

## PELATIHAN DESAIN KEMASAN DAN VIDEOGRAFI BAGI SISWA/I SMK PANGABDI LUHUR LAMPUNG TENGAH

Ade Moussadecq<sup>1</sup>, Rohiman<sup>2</sup>, M. Redintan Justin<sup>3</sup>, Hendra Kurniawan<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya  
Jl. ZA. Pagar Alam No.93, Gedong Meneng, Kel. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung  
(0721) 787214

<sup>1</sup> [ademoushadeq@darmajaya.ac.id](mailto:ademoushadeq@darmajaya.ac.id)

<sup>2</sup> [rohiman@darmajaya.ac.id](mailto:rohiman@darmajaya.ac.id)

<sup>3</sup> [mredintanjustin@darmajaya.ac.id](mailto:mredintanjustin@darmajaya.ac.id)

<sup>4</sup> [hendra.kurniawan@darmajaya.ac.id](mailto:hendra.kurniawan@darmajaya.ac.id)

### ABSTRACT

*The increasing need for graphic and video design as promo items/content in the industrial era 4.0 due to the influence of social media media promotions, is the background for the Community Service (PkM) team to carry out PKM activities at Pangabdi Luhur Vocational School (Central Lampung). The focus of this PkM activity is to provide packaging design and videography training to the participants. This PkM activity aims to develop skills to be more creative, as well as how to find ideas for making packaging and videography. Training using mall for packaging design, CorelDraw, camera and Adobe Primera for videography. The method applied in this activity is a presentation on introduction to packaging design and videography, followed by practical methods such as making product packaging designs and stop motion by participants. evaluation of self-assessment that describes the success of the material that has been presented.*

**Keywords**— Training, Packaging, Videography

### ABSTRAK

Bertambahnya kebutuhan desain grafis dan video sebagai item/konten promo di era industri 4.0 karena pengaruh media sosial sarana media promosi, melatar belakangi tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melaksanakan kegiatan PKM di SMK Pangabdi Luhur (Lampung Tengah). Fokus kegiatan PkM ini yaitu memberikan pelatihan desain kemasan dan videografi kepada para peserta. Kegiatan PkM ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan menjadi lebih kreatif, serta bagaimana menemukan ide untuk membuat sebuah kemasan dan videografi. Pelatihan menggunakan *mal* untuk desain kemasan, *CorelDraw*, kamera dan *Adobe Primera* untuk videografi. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah presentasi mengenai pengenalan desain kemasan serta videografi, kemudian dilanjutkan dengan metode praktik seperti pembuatan desain kemasan produk dan *stop motion* oleh peserta pelatihan. Evaluasi hasil dilihat dari penilaian karya mandiri yang menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan.

**Kata Kunci**—Pelatihan, Kemasan, Videografi

## I. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era industri 4.0 juga merambah ke bidang desain grafis dan videografi yang merupakan lingkup keilmuan desain komunikasi visual.

Fenomena ini karena teknologi merupakan keniscayaan bagi desain komunikasi visual. Teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia di seluruh dunia, termasuk profesi yang berkaitan dengan desain komunikasi visual. Dari perspektif sejarah, perkembangan desain komunikasi visual tidak lepas dari pengaruh kemajuan teknologi, ketika seorang ilmuwan Jerman menemukan mesin cetak pertama pada tahun 1400-1468, yang pada masa itu DKV masih disebut dengan desain grafis [1]. Sebutan DKV muncul saat desain grafis semakin intensif bersentuhan dengan teknologi digital yang jangkauan karyanya tidak hanya bersifat statis (cetak) saja. Sebutan desain grafis kurang relevan karena orientasinya sebatas gambar saja, sehingga dibutuhkan suatu istilah yang dapat menampung perkembangan desain grafis yang semakin meluas karena sudah merambah pada media informasi dan media interaktif digital. Dan istilah Desain Komunikasi Visual dianggap mampu menampung kemajuan tadi [1].

Revolusi industri 4.0 meletus saat diadakannya Hanover Fair tahun 2011 di Jerman [2]. Sebagai negara besar Jerman memiliki kebijakan pembangunan yaitu High-Tech Strategy 2020 dan industri 4.0 menjadi bagian dari kebijakan tersebut. Kebijakan ini sendiri bertujuan untuk mempertahankan posisi Jerman sebagai negara terdepan dalam dunia manufaktur. Pesatnya pemanfaatan teknologi digital diberbagai bidang, juga membuat negara-negara lain di luar Jerman memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan persaingan di dunia industri untuk menghadapi pasar global yang sangat dinamis. Semakin meningkatnya hasrat dunia industri akan profesi desainer komunikasi visual, maka DKV membutuhkan lulusan yang kompetitif yang menguasai desain grafis sebagai roh desain komunikasi visual dan videografi untuk visual yang dinamis dan interaktif. Tanpa kompetensi tersebut, lulusan sekolah bahkan perguruan tinggi dipastikan akan sulit menghadapi ketatnya kompetensi di era industri 4.0.

Proses kreatif di dalam membuat desain tidak semata dideterminasi oleh teknologi digital saja, meskipun saat ini teknologi informasi semakin intim bersentuhan dengan desain komunikasi visual. Pengenalan proses kreatif agar dapat menyajikan suatu desain yang inovatif menjadi latar belakang tim pengabdian memberikan pelatihan desain grafis dan videografi bagi siswa/i SMK Pangabdi Luhur Lampung Tengah agar siap berkompetisi di era digital saat sekarang ini. Pelatihan dibidang desain grafis, tim pengabdian memilih memberikan pelatihan bagaimana merancang kemasan yang tidak hanya unik dari segi tampilan saja. Menurut Ambrose dan Harris [3] bahwa desain kemasan yang baik harus mampu menyampaikan pesan untuk promosi produk serta memiliki nilai fungsional sebagai wadah pelindung produk itu sendiri. Dilansir dari situs *krektivv.com*, desain kemasan yang baik memiliki kualifikasi sebagai berikut : [1]Komunikasi, desain kemasan harus mampu menyampaikan informasi kemasan yang bertujuan sebagai informasi bagi calon konsumen, [4] Identitas produk, desain kemasan harus memiliki identitas yang mewakili produk yang ditawarkan supaya mudah dikenali oleh calon konsumen, [2] Estetik, yaitu desain kemasan harus memiliki tampilan visual yang memiliki daya tarik baik dari segi warna, tipografi serta ilustrasi/fotografi-nya karena banyak calon konsumen yang tertarik hanya dari tampilan visualnya saja, [3]Sebagai *brand image*, desain kemasan harus mampu membuat merek tetap bertahan dalam persaingan dengan kompetitornya.

Selanjutnya untuk pelatihan videografi, tim pengabdian memilih memberikan pelatihan teknik yang tepat dalam menggunakan kamera untuk membuat sebuah karya audiovisual. Menurut Markus Sudjojo [5] berpendapat tentang teknik memegang kamera yang benar,

yaitu : [1] Usahakan untuk tidak menggerakkan tangan dan kamera saat menekan tombol *shutter*, [4] Menggunakan *viewfinder* saat mengambil gambar, [2] Sebaiknya menggunakan kaki kamera/*tripod* supaya tidak ada gerakan disaat mengambil gambar. Melalui pelatihan bagaimana merancang kemasan produk serta menggunakan kamera yang semestinya ini bagi siswa/i SMK Pangabdi Luhur diharapkan mampu menghasilkan kualitas karya desain komunikasi visual yang tidak hanya mengandung unsur estetis saja tapi juga nilai fungsionalnya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

## II. MASALAH

Permasalahan yang ditemui oleh tim pengabdi yaitu antara lain:

1. Siswa/i di lingkungan SMK Pangabdi Luhur belum mengetahui bagaimana konsep desain kemasan yang estetis serta fungsional.
2. Siswa/i belum memiliki kemampuan dalam menggunakan peralatan untuk proses pembuatan videografi.
3. Siswa/i belum terampil didalam menggunakan *software* desain grafis untuk proses digitalisasi desain kemasan.
4. Siswa/i belum paham dan menguasai teknik *editing* video dengan aplikasi editing video.

## III. METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan metode presentasi menggunakan PPT mengenai materi videografi di hari pertama, tepatnya pada tanggal 26 April 2021 . Selanjutnya materi bagaimana merancang kemasan produk yang memiliki nilai estetis serta fungsional di hari kedua yaitu 27 April 2020. Setelah tim pengabdi memberikan pemaparan secara teoritis mengenai desain kemasan serta videografi. Kemudian pada hari ketiga tim pengabdi memberikan pelatihan praktek menggunakan kamera, tepatnya pada tanggal 28 April 2020. Praktek mendesain kemasan produk tim pengabdi berikan pada hari keempat, 29 April 2020. Evaluasi setelah para siswa di lingkungan SMK Pangabdi Luhur merancang desain kemasan dan video, dilakukan pada hari kelima tepatnya pada tanggal 30 April 2020. yaitu dengan memberikan pelatihan tentang merancang desain kemasan dan menggunakan peralatan untuk proses pembuatan videografi. Rincian jadwal kegiatan PkM di SMK Pangabdi Luhur Lampung Tengah dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Jadwal Pelaksanaan

Hari/Tanggal	Jam	Materi	Pemateri
26 Des 2021	08:00 – 14.00	Perkenalan video iklan promosi produk	M. Redintan Justin, S.Ds. M.Ds
27 Des 2021	08:00 – 14.00	Desain Kemasan Produk	Ade Moussadecq, S.Pd, M.Sn
28 Des 2021	08:00 – 14.00	Pembuatan Karya Videografi	M. Redintan Justin, S.Ds, M.Sn

---

29 Des 2021	08:00 – 14.00	Pembuatan Kemasan Produk	Ade Moussadecq, S.Pd. M.Sn Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I
30 Des 2021	08:00 – 14.00	Evaluasi Karya Videografi dan Kemasan Produk	Ade Moussadecq, S.Pd, M.Sn M. Redintan Justin, S.Ds, M.Ds Rohiman, S.Pd, M.Sn

---

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMK Pangabdi Luhur diperuntukkan bagi siswa/i kelas XI dengan memberikan pelatihan perancangan kemasan produk dan penggunaan kamera DSLR untuk pembuatan video. Sebelum pelaksanaan pelatihan dalam bentuk praktek, peserta pelatihan dilengkapi dengan modul sebagai panduan dalam merancang kemasan produk serta penggunaan kamera DSLR. Kegiatan pelatihan ini sangat terasa berguna bagi siswa/i, karena masih minimnya pemahaman para siswa/i dalam proses kreatif perancangan desain kemasan serta pembuatan videografi.



**Gambar 1.** Desain Kemasan Produk  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 2.** Teknik Pengambilan Gambar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

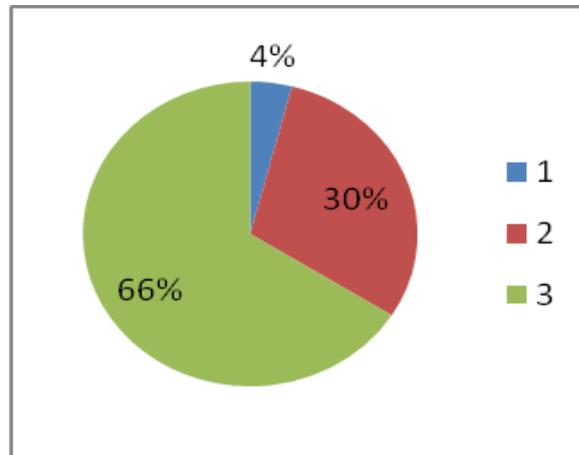
Tim pengabdian juga melakukan pretest untuk mengukur kepuasan mitra pelatihan terhadap kegiatan yang telah dilakukan, adapun hasil pretestnya adalah sebagai berikut ini :

**Tabel 2.** Hasil Evaluasi Mitra Pengabdian

<b>Aspek Yang Dinilai</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup Baik</b>	<b>Kurang</b>
Pengetahuan anda tentang desain kemasan sebelum pelatihan		2	15	33
Pengetahuan anda tentang pentingnya desain kemasan sebelum pelatihan			7	43
Pengetahuan anda tentang menggunakan kamera DSLR untuk membuat video sebelum pelatihan			15	35
Penyampaian materi oleh narasumber menurut anda	28	18	4	
Kemampuan mempraktekkan cara mendesain kemasan oleh narasumber	39	11		
Kemampuan mempraktekkan cara menggunakan kamera oleh narasumber	33	12	5	
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>43</b>	<b>46</b>	<b>111</b>

Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan untuk menilai kinerja tim pengabdian, dengan 50 responden didapatkan hasil, yaitu : [1] Pengetahuan anda tentang desain kemasan sebelum pelatihan, 4% menjawab “Baik”, 30% menjawab “Cukup Baik” dan 66% menjawab “Kurang”, [2] Pengetahuan anda tentang pentingnya desain kemasan sebelum pelatihan, untuk variable ini 14% merespon “Cukup Baik” serta 86% menjawab “Kurang”, [3] Pengetahuan anda tentang menggunakan kamera DSLR untuk membuat video sebelum pelatihan, 30% menjawab “Cukup Baik” dan 70% menjawab “Kurang”, [4] Penyampaian materi oleh narasumber, untuk variable ini 56% menjawab “Sangat Baik”, 36% menjawab “Baik” dan 8% menjawab “Cukup Baik”, [5] Kemampuan mempraktekkan cara mendesain kemasan oleh narasumber, pada variable ini 78% menjawab “Sangat Baik” dan 22% menjawab “Baik”, [6] Kemampuan mempraktekkan cara menggunakan kamera oleh narasumber, variable terakhir ini 66% menjawab “Sangat baik”, 24% menjawab “Baik” dan 10% menjawab “Cukup Baik”. Respon mitra pengabdian terkait pelatihan desain kemasan produk dan videografi ini adalah sangat bermanfaat serta mampu meningkatkan pengetahuan siswa/i SMK Pangabdi Luhur tentang pentingnya kemasan serta videografi untuk pemasaran suatu produk. Diharapkan setelah kegiatan pelatihan ini, siswa/i SMK Pangabdi Luhur mampu secara mandiri mengembangkan keterampilan dasar yang telah

mereka peroleh serta mempergunakannya sebagai bekal untuk bersaing di era industri 4.0 di masa yang akan datang.



**Gambar 3.** Grafik Persentase Hasil Evaluasi

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan hasil evaluasi yang dilakukan oleh tim pengabdian, sebanyak 66% peserta pelatihan merasa puas terhadap pelatihan ini. Dampak positif ini diperoleh karena para peserta mendapatkan pengetahuan bagaimana merancang tampilan visual kemasan produk serta video yang memiliki nilai estetis serta berpengaruh bagi pemasaran digital di era industri 4.0. Pelatihan ini juga memberikan pengetahuan bagi para siswa/i untuk mempelajari pentingnya proses kreatif dalam suatu proses perancangan. Para siswa/i hendaknya terus secara berkelanjutan belajar untuk memahami teknis dalam perancangan produk desain komunikasi visual yang nantinya akan sangat berguna bagi mereka saat masuk ke dunia industri.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Supriyono, 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi,
- [2] D. Sawitri, "Revolusi Industri 4.0: Big Data Menjawab Tantangan Revolusi Industri 4.0" <https://docplayer.info/214779852-Jurnal-ilmiah-maksitek-issn-vol-4-no-3-september-2019-revolusi-industri-4-0-big-data-menjawab-tantangan-revolusi-industri-4.html> (accessed Jun. 22, 2022).
- [3] K. M. Therisnajaya, G. Karnadi, J. Suliang, and B. A. Hananto, "Perancangan Identitas Visual dan Desain Kemasan Produk Makanan (Studi Kasus: Breotic)," *Pros. Konf. Mhs. Desain Komun. Vis. KOMA DKV*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2021.
- [4] S. Tinarbuka, *DEKAVE: Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS Publishing, 2015.
- [5] R. Oktaviani, "Penerapan Prinsip Personalisasi Pada Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital di SMK Negeri 48 Jakarta," Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, 2016.