pelaku usaha untuk menggunakan aplikasi desain produk seperti Corel Draw dan Canva untuk bisa menghasilkan desain yang menarik dan mendapatkan pelanggan.
2. Terjalannya kerjasama antara Universitas Putera Batam dengan masyarakat luar yaitu pihak UMKM Delico yang mempunyai bisnis dalam kategori Food and Beverage yang berada di Pasir Putih, Sadai, Bengkong, Kepulauan Riau.
3. Dapat menambah wawasan tersendiri dari saya pribadi dan rekan tim dosen pengabdian yang lain dalam hal pemahaman tentang bagaimana cara menjalankan strategi bisnis secara UMKM.
4. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peserta pelatihan yaitu owner dan Karyawan dari UMKM Delico dalam bidang komputer khususnya aplikasi design produk *Paint, Adobe Illustrator, Corel draw, Canva, dan Inkscape*.
5. Dapat mengembangkan serta berbagi ilmu pengetahuan kesetiap lapisan masyarakat yang ada, termasuk dalam hal ini adalah pada owner dan karyawan yang ikut dalam mengembangkan UMKM Delico ini.

Pembahasan

Dalam melaksanakan sebuah kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan tentu tidak akan lepas dari faktor-faktor yang akan mendukung dan menghambat terlaksananya kegiatan tersebut. Pembinaan telah dilakukan terhadap pelaku usaha dan orang-orang yang terkait dengan UMKM ini. Pembinaan dilakukan mulai jam 10.00 pagi sampai jam 14.00 wib. Pembinaan yang dilakukan ini diikuti oleh 5-8 orang anggota. Kegiatan dalam pembinaan ini berupa penjelasan materi, diskusi, dan latihan penggunaan aplikasi desain yang akan digunakan.

Faktor yang mendukung terlaksananya pengabdian masyarakat pada UMKM Delico ini adalah:

1. Sambutan positif dari owner Delico, hal ini terlihat dari banyak waktu yang diberikan kepada tim pengabdian mulai diadakan waktu pelatihan awal sampai kepada proses keberlanjutannya dari pembinaan ini nantinya.
2. Besarnya minat dan antusiasme peserta pelatihan owner beserta karyawannya, hal ini terbukti dengan banyaknya peserta yang hadir, banyaknya pertanyaan dari para peserta yang berhubungan dengan materi yang disampaikan.
3. Pelatihan diadakan di tempat usaha Delico itu sendiri yang dibantu oleh sebuah proyektor sehingga dalam penyampaian materi lebih jelas, cepat dan semua peserta dapat mengikuti dengan seksama.

Para peserta sudah siap dengan diadakannya pelatihan ini, hal tersebut tampak jelas dari pihak anggota peserta atau lebih tepatnya membantu untuk menyediakan beberapa komputer/laptop yang bisa digunakan selama pelatihan ini berlangsung, jadi para tim dosen tidak terlalu sulit dalam memberikan dan menjelaskan materi pelatihan.

4. KESIMPULAN

Berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan kegiatan pengabdian (pelatihan) yang telah dilakukan, diantara adalah sebagai berikut:

1. Pembinaan UMKM Delico telah berjalan dengan baik dan lancar, sehingga pelaku usaha Delico dan peserta bisa mengetahui aplikasi apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan sebuah desain produk.
2. Kegiatan pembinaan yang telah dilakukan tersebut masih bisa dilakukan beberapa latihan yang berlanjut demi kesuksesan Delico tersebut dalam perancangan desain yang lebih baik dan menarik.
3. Dengan pelatihan dan pembinaan yang telah dilakukan, pelaku usaha Delico dan peserta lainnya bisa mengembangkan pemasaran yang awalnya hanya online, dengan menariknya desain yang telah dibuat bisa dipasarkan secara online. Tentunya dampak baiknya semakin banyak orang melihat, semakin banyak yang ingin tau.
4. Semakin bertambahnya wawasan para peserta pelatihan tentang aplikasi desain produk yang bisa mereka gunakan untuk selanjutnya dalam mengembangkan bisnis mereka tersebut.

5. SARAN

Berikut adalah beberapa saran yang dianggap perlu berdasarkan kegiatan pengabdian (pelatihan) yang telah dilakukan pada UMKM Delico yang berada di Pasir Putih, Sadai, Bengkong, Kepulauan Riau, diantara adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pelaku Usaha Kecil Menengah agar dapat menerapkan standar dalam pembuatan desain produk ataupun desain yang berkaitan dengan UMKM Delico serta memperdalam wawasan dan pengetahuan tentang aplikasi yang telah dipejari ataupun yang akan digunakan agar mendapatkan feedback baik dari masyarakat ataupun pelanggan.
2. Tim Pengabdian yang akan melaksanakan pengabdian berikutnya, maka disarankan dapat dilaksanakan kembali dengan peserta yang lebih banyak atau luas dengan topik yang menarik, luas, serta membina pelatihan lainnya yang berkaitan dengan desain ataupun pemasaran yang lebih luas.

Sebaiknya para peserta pelatihan benar-benar mengimplementasikan hasil dari pelatihan, sehingga apa yang didiskusikan pada saat pelatihan tidak lupa dan tidak sia-sia

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Universitas Putera Batam yang telah memfasilitasi melalui LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) sehingga kegiatan kami ini bisa terlaksana dengan baik, kemudian terimakasih pula kami ucapkan kepada seluruh pihak yang terlibat pada kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- LPPM, (2018) 'Panduan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Putera Batam
Batam: LPPM Universitas Putera Batam.
- John, E.G (2021). Pentingnya Design Produk Untuk Menarik Konsumen (Doctoral dissertation, STFK Ledalero).

- Utomo, H., Bratasari, P.M (2017) 'Pembuatan Desain Kemasan Dengan Menggunakan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Promosi Di Distro Reason Garage Turen Kabupaten Malang', Jurnal Aplikasi Bisnis, 3(1).
- Hendratni, T,W., dkk (2020) 'Pengaruh Desain Produk terhadap Keputusan Pembelian dan Dampaknya pada Kepuasan Konsumen', Jurnal of Bussines ans Banking, 10(1).
- Lukmandono, L., Hariastuti, N.L.P (2019) 'Analisis Perancangan Desain Produk Gadukan Guna Meningkatkan Daya Saing Industri Kecil Menengah, Jurnal Teknik Industri, 4(2).
- Yenata, S.T., Herawati, F.A (2020) 'Pengaruh Tingkat Ketertarikan pada Desain Logo dan Nama Merek Terhadap Brand Image, Jurnal UAJY, 3(8).
- Ariella, I.R (2018) 'Pengaruh Kualitas Produk, Harga Produk Dan Desain Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Mazelhid", Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis, 3(2).