

PELATIHAN DESAIN KEMASAN PRODUK MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA UMKM KUBE (KULINER USAHA BERSAMA) ASAHAN

William Ramdhan^{1*}, Riki Andri Yusda², Nurwati³,
Diajeng Puspa Wahyuni⁴, Naila Hanni Pradipa⁵

^{1,4,5)} Sitem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

^{2,3)} Teknik Komputer, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

e-mail: * william.ramdhan052@gmail.com¹

Abstract: KUBE Asahan is an UMKM engaged in the culinary sector. The problem faced by KUBE Asahan is the difficulty in designing product packaging in enhancing the product's image in the eyes of consumers. Currently, the product packaging design is still very simple, making it less attractive, which has the impact of decreasing demand for purchases due to consumers' hesitation in buying products that do not have a product packaging design that provides product information. Graphic design for the application of technology in the economic and marketing sectors, where graphic design is applied to compare a product so as to provide visual information. This community service activity aims to increase the understanding and skills of MSME actors, namely KUBE Asahan, regarding the importance of product packaging design because product packaging is an opportunity to provide an important influence and maintain or increase sales so that the products offered increase the added value of their products. This activity was carried out at the STMIK Royal Campus and was attended by KUBE members. The stages of community service activities (PkM) begin with lectures and discussions follow and then practice product design with the canva application. This was done in an effort to transfer knowledge in the form of lectures giving material directly by resource persons to KUBE Asahan workshop participants.

Keywords: KUBE Asahan, Canva, Packaging Desain

Abstrak: KUBE Asahan merupakan UMKM yang bergerak pada sektor kuliner. Permasalahan yang di hadapi oleh KUBE Asahan sulitnya mendesain kemasan produk dalam meningkatkan citra produk dimata konsumen. Saat ini desain kemasan produk masih sangat sederhana sehingga kurang menarik yang memberikan dampak turunnya minta beli dikarenakan keraguan konsumen dalam membeli produk yang tidak memiliki desain kemasan produk yang memberikan informasi produk. Desain grafis penerapan teknologi pada sektor ekonomi dan pemasaran, dimana desain grafis diterapkan guna membrandingkan suatu produk sehingga memberikan informasi secara visual. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pelaku UMKM yakni KUBE Asahan tentang pentingnya desain kemasan produk karena kemasan produk yang merupakan suatu peluang dalam memberikan pengaruh penting serta mempertahankan atau meningkatkan penjualan sehingga produk yang ditawarkan guna meningkat nilai tambah produknya. Pada kegiatan ini dilaksanakan di Kampus STMIK Royal dan di ikuti oleh anggota KUBE. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat (PkM) diawali dengan ceramah serta di ikuti diskusi dan selanjutnya dilakukan praktek desain produk dengan aplikasi canva. Hal ini dilakukan merupakan dalam upaya transfer *knowledge* berupa ceramah pemberian materi secara langsung oleh narasumber kepada peserta workshop KUBE Asahan.

Kata kunci: Canva; Desain; Kemasan Produk; KUBE Asahan

PENDAHULUAN

Tantangan bisnis di era industri 5.0 ini banyak sekali faktor yang mempengaruhi tingkat penjualan pada dunia usaha, salah satunya desain kemasan produk. Kemasan pada produk memiliki fungsi dalam melindungi produk dari lingkungan luar. Selain itu kemasan memberikan informasi mengenai produk yang perlu diketahui oleh konsumen (Mufreni, 2016). Kemasan produk yang unik juga mampu memberikan pengaruh minat terhadap konsumen. Hal ini dikarenakan Kemasan produk merupakan hal pertama yang dilihat oleh konsumen sebelum mereka membeli produk para pelaku usaha. Sehingga desain kemasan produk ini seharusnya dapat menjadi perhatian lebih bagi para pelaku usaha/UMKM agar mereka semakin kreatif dan inovatif dalam membuat kemasan produk mereka agar lebih menarik perhatian konsumen (Juniawan et al., 2023) sehingga menjadi tools yang mampu menciptakan citra terhadap produk yang di jual (Mukhtar, 2015).

Kegiatan usaha memiliki keterkaitan yang erat dengan periklanan yang merupakan proses branding dan marketing merupakan hal yang digunakan untuk melakukan strategi dan mendukung kegiatan pembentukan citra bidang usaha, mengembangkan dan memperkuat relasi pelaku usaha serta sebagai identifikasi atau identitas kelompok usaha dan sebagai upaya pemasaran untuk mencapai tujuan (Nastain, 2017).

UMKM pada Kabupaten Asahan saat ini mulai bangkit pasca pandemi covid-19, KUBE (Kuliner Usaha Bersama) Asahan merupakan salah satu UMKM yang mewadahi para penggiat kuliner. Permasalahan yang di hadapi

oleh KUBE Asahan sulitnya mendesain kemasan produk dalam meningkatkan citra produk dimata konsumen. Saat ini desain kemasan produk masih sangat sederhana sehingga kurang menarik yang memberikan dampak turunnya minta beli dikarenakan keraguan konsumen dalam membeli produk yang tidak memiliki desain kemasan produk yang memberikan informasi produk (Widiati, 2020).



Gambar 1. Produk KUBE Asahan

Desain grafis penerapan teknologi pada sektor ekonomi dan pemasaran, dimana desain grafis diterapkan guna membrandingkan suatu produk sehingga memberikan informasi secara visual sebagai upaya pemasaran untuk mencapai tujuan (Satiti et al., 2022) (Budiarto, 2019) dengan menggunakan software desain grafis salah satunya *Canva*.

Kegiatan pengabdian ini merupakan pelatihan dalam mendesain kemasan produk dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang merupakan aplikasi yang dapat diakses secara *online* dan gratis untuk membuat desain grafis untuk berbagai keperluan seperti *flyer*, poster, infografik, banner, dan lain-lain (Chairunnisa & Sundi, 2021). Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengubah foto dan membuat ikon produk dengan banyak pilihan gambar dan *template* desain yang menarik (Purwati & Perdanawanti, 2019).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pelaku UMKM yakni KUBE Asahan tentang pentingnya desain

kemasan produk karena kemasan produk yang merupakan suatu peluang dalam memberikan pengaruh penting serta mempertahankan atau meningkatkan penjualan sehingga produk yang ditawarkan guna meningkat nilai tambah produknya (Suryadithia et al., 2021). Selain itu pelatihan ini tidak meningkatkan kemampuan dan kreativitas tetapi juga mendukung kemampuan dalam memanfaatkan teknologi khususnya desain grafis dengan menggunakan *Canva* oleh anggota KUBE Asahan (Amelia et al., 2022)

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung selama 2 hari dimulai pada pukul 08.30 – 12.00 yang dihadiri oleh 23 peserta yang terdiri dari pengurus dan anggota KUBE Asahan. Pengabdian yang dilakukan pada KUBE Asahan yang merupakan UMKM yang bergerak serta mewadahi penggiat kuliner, perlu dilakukan pendekatan yang bertujuan agar tercapainya tujuan dari pengabdian pada KUBE Asahan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Analisa kebutuhan

Kendala yang dihadapi oleh KUBE Asahan dimana kemampuan anggota KUBE Asahan dalam mendesain kemasan produk yang masih sangat sederhana sehingga sulit dalam melakukan branding dan marketing dampak yang dihasilkan adalah turunnya minat beli dikarenakan keraguan konsumen dalam membeli produk yang tidak memiliki desain kemasan produk yang memberikan informasi produk. Kegiatan pengabdian dibagi ke dalam 2 bentuk kegiatan yakni pertama dilakukan dalam bentuk ceramah dan di ikuti diskusi, hal ini dilakukan merupakan

dalam upaya transfer *knowledge* berupa ceramah pemberian materi secara langsung oleh narasumber kepada peserta workshop KUBE Asahan. Narasumber berperan penting dalam menjelaskan materi-materi serta mempraktekkan aplikasi desain yaitu *Canva* seperti yang terlihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Kegiatan workshop desain kemasan produk KUBE Asahan

Setelah pemberian materi, bentuk kegiatan kedua dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi *Canva* dalam membuat desain grafis. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan mengenalkan aplikasi *Canva* yang merupakan aplikasi desain grafis yang *user friendly* yang memberikan beberapa template secara gratis. Setelah pemberian materi maka kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan pendampingan praktik. Hasil kegiatan praktik yang dilakukan dapat terlihat pada gambar 3.

Desain Kemasan Produk

Berdasarkan analisa kebutuhan KUBE Asahan, tim pengabdian melakukan pelatihan dan pendampingan dalam pelaksanaan praktek mendesain kemasan produk setiap peserta KUBE

Asahan menggunakan aplikasi Canva. Hasil yang di dapatkan meningkatkan kreativitas bagi anggota KUBE Asahan untuk mendesain produk yang dijual sehingga memberikan kemudahan kepada anggota KUBE Asahan dalam membranding maupun memasarkan produknya dari desain kemasan produk yang baik.

PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan diawali dengan pemaparan materi dan praktik penggunaan aplikasi Canva dilakukan pada laboratorium komputer STMIK Royal. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pengabdian ini antusias peserta dalam mengikuti kegiatan ini sangat tinggi dan kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif baik dan memberikan pengetahuan dan keterampilan pada peserta dalam menggunakan Canva dalam merancang desain kemasan produk KUBE Asahan.

Langkah-langkah untuk membuat desain canva, langkah pertama membuat akun untuk *login* ke canva.

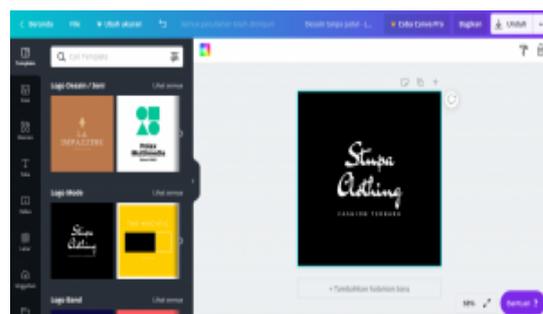
- Kunjungi situs www.canva.com.
- Pilih *sign up* sesuai keinginanmu yaitu dengan *email*, Facebook, atau Google.
- Masukkan nama lengkap, *email*, dan *password* jika kamu *sign up* dengan email.
- Jika *sign up* dengan Facebook atau Google, lakukan *authorize access*.
- Setelah data terisi, klik *sign up* dan kamu sudah mempunyai akun Canva.

Setelah login ke akun canva, kita akan di tampilkan dengan templet desain canva dengan desain bentuk logo, poster, CV, dan berikut langkah untuk cara memilih desain di aplikasi canva :

- Setelah *log in*, akan dihadapkan dengan tampilan seperti ini, lalu klik tombol 'buat desain'.
- Setelah itu, pilih salah satu Dalam tutorial ini Glints mengeklik logo. Lalu akan ada tampilan dengan berbagai macam *template* logo yang bisa kamu jadikan sebagai bahan referensi dalam membuat logo.
- Pilih *template* yang suka, kemudian buatlah logo sesuai dengan kreasi sendiri.
- Di samping kiri, ada berbagai macam fitur yang bisa kamu gunakan untuk menambah logomu semakin menarik.
- Setelah semuanya selesai, bisa *download* hasil kerja dan berbagikannya ke orang lain.



Gambar 3. Login akun Canva



Gambar 4. Memilih Desain Canva

Selain membuat logo, juga bisa menggunakan Canva sebagai salah satu cara membuat poster, undangan, CV, *banner* blog, bahkan membuat konten untuk strategi *marketing*. Caranya hampir sama, tinggal mengklik tombol 'buat desain', lalu pilih salah satu apa

yang ingin dibuat. Setelah itu, akan ada banyak sekali fitur yang bisa kamu coba seperti halnya tampilan ketika kamu membuat logo. Berikut beberapa hasil desain menggunakan aplikasi Canva yang dikerjakan oleh peserta dari KUBE Asahan.



Gambar 5. Hasil desain kemasan produk KUBE Asahan

Hasil kegiatan pengabdian ini terlaksana sesuai dengan rencana dan tujuan kegiatan, tetapi tentunya tidak lepas dari hambatan yang ada yakni hampir sebagian besar peserta baru pertama kali menggunakan aplikasi Canva sehingga perlu dilakukan dalam memaparkan materi secara perlahan dan pendampingan intensif. Upaya lainnya dalam meningkatkan kemampuan peserta, tim memberikan modul pelatihan desain menggunakan Canva agar bisa digunakan oleh peserta untuk belajar dan berlatih di rumah.

SIMPULAN

Pengabdian berupa pelatihan mendesain kemasan produk pada KUBE Asahan Tentunya pengabdian ini memiliki tujuan dalam upaya meningkatkan kreativitas bagi anggota

KUBE Asahan untuk mendesain produk yang dijual, yang saat ini masih sangat sederhana bahkan belum memiliki desain produk. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pelaku UMKM yakni KUBE Asahan tentang pentingnya desain kemasan produk karena kemasan produk yang merupakan suatu peluang dalam memberikan pengaruh penting serta mempertahankan atau meningkatkan penjualan sehingga produk yang ditawarkan guna meningkat nilai tambah produknya. Hasil pengabdian ini memberikan kemudahan kepada anggota KUBE Asahan dalam membrandingkan maupun memasarkan produknya dari desain kemasan produk yang baik. Kegiatan pengabdian ini juga mendapatkan respons yang sangat baik karena sangat dibutuhkan bagi seluruh anggota KUBE Asahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, V., Hakim, T. D., & Monika, W. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS PEMUDA KAMPUNG SIALANG SAKTI MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Reswara*, 3(No 2 Edisi Juli 2022), 284–289.
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308–313. <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3059>
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). *PELATIHAN PENGGUNAAN*

- APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN POSTER PADA SIWA KELAS X SMAN 8 TANGSEL.*
Juniawan, F. P., Sujono, S., Sylfania, D. Y., & Hamidah, H. (2023). Pembuatan Desain Kemasan Produk Untuk Pemberdayaan Industri Rumah Tangga dengan Metode Participatory Learning And Action. *Wiikrama Parahita*.
- Mukhtar, S. (2015). PERANAN PACKAGING DALAM MENINGKATKAN HASIL PRODUKSI TERHADAP KONSUMEN. Syukrianti Mukhtar, Muchammad Nurif Abstrak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(2), 181–191.
- Nastain, M. (2017). Branding Dan Eksistensi Produk (Kajian Teoritik Konsep Branding Dan Tantangan Eksistensi Produk). *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 5(1), 14–26. <https://doi.org/10.12928/channel.v5i1.6351>
- Nf Mufreni, A. (2016). Pengaruh Desain Produk, Bentuk Kemasan Dan Bahan Kemasan Terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Kasus Teh Hijau Serbuk Tocha). *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 2(2), 48–54.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS IBU PROFESIONAL BANYUMAS RAYA. *JPMM*, 1(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatullaoh, F., & Fatmawati, M. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 124–127.
- Suryadithia, R., Rachmi, H., Hamid, A., & Basa, P. M. (2021). Pelatihan Digital Marketing Untuk Peningkatan Perekonomian Anggota Karang Taruna Desa Kota Batu Bogor. *Jurnal Abdimas PHB ...*, 4(3), 333–338.
- Widiati, A. (2020). Peranan Kemasan (Packaging) Dalam Meningkatkan Pemasaran Produk Usaha Mikro Kecil Menengah (Umkm) Di “Mas Pack” Terminal Kemasan Pontianak. *JAAKFE UNTAN (Jurnal Audit Dan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Tanjungpura)*, 8(2), 67–76. <https://doi.org/10.26418/jaakfe.v8i2.40670>