

Pelatihan Pembuatan Logo Produk guna Mengoptimalkan Peluang Bisnis pada Remaja RT 02 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok

Sri Mulyani¹, Roni Fadli^{2*}, Anggada Bayu Seta³

^{1,2,3} Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten, Indonesia.

Email: dosen02246@unpam.ac.id¹, dosen02328@unpam.ac.id^{2*}, dosen02245@unpam.ac.id³

Histori Artikel:

Dikirim 22 November 2022; *Diterima dalam bentuk revisi* 27 Desember 2022; *Diterima* 1 Januari 2023; *Diterbitkan* 10 Januari 2023. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Mitra dalam program ini adalah Remaja RT 002 Rw 013 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok. Masalah utama yang dihadapi oleh mitra adalah rumah sakit masih Sumber daya manusia harus dipersiapkan sebaik mungkin dalam menghadapi tantangan jaman. Desain adalah rancangan dari suatu produk atau benda yang akan dibuat, sedangkan grafis adalah ilmu dari perancangan titik maupun garis sehingga akan membentuk sebuah gambar yang dapat memberikan informasi serta berhubungan dengan proses pencetakan. Pelatihan desain grafis ini dapat diajarkan mulai dari jenjang sekolah agar soft-skill mereka mengenai pembuatan logo produk. Dengan soft-skill ini, remaja juga bisa menjadikannya sebagai sumber pemasukan dengan menawarkan jasa foto editing. Selain itu, keterampilan ini dapat memberikan kemudahan bagi para siswa dalam mengedit foto di tengah teknologi yang kian berkembang. Harapannya dapat merintis wirausaha dengan membuka jasa desain grafis sebagai penunjang langkah kedepan dalam membangun ekonomi kreatif. Sehingga para remaja bisa mulai dari sejak dini di asah kemampuannya maupun pola pikirnya nya untuk membangun bisnis yang potensial kedepan.

Kata Kunci: Pelatihan; Logo Produk; Peluang Bisnis; Remaja.

Abstract

The program partners are teenagers from RT 002 Rw 013, Rangkapan Jaya Lama Village, Depok City. The main problem for our partners is that hospitals still have the human resources to prepare them as well as possible for the challenges of the time. Design is the design of a product or object to be manufactured, and graphics is the science of forming dots and lines to provide information and form images related to the printing process. This graphic design training can be taught from the high school level, so soft-skills are relevant to creating product logos. With these soft-skills, teens can even turn it into a source of income by offering photo editing services. Additionally, this skill will enable students to easily edit photos in an ever-evolving technology environment. The hope is to kickstart entrepreneurship by launching graphic design services to support future steps in building the creative economy. Allowing you to start early to improve your skills and mindset to build.

Keywords: Training; Product Logos; Business Opportunities; Teenager.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan tak terduga menyebabkan hampir seluruh aktivitas di dunia serba online. Fenomena ini bisa diartikan digitalisasi dan berdampak besar pada perubahan kebiasaan manusia tak terkecuali aktivitas jual beli. Tidak hanya kegiatan jual beli bahkan banyak para pengusaha yang muncul dengan produk barunya yang disebabkan sistem digitalisasi membuat para pengusaha dapat tetap melakukan bisnisnya tanpa perlu modal yang besar.

Desain adalah rancangan dari suatu produk atau benda yang akan dibuat, sedangkan grafis adalah ilmu dari perancangan titik maupun garis sehingga akan membentuk sebuah gambar yang dapat memberikan informasi serta berhubungan dengan proses pencetakan. Sehingga dapat kita tarik kesimpulan bahwa desain grafis merupakan ilmu yang mengandalkan kreativitas untuk menciptakan sebuah rancangan bentuk gambar dengan tujuan akhir sebagai kepentingan percetakan. Desain grafis atau rancang grafis juga dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi menggunakan elemen visual seperti, tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan [1]. Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Meningkatnya minat masyarakat terhadap desain grafis, menyebabkan meningkat pula kebutuhan dalam bidang fotografi dan aplikasi pengolahannya [2]. Kebutuhan dalam pembuatan logo, spanduk, dan *flyer* tentunya membutuhkan tenaga ahli yang dapat mengoperasikan peralatannya dan mengolah foto tersebut ke dalam desain yang baru. Permasalahan yang terjadi, yaitu masih kurangnya tenaga ahli yang memiliki penguasaan teknik dasar desain grafis yang baik dan benar, serta kurangnya pengetahuan dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis adobe photoshop yang menghasilkan desain yang optimal. Hal ini menyebabkan peluang usaha di bidang desain grafis berbanding terbalik dengan kebutuhan masyarakat akan dokumentasi yang sangat besar. Oleh sebab itu, pelatihan desain grafis ini dapat diajarkan mulai dari jenjang sekolah agar *soft-skill* mereka mengenai pembuatan logo,. Dengan *soft-skill* ini, siswa juga bisa menjadikannya sebagai sumber pemasukan dengan menawarkan jasa foto editing. Selain itu, keterampilan ini dapat memberikan kemudahan bagi para siswa dalam mengedit foto di tengah teknologi yang kian berkembang [3]. Berdasarkan adanya beberapa permasalahan tersebut maka perlu dilakukan upaya-upaya dalam dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat guna meningkatkan keahlian (*soft-skill*) Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok sehingga dapat membuka peluang dan lapangan kerja di bidang desain grafis.

1.1. Tujuan Kegiatan

Tujuan umum dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- 1) Mengidentifikasi hambatan yang menghalangi kita dalam meningkatkan kemampuan pembuatan logo pada Remaja RT 002 RW 013 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama.
- 2) Melihat peluang bisnis agar bisa mandiri pada Remaja RT 002 RW 013 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama .
- 3) Menjadi peluang usaha berbasis skill desain grafis pada Remaja RT 002 RW 013 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama

1.2. Manfaat Kegiatan

- 1) Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta pelatihan maupun bagi para civitas Prodi Manajemen S1.
- 2) Manfaat bagi para peserta dalam kegiatan ini adalah diharapkan dapat mengenali, memahami, dan mengaplikasikan pelatihan *soft-skill* desain grafis.
- 3) Manfaat bagi civitas akademika, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi tempat untuk mengamalkan ilmu sebagai wujud peran serta secara nyata pengabdian diri kepada masyarakat.

2. Realisasi Kegiatan

2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meliputi kegiatan:

- 1) Penyampaian materi bagaimana tatacara menggunakan Corel Draw dan Photoshop dengan metode yang komunikatif, yaitu ada penjelasan materi dan tanya jawab.
- 2) Praktek langsung materi yaitu dengan praktik sederhana pembuatan logo.

Berdasarkan persoalan yang ada maka dibutuhkan adanya pelatihan yang dapat memberikan solusi sebagai berikut :

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan ilmu tentang desain grafis;
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat spanduk, *flyer* dan logo;
- 3) Dapat mengoperasikan Adobe Photoshop dan Corel Draw
- 4) Remaja memiliki penghasilan tambahan sebagai imbalan jasa dari softskill yang dimiliki;
- 5) Remaja dapat memahami pentingnya memiliki softskill untuk meningkatkan taraf kehidupan di masa mendatang.

Metode pelaksanaan kegiatan pada PKM ini menggunakan teknik-teknik dari metode pendidikan orang dewasa yaitu teknik ceramah, diskusi, demonstrasi, dan pelatihan. Metode pelatihan PKM dilakukan sebagai berikut :

- 1) Metode ceramah: dalam metode ceramah dilakukan pemberian materi secara tatap muka dan lisan. Penerapan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, dengan menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada siswa. Metode ceramah ini sering kita jumpai pada proses-proses pembelajaran di sekolah mulai dari tingkat yang rendah sampai ke tingkat perguruan tinggi, sehingga metode seperti ini sudah dianggap sebagai metode yang terbaik bagi guru untuk melakukan interaksi belajar mengajar. Satu hal yang tidak pernah menjadi bahan refleksi bagi guru adalah tentang efektifitas penggunaan metode ceramah yaitu mengenai minat dan motivasi siswa, bahkan akhirnya juga berdampak pada prestasi siswa. Tujuan dari ceramah adalah pemberian informasi tentang desain grafis dan *software* coreldraw dan photoshop. Teknik yang dilakukan adalah penyuluhan dimana bertujuan memberikan pengertian dan pemahaman tentang desain grafis beserta *software* yang digunakan untuk membuat logo produk, pemberian materi life skill (kecakapan hidup), manajemen usaha, serta kewirausahaan (*entrepreneurship*).
- 2) Metode Demonstrasi / Praktek: metode pembelajaran dimana peserta melaksanakan kegiatan praktik agar memiliki ketegasan atau keterampilan yang lebih tinggi [4][6]. Metode ini umumnya dilaksanakan dalam pendidikan kejuruan, pendidikan profesi, dan pendidikan dan latihan. Tujuan pembelajaran praktik adalah (1) mengembangkan kualifikasi kunci peserta didik, yang meliputi: kemampuan pribadi (fleksibilitas, kesiapan bertanggung jawab, kreativitas, dan kesiapan belajar) dan kemampuan sosial (kesiapan bekerja sama, berkomunikasi, mengatasi masalah). (2) mengembangkan kompetensi peserta didik, yang meliputi: kompetensi kejuruan (keterampilan dan pengetahuan kejuruan yang harus dimiliki peserta didik merupakan tujuan dari pengajaran praktik); kompetensi metode (kemampuan untuk mentransfer sesuatu dan kemandirian dalam belajar) dan kompetensi sosial (kemampuan bekerja sama dalam kelompok) [5][7]. Dalam PKM ini penyampaian teori beserta praktek dan demonstrasi yang merupakan kemampuan keterampilan (psikomotorik) penggunaan *software* corel draw dan photoshop yang diperuntukkan pada remaja dalam membuat produk.
- 3) Diskusi: metode pembelajaran yang menghadapkan peserta pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan permasalahan, menjawab pertanyaan dan memahami pengetahuan peserta didik, serta untuk membuat suatu keputusan. Proses

pemecahan masalah dengan memberikan umpan balik kepada peserta terhadap permasalahan yang dihadapi dalam merancang pembuatan produk dalam melihat peluang bisnis.

Adapun tahapan rencana topik dan pameri yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi dan edukasi adalah:

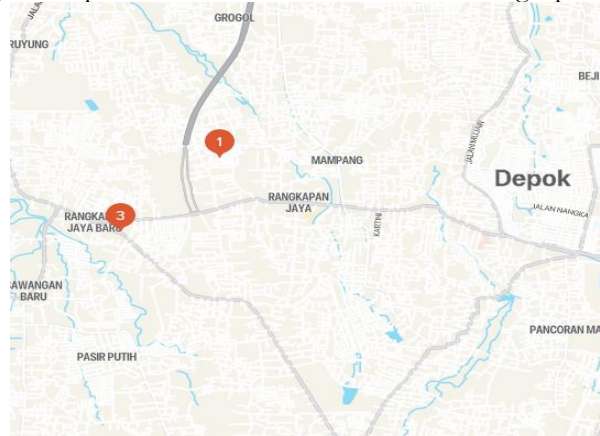
- 1) Tahap Pertama :
Pada tahapan pertama ini di lakukan kegiatan sosialisasi dan edukasi pada para peserta pelatihan tentang penting memiliki jiwa enterpreneurship dalam diri setiap peserta pelatihan. Pemaparan materi tentang enterpreneurship di bawakan oleh Sri Mulyani, S.E., M.M.
- 2) Tahap Kedua :
Pada tahapan kedua kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi desain grafis, dimana aplikasi yang di pergunakan di dalam pelatihan ini adalah aplikasi corel draw dan aplikasi adobe photoshop. Para peserta pelatihan di latih untuk membuat desain logo menggunakan kedua aplikasi desain grafis tersebut. Materi pelatihan pada pertemuan kedua ini di bawakan oleh Bapak Anggada Bayu Seta, S.E., M.M.
- 3) Tahap Ketiga :
Pada tahapan ketiga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebuah evaluasi terhadap hasil praktikum desain yang telah di buat oleh para peserta pada hari sebelumnya, dan di lanjutkan dengan diskusi terkait peluang usaha bagi seorang enterpreneur muda. Materi evaluasi dan diskusi pada pertemuan ke tiga ini di bawakan oleh Bapak Anggada Bayu Seta, S.E.,M.M.

b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pada Tanggal 7–9 April 2022 dimulai dari Pukul: 09.00 sampai dengan 13.00.

c. Tempat Kegiatan

Lokasi Lokasi pengabdian pada RT 002 RW 013 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok.



Gambar 1. Map Lokasi Kegiatan.

2.2. Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang. Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

- 1) Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
- 2) Ketercapaian tujuan pelatihan
- 3) Ketercapaian target materi yang telah direncanakan

- 4) Kemampuan peserta dalam penguasaan materi Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah paling 15 peserta, sesuai dengan jumlah yang di undang.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh dosen Prodi Manajemen S1 Universitas Pamulang ini bertujuan untuk meningkatkan potensi dan keterampilan Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok dengan cara memberikan pelatihan pembuatan logo dan pembekalan akan pemahaman melihat peluang bisnis. Dari Pengabdian Masyarakat inilah dapat memberikan pengaruh positif bagi para Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok untuk meningkatkan kompetensinya.



(a) Praktik pembuatan logo



(b) Foto bersama

Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian

2.3. Masyarakat Sasaran

Meningkatnya minat masyarakat terhadap desain grafis, menyebabkan meningkat pula kebutuhan dalam bidang fotografi dan aplikasi pengolahannya [2]. Kebutuhan dalam pembuatan logo, spanduk, dan *flyer* tentunya membutuhkan tenaga ahli yang dapat mengoperasikan peralatannya dan mengolah foto tersebut ke dalam desain yang baru. Permasalahan yang terjadi, yaitu masih kurangnya tenaga ahli yang memiliki penguasaan teknik dasar desain grafis yang baik dan benar, serta kurangnya pengetahuan dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis adobe photoshop yang menghasilkan desain yang optimal. Hal ini menyebabkan peluang usaha di bidang desain grafis berbanding terbalik dengan kebutuhan masyarakat akan dokumentasi yang sangat besar. Oleh sebab itu, pelatihan desain grafis ini dapat diajarkan mulai dari jenjang sekolah agar *soft-skill* mereka mengenai pembuatan logo. Dengan *soft-skill* ini, siswa juga bisa menjadikannya sebagai sumber pemasukan dengan menawarkan jasa foto editing. Selain itu, keterampilan ini dapat memberikan kemudahan bagi para siswa dalam mengedit foto di tengah teknologi yang kian berkembang [3]. Berdasarkan adanya beberapa permasalahan tersebut maka perlu dilakukan upaya-upaya dalam dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat guna meningkatkan keahlian (*soft-skill*) Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok sehingga dapat membuka peluang dan lapangan kerja di bidang desain grafis

3. Tinjauan Hasil yang dicapai

Luaran yang dihasilkan dari program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa pembuatan desain grafis Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok adalah sebagai berikut:

- 1) Menerapkan dan meyebarluaskan hasil-hasil pengabdian masyarakat dalam bentuk jurnal, bahan ajar dan modul pelatihan kepada masyarakat sebagai upaya dalam memberdayakan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

- 2) Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok dapat menambah pengetahuan dan wawasan ilmu tentang membuat desain grafis;
- 3) Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok mampu mendesain logo yang menarik;
- 4) Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok dapat membuat gambar vector yang dapat dijadikan ukuran gambar spanduk;
- 5) Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok memiliki penghasilan tambahan sebagai imbalan jasa dari softskill yang dimiliki;
- 6) Universitas Pamulang khususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis semakin dikenal sebagai institusi yang mempunyai kepedulian terhadap permasalahan masyarakat khususnya generasi muda.

4. Daftar Pustaka

- [1] Satwikayana, S., Wibowo, S.A. and Vendyansyah, N., 2021. Sistem Presensi Mahasiswa Otomatis Pada Zoom Meeting Menggunakan Face Recognition Dengan Metode Convolutional Neural Network Berbasis Web. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(2), pp.785-793. DOI: <https://doi.org/10.36040/jati.v5i2.3762>.
- [2] Hiswara, A. and Achmad, N., 2022. Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi: Pelatihan Desain Grafis. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(1), pp.70-78.
- [3] Seta, A.B., Mulyani, S., Abdurohman, D., Ilham, N. and Fadli, R., 2021. Pembekalan Dan Pelatihan Design Grafis Guna Menumbuhkan Jiwa Enterpreunership Pada Anak Usia Dini di Yayasan Yatim Piatu Khazanah Kebajikan. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 3(1), pp.92-99.
- [4] Juono, R. 2012. Metode Pembelajaran. [Online]. Tersedia: <http://juonorp.blogspot.com/2013/05/metode-pembelajaran.html>. [11-05-14].
- [5] Daryanto. 2013. Strategi Tahapan Mengajar dan Bekal Keterampilan Dasar bagi Guru. Bandung: CV Yrama Widya
- [6] Christianingrum, C., Saputra, D., Yusuf, Y. and Ulyana, D., 2021. Pelatihan Pembuatan Design Logo Sebagai Upaya Menanamkan Kesadaran Merek Bagi Pelaku UMKM di Kecamatan Air Itam. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 4(1), pp.74-80.
- [7] Jamil, M., 2021. Pentingnya Membangun Kolektifitas (Kebersamaan). *Majalah Nusantara IKPMDI-Yogyakarta* 1–7.