

PELATIHAN DESAIN KEMASAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SIKUR

Hasbullah¹, Anthony Anggrawan², I Nyoman Yoga Sumadewa³, Christofer Satria⁴,
Baiq Fitria Rahmiati⁵

¹DesainKomunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Bumigora

²Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Bumigora

³DesainKomunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Bumigora

⁴DesainKomunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Bumigora

⁵Gizi, Fakultas Kesehatan, Universitas Bumigora

Email: ¹hasbullah@universitasbumigora.ac.id, ²anthony.anggrawan@universitasbumigora.ac.id,
³yoga@universitasbumigora.ac.id, ⁴chris@universitasbumigora.ac.id, ⁵baiqfitria@universitasbumigora.ac.id

ABSTRAK

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sikur sebagai sekolah keunggulan bidang seni dan industri kreatif yang berorientasi pada pariwisata. Kebutuhan pariwisata tentu membutuhkan tampilan branding yang menarik salah satunya adalah kemasan. Namun, dengan kurangnya tenaga pengajar yang memiliki keahlian dalam bidang desain kemasan, maka Sebagian besar peserta didik di sekolah tersebut masih kurang memahami komponen-komponen desain kemasan. Tujuan diadakannya pelatihan ini sebagai wahana berbagi dan membuka wawasan tentang desain kemasan bagi peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sikur. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah latihan terbimbing. Melalui proses simulasi dan latihan yang didampingi oleh tim pengabdian maka dapat menghasilkan desain kemasan makanan yang bervariasi. Kegiatan ini dimulai dari mendesain menggunakan aplikasi grafis di komputer sampai dengan membuat *standing pouch food*. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini perlu dilakukan pada tingkatan sekolah agar mendapatkan ilmu tambahan dan kreativitas.

Kata kunci: Pelatihan, Desain, Kemasan, SMK, Sikur

Diterima pada 28 Juli 2022

Disetujui pada 20 Agustus 2022

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMKN1) Sikur yang terletak di kecamatan Sikur Kabupaten Lombok Timur Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Keunggulan SMKN 1 Sikur bergerak dalam bidang seni dan industri kreatif. Seni dan industri kreatif akhir-akhir ini sedang di galakkan oleh Kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif (Kemenparekraf). Salah satunya dalam menunjang pesatnya kemajuan pariwisata. Dalam UU No. 10 tahun 2009, pembangunan kepariwisataan diperlukan untuk mendorong pemerataan kesempatan berusaha, memperoleh manfaat serta mampu menghadapi tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional maupun global dengan tetap memperhatikan dan melindungi nilai-nilai agama, budaya yang hidup di masyarakat, dan juga melestarikan lingkungan [1]. Nilai budaya yang dilestarikan tentunya harus diterapkan melalui media kreatif.

Sikur sebagai daerah yang merupakan daerah kecamatan yang di bawahnya terdapat 14 desa kelurahan. Daerah Sikur terdapat beberapa tempat wisata yang dapat disupport oleh lulusan SMKN 1 Sikur. Namun, kurangnya pemahaman tentang masalah desain grafis kemasan dan cetak-mencetak, maka dibutuhkan suatu pelatihan yang menunjang kemasan tersebut. Menurut Kholis, peserta didik masih butuh tambahan ilmu dari luar untuk

menunjang wawasan siswa [2]. Melalui pernyataan guru tersebut, maka tim pengabdian memberikan saran untuk mengadakan pelatihan desain kemasan di SMKN 1 Sikur.

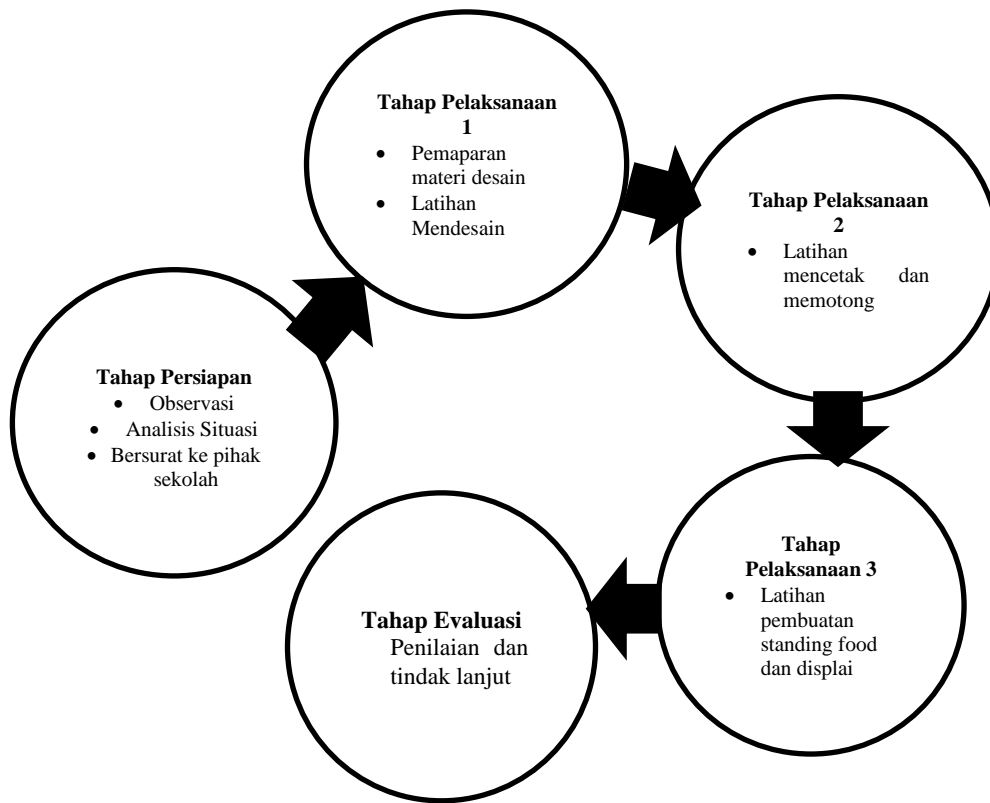
Desain sebagai penunjang visual dalam oleh-oleh yang mendukung peningkatan harga jual produk. Produk yang dihasilkan di daerah Sikur diantaranya kripik pisang, ciput, kripik singkong, dan lainnya. Semua makanan tersebut sebagai oleh-oleh di daerah wisata yang ada di Sikur. Kebutuhan desain kemasan untuk menarik minat pengunjung untuk membeli oleh-oleh. Menurut pendapat cenadi, bahwa desain kemasan bukan hanya digunakan sebagai pelindung atau menjual produk melainkan berfungsi sebagai media komunikasi [3].

Melalui hasil observasi di atas, maka dengan demikian perlu diadakan pelatihan tentang desain kemasan. Tujuannya untuk memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang desain kemasan, serta masalah cetak dan mencetak. Oleh karena itu, pelaksana kegiatan pelatihan ini dilaksanakan langsung di SMKN 1 Sikur. Kegiatan pelatihan dilakukukan ada tiga tahapan: (1) pelatihan mendesain; (2) pelatihan mencetak; dan (3) pelatihan membuat *standing pouch food*

METODE

Pelatihan desain kemasan di SMKN 1 Sikur dilakukan dengan Metode yang dilakukan secara simulasi dan latihan. Metode ini yang pertama kali digunakan dalam memberikan pengarahan dan pemaparan materi yang disampaikan. Metode kedua menggunakan metode simulasi/demonstrasi untuk mengajarkan keteknikan atau strategi dalam mendampingi praktik fotografi dan desain grafis peserta didik. Menurut metode simulasi diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Menurut Simon terdapat tiga model penyampaian materi dalam metode pembelajaran berbasis komputer, yaitu sebagai berikut: (a) Latihan terbimbing; (b) Tutorial; (c) simulasi [4].

Metode latihan terbimbing digunakan dalam proses pembelajaran akan menciptakan kondisi siswa yang aktif. Selain untuk menanamkan kebiasaan, metode latihan terbimbing ini juga dapat menambah kecepatan, ketepatan dan kesempurnaan dalam melakukan sesuatu, serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara untuk mengulangi bahan yang telah dikaji [5]. Namun, dibalik kelebihan metode ini menuntut tanggung jawab yang sangat besar untuk memeriksa dan memberikan umpan balik terhadap peserta pelatihan. Dalam pelatihan ini, ada beberapa tahapan yang dilakukan dan digambarkan dalam skema berikut:



Gambar 1. Alur Kegiatan Latihan desain kemasan
[sumber: Tim Pengabdi, 2022]

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini dilakukan mulai dari observasi dan menganalisis kondisi sekolah yang dijadikan tempat untuk pengabdian. Selanjutnya mengirim surat kepada pihak sekolah untuk pelaksanaan pengabdian/pelatihan. Setelah mendapat surat balasan dari pihak sekolah, perlu ada jadwal acara yang jelas untuk disiapkan.

2. Tahap Pelaksanaan 1

Pelaksanaan tahap pertama dilakukan untuk melakukan desain digital yang didampingi oleh tim. Kegiatan ini ditujukan untuk para peserta didik lebih memahami tentang desain grafis, penggunaan warna serta wawasan tentang tata letak.

3. Tahap Pelaksanaan 2

Pelaksanaan tahap kedua dimulai dari pengumpulan file desain, kemudian melakukan pelatihan mencetak hasil desain.

4. Tahap Pelaksanaan 3

Pelaksanaan tahap ketiga dilaksanakan dengan pelatihan memotong dan membuat *standing pouch food* kegiatan ini membutuhkan konsentrasi penuh agar ukurannya tepat.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi memberikan penilaian dan mereview hasil pembuatan desain kemasan untuk makanan ringan. Serta memberikan penguatan dan memberikan saran atau motivasi bagi peserta didik. Memberikan penguatan dan persiapan tindak lanjut kegiatan.

PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan desain kemasan di SMKN 1 Sikur sebagai dasar pelaksanaan pengabdian. Desain kemasan yang dilatih adalah jenis kemasan *standing pouch food* untuk kemasan makanan ringan yang menjadi oleh-oleh daerah wisata Sikur. Melalui berbagai tahapan dalam kegiatan ini maka dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan
[Sumber: Tim Pengabdian, 2022]

No	Tanggal	Kegiatan	Foto	Keterangan
1	Rabu, 30 Maret 2022	Pemaparan Materi dan pelatihan desain digital		Dilakukan di ruang Lab. Grafika SMKN 1 Sikur
2	Rabu, 30 Maret 2022	Pelatihan mencetak dan memotong		Dilakukan di tempat potong ruang Produksi SMKN 1 Sikur
3	Rabu, 30 Maret 2022	Pelatihan membuat <i>standing pouch food</i>		Dilakukan di tempat potong ruang produksi SMKN 1 Sikur

Dari Ketiga Kegiatan tersebut, maka desain kemasan yang dihasilkan melalui tiga tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar2. Hasil Desain Kemasan
[Sumber: Tim Pengabdian, 2022]

Desain kemasan yang dihasilkan dalam pelatihan ini, merupakan kemasan makanan ringan yang menjadi oleh-oleh daerah wisata desa Sikur, Kabupaten Lombok Timur. Kemasan makanan ini dibuat secara langsung dengan menggunakan plastik yang biasa digunakan untuk membuat *standing pouch food*. Karakteristik *standing pouch food* memiliki bentuk yang mirip kantong dan dapat diberdirikan [6]. Bentuk kemasan seperti demikian, memiliki kelebihan yakni; praktis dan bervariasi.

Wadah kemasan yang disediakan sebagai pelindung produk makanan haruslah menarik, agar konsumen ketika membeli yang dilihat adalah bagian tampilannya. Dari tampilan menarik tersebut, ada beberapa hal perlu diperhatikan dalam desain kemasan :

a. Bentuk

Bentuk kemasan menggambarkan isi dari produk yang ada di dalamnya, tujuannya supaya melindungi produk. Kemasan yang dibentuk dengan rongga besar biasa digunakan untuk makanan ringan. Hal demikian digunakan sebagai penarik minat pembeli. Menurut Mufreni [7] bentuk kemasan dapat mempengaruhi psikologi calon pembeli produk. Pengaruh bentuk kemasan sebagai pusat menariknya pembeli atau konsumen.

Bentuk kemasan yang diperuntukan sebagai pelindungan bagi produk yang dijual. Selain sebagai pelindung dan wadah, kemasan juga memberikan harga untuk produk yang dijual. Minat pembeli atau konsumen biasanya memberikan nilai (*value*) dalam artian harga jual. Prendergast dan Marr (1997) dalam penelitiannya menyebutkan nilai harga sebuah produk ditentukan oleh besar dan menariknya sebuah desain kemasan [7]. Oleh karena itu, bentuk kemasan *standing pouch food* dapat dikatakan menarik, karena desain dan bentuknya yang dapat berdiri.

b. Ukuran

Ukuran kemasan dapat diukur dari produk yang mengisinya, ada isinya sedikit dan ada juga yang penuh. Hal ini juga sebagai pemikat pembeli atau konsumen. Selain ukuran, yang diutamakan juga cita rasa yang menggugah calon pembeli. Menurut Sari (2013) Cita rasa adalah cara pemilihan makanan yang harus dibedakan dari rasa (*taste*) makanan tersebut. Cita rasa merupakan atribut makanan yang meliputi penampakan, bau, rasa, tekstur, dan suhu [8]. Cita rasa yang dapat memberikan kesan menarik akibat dari pengalaman atau psikologi warna yang memberi simbol pada kemasan.

c. Material

Bahan yang digunakan untuk membuat desain kemasan menggunakan *metal foil*. *Metal foil* berasal dari mineral bumi, biasanya yang relative digunakan karena murah dan melimpah adalah almunium [7]. Bahan ini sebagai bahan yang mawadahi produk yang dikemas. Kemasan menggunakan bahan demikian memiliki karakter yang *higienis* dan megah.

Ketiga hal di atas, sangat perlu diperhatikan dalam membuat atau merancang desain kemasan. Agar tujuan dari kemasan dapat tercapai dengan napa yang direncanakan, baik dalam melindungi produk maupun sebagai menarik perhatian pembeli. Dengan adanya pelatihan desain kemasan di SMKN 1 Sikur, maka para peserta didik yang ikut dalam kegiatan tersebut dapat menambah wawasan tentang cara membuat desain kemasan untuk produk yang akan dijadikan oleh-oleh di daerah wisata desa Sikur, kabupaten Lombok Timur.

PENUTUP

Pelatihan Desain kemasan di SMKN 1 Sikur memberikan dampak positif bagi peserta didik dan guru yang ikut mendampingi peserta dalam kegiatan tersebut. Dampak positif tersebut berupa ilmu dan cara mendesain dan merangkai kemasan dari tahap mendesain digital, memotong bahan untuk kemasan sampai pada merangkai *standing pouch food*. Desain kemasan yang dibuat akan ditawarkan pihak sekolah kepada UMKM yang berada di daerah wisata desa Sikur. Wisata di desa Sikur memiliki panorama yang indah dan aktivitas budaya penduduk yang tinggal di Sikur menjadi tawaran menarik. Dengan adanya pelatihan desain kemasan ini, para peserta didik diharapkan dapat membantu para pelaku UMKM di daerah Sikur untuk lebih meningkatkan hasil jual produknya melalui kemasan yang menarik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Melalui kegiatan pelatihan desain kemasan yang di dasarkan kesepakatan bersama antara tim pengabdian dengan pihak SMKN 1 Sikur, maka selama kegiatan ini dilaksanakan tim pengabdian berterimakasih kepada Kepala SMKN1 Sikur beserta para guru yang telah memberikan waktu dan ruang untuk melaksanakan kegiatan pelatihan ini. Rektor Universitas Bumigora yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan pelatihan desain kemasan di SMKN 1 Sikur. Kepala LPPM Universitas Bumigora Beserta Tim pengabdian yang telah berusaha membantu kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Kurniawan, "Tinjauan Perilaku Sosiologis Dan Ekonomi Industri Parawisata 'Ciyumajakuning' Berbasis Kearifan Lokal," *Semin. Nas. Konsorsium Untag ...*, pp. 370–385, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/semnasuntag/article/viewFile/4932/3397>.
- [2] Muhammad Kholis, "Wawancara," 2022.
- [3] A. P. Wardanu, M. Martanto, and U. Uliyanti, "Perbaikan Desain Kemasan Stik Ale-Ale Dan Stik Kangkung Produksi Kub Wida Mantolo Di Kecamatan Benua Kayong Kabupaten Ketapang," *J. DIFUSI*, vol. 1, no. 2, pp. 11–21, 2018, doi: 10.35313/difusi.v1i2.1300.
- [4] S. Sinaga, "KLASIKAL DENGAN ALAT BANTU GEOGEBRA Sarmulia Sinaga," vol. 4, no. 1, pp. 25–32, 2018.
- [5] S. Boliti, "Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 1 Lumbi-Lumbia Melalui Metode Latihan Terbimbing," *J. Kreat. Tadulako Online*, vol. 2, no. 2, pp. 12–23, 2009.
- [6] Muhammad Syaiful Aldiansyah, "Berkenalan dengan Pilihan dan Keunggulan Plastik Standing Pouch," 2022. <https://www.tjetak.com/blog/berkenalan-dengan-pilihan-dan-keunggulan-plastik-standing-pouch> (accessed Jul. 26, 2022).
- [7] A. Nf Mufreni, "Pengaruh Desain Produk, Bentuk Kemasan Dan Bahan Kemasan Terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Kasus Teh Hijau Serbuk Tocha)," *J. Ekon. Manaj.*, vol. 2, no. 2, pp. 48–54, 2016, [Online]. Available: <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jem>.
- [8] T. K. Njoto, "Cita Rasa Dan Variasi Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Bumi Anugerah," *J. Manaj. dan Start-Up Bisnis*, vol. 1, no. 4, pp. 455–463, 2016.