

Pelatihan *Design* dan Komunikasi Visual untuk Peningkatan *Digital Skill* UMKM Kelurahan Pandean Lamper

¹Khoiriya Latifah*, ¹Marzelina Hardiyanti, ²Nugroho Dwi Saputro

¹Prodi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI, Semarang, Indonesia

²Prodi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas PGRI, Semarang, Indonesia

*Corresponding Author:

Jl. Dr. Cipto Sidoradi Timur No 24 Karangtempel Semarang

E-mail: koiriyalatifah@upgris.ac.id

Received:
07 August 2023

Revised:
15 January 2024

Accepted:
20 March 2024

Published:
31 May 2024

Abstrak

UMKM adalah tulang punggung perekonomian di Indonesia. Saat ini pemerintah melalui visi Presiden Jokowi sedang mencanangkan program UMKM GO Digital. UMKM memerlukan literasi digital dan peningkatan kompetensi digital untuk mendukung program tersebut. Salah satu kompetensi yang perlu UMKM kuasai adalah bagaimana menghasilkan *content* yang sesuai dan menarik sehingga bisa meningkatkan ketertarikan *customer* terhadap produk UMKM tersebut. Untuk menghasilkan *content* yang menarik maka UMKM perlu mempunyai kompetensi digital yang sesuai antara lain kemampuan untuk mendesain kemasan produk, mengkomunikasikan produk mereka melalui *design* dan *content* yang mereka buat. Dengan meningkatnya *skill* digital UMKM maka UMKM akan mampu melakukan *branding* terhadap produknya sehingga bisa meningkatkan penjualan dan meningkatkan mutu dan kualitas promosi. UMKM akan mampu membuat *content digital marketing* yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Tujuan dari pelatihan *design* dan komunikasi visual ini adalah untuk memberdayakan masyarakat dan meningkatkan *skill* digital UMKM Desa Pandean Lamper. Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu Ceramah, Pelatihan dan Praktikum, serta Evaluasi. Hasil pelatihan dan praktikum menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan *hard skill* peserta sebanyak 40%. Pengukuran hasil pemahaman dan kompetensi peserta dilakukan dengan mengadakan pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah mengikuti pelatihan. Dengan adanya pelatihan ini peserta mempunyai pemahaman dan *skill* di bidang *design* dan komunikasi visual sehingga mampu menghasilkan *content-content* yang sesuai untuk meningkatkan penjualan dan branding produk.

Kata kunci: *Design*; Komunikasi Visual; UMKM

Abstract

MSMEs was one pillar of the Indonesian economy. Currently, the government, through President Jokowi's vision, is launching the MSMEs GO digital program. MSMEs require digital literacy and enhanced digital competencies to support this program. One of the competencies that MSMEs need to master is how to produce relevant and engaging content to increase customer interest in their products. To create compelling content, MSMEs need appropriate digital competencies, including the ability to design product packaging and communicate their products through the designs and content they create. With the enhancement of digital skills, MSMEs will be able to brand their products, thereby increasing

sales and improving the quality and effectiveness of promotions. MSMEs will be capable of producing digital marketing content that meets the needs of the community. The purpose of this design and visual communication training is to empower the community and enhance the digital skills of MSMEs the Pandean Lamper Village. The implementation methods of community service are carried out through several stages, namely Lectures, Training and Practicum, and Evaluation. The results of the training show that there was a 40% increase in participants' understanding and hard skills. Measurement of participants' comprehension and competencies was done through pre-tests before the training and post-tests after participating in the training. With this training, participants gain comprehension and skills in the field of design and visual communication, enabling them to produce relevant content to increase sales and brand their products.

Keywords: Design; Visual Communication; MSMEs

PENDAHULUAN

Secara geografis Desa Pandean Lamper luas wilayah ±98.25 Ha. Desa Pandean Lamper mempunyai penduduk yang beragam latar belakang Pendidikan dan budaya Perekonomian di Desa Pandean Lamper didukung oleh masyarakatnya sendiri yang cukup baik. Dalam pengembangan usaha mikro di Desa Pandean Lamper cukup memadai karena adanya kelompok-kelompok usaha mikro yang dikelola oleh sebuah kelompok UMKM. (Kelurahan Pandean Lamper, 2023) Dalam pemasaran usaha-usaha mikro sudah ada dilakukan secara *online* ada juga yang masih manual. Akan tetapi, saat ini produktivitas usaha mikro di Desa Pandean Lamper belum begitu dapat mengimbangi pemasaran di era industry 4.0. Sehingga masyarakat memerlukan peningkatan dan pengembangan kemampuan atau peningkatan kompetensi digital dalam hal *digital skill*, *digital ethics*, *digital safety* dan *digital culture* sebagai pilar literasi digital di Indonesia. (Finaka 2021) Masyarakat Desa Pandean Lamper perlu mendapatkan peningkatan kompetensi digital untuk mengubah atau membentuk wawasan, pengertian, pemikiran minat, tekad dan kemampuan perilaku dalam kemajuan pertumbuhan masyarakat yang berinovasi. (Nina Yuliana, 2021)

Dengan meningkatnya pengguna internet di Indonesia sebanyak 59% dari 271,5 juta jiwa masyarakat Indonesia (BPS , 2020) maka UMKM harus bisa memanfaatkan fenomena tersebut. Karena UMKM sebagai tulang punggung perekonomian masyarakat Indonesia (Nurhaliza, 2021) harus bisa memanfaatkan teknologi digital untuk peningkatan keterlibatan UMKM dalam pasar digital. Saat ini pemerintah mempunyai program UKM Go Digital 2024 sesuai visi Presiden Joko Widodo untuk menjadikan Indonesia sebagai Digital Energy of Asia (Viska, 2017). Dari permasalahan tersebut di atas bahwa masyarakat yang beragam dengan latarbelakang yang beragam di Pandean Lamper memerlukan peningkatan kompetensi digital untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat di Era 4.0 ini. (Pratiwi Agustini, 2021) Solusi dari Tim Pengabdian alalah melakukan literasi digital untuk meningkatkan *digital skill*, *digital ethics* melalui pelatihan content creator yaitu *design* dan komunikasi visual serta edukasi masyarakat terhadap sistem cerdas berbasis Artificial Intellegent. (Fitriya, 2021). (Suryatiningsih, 2022) Sehingga tercipta peningkatan kompetensi digital UMKM untuk meningkatkan *hard skill* dan *soft skill* dalam bidang IT (*digital marketing*) dan *digital ethics*.

METODE

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan sebagai solusi dari permasalahan tersebut di atas adalah melalui beberapa tahapan:

1. Dalam bidang pemasaran UMKM Desa Pandean Lamper masih bersifat tradisional dan menggunakan media social sehingga memerlukan inovasi teknologi untuk penguatan

pemasaran produk sehingga solusi dari permasalahan tersebut adalah memberdayakan masyarakat Pandean Lamper dengan memberikan pelatihan untuk peningkatan kompetensi digital melalui pembuatan *content digital marketing* yaitu pelatihan *design* menggunakan Canva.

2. Dalam bidang manajemen pemasaran belum mempunyai mempunyai pengetahuan tentang perlunya dan pentingnya komunikasi visual dalam pembuatan *content digital marketing* sehingga memerlukan pelatihan komunikasi visual.

Pelaksanaan pelatihan sebagai solusi dari permasalahan tersebut di atas adalah melalui beberapa tahapan:

1. Penjelasan tentang pentingnya komunikasi visual dan prinsip-prinsip *design*.
2. Pelatihan *design* menggunakan Aplikasi Canva
3. Pelatihan pembuatan PIRT dan penjelasan tentang legalitas hukum bagi UMKM.
4. Metode untuk mengatasi masalah dalam PKM ini adala sebagai berikut

Tabel 1. Masalah Mitra dan Metode Penyelesaian

Masalah Mitra	Metode Penyelesaian
Perlu peningkatan kompetensi digital bagi UMKM Pandean Lamper	Pelatihan <i>Design</i>
Belum adanya pengetahuan tentang komunikasi visual	Bimbingan dan konsultasi
Metode pemasaran perlu ditingkatkan	<i>Publish</i> hasil pelatihan pada e-market place dan <i>social media</i>

Solusi Masalah

Solusi dan target luaran yang diimplementasikan adalah mengacu pada prioritas literasi digital di Indonesia yang mengacu pada 4 pilar *digital skill, digital ethics, digital safety, digital culture* yang sesuai dengan **era Revolusi Industri (RI 4.0)**. (Pratiwi Agustini, 2021)

Secara rinci dari solusi dan target luaran diuraikan sebagai berikut.

- a. Pelatihan pembuatan *content digital marketing* melalui pelatihan *design* menggunakan Canva, pembuatan *content video digital*, pembuatan akun marketplace
- b. Branding product dengan pelatihan komunikasi visual untuk peningkatan kompetensi digital masyarakat.
- c. Rencana capaian serta indikator capaian terhadap penerapan teknologi ke UKM adalah dengan terdaptarnya produk-produk UMKM ke Kemenumhamkan untuk pembuatan PIRT, Label Halal dan *design* brosur , logo serta *content digital marketing* bagi UMKM. sebagai media untuk peningkatan pemasaran dan branding produk.

Tabel 2. Langkah-langkah solusi masalah

Kegiatan	Partisipasi Mitra	Hasil /luaran
Menyebarkan undangan kepada UMKM Pandean Lamper	Menerima Undangan dan Hadir	Peserta tertarik pada acara pelatihan
Pelatihan <i>design</i> , Komunikasi Visual dan penjelasan tentang pentingnya legalitas hukum bagi UMKM	Menyimak, bertanya, paham	Peserta mengetahui dan sadar betapa pentingnya komunikasi visual dan legalitas hukum bagi UMKM dalam peningkatan penjualan produk-produk IMKM.
Bimbngan dan konsultasi secara <i>offline</i>	Berlatih dan berkonsultasi secara <i>offline</i>	Proses evaluasi, diskusi hasil praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan *design* dan komunikasi visual di Kelurahan Pandean Lamper ini dilaksanakan secara *offline* dan demo aplikasi diikuti oleh peserta pelatihan. Praktikum menggunakan Canva dengan membahas prinsip-prinsip *design* dan pentingnya legalitas hukum bagi UMKM. Dalam pelatihan dikenalkan pula implementasi *Artificial Intelligence* untuk analisa data sehingga data dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyelesaikan masalah (*Decision Making*). Selama pelatihan peserta diberikan kesempatan bertanya dan berkonsultasi sehingga peserta juga mendapatkan evaluasi hasil dari praktikum sederhana tentang implementasi komunikasi visual dalam *design*. Pelaksanaan PKM ini berjalan dengan lancar, dilakukan secara *offline*, pelaksanaan acara dibagi dalam beberapa *term*:

- Sesi I Pada sesi I (pertama) 30 peserta pelatihan mengikuti paparan tentang pentingnya komunikasi visual dan legalitas hukum bagi UMKM dengan antusias. Peserta menyimak, dan diberikan kesempatan untuk bertanya sehingga peserta akan mampu mengetahui hal-hal baru tentang komunikasi visual, prinsip-prinsip *design* dan legalitas hukum bagi UMKM.
- Sesi II Pada Sesi II (kedua) pelatihan diadakan dengan praktik menggunakan Canva. Sesi kedua ini peserta masih mengikuti pelatihan dengan antusias karena ketertarikan dengan praktikum *design* sehingga banyak pertanyaan pada saat pelatihan
- Sesi III Pada Sesi III (ketiga) peserta pelatihan mendapatkan evaluasi hasil praktikum dan dilakukan mentoring kepada peserta pelatihan. Peserta masih mengalami kesulitan karena masih banyak yang belum menguasai dasar dan prinsip *design*. Sehingga peserta pelatihan diberikan kesempatan dan mendapatkan mentoring dari tim pengabdian.

Program pelatihan *design* dan komunikasi visual ini berjalan dengan lancar dan telah diselesaikan sesuai dengan metode yang diusulkan, peserta mengikuti pelatihan dengan antusias yang tinggi serta peserta mendapat kesempatan bertanya, berdiskusi dan mentoring dari tim pengabdian. Antusiasme peserta pelatihan dikarenakan ketertarikan dan kesadaran guru akan perlunya peningkatan kompetensi digital di era industri 4.0 untuk meningkatkan kualitas UMKM di Kelurahan Pandean Lamper.

Tabel 2. Langkah-langkah solusi masalah

Jenis Luaran	Pelaksanaan
Pelatihan <i>design</i> dan komunikasi visual, Praktikum, diskusi dan mentoring hari praktikum.	Sudah dilaksanakan tanggal 11 Februari 2023 secara <i>offline</i> .
Peningkatan <i>Hardskill</i> dan <i>Softskill</i> bagi UMKM Kelurahan Pandean Lamper.	Sudah dilaksanakan tanggal 11 Februari 2023 secara <i>offline</i> .

Foto-foto pelaksanaan kegiatan sebagaimana berikut:



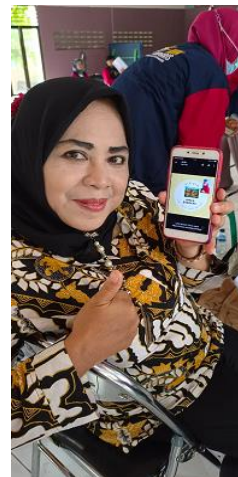
Gambar 1. Pelatihan dan Praktikum *Design* Menggunakan Teknologi *Artificial Intelligence*.



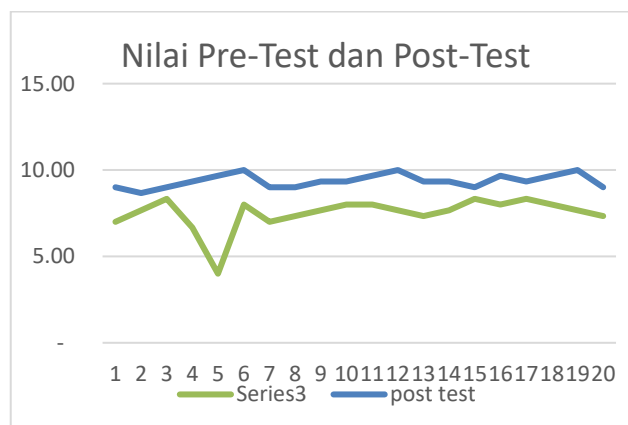
Gambar 2. Pelatihan Komunikasi Visual.



Gambar 3. Hasil *Design* Peserta.



Gambar 4. Evaluasi Hasil Praktikum.



Gambar 5. Grafik peningkatan nilai pre test dan post test.

Sebelum dan setelah pelatihan selesai peserta diberikan soal pre test dan post test. Hasil evaluasi dan mentoring serta hasil pre test dan post test terdapat peningkatan skor sehingga

pelatihan ini berhasil meningkatkan peserta terhadap pemahaman tentang komunikasi visual, legalitas hukum dan peningkatan *skill design* serta content maketing sebanyak 19 %.

KESIMPULAN

Program pengabdian pelatihan *design* dan komunikasi visual bagi UMKM Kelurahan Pandean Lamper telah berjalan dengan lancar dan peserta telah mendapatkan mentoring dari hasil praktikum. Antusiasme peserta sangat tinggi dan peserta mendapatkan peningkatan *soft skill* dan *hard skill* dalam *design*. Pelatihan ini masih harus dilanjutkan dengan lebih intensif lagi agar *skill* digital bagi UMKM Kelurahan Pandean Lamper lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas PGRI Semarang, Lurah dan semua perangkat desa serta masyarakat dan pelaku UMKM Desa Pandean Lamper Semarang atas terlaksananya program pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS. (2020). *Statistik Telekomunikasi Indonesia* . (T. I. Direktorat Statistik Keuangan, Ed.) Jakarta, Indonesia : Badan Pusat Statistik . ISSN: 2476-9134
- Fitriya, A. N. (2021). Kegiatan Peningkatan Ketrampilan Ibu Rumah Tangga dan Remaja Melalui Pelatihan dan Technopreneurship Di Kabupaten Pekalongan . *Jumat, Informatika Jurnal Pengabdian*, 156-162.
- Kelurahan Pandean Lamper. (2023, Januari) . *Profil* . Retrieved from Kelurahan Pandean Lamper: <https://pandeanlamper.semarangkota.go.id/profilkelurahan>. Diakses pada tanggal 8 Mei 2023.
- Muddin, L. A. (2022). Pendampingan Digital Marketing , Inovasi Produk UMKM , Sepatu Kulit Di Sidoarjo. *Jumat Informatika Jurnal Pengabdian Masyarakat* , 2774 - 8529.
- Nina Yuliana, I. N. (2021, Oktober). UMAH INFORMASI DIGITAL DALAM UPAYA LITERASI DIGITAL MASYARAKAT. *Abdimas Altruis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4, 130-136.
- Nurhaliza, S. (2021, Januari). *Market News Umkm Dinilai Jad Tulang Punggung Ekonomi Indonesia*. Retrieved from Idx channel: https://www.idxchannel.com/market-news/umkm-dinilai-jadi-tulang-punggung-ekonomi-indonesia#google_vignette. Diakses pada tanggal 10 Mei 2023.
- Oktari, R. (2021). *Literasi Digital Nasional Hadirkan 4 Pilar*. Retrieved from indonesiabaik.id: <https://indonesiabaik.id/videografis/literasi-digital-nasional-hadirkan-4-pilar#:~:text=4%20Pilar%20Literasi%20Digital%20Nasional&text=Sementara%20itu%20C%20materi%20kelas%20literasi,Digital%20dan%20Budaya%20Bermedia%20Digital>. Diakses pada tanggal 8 Mei 2023.
- Pratiwi Agustini. (2021, Januari 17). *Empat Pilar Literasi Untuk Dukong Trnasformasi Digital* . Retrieved from Aptika Kominfo: <https://aptika.kominfo.go.id/2021/01/empat-pilar-literasi-untuk-dukong-transformasi-digital/>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2023.

Suryatiningsih. (2022). Pemberdayaan Perempuan Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada UMKM Desa Lengkong Bandung . *Abdiformatika, Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika* , 49-53.

Viska. (2017, Maret 31). *UMKM Go Online, Upaya Mewujudkan Visi " Digital Energy Of Asia*. Retrieved from Kominfo: https://www.kominfo.go.id/content/detail/9514/umkm-go-online-upaya-wujudkan-visi-digital-energy-of-asia/0/berita_satker. Diakses pada tanggal 5 Mei 2023.