

PENINGKATAN KETERAMPILAN DAN KREATIVITAS DESAIN KEMASAN BAGI KELOMPOK PENGELOLA DESA WISATA RINDU HATI MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS

Andang Wijanarko*, Ferzha Putra Utama, Nanang Sugianto

Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

*Koresponden penulis: andang@unib.ac.id

Abstrak

Desa Wisata Rindu Hati Kabupaten Bengkulu Tengah merupakan pusat rekreasi berbasis alam yang belakangan ini menjadi tujuan wisata bagi masyarakat Bengkulu. Peluang adanya kawasan wisata dan banyaknya wisatawan yang berkunjung belum mampu dieksekusi menjadi peluang usaha mikro yang mampu mendatangkan keuntungan secara ekonomi bagi anggota pengelola wisata Rindu Hati. Salah satu usaha mikro yang cukup potensial adalah kopi siap saji, mengingat Desa Rindu Hati merupakan produsen Kopi Petik Merah yang berkualitas. Permasalahan prioritas yang dialami oleh mitra adalah belum terampilnya semua anggota kelompok dalam merancang, membuat dan mengaplikasikan teknologi desain grafis dalam membuat desain kemasan berbasis digital. Pelatihan ini membekali kelompok pengelola Desa wisata Rindu Hati untuk mengembangkan desain kemasan dengan pendekatan teori dan praktik. Metode pelaksanaan kegiatan dimulai dengan memberikan ceramah tentang dasar-dasar desain grafis, serta melakukan pendampingan membuat desain kemasan kopi siap saji menggunakan aplikasi Canva. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa mitra secara mandiri telah berhasil meningkatkan kreativitasnya dalam melakukan desain kemasan dengan menerapkan teknologi yang telah dipelajari.

Kata Kunci:

kreativitas; desain logo kemasan, desain grafis; desa wisata rindu hati

PENDAHULUAN

Pemerintah Kabupaten Bengkulu Tengah melalui Dinas Pariwisata mulai melakukan gerakan terkait kemajuan obyek wisata sebagai salah satu pembangunan ekonomi masyarakat. Salah satu objek wisata di Kabupaten Bengkulu Tengah yang sedang diminati oleh masyarakat sekitar adalah Desa wisata Rindu Hati. Wisata ini mulai dibuka untuk umum mulai tanggal 25 Desember 2020. Untuk mencapai ke lokasi desa Wisata Rindu Hati para pengunjung dapat melakukan perjalanan menggunakan kendaraan mobil atau sepeda motor lebih kurang selama 40 menit dari Kota Bengkulu. Desa Wisata Rindu Hati memiliki banyak jenis wisata alam yang dapat dinikmati oleh pengunjung antara lain air terjun, wisata sungai, *glamorous camping*, telaga putri, *tubing*, panjat tebing, area persawahan, batu kapal, makam tuanku gagok, raja pembesar alam, dan rumah besar minang (DESA RINDU HATI, n.d.-a).

Selain jenis wisata diatas, pengelola juga menawarkan produk lokal unggulan seperti minuman kopi hangat (DESA RINDU HATI, n.d.-b). Banyak

wisatawan memesan kopi tubruk hangat dari kantin disekitar desa wisata. Kopi hangat disajikan dalam cangkir berbahan kaleng mengingatkan pengunjung pada era 80 hingga 90-an. Dinikmati di bawah *gazebo* yang berbahan kayu dari tiang, lantai, hingga atapnya memberikan kesan tradisional ala pedesaan. Namun, tidak semua pengunjung menyukai olahan kopi tradisional (kopi hitam). Pengunjung yang kebanyakan adalah kaum milenial lebih menyukai olahan kopi modern (kekinian) seperti *Sea salt coffee*, *Coffee milk boba*, *Vanilla coffee swirls*.

Observasi yang telah dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa sebelumnya rata-rata penghasilan yang diperoleh setiap pengelola desa wisata berkisar antara Rp. 800.000 sampai Rp.1.000.000. Pendapatan yang diperoleh dari pengelolaan objek wisata berasal dari penyewaan peralatan glumping, tubing, parkir, minuman kopi tubruk, dan jasa *guide*. Seluruh perolehan dibagi secara proporsional kepada setiap anggota pengelola. Nilai pendapatan tersebut masih dapat ditingkatkan dengan membuka usaha baru yang relevan dengan potensi yang terdapat di Desa Rindu Hati. Oleh sebab itu, produk minuman kopi dengan gaya modern yang belum pernah ada sebelumnya perlu segera dikembangkan oleh pengelola untuk sebagai salah satu sumber pendapatan (*income*) baru.

Keterbatasan ilmu pengetahuan dan keterampilan SDM mitra menyebabkan peluang ini belum dapat dimanfaatkan dan produk minuman modern di wisata Desa Rindu Hati belum juga tersedia hingga saat ini. Peningkatan keterampilan dan kreativitas pengelola dalam memanfaatkan teknologi desain grafis menjadi hal utama dan segera dilakukan. Tidak ada satupun anggota kelompok yang terampil dalam desain grafis. Desain yang estetik dan kekinian dapat memberikan kesan mewah, modern dan akan menarik minat pembeli. Hal ini dikarenakan kemasan yang baik mampu meningkatkan nilai jual produk 40% hingga 100% (Nugrahani, 2015).

Berdasarkan latar belakang diatas tim pengabdian bersama kelompok sadar wisata desa Rindu Hati (selanjutnya disebut sebagai mitra) sepakat melakukan kerja sama untuk melakukan pelatihan dan pendampingan kepada mitra dalam menyelesaikan permasalahan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan yang saat ini dihadapi. Peningkatan keterampilan dan kreativitas sumber daya manusia (SDM) dalam menerapkan teknologi desain grafis menjadi investasi pengelola setempat untuk mengembangkan produk khas lokal.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian tentang peningkatan kreativitas desain logo kemasan bagi kelompok pengelola desa wisata Rindu Hati melalui pelatihan desain grafis dilakukan dengan menerapkan tiga metode yaitu presentasi/ceramah, tanya jawab, simulasi dan praktik.

1. Metode presentasi/ceramah

Metode presentasi atau ceramah ini disampaikan oleh anggota tim pengabdian untuk memberikan pengenalan materi dasar tentang desain

grafis dan pengenalan aplikasi Canva yang digunakan dalam pembuatan desain kemasan.

2. Metode tanya jawab

Metode tanya jawab sangat penting bagi peserta dalam rangka menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya tentang pembuatan desain kemasan. Metode tanya jawab dilakukan baik ketika peserta menerima penjelasan tentang teori tentang desain grafis serta saat peserta melakukan simulasi dan praktik tentang penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan desain kemasan.

3. Metode praktik

Metode praktik yang dilakukan oleh peserta sangat penting agar peserta memiliki pengalaman untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan desain kemasan menggunakan *software Canva*. Peserta akan diberikan modul praktikum dan didampingi oleh tim pengabdian.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dengan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan

Tahapan persiapan merupakan tahapan awal dalam kegiatan pengabdian ini. Tahapan ini dimulai dengan pertemuan tim pengabdian untuk berkoordinasi dan berdiskusi tentang rencana pelaksanaan kegiatan, pembagian tugas antar anggota tim, dan tanggung jawab masing-masing anggota tim. Pada tahapan ini juga anggota tim mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan seperti lembar presensi peserta, spanduk kegiatan, modul praktikum, dan kudapan.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan berpusat di laboratorium Fakultas Teknik Universitas Bengkulu. Pelaksanaan pelatihan mencakup beberapa hal sebagai berikut:

a. Penyajian materi

Pada saat penyajian materi narasumber memberikan materi tentang pengenalan dasar desain grafis dan penggunaan aplikasi *Canva* untuk pembuatan desain kemasan. Peserta dapat langsung bertanya dan berdiskusi dengan tim pengabdian untuk meningkatkan pemahaman materi tentang dasar desain grafis dan penggunaan aplikasi *Canva*.

b. Penugasan Praktik

Setelah penyajian materi selesai disampaikan oleh narasumber, setiap peserta diberikan penugasan secara mandiri untuk menggali pemahaman materi serta memacu kreativitas peserta dalam membuat desain kemasan menggunakan aplikasi *Canva*. Tim pengabdian mendampingi dan memandu peserta untuk memberikan solusi yang muncul dari penugasan praktik tersebut.

c. Evaluasi

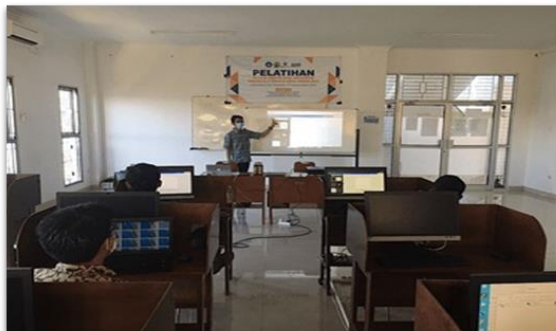
Pada akhir kegiatan, desain kemasan yang berhasil dibuat oleh para peserta pelatihan dievaluasi oleh tim pengabdian. Desain kemasan dari

peserta mendapatkan masukan dan koreksi untuk dapat disempurnakan sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal untuk kebutuhan desain kemasan berbagai macam produk di desa wisata Rindu Hati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

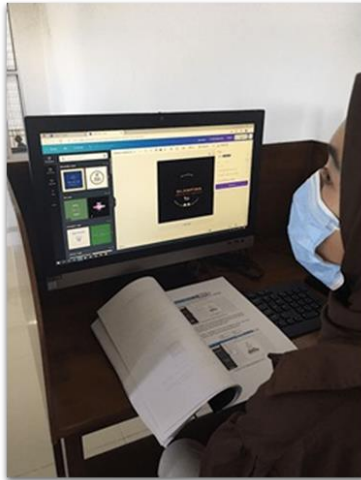
Kegiatan pengabdian “Peningkatan Keterampilan Dan Kreativitas Desain Logo Kemasan Bagi Kelompok Pengelola Desa Wisata Rindu Hati Melalui Pelatihan Desain Grafis” telah dilaksanakan pada tanggal 17 September 2021 berpusat di laboratorium Fakultas Teknik Universitas Bengkulu. Kegiatan ini dihadiri oleh segenap pengelola wisata desa Rindu Hati selaku mitra pengabdian.

Kegiatan dimulai dengan presentasi/ceramah yang disampaikan oleh tim pengabdian. Materi yang disampaikan seputar pengenalan dasar-dasar desain grafis dilanjutkan dengan materi pengenalan aplikasi Canva. Aplikasi Canva dipilih oleh tim pengabdian karena bersifat *free to use* atau bebas digunakan. Selain itu aplikasi Canva juga mudah digunakan oleh pengguna dari sudut pandang penggunaan atau *usability* (Rahmasari & Yogananti, 2021). Disela-sela penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk dapat bertanya dan berdiskusi dengan tim pengabdian seputar materi desain grafis dan penggunaan aplikasi Canva. Peserta tampak antusias dan bersemangat menyimak materi yang disampaikan dan memberikan apresiasi yang positif.



Gambar 1. Pengenalan materi dasar tentang desain grafis dan pengenalan aplikasi Canva

Setelah penyampaian materi selesai, peserta dibagikan modul praktikum oleh tim pengabdian. Modul praktikum berisi tentang teori dasar aplikasi Canva, pengenalan *user interface* aplikasi Canva, pengenalan *tools* aplikasi Canva, dan langkah-langkah mendesain logo kemasan menggunakan Canva. Selanjutnya peserta diberikan penugasan mandiri untuk membuat desain kemasan menggunakan aplikasi Canva menggunakan komputer yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Secara detail penugasan mandiri tersebut telah terangkum didalam modul praktikum. Tim pengabdian aktif mendampingi dan memandu peserta untuk membuat desain logo kemasan yang menarik.



Gambar 2. Pembuatan desain kemasan secara mandiri oleh peserta menggunakan aplikasi Canva

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa semua peserta secara mandiri dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh tim pengabdian. Tidak tampak kesulitan yang berarti yang dialami oleh peserta dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain logo kemasan. Hal ini dikarenakan aplikasi Canva sudah banyak menawarkan *template* dan konten-konten yang menarik untuk digunakan dan dimodifikasi sesuai dengan keinginan pengguna. Setelah sesi penugasan mandiri selesai, logo kemasan yang telah jadi disimpan kedalam aplikasi Canva dan dilakukan proses ekspor sehingga menjadi ekstensi *file* tertentu. *File* yang telah jadi tersebut dapat digunakan untuk berbagai macam kepentingan misalnya untuk disablon ke produk kemasan, dicetak dalam bentuk stiker dan untuk kepentingan pengembangan produk khas local lainnya.

Tahapan terakhir dari kegiatan adalah evaluasi. Desain logo kemasan dikumpulkan oleh tim pengabdian untuk dievaluasi dan diberikan masukan agar desain lebih sempurna dan memiliki nilai jual. Pada gambar 3 dibawah ini menunjukkan hasil desain logo kemasan dari salah satu peserta yang oleh tim pengabdian dianggap paling menarik untuk dijadikan desain kemasan minuman khas di desa wisata Rindu Hati.



Gambar 3. Hasil tugas mandiri peserta berupa logo desain kemasan

Pada akhir kegiatan tim pengabdian melakukan refleksi hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Selain itu para peserta juga diberikan kesempatan untuk memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan ini. Kegiatan yang telah dilakukan ini menghasilkan adanya peningkatan kemampuan dari para peserta dalam menggunakan aplikasi Canva untuk melakukan desain logo kemasan. Hal ini ditunjukkan dari hasil penugasan mandiri yang dihasilkan oleh peserta. Para peserta berhasil menyelesaikan pembuatan desain logo kemasan secara mandiri sesuai dengan petunjuk dalam modul praktikum.



Gambar 4. Foto bersama antara tim pengabdian dengan mitra

KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat tentang peningkatan kreativitas desain logo kemasan bagi kelompok pengelola desa wisata Rindu Hati melalui pelatihan desain grafis dilakukan dengan menerapkan tiga metode yaitu presentasi/ceramah, tanya jawab, simulasi dan praktik. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan meliputi kegiatan penyajian materi, penugasan praktik dan presentasi. Adapun hasil akhir dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dari peserta pelatihan dalam penggunaan aplikasi Canva untuk melakukan desain logo kemasan. Hal ini dapat menjadi

investasi bagi pengelola wisata desa Rindu Hati untuk mengembangkan produk khas lokal.

DAFTAR RUJUKAN

- DESA RINDU HATI. (n.d.-a). Retrieved October 29, 2021, from <http://www.desarinduhati.com/>.
- DESA RINDU HATI. (n.d.-b). Retrieved October 29, 2021, from <http://www.desarinduhati.com/blog/produk-desa/desa-rindu-hati-menjadi-produk-kopi-merah-unggulan>
- Nugrahani, R. (2015). Peran desain grafis pada label dan kemasan produk makanan umkm. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 9(2), 127–136.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>