

Pelatihan Desain Grafis di Desa Gondangmanis

Sujono¹, Primaadi Airlangga², Syafi'uddin³, Taufik Eko Yulianto⁴

¹Program Studi Informatika

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Email: sujono@unwaha.ac.id

²Program Studi Informatika

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Email: unwaha.primaadi@yahoo.com

³Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Agama Islam Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Email: syafi.uddin@gmail.com

⁴Program Studi Agama Islam

Fakultas Agama Islam Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Email: taufikekoyulianto@gmail.com

ABSTRACT

To make Gondangmanis village famous on social media, the village needs a product label which will become its own brand from the village. This product label becomes an assessment for consumers or becomes a characteristic of the village of Gondangmanis. So that the product label must be made uniquely so that it can be attractive to consumers. Using unique product designs on social media can attract consumers. While providing information on products in Gondangmanis village to the general public by actively working on social media. The product marketing sector will increase if only the products can be accessed on social media and the products will be widely known. The target audience for this graphic design training activity is the youth organization chaired by Fathul Alim in Gondangmanis village, Bandarkbuildingmulyo sub-district, Jombang district. This activity took place at the Ramadan house in Gondanglegi hamlet, Gondangmanis village, with a total of about 10 people who had been recommended from the youth organization. In this activity using collaboration from lecturers of the Faculty of Information Technology, KH University. A. Wahab Hasbullah who is experienced in designing graphic design lessons. This service activity provides additional insight and knowledge as well as creativity to youth of Karang Taruna in designing unique product labels and attracting consumers from the general public. This service activity helps in agro-tourism processing in terms of graphic design.

Keywords: design, graphics, label, travel.

ABSTRAK

Untuk membuat desa Gondangmanis terkenal di media sosial maka desa memerlukan sebuah label produk yang akan menjadi brand sendiri dari desa tersebut. Label produk ini menjadi penilaian bagi konsumen ataupun menjadi ciri dari desa Gondangmanis. Sehingga label produk harus dibuat dengan unik supaya dapat menarik bagi konsumen. Menggunakan desain produk yang unik di media sosial dapat menarik konsumen. Sembari memberikan informasi produk yang ada di desa Gondangmanis kepada khalayak umum dengan secara aktif di media sosial. Sektor pemasaran produk akan meningkat jika saja produk bisa diakses di media sosial dan produk akan dikenal secara luas. Khalayak sasaran kegiatan pelatihan desain grafis ini adalah kepada karang taruna yang diketua oleh Fathul Alim di desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkedungmulyo kabupaten Jombang. Kegiatan ini berlangsung di rumah Ramadan yang ada di dusun Gondanglegi desa Gondangmanis dengan jumlah sekitar 10 orang yang telah disarankan dari karang taruna. Pada kegiatan ini menggunakan kolaborasi dari dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas KH. A. Wahab Hasbullah yang berpengalaman dalam merancang pembelajaran desain grafis. Kegiatan pengabdian ini memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan serta kreativitas pada remaja Karang Taruna dalam mendesain label produk yang unik dan menarik konsumen dari khalayak umum. Kegiatan pengabdian ini membantu dalam pengolahan agrowisata dalam hal desain grafis.

Kata Kunci: *desain, grafis, wisata.*

PENDAHULUAN

Desa Gondangmanis adalah nama salah satu desa di kecamatan Bandarkedungmulyo. Desa ini banyak lahan-lahan pertanian yang banyak perkebunannya, seperti melon, lemon, padi, tebu dan lainnya. Para petani selalu menanam lahan pertaniannya dengan macam-macam bibit tanaman yang baik dengan hasil perkebunan yang baik pula. Namun ada satu yang menjadi ciri khas buahnya adalah jambu Gondangmanis. Banyak masyarakat desa menanam pohon jambu Gondangmanis di sekitar rumah. Tidak hanya lahan rumah saja yang ditanami pohon jambu Gondangmanis, bahkan jambu Gondangmanis sendiri menjadi tempat agrowisata di desa tersebut.

Hasil dari jambu gondangmanis sendiri dapat di olah menjadi berbagai olahan yang banyak sekali macam-macamnya namun belum mempunyai brand desa sendiri baik ciri-ciri jambu maupun macam-macam produk olahan yang sudah ada di desa Gondangmanis sendiri. Sejak adanya tempat kebun jambu gondangmanis didirikan, tempat ini belum sepenuhnya terkelola dengan baik karena ada bebarapa sebab yang menjadi penghambatnya adalah: (1) karang taruna yang belum bisa membuat desain produk; (2) pengelolaan media sosial yang kurang efektif. Ini menjadi sebuah permasalahan yang penting bagi para pengelola untuk mencari alternatif lain untuk bisa menarik kosumen lebih.

Dalam penelitiannya, "It is clear that the present and future generations are becoming more and more accustomed to using the Internet for the necessities rather than to look for them physically." (Sivakumar, 2020) Namun platform digital yang digunakan orang-orang desa masih belum dapat dipergunakan dengan baik. Meskipun pengelola agrowisata telah menggunakan handphone sebagai platform digital untuk menjangkau masyarakat umum melalui media sosial seperti facebook, instagram dan media lainnya. Namun saat ini para pengelola fokus dalam dua media sosial saja yaitu facebook dan instagram.

Untuk membuat desa Gondangmanis terkenal di media sosial maka desa memerlukan sebuah label produk yang akan menjadi brand sendiri dari desa tersebut. Label produk ini menjadi penilaian bagi konsumen ataupun menjadi ciri dari desa Gondangmanis. Sehingga label produk harus dibuat dengan unik supaya dapat menarik bagi konsumen.

Penggunaan desain produk yang unik di media sosial dapat menarik konsumen. Sembari memberikan informasi produk yang ada di desa Gondangmanis kepada khalayak umum dengan secara aktif di media sosial. Sektor pemasaran produk akan meningkat jika saja produk bisa diakses di media sosial dan produk akan dikenal secara luas.

METODE

Khalayak sasaran kegiatan pelatihan desain grafis ini adalah kepada karang taruna di desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkedungmulyo kabupaten Jombang. Kegiatan ini berlangsung di rumah Ramadan yang ada di dusun Gondanglegi desa Gondangmanis dengan jumlah sekitar 10 orang yang telah disarankan dari karang taruna. Pada kegiatan ini menggunakan kolaborasi dari dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas KH. A. Wahab Hasbullah yang berpengalaman dalam merancang pembelajaran desain grafis.

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini meliputi metode ceramah, diskusi, dan workshop (pelatihan). Metode ceramah dan diskusi dilaksanakan pada kegiatan sosialisasi pelatihan desain grafis kepada karang taruna desa Gondangmanis. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah menggunakan metode workshop melalui bentuk sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan secara intensif sampai dapat membuat desain grafis label produk sesuai kreasi masing-masing. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah dilakukan pada bulan Oktober 2020. Kegiatan ini terdiri beberapa tahapan yang sudah dilakukan sebagai berikut:

Koordinasi dengan Mitra

Awal program kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dengan melakukan koordinasi awal melalui ijin pelaksanaan pengabdian yang dilakukan bersama Bapak Sukiyat selaku Kepala Dusun Gondanglegi Bandar kedungmulyo Jombang. Hasil koordinasi dengan pihak mitra mengijinkan

melakukan kegiatan pengabdian sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Setelah perijinan selesai, selanjutnya dilakukan koordinasi lanjutan dengan pihak terkait dengan menggunakan media pelatihan desain grafis. Hal ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta pelatihan desain grafis desa Gondangmanis Bandar kedungmulyo Jombang.

Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa pengetahuan akan media desain grafis dalam penggunaan sebuah label produk. Hal ini menjadi permasalahan bahwa keterampilan peserta masih kurang dalam menggunakan media desain grafis untuk keperluan desain. Selain itu, peserta juga kurang dalam pengalaman desain grafis karena hanya sebatas mengamati tanpa mencoba atau menggunakan media tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka pelaksana kegiatan ini berusaha membantu permasalahan ini untuk peningkatan keterampilan dalam membuat desain grafis yang baik untuk mempersiapkan diri dalam dunia kerja nanti.

Penyusunan Materi (Buku Panduan Mengenal Desain Grafis)

Penyusunan materi pada kegiatan ini disusun oleh tim pelaksana pengabdian dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai referensi terkait dengan pembelajaran desain grafis untuk kalangan karang taruna dalam meningkatkan kreatifitasnya. Tahap penyusunan materi ini dimulai pada awal pelaksanaan dan digunakan untuk kegiatan sosialisasi pelatihan desain grafis di Gondangmanis. Selain itu, pelaksanaan perancangan media desain grafis dengan menyusun tahap-tahap dasar dalam desain grafis oleh tim pelaksana pengabdian. Kegiatan perancangan desain grafis untuk karang taruna ini meliputi tahap persiapan, tahap pembuatan bahan ajar, tahap instalasi software dan tahap pelaksanaan peatihan.

Pelaksanaan Program

Sosialisasi pelatihan desain grafis untuk para karang taruna di desa Gondangmanis melalui kegiatan seminar/workshop. Sosialisasi ini dilaksanakan untuk memberikan wawasan/pengetahuan dan informasi tambahan kepada para karang taruna terkait desain grafis dan penggunaan desain grafis dalam dunia kerja. Kegiatan ini diikuti sebanyak 10 peserta dari para karang taruna di desa Gondangmanis Bandarkedungmulyo Jombang.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan diskusi dan praktik dengan peserta seminar. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa beberapa karang taruna peserta sosialisasi mengalami kebingungan ketika menghadapi pembuatan label produk yang akan digunakan untuk memasarkan hasil olahan dari jambu Gondangmanis. Salah satu contoh kesulitan dalam pembuatan desain grafis adalah memunculkan ide produk yang menarik pengunjung wisatawan. Selain itu, beberapa karang taruna mengalami hambatan dalam pembuatan desain grafis karena kurangnya refrensi desain dalam kreatifitas kualitas desainnya. Kegiatan sosialisasi ini juga dilaksanakan penyebaran angket pemahaman materi dengan disebarakan sebelum dan setelah kegiatan sosialisasi. Hasil pengisian angket tersebut menunjukkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan pemahaman materi mulai dari pengetahuan, penggunaan shaping dan proyek pembuatannya.

Pelatihan desain grafis untuk para karang taruna merupakan tahapan selanjutnya setelah kegiatan sosialisasi desain grafis. Kegiatan ini mencakup: (a) mempersiapkan peralatan dan bahan desain grafis, (b) membuat plagiat desain grafis, dan (c) membuat sendiri desain grafis yang sesuai dengan kreatifitasnya. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 kali tatap muka. Kegiatan ini membantu para karang taruna dalam merancang pelatihan desain grafis untuk bisa menjadi modal dalam dunia kerja. Selain itu, kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan karang taruna dalam mendesain dan mempraktikkan untuk pembuat suatu desain grafis. Hal ini ditunjukkan dengan keaktifan dan keefektifan karang taruna yang berusaha dalam merancang dan membuat suatu karya desain grafisnya sendiri.

Kegiatan pelatihan ini juga dilakukan penyebaran angket respon kepuasan peserta pelatihan dan melakukan penilaian terkait keterampilan karang taruna dalam membuat desain grafis dari coreldraw. Hasil respon kepuasan kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa peserta pelatihan menilai kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat. Selain itu, kegiatan pelatihan ini memberikan pengalaman langsung kepada para karang taruna dalam membuat suatu desain grafis dari coreldraw. Hasil penilaian keterampilan para karang taruna menunjukkan bahwa 80% peserta pelatihan memiliki keterampilan yang baik ketika membuat desain grafis label produk dalam kemasan dari Gondangmanis. Sebanyak 20% peserta pelatihan dalam kategori dengan keterampilan yang cukup baik dimana dipengaruhi oleh para karang taruna yang belum menemukan hasil kreatifnya.

Tabel 6. Hasil Penilaian Desain Grafis

No	Uraian	Skor rata-rata
1	Kemampuan memahami petunjuk penyusunan media	3.4
2	Kemampuan merakit media	3.2
3	Kemampuan mendemonstrasikan media	3.7
4	Kemampuan menjelaskan kegunaan media	3.6

Keterangan:

70% Peserta pelatihan memiliki keterampilan yang Baik

30% Peserta pelatihan memiliki keterampilan yang Cukup Baik

Pendampingan dan Produksi atas pelatihan desain grafis secara mandiri oleh pihak mitra adalah kegiatan terakhir dari pelaksanaan program ini pada tanggal 27 Oktober 2020. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keaktifan dan keterampilan karang taruna dalam membuat desain grafis karang taruna. Kegiatan ini Melalui kegiatan observasi di dalam desa akan pentingnya desain label produk untuk menarik konsumen. Selain itu, penggunaan label produk dapat memberikan ciri dan latar belakang kepada konsumen dari mana asal produk itu sendiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

Kegiatan pengabdian ini memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan serta kreativitas pada remaja Karang Taruna dalam mendesain label produk yang unik dan menarik konsumen dari khalayak umum.

Kegiatan pengabdian ini membantu dalam pengolahan agrowisata dalam hal desain grafis.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardaya, O. 2007. *Concept "Mengenal Kemasan yang Ideal"*, Vol.03 Edisi 18. Jakarta: Subur Printing.
- Meryana, E. 2015. Kelemahan Produk UMKM di Indonesia: Kemasan. *Jurnal IMAJINASI* Vol 9, No 02, h 127-136
- Murdianty, dkk. STMIK. 2020. Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Sekolah Menengah Atas Husni Thamrin. Medan: *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*. *Jurnal PENDIDIKAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT*, Vol 3, No 2, h 96-100.
- Sivakumar, V. dkk. 2020. Impact of social media on e-tourism: A critical analysis of determinants of decision making. *Journal of Tourism, Hospitality & Culinary Arts(JTHCA)*, Vol. 12 (1) h 92-98
- Sitepu, Vinsensius. 2004. *Panduan Mengenal Desain Grafis*. PT Elex Media.