

**PELATIHAN DESAIN KEMASAN PRODUK *FROZEN FOOD* DENGAN
SMARTMOCKUPS DAN APLIKASI CANVA PADA UMKM ASOSIASI
SIDAYU**

Yanuar Pandu Negoro¹, Moh. Jufriyanto²

^{1,2}Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Gresik

Email : jufriyanto@umg.ac.id, yanuar.pandu@umg.ac.id

ABSTRAK

Frozen food merupakan makanan setengah matang. Makanan tersebut dikemas dan dibekukan dan dapat diolah kembali dengan memanaskan kembali. *Frozen food*, sebagai produk yang memiliki kemasan tentunya harus menarik dan menimbulkan minat konsumen untuk membeli produk tersebut. Kemasan merupakan salah satu hal penting dalam melakukan penjualan dan pemasaran produk. Jika desain kemasan diabaikan maka membuat minat konsumen menurun untuk membeli produk tersebut, sehingga terjadi ketimpangan antara pendapatan dan penjualan produk. Permasalahan yang dialami oleh pelaku usaha seperti UMKM yaitu belum memahami kemasan dan proses mendesainnya. Oleh karena itu dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan suatu pelatihan desain kemasan. Sasaran dalam kegiatan ini adalah pelaku UMKM yang bergerak dalam usaha produk *frozen food*. Objek yang digunakan dalam pelatihan ini adalah UMKM usaha produk *frozen food* asosiasi sidayu. Pada pelatihan desain kemasan menggunakan alat yaitu smartmockups dan aplikasi canva. Kedua alat ini dapat digunakan baik di PC (komputer) maupun Handphone dan penggunaannya membutuhkan internet saja sehingga langsung bisa digunakan dan tidak perlu proses instalasi. Hasil dari kegiatan ini adalah pelaku UMKM usaha produk *frozen food* asosiasi sidayu dapat melakukan desain kemasan sendiri sehingga meningkatkan kemampuan skill pelaku UMKM dan mengurangi biaya dalam proses pemasaran.

Kata Kunci : Desain Kemasan, UMKM, Smartmockups, Frozen Food.

1. PENDAHULUAN

Kemasan merupakan metode yang digunakan untuk mempromosikan suatu produk agar menarik minat konsumen untuk membelinya. Kemasan harus sesuai dengan fungsi tujuan yang diinginkan produsen. Kemasan merupakan bagian penting dalam proses pemasaran produk, karena dalam pemasaran, kemasan dapat berguna untuk membungkus produk dan menambah nilai jual dari produk (Agustina, Dwanoko, & Suprianto, 2021).

Kemasan memiliki pengaruh yang besar terhadap merek. Jika desain kemasan diabaikan maka membuat minat konsumen menurun untuk membeli produk tersebut, sehingga terjadi ketimpangan antara pendapatan dan penjualan produk. Perlunya merancang desain kemasan dapat disesuaikan dengan kriteria kemasan yang baik dan mampu menarik minat konsumen serta mampu bersaing dengan para pesaing yang sejenis (Lubis & Tanjung, 2021).

Kemasan atau *packaging* menjadi metode andalan pada penjualan produk. Pada awalnya kemasan hanya digunakan sebagai wadah atau bungkus dari produk. Fungsi sebagai pembungkus tersebut yaitu melindungi, menutupi, memudahkan produk untuk dibawa. Pada perkembangan zaman, fungsi kemasan berubah, selain sebagai pembungkus produk, kemasan juga difungsikan untuk mampu menumbuhkan ketertarikan konsumen untuk membeli suatu produk (Muslimin, Latif, Tjiroso, & Rais, 2022).

Kemasan merupakan salah satu hal penting dalam melakukan penjualan dan pemasaran produk. Desain kemasan yang baik akan menjadi daya tarik konsumen untuk minat terhadap suatu produk. Semakin tinggi minat konsumen maka semakin tinggi penjualan. Daya tarik sebuah produk baik produk makan dan minuman dapat ditingkatkan melalui pengembangan desain kemasan yang baik. Pengembangan desain kemasan mengacu pada pemenuhan kebutuhan konsumen (Rizqi, Jufriyanto, & Pusporini, 2021).

Produk-produk yang dijual oleh UMKM yang ada di Asosiasi Sidayu bervariasi. Salah satu produk tersebut adalah produk *frozen food*. *Frozen food* merupakan makanan setengah matang yang dikemas dan dibekukan dan dapat diolah kembali dengan memanaskan kembali (Wahab, Elvina, Meilvinasvita, Sa'diyah, & Irwan, 2021). Permasalahan yang dialami oleh pelaku UMKM *frozen food* yaitu belum memahami kemasan dan proses mendesainnya. Kemasan produk *frozen food* hanya dikemas seadanya dan belum menarik minat konsumen sehingga penjualan tidak berjalan dengan baik. Desain kemasan juga diproses oleh usaha lain karena minimnya pelaku

UMKM mengetahui cara mendesain dengan *software*, sehingga menambah biaya untuk desain kemasan. Adanya tambahan biaya untuk desain kemasan tentunya menjadi beban untuk pelaku UMKM.

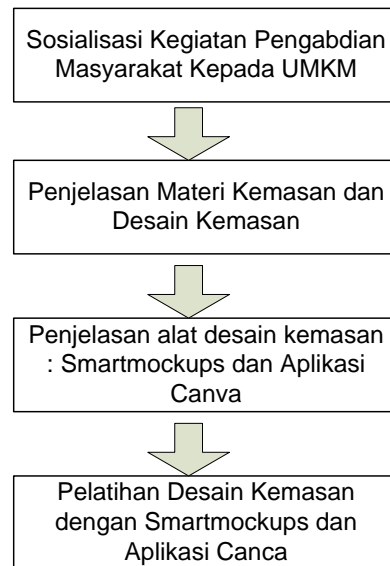
Oleh karena itu, dengan adanya permasalahan tersebut ingin memberikan suatu pelatihan desain kemasan untuk UMKM yang bergerak pada produk *frozen food*. Kegiatan pelatihan dilakukan melalui pengabdian masyarakat yang merupakan program tri dharma dosen. Dalam pelatihan desain kemasan menggunakan aplikasi sesuai dengan perkembangan teknologi dan mudah dipahami oleh masyarakat. Pada pelatihan desain kemasan untuk produk *frozen food* menggunakan smartmockups dan aplikasi canva. Kedua alat ini dapat digunakan baik di PC (komputer) maupun Handphone dan penggunaannya membutuhkan internet saja sehingga langsung bisa digunakan dan tidak perlu proses instalasi.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yaitu penelitian kualitatif. Pada penelitian ini, bertujuan untuk memberikan informasi mengenai gambaran proses pelaksanaan pengabdian pelatihan desain kemasan pada produk *frozen food* di UMKM Asosiasi Sidayu. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pada tahapan kegiatan pengabdian masyarakat, diawali dengan penjelasan program kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan, dilanjutkan dengan kegiatan materi beserta tahapan setiap kegiatan, Adapun gambar pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat

Dari gambar 1, dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Sosialisasi kegiatan pengabdian masyarakat kepada para peserta yaitu pelaku UMKM yang bergerak pada produk *frozen food*. Dalam sosialisasi ini menjelaskan latar belakang kegiatan, target, dan tujuan kegiatan
 - Penjelasan materi kemasan dan desain kemasan yang disampaikan oleh pemateri. Dalam kegiatan ini memberikan penjelasan serta memberikan pemahaman penting kemasan dan desain kemasan dalam produk untuk proses pemasaran.
 - Penjelasan mengenai alat untuk desain kemasan yaitu *smartmockups* dan aplikasi *canva*. Pada kegiatan ini memberikan gambaran alat tersebut dan bagaimana prosedur untuk tahapan desain kemasan. Pada kegiatan ini juga ditampilkan video tutorial.
 - Pelatihan desain kemasan. Pada kegiatan ini peserta melakukan praktek desain kemasan sesuai kreativitas dengan menggunakan *smartmockups* dan aplikasi *canva*.
2. Lokasi Kegiatan

Lokasi kegiatan Pengabdian Masyarakat diselenggarakan di kantor Kesekretariatan Asosiasi UMKM Sidayu, Desa Mriyunan, Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik. kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan pada hari minggu tanggal 19 Maret 2021, pukul 08.00 – 12.00 WIB.

3. Bahan dan Peralatan

- Ruang untuk seminar dan pelatihan
- LCD
- Aplikasi Canva
- Wifi
- PC/Handphone

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini menjelaskan tentang kegiatan pengabdian masyarakat yaitu pelatihan desain kemasan,. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

A. Edukasi Tentang Desain Kemasan

Pada proses edukasi, pemateri menjelaskan pentingnya desain kemasan kepada peserta. Pemateri yaitu Bapak Yanuar Pandu menjelaskan bahwa dengan desain kemasan yang baik akan memberikan nilai tambah kepada produk sehingga mampu menarik konsumen untuk membeli produk. Pemateri juga menjelaskan dalam desain kemasan harus punya ide kreatif yang baik sehingga hasil desain nanti memberikan keunikan dan keunggulan dari produk tersebut. Pada sesi ini juga melakukan tanya jawab dengan para peserta UMKM di *frozen food*.

Pemateri juga menjelaskan pentingnya desain kemasan dengan menggunakan teknologi yang sudah berkembang seperti menggunakan handphone dan PC (Komputer). Pemateri menjelaskan penggunaan alat yang mudah dipahami dalam mendesain kemasan tersebut, seperti smartmockups dan aplikasi canva.



Gambar 2. Penyampaian materi

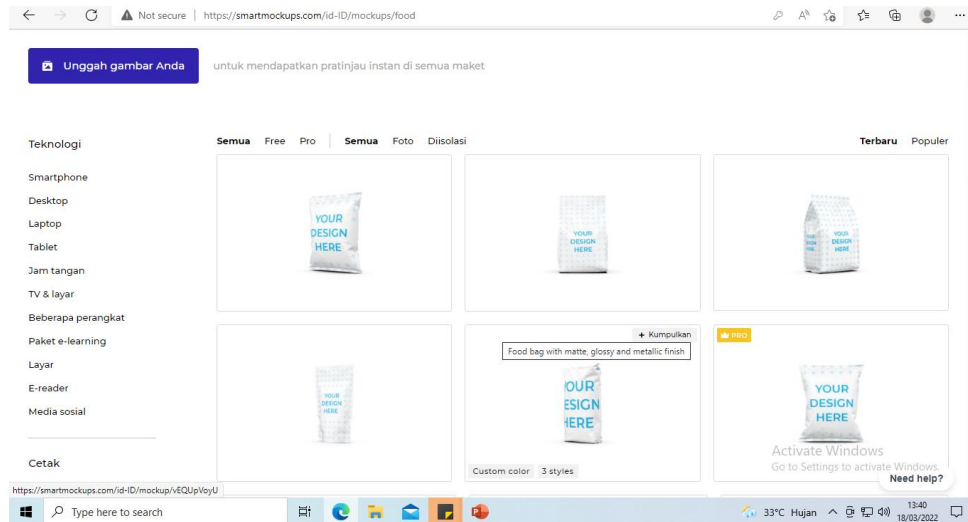


Gambar 3. Tanya jawab peserta

B. Kegiatan Pelatihan Desain Kemasan

Pada kegiatan ini pelatihan desain kemasan pada produk *frozen food*. Alat yang digunakan yaitu handphone, Laptop/komputer, smartmockups, dan aplikasi canva. Dalam pelatihan ini juga dibuat vide otutorial untuk melakukan tahap desain kemasan. Proses awal dijelaskan oleh pemateri dalam smartmockups dimana alat ini memilih desain kemasan. Desain kemasan dipilih oleh

peserta sesuai dengan keinginan kemasan untuk produknya. Adapun tampilan kemasan pada smartmockups sebagai berikut :

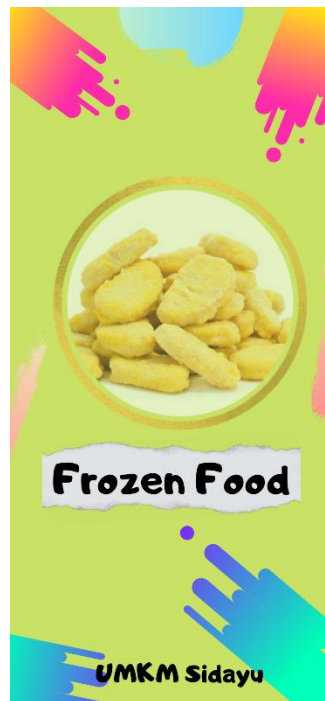


Gambar 4. Tampilan pilihan kemasan pada smartmockups

Proses selanjutnya dijelaskan oleh pemateri mengenai ukuran kemasan yang sudah tersedia pada pilihan kemasan tersebut. Setelah menentukan ukuran pemateri menjelaskan desain kemasan pada aplikasi canva. Pemateri juga menjelaskan tahapan awal dalam pembuatan akun sebagai Langkah masuk dalam desain di canva. Hasil dari pembuatan akun tersebut, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain kemasan pada aplikasi canva sesuai ide dan kreativitas peserta.



Gambar 5. Pemteri menyampaikan tahapan awal pembuatna akun di canva



Gambar 6. Tampilan proses desain kemasan pada aplikasi canva

C. Hasil Pelatihan Desain Kemasan.

Pada kegiatan ini, merupakan hasil dari proses pelatihan desain kemasan dengan smartmockups dan aplikasi canva. Pada kegiatan ini peserta menampilkan hasil karya mereka untuk ditampilkan hasil desain kemasannya dan diberikan komentar oleh pemateri. Pemateri memberikan masukan untuk perbaikan desain kemasan yang masih kurang menarik. Pemateri juga melakukan diskusi dengan peserta mengenai dengan adanya skill desain kemasan yang dimiliki oleh UMKM maka dapat mengurangi biaya dalam proses pemasaran produk. Berikut merupakan salah satu hasil karya desain kemasan :



Gambar 7. Hasil desain kemasan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat tentang pelatihan desain kemasan dengan smartmockups dan aplikasi canva, memberikan informasi kepada peserta terutama pelaku UMKM mengenai alat untuk melakukan desain kemasan yang baik dan menarik sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu dengan adanya pelatihan tersebut, dapat memberikan tambahan skill untuk pelaku UMKM dalam desain kemasan sendiri, sehingga mengurangi biaya dalam proses pemasaran. Pelaku UMKM dapat mengetahui dan memahami bahwa terdapat alat desain yang bisa digunakan secara mudah dengan beberapa alat teknologi seperti handphone dan laptop/komputer.

B. Saran

Saran untuk selanjutnya, melakukan kerja sama secara berkelanjutan dalam pelatihan desain kemasan tersebut sebagai bahan untuk evaluasi dan monitoring dan dapat dilanjutkan dengan program lainnya yang mendukung UMKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Dwanoko, Y. S., & Suprianto, D. (2021). Pelatihan Desain Logo Dan Kemasan Produk UMKM di Wilayah Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Jurnal Aplikasi Dan Inovasi Ipteks SOLIDARITAS*, 4(1), 69–76.
- Lubis, Y. R., & Tanjung, M. R. (2021). Desain Kemasan Produk Thaitea Dan Mocktail Kymut Sebagai Media Promosi. *FSD*, 2(1), 131–140. Retrieved from <https://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FSD/article/view/1194>
- Muslimin, M., Latif, L. A., Tjiroso, B., & Rais, S. (2022). Pelatihan Pembuatan Kemasan Produk-Produk Rumahan Bagi Masyarakat Di Desa Toniku. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 91. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i1.964>
- Rizqi, A. W., Jufriyanto, M., & Pusporini, P. (2021). Pelatihan Desain Kemasan Produk Asosiasi UMKM Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik (Studi Kasus: Produk Kerupuk). *Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 1(1), 33–38. Retrieved from <http://journal.itelkom-pwt.ac.id/index.php/ijcosin/article/view/261>
- Wahab, Z. W. A., Elvina, Meilvinasvita, D., Sa'diyah, H., & Irwan. (2021). *Pemanfaatan Ikan Sebagai Produk Olahan Frozen Food Bagi Income Generation Masyarakat Desa Kuala Kecamatan Blang Mangat Kota Lhokseumawe*. 5(1), 58–61.