

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Logo Produk Sesuai dengan Kaidah Perancangan Bagi Wirausahawan Muda di Lingkungan Universitas Bhinneka PGRI

Mochamad Rizqi Junianto¹, Ela Rolita Arifianti², Yudha Nesa Suharto³

^{1,3}Prodi Arsitektur, ²Prodi Teknik Industri
Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggisan, Plosokandang, Kecamatan
Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66229

Email: mrizqi@ubhi.ac.id

Abstrak - Suatu produk merupakan bentuk karya inovasi yang memiliki nilai jual bagi masyarakat umum. Produk pada hakikatnya memiliki identitas dan penciri agar dapat tampil beda di tengah produk-produk serupa. Selaras dengan kebutuhan industri dan pasar para wirausahawan muda senantiasa melakukan peningkatan produk usaha yang dimiliki. Hal ini terdapat pada semua lini, termasuk juga logo produk. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah menyelenggarakan pelatihan dan pendampingan pembuatan logo produk sesuai kaidah perancangan kepada wirausahawan muda di sekitar lingkungan Universitas Bhinneka PGRI. Pelatihan secara terstruktur diharapkan akan meningkatkan ketrampilan dalam merancang logo. Pendampingan secara intensif akan memberikan stimulus kepada peserta agar lebih memahami cara merancang yang benar dan terampil menggunakan aplikasi.

Kata kunci: Kaidah Perancangan, Logo, Produk

Abstract - A product is a form of innovative work that has market value for the public. Essentially, a product has an identity and distinctive features to stand out among similar products. In line with the needs of the industry and the market, young entrepreneurs continuously enhance their business products. This applies to all aspects, including product logos. The goal of this community service (PkM) is to conduct training and mentoring on the proper design principles for creating product logos for young entrepreneurs in the vicinity of Bhinneka PGRI University. Structured training is expected to enhance skills in designing logos. Intensive mentoring will provide participants with stimuli to better understand the correct methods of design and skillfully use design applications.

Keywords: Design Guidelines, Logo, Product

1. PENDAHULUAN

Suatu produk merupakan bentuk karya inovasi yang memiliki nilai jual bagi masyarakat umum. Produk pada hakikatnya memiliki identitas dan penciri agar dapat tampil beda ditengah produk-produk serupa. Menurut Siwardikun [1] salah satu cara untuk menampilkan identitas suatu produk adalah pada logo. Logo merupakan cerminan dari citra produk yang divisualkan sedemikian rupa agar menarik perhatian konsumen. Pencermian yang dimaksud adalah hal-hal nyata non visual seperti budaya, sikap dan kepribadian [2].

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hasibuan [3] menyatakan bahwa logo yang baik adalah logo yang mudah dibaca dan dimengerti, jelas, koheren, serta tak lekang oleh waktu. Selain sebagai identitas sebuah produk, logo juga memiliki fungsi yang lain, diantaranya adalah fungsi kontak, fungsi penjelas, fungsi denotatif, fungsi identifikasi, fungsi tranlasi, dan fungsi estetis. Berdasarkan

kompleksitas fungsi logo pada suatu produk, diperlukan teori dalam merancangnya.

Kesadaran dalam mendesain logo yang representatif ternyata masih rendah. Enam dari sepuluh produk makanan memiliki kesamaan desain logo [4]. Beberapa logo ditemukan merupakan hasil saduran dari *stock imagery*, bukan hasil desain sendiri. Logo banyak dibuat dengan cara instan yaitu dengan menggunakan layanan *free template* atau menggunakan aplikasi *AI*. Fenomena ini tidak salah tetapi kurang tepat karena logo merupakan hasil karya seni *personalize*.

Perancangan atau desain secara naluri akan berjalan alami. Dengan kata lain perancangan tidak memiliki pola baku [5]. Hal tersebut tidak menjadikan proses merancang menjadi liar tidak terbatas, tetapi tetap dalam *rules* atau kaidah yang mengikat. Kaidah tersebut dapat membuat orang awam lebih mudah dalam membuat hasil karya.

Kaidah perancangan adalah patokan atau acuan dalam mencipta hasil karya rancang baru

sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan [6]. Kaidah perancangan meliputi irama, tekanan atau kontras yang memperkuat komposisi, keterpaduan atau *unity*, keseimbangan, proposi, skala, dan harmonisasi. Jika suatu hasil karya rancang memenuhi semua kaidah perancangan, maka akan dipastikan hasil karya rancang telah baik.

Dalam mencipta karya rancang yang baik juga perlu diikuti dengan pemaknaan yang tepat. Pemaknaan dalam desain sering disebut dengan filosofi desain. Filosofi desain merupakan kumpulan nilai dan prinsip yang dicetuskan oleh seorang desainer berlandaskan tujuan yang jelas [7]. Hal ini mencakup cara pandang dan pemikiran tentang desain itu sendiri sehingga dapat mempengaruhi orang yang melihatnya.

Selaras dengan kebutuhan industri dan pasar banyak generasi muda yang memiliki usaha atau rintisan usaha. Dalam pengembangan usahanya, para wirausahawan muda ini berinisiasi untuk bergabung dalam berbagai macam komunitas. Termasuk yang ada di Tulungagung. Mereka bertukar pikiran dan pengalaman di bidang kewirausahaan sehingga perlu adanya pendampingan yang intensif dari dosen.

Produk yang telah dimiliki oleh wirausahawan muda tidak sedikit yang masih belum memiliki logo yang baik. Ada juga yang logo produknya kurang menarik. Bagi mereka yang belum memiliki usahapun perlu dibekali cara merancang logo sesuai dengan kaidah perancangan yang benar.

Guna mengatasi atau menanggulangi fenomena tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan logo produk sesuai kaidah perancangan. Pelatihan merupakan kegiatan yang melatih peserta lebih terampil dan produktif. Menurut Rivai [8] pelatihan adalah bagian dari pendidikan untuk memperoleh dan meningkatkan ketrampilan dengan metode praktik lebih banyak daripada teori. Pendampingan adalah kegiatan yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan melalui pengalaman belajar [9]. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta akan memiliki kemampuan merancang yang lebih baik dan mendapat logo produk yang baik pula.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PkM ini dilaksanakan dengan metode pelatihan dan pendampingan secara terstruktur dan terjadwal [10]. Kegiatan pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman wirausahawan muda dalam merancang sesuai kaidah perancangan. Kegiatan pendampingan dilakukan guna memberikan bimbingan secara intensif dalam merancang logo produk masing-masing wirausahawan muda. Secara rinci tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut (Gambar 1):

Identifikasi Kebutuhan

Awal tahap ini adalah pengumpulan informasi dan data tentang kebutuhan wirausahawan muda perihal perancangan logo produk. Informasi ini diperoleh melalui survei dan wawancara langsung. Setelah semua data dan informasi didapat, kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat ketrampilan dalam perancangan. Hal tersebut dijadikan sebagai dasar menyusun program pelatihan dan pendampingan.

Perencanaan

Tahap kedua menyusun rencana kegiatan secara lengkap. Rencana kegiatan terdiri dari materi pelatihan, durasi kegiatan, dan metode pembelajaran. Perencanaan ini diharapkan dapat tersusun secara efektif dan efisien serta tepat sasaran. Pada tahap ini juga disusun jadwal pendampingan bagi peserta, yang dapat disesuaikan dengan jadwal masing-masing.

Pelatihan

Tahap berikutnya adalah pelatihan, yang merupakan kegiatan inti dari PkM ini. Pelatihan dilakukan secara terstruktur atau runtut, mulai dari konsep dasar, cara mendesain, dan cara menyajikan desain. Materi pelatihan terdiri dari teori desain, kaidah perancangan, penggunaan aplikasi, dan penyajian hasil. Selama pelatihan, peserta akan diberikan contoh *real project* dari desain logo produk dan diskusi paralel agar peserta lebih memahami tentang cara-cara mendesain.



Gambar 1. Bagan Alir Kegiatan

Pendampingan

Peserta akan dibimbing secara langsung dalam membuat desain logo produk sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pendampingan ini dilakukan secara individu maupun kelompok. Peserta secara berkala akan menunjukkan *progress* desain mereka, mempertajam filosofi desain, menyelaraskan dengan karakter produk, hingga menyajikan desain pada media kemasan.

Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi yang diberikan terdiri dari penilaian terhadap pencapaian tujuan kegiatan, kepuasan peserta, peningkatan pemahaman dan ketrampilan. Umpan balik juga diberikan kepada peserta terkait perkembangan peserta dalam mendesain logo. Hal ini dirasa penting karena akan meningkatkan ketrampilan peserta.

Diseminasi Hasil

Tahap akhir dalam PkM ini adalah diseminasi hasil. Akan disusun laporan akhir, publikasi ilmiah, dan presentasi kepada teman sejawat. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk berbagi informasi dan pengalaman. Melalui diseminasi hasil diharapkan akan dijadikan acuan. Selain itu, juga akan memperkaya khasanah keilmuan arsitektur.

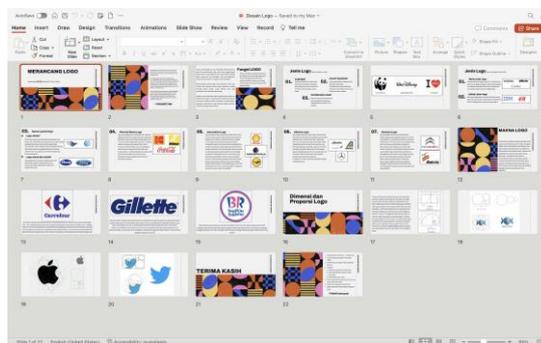
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini menggunakan mitra wirausahawan muda di sekitar Kabupaten Tulungagung. Pada awal kegiatan responden diberikan kuisioner untuk melihat pemahaman dan kemampuan mendesain logo. Dari kuisioner tersebut didapat data bahwa sebanyak 60% responden memahami perancangan logo. Sisanya masih belum mengetahui dan memiliki logo yang representatif terhadap produk usahanya. Berdasarkan hal tersebut pelatihan dan pendampingan pembuatan logo ini dirasa akan mampu membantu wirausahawan muda dalam memiliki logo yang bagus.

Kegiatan ini dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi awal berupa pemberian materi dan sesi akhir berupa praktik. Sesi awal bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang definisi logo, kegunaan logo, dan cara membuatnya. Materi disusun berdasarkan kebutuhan peserta, dan hasil riset yang dilakukan sebelumnya. Materi terdiri dari Pengertian, Fungsi, Jenis, Makna, Dimensi, dan Proporsi Logo (Gambar 2). Pemberian materi disajikan dalam durasi 2 jam, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab diskusi selama 30 menit (Gambar 3).

Sesi berikutnya adalah sesi praktik. Praktik ini adalah membuat logo masing-masing produk. Para peserta membuat logo dengan bebas menggunakan aplikasi gambar apapun. Hal ini mempermudah

peserta dalam mendesain logo produknya. Praktik membuat logo ini berdurasi 2 jam dengan pendampingan atau asistensi secara intens.



Gambar 2. Materi Perancangan Logo



Gambar 3. Proses Pemberian Materi

Pendampingan dilakukan secara terstruktur dan kontinyu. Pendampingan ini diberikan kepada peserta yang masih belum memiliki logo dan kesulitan dalam merancang logo. Peserta merasa kesulitan dalam memunculkan ide merancang. Mereka hanya terpaku pada jenis produk yang kemudian digambarkan dalam bentuk animasi, padahal mereka dapat melakukan eksplorasi desain secara lebih luas lagi, dengan melihat jenis, bahan dasar, keunggulan produk atau hal lain yang menarik. Jenis-jenis atau tipologi logo juga beraneka macam, sehingga dapat dijadikan acuan dalam merancang. Pendampingan ini akan terus dilakukan hingga peserta mendapatkan logo yang diinginkan dan sesuai dengan kaidah perancangan.

Pendampingan merancang logo ini memiliki beberapa faktor pendukung. Peserta memiliki ketertarikan dan minat yang besar untuk belajar merancang logo bagi produk mereka. Hal ini didasari pengertian bahwa dengan logo yang bagus maka akan menaikkan penjualan produk mereka, sehingga menambah pendapatan. Selain ada faktor pendukung, dalam pendampingan ini juga terdapat faktor pengahmbat. Peserta merasa kesulitan dalam memunculkan ide gagasan dan mengaplikasikannya dalam media gambar, sehingga perlu adanya pendampingan secara intensif. Hasil perancangan logo tampak pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil logo Dapur Mak Ti, Mie Nyemek, dan Hanger

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, perlu beberapa rencana tindak lanjut, diantaranya adalah perlu penyampaian materi lanjut tentang logo produk, pendampingan lanjutan untuk pembuatan logo, sosialisasi dan pendampingan lanjut tentang implementasi logo pada kemasan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan dan pendampingan pembuatan logo sesuai dengan kaidah perancangan bagi wirausahawan muda di lingkungan Universitas Bhinneka PGRI telah berhasil dilakukan. Bagi pengusaha muda hal ini dapat menjadi salah satu cara dalam pengembangan usaha yang dimiliki. Mengingat logo merupakan presentasi produk bisnis, dibutuhkan logo yang bagus untuk mendapatkan posisi baik di pasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Fakultas Sains dan Teknologi, dan wirausahawan muda di lingkungan Universitas Bhinneka PGRI, atas terselenggaranya kegiatan ini. Juga kepada Tim

Pengabdian dan pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Suwardikun, D. W. (2020). Merubah citra melalui perubahan logo. Bandung: ITB Library.
- [2]. 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" SOLIDITAS"(J-SOLID)*, 4(1), 69-76.
- [3]. Hasibuan, A. Z., Lubis, A. J. and Asih, M. S. (2020) 'Pelatihan Desain Logo Bagi Remaja Masjid Al-Bayan', *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), pp. 27-30.
- [4]. Oscario, A. (2013). Pentingnya Peran Logo dalam Membangun Brand. *Humaniora*, 4(1), 191-202.
- [5]. Bachmann, F., Bass, L., Chastek, G., Donohoe, P., & Peruzzi, F. (2000). The architecture-based design method. Carnegie-Mellon Univ Pittsburgh PA Software Engineering Inst.
- [6]. Ching, F. D. (2019). *Design drawing*. John Wiley & Sons.
- [7]. Sirait, T. (2016). *Fashion dan Filosofi Desain*. Extension Course Filsafat (ECF), (1).
- [8]. Rivai, V. (2011) 'Corporate Performance Management dari Teori ke Praktek', Bogor: Ghalia Indonesia
- [9]. Donni, J. P. (2014) 'Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia', Bandung: Alfabeta.
- [10]. Dianastiti, Y., Ariyanto, S. R., Nugraha, A. S., & Hadi, B. S. (2022). Pedang Sampah: Kegiatan Pemilahan Daur Ulang dan Pembentukan Sistem Bank Sampah di Lingkungan Desa Doroampel, Tulungagung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi* Vol., 1(4), 107-111.