

PELATIHAN *VISUAL BRANDING* DAN *COREL DRAW* BAGI PELAKU UMKM DI KECAMATAN GEDONG TATAAN.

Ade Moussadecq¹, Abdi Darmawan², M.Redinta Justin³, Desiana Muryasari⁴, Rohiman⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Ade Moussadecq@darmajaya.ac.id, abdi@darmajaya.ac.id, redintanjustin@gmail.com,
dmuryasari@gmail.com, rohiman@darmajaya.ac.id

ABSTRACT

This visual branding training for UMKM prioritizes the crucial role of logos as the main component of visual branding for product marketing activities for benefits and how to design a logo that is easy to remember in accordance with logo principles so that the logo can give a memorable impression to potential consumers. The achievement of this activity is how the future training participants will know and be able to produce logo designs that represent the image of their business. Presentation of visual branding materials using presentation, discussion and practice methods. Presentations are used when the service team explains the function of visual branding and its components such as logos, taglines and promotional strategies. In the stage of introducing the graphics application, the service team gave the Corel Draw module to the trainees. The first day of the training, after the presentation of the material, the service team immediately installed the application on the trainees who brought laptops. The service team asked participants to understand and study the tools in Corel Draw in accordance with the content of the modules that have been given.

Keywords— *Training, Visual Branding, Gedong Tataan.*

ABSTRAK

Pelatihan *visual branding* bagi UMKM ini, memprioritaskan tentang peran krusial logo sebagai komponen utama *visual branding* bagi kegiatan *marketing* produk untuk *benefit* serta bagaimana cara merancang suatu logo yang mudah diingat sesuai dengan prinsip – prinsip logo sehingga logo tersebut dapat memberikan kesan *memorable* bagi calon konsumen. Capaian kegiatan ini adalah bagaimana para peserta pelatihan kedepannya mengetahui dan mampu menghasilkan desain logo yang merepresentasikan citra (*image*) tentang usaha mereka. Pemaparan materi *visual branding* menggunakan metode presentasi, diskusi dan praktek. Presentasi dipergunakan saat tim pengabdian menjelaskan fungsi dari visual branding serta komponen – komponennya seperti logo, *tagline* dan strategi promosinya. Dalam tahapan memperkenalkan aplikasi grafis tim pengabdian memberikan modul *Corel Draw* kepada peserta pelatihan. Hari pertama pelatihan, setelah pemaparan materi tim pengabdian langsung meng-instalkan aplikasi pada peserta pelatihan yang membawa laptop. Tim pengabdian meminta peserta memahami serta mempelajari *tool-tool* yang ada di *Corel Draw* sesuai dengan isian modul yang telah diberikan.

Kata Kunci— *Pelatihan, Visual Brading, Pesawaran*

I. PENDAHULUAN

Persaingan dalam dunia usaha menuntut para pelaku usaha melakukan beragam cara supaya calon konsumen mengingat produknya, salah satu usaha yang dilakukan adalah dengan menciptakan *brand* (merek). *Brand* merupakan suatu identitas yang membedakan serta mewakili suatu produk. Suatu *brand* diciptakan untuk membedakan antara produk yang satu dengan produk lain, serta cara konsumen dalam meng-identifikasi suatu produk dengan kompetitornya. Istilah yang lazim digunakan saat pelaku usaha melakukan kegiatan memperkenalkan *brand* disebut dengan *visual branding* yang bertujuan untuk menciptakan *brand image* yang berdampak pada tumbuhnya *brand awereness* yang diingat calon konsuen [1].

Visual branding merupakan kegiatan yang dilakukan para pelaku usaha untuk membangun serta membesarkan *merk* mereka. Esensi dari *visual brandig* tidak hanya sekedar menciptakan sebuah *brand* tetapi juga membangun sebuah citra yang mampu mewakili suatu entitas yang dirasakan oleh konsumen secara emosional, serta membangun persepsi mereka bahwa entitas tersebut lebih baik dari kompetitornya [2]. Masih banyak pelaku usaha khususnya UMKM masih belum ter-edukasi untuk membangun *brand*-nya. Pengembangan *brand* UMKM harus dilakukan oleh pelaku UMKM jika ingin tetap bertahan dalam persaingan global [3].

Tahapan awal yang biasanya dilakukan dalam kegiatan *visual branding*, adalah merancang komponen utama yaitu sistem identitas visual yaitu logo yang merupakan wajah visual dari suatu merek. Logo diistilah sebagai *signature* yang merupakan bagian dari *brand identity*. Secara fungsional logo sendiri merupakan perwakilan visual (rupa) dari suatu *brand* yang pertama sekali dilihat serta diingat oleh calon konsumen [4]. Contohnya ketika calon konsumen melihat buah apel yang digigit maka yang diingat calon konsumen adalah logo Apple. Calon konsumen menilai kualitas suatu entitas serta profesionalitas-nya dari sebuah logo yang mereka lihat. Logo merupakan karya desain yang menyatukan antara unsur-unsur desain seperti bentuk, warna, tekstur, ruang yang berfungsi sebagai pembeda dengan competitor-nya [5]. Logo sendiri ketika pertama sekali dikenalkan pada abad ke-15 menggunakan istilah *logotype*. Istilah *logotype* diartikan sebagai tulisan untuk suatu nama usaha yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik manual serta menggunakan huruf tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan pemilik usaha [6]. Logo merupakan sebuah simbol yang secara langsung tidak menjual tapi berpengaruh dalam kegiatan *marketing* karena sebagai identitas dari pelaku kegiatan tersebut. Dari sebuah logo para calon konsumen akan mampu mengingat suatu merek serta membedakannya dengan kompetitornya meski menjual produk yang sama [3].

Kecamatan Gedong Tataan merupakan bagian wilayah dari Kabupaten Pesawaran. Gedong Tataan berada pada posisi ke-4 dalam hal jumlah UMKM yang ada di Kabupaten Pesawaran [7]. Data yang tim pengabdian peroleh terdapat 393 pelaku UMKM di Gedong Tataan. Para pelaku UMKM tersebut kebanyakan memproduksi produk-produk seperti makanan dan juga mereka pasarkan di luar Kabupaten Pesawaran. Adanya proses *marketing* produk UMKM yang dinamis, tentunya menuntut para pelaku UMKM melakukan kegiatan *visual branding* supaya produk mereka dapat diingat serta diterima oleh calon-calon konsumen yang terdapat di luar Kabupaten Pesawaran. Oleh karena itulah lewat kegiatan pelatihan *visual branding* bagi UMKM ini, tim pengabdi akan menjelaskan peran krusial logo sebagai komponen utama *visual branding* bagi kegiatan *marketing*

produk untuk *benefit* serta bagaimana cara merancang suatu logo yang mudah diingat sesuai dengan prinsip – prinsip logo sehingga logo tersebut dapat memberikan kesan *memorable* bagi calon konsumen. Capaian kegiatan ini adalah bagaimana para peserta pelatihan kedepannya mengetahui dan mampu menghasilkan desain logo yang merepresentasikan citra (*image*) tentang usaha mereka.



Gambar 1. Salah Satu Lokasi UMKM.

II. MASALAH

Permasalahan yang ditemui oleh tim pengabdian yaitu antara lain :

1. Warga Kecamatan Gedong Tataan belum mengetahui peran krusial *visual branding* dalam memperkenalkan usahanya kepada calon konsumen.
2. Masih belum adanya identitas visual seperti logo pada UMKM yang ada di Kecamatan Gedong Tataan.
3. Warga Kecamatan Gedong Tataan belum memahami dan mengerti bagaimana merealisasikan ide mereka mengenai logo ke dalam bentuk desain dengan menggunakan aplikasi desain grafis yaitu Corel Draw.

III. METODE PELAKSANAAN

Pemaparan materi *visual branding* menggunakan metode presentasi, diskusi dan praktek. Presentasi dipergunakan saat tim pengabdian menjelaskan fungsi dari visual branding serta komponen – komponennya seperti logo, *tagline* dan strategi promosinya. Presentasi merupakan metode berkomunikasi dihadapan banyak orang untuk menyampaikan suatu gagasan, ide, materi dan sebagai narasumber atau hal lainnya [8] Metode presentasi juga dilakukan oleh tim pengabdian pada memaparkan peran *software* grafis *Corel Draw* sebagai penunjang utama perancangan logo. Para peserta diarahkan terlebih dahulu untuk membuat konsep seperti apa logo yang akan dirancang, hal ini dilakukan supaya logo benar-benar mewakili identitas usahanya. Dalam tahapan memperkenalkan aplikasi grafis tim pengabdian memberikan modul *Corel Draw* kepada

peserta pelatihan. Tim pengabdian meminta peserta memahami serta mempelajari *tool-tool* yang ada di *Corel Draw* sesuai dengan isian modul yang telah diberikan.

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan

Hari/Tanggal	Jam	Materi	Pemateri
20 Agustus 2022	08:00 – 14.00	Defenisi <i>Visual Branding</i>	Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn
21 Agustus 2022	08:00 – 14.00	Sketsa Logo	Rohiman S.Pd, M.Sn.
22 Agustus 2022	08:00 – 14.00	Pelatihan <i>Corel Draw</i>	Abdi Darmawan, ST., M.T.I
23 Agustus 2022	08:00 – 14.00	Pelatihan <i>Corel Draw</i>	Desiana Murysari, S.Pd., M.Sn
24 Agustus 2022	08:00 – 14.00	Evaluasi logo	Desiana Muriasari, S.Pd., M.Pd.

IV. HASIL DAN PEMBAHAS

Tahapan awal yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pertama sekali tim pengabdi memberikan penjelasan mengenai *visual branding*, manfaat dan metode pelaksanaannya dengan tujuan supaya para pelaku usaha memahami dan mengerti manfaat *visual branding* bagi usaha mereka. Kemudian pada saat pelatihan digitalisasi, tim pengabdi memberikan modul pembuatan logo dengan aplikasi *Corel Draw*. Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan baik sesuai dengan ekpetasi tim pengabdian. Saat proses pelatihan berlangsung para peserta sangat serius dalam mempelajari proses pembuatan logo yang dimulai dari pembuatan sketsa dan digitalisasi dengan *software Corel Draw*. *Sotware* grafis *Corel Draw* merupakan penunjang proses komputerisasi yang penggunaannya sangat sederhana serta menyesuaikan dengan kebutuhan percetakan [9], [10].

Saat proses kegiatan berlangsung, para pelaku UMKM di Kecamatan Gedong Tataan merasakan manfaat dari kegiatan pelatihan ini. Hal ini dikarenakan pelaku UMKM tersebut memperoleh pengetahuan baru yaitu perancangan desain logo dengan *software* grafis *Corel Draw*. Pengetahuan baru mengenai proses perancangan *visual identity* yaitu logo sederhana mulai dari membuat *keyword* serta *keyvisual*, kemudian pembuatan sketsa kasar logo, lalu proses *scanning* menggunakan aplikasi *Camscanner* sampai ketahapan digitalisasi menggunakan *software* grafis *Corel Draw*. Bagi pelaku UMKM yang menginginkan logo mereka memiliki gambar atau ikon visual, tim pengabdi mengarahkan untuk men-*download* ikon/gambar di *website template* desain secara gratis yang bebas dari plagiat. Kegiatan pengabdian ini sangatlah membantu para warga dalam memberikan identitas atau wajah visual bagi usaha mereka. Setelah para pelaku usaha memiliki logo,

maka akan membantu mereka pada saat memasarkan produknya secara lebih luas dan diingat oleh calon pembeli.



Gambar 3. Penyampaian Materi

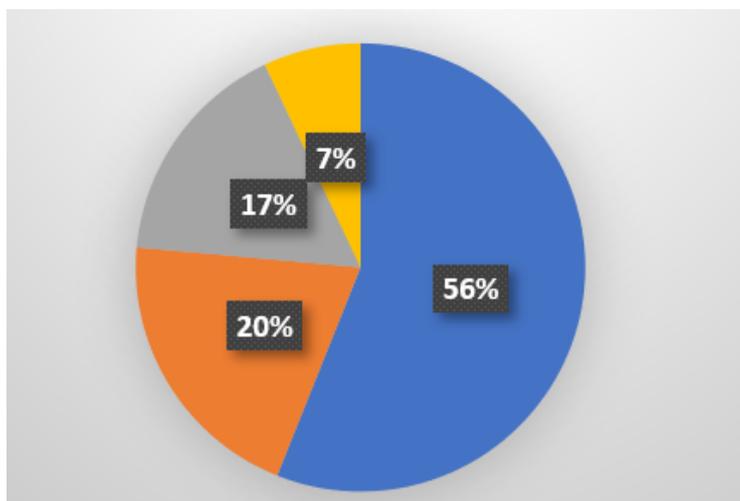


Gambar 4. Pelatihan *Corel Draw*

Untuk mengukur tingkat kepuasan peserta pelatihan terhadap kegiatan yang telah dilakukan, tim pengabdi melakukan *survey* kepuasan mitra pengabdian. Survey kepuasan mitra terhadap proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan terhadap 63 responden peserta pelatihan desain logo. Seluruh responden tersebut telah mengisi kuesioner yang disediakan. Adapun hasil kuesioner kepuasan mitra dalam bentuk persentase sebagai berikut :

Tabel 2 Pertanyaan Survey Kepuasan Mitra

Aspek Yang Dinilai	Sangat Puas	Puas	Cukup Puas	Kurang
Kegiatan pelatihan ini mampu menambah wawasan anda terhadap peran krusial <i>visual branding</i> dalam konteks pemasaran produk UMKM.	68,25%	15,87%	11,11%	4,76%
Kegiatan pelatihan memberikan wawasan seperti apa logo yang mewakili usaha.	61,90%	15,87%	12,69%	9,52%
Kegiatan pelatihan telah memberikan pengetahuan serta kompetensi dasar mengenai penggunaan aplikasi grafis <i>Corel Draw</i> .	69,84%	19,04%	9,52%	1,58%
Kegiatan pelatihan telah memberikan pengetahuan baru mengenai tahapan yang benar dalam membuat desain logo.	46,03%	22,22%	23,80%	7,93%
Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan UMKM.	33,33%	28,57%	25,39%	11,11%
Total	56%	20%	17%	7%



Gambar 5. Presentase Kepuasan Mitra Pengabdian

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian hasil kegiatan pelatihan *visual branding* dan *Corel Draw* yang telah tim pengabdian berikan kepada warga Kecamatan Gedong Tataan, tim pengabdian memperoleh beberapa kesimpulan yaitu : 1) Kegiatan pelatihan *visual branding* produk sangat mengedukasi warga untuk direalisasikan saat proses *marketing* produk-produk mereka. Hal ini terlihat pada hasil survey kepuasan mitra pengabdian yaitu 56% warga merasa sangat puas dengan kegiatan pelatihan ini, 2) Pelatihan desain yang logo mulai dari tahapan pra desain (*keyword*, *keyvisual* dan sketsa) hingga sampai ke tahapan final desain menggunakan *software* grafis *Corel Draw* sangat bermanfaat bagi para pelaku UMKM di Kecamatan Gedong Tataan, 3) Dibutuhkan proses pendampingan berkelanjutan pada saat tahapan realisasi dari konsep *visual branding* produk.

Warga Kecamatan Gedong Tataan disarankan untuk kedepannya terus secara berkelanjutan belajar untuk memahami teknis dalam tahapan *visual branding* sesuai bidang keilmuan desain komunikasi visual yang nantinya akan sangat berguna bagi mereka pada proses pemasaran berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Darmawan, A. Moussadecq, R. Rohiman, and H. Kurniawan, 'PELATIHAN BRANDING PRODUK UMKM BAGI WARGA KELURAHAN MULYO JATI KOTA METRO', *J. Publika Pengabdian Masy.*, vol. 4, no. 01.
- [2] M. Laura and C. Luzar, 'PERANCANGAN LOGO DALAM DUNIA DESAI', *J. Univ. Binus*, vol. 4, p. 2013, doi: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3459>.
- [3] L. Putri, L. Natadjaja, and R. Febriani, 'Perancangan Visual Branding dan Promosi Che's Bakery di Samarinda', *J. DKV Adiwarmun Univ. Kristen Petra*, vol. 1, 2018.
- [4] B. A. Hananto, 'PERANCANGAN LOGO DAN IDENTITAS VISUAL UNTUK KOTA BOGOR', *J. Titik Imaji*, vol. 1, 2019, doi: <http://dx.doi.org/10.30813/.v2i1.1525>.
- [5] A. D. W. Utami and L. Hakim, 'PERANCANGAN DESAIN LOGO "LBH SANDHI WAFA & PARTNERS COUNSELOR& ATTORNEYS AT LAW"', *J. Ilmu Komput. Dan DKV Jikdiskomvis*, vol. 1, 2016.
- [6] P. A. Sasmito and D. Duto, 'PERANCANGAN KONSEP VISUAL BRANDING UNTUK DESSEA FIT', *J. DKV Adiwarmun Univ. Kristen Petra*, vol. 1, 2021.
- [7] D. K. Dan UKM, 'Data UKM Kabupaten Pesawaran Tahun 2020'. 2020. [Online]. Available: <http://koperasi-ukm.pesawarankab.go.id/data-ukm/>
- [8] A. Asnul, 'Membuat Presentasi Menarik dan Interaktif', *Kementerian Keuangan Republik Indonesia*. 2021. [Online]. Available:

<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-bekasi/baca-artikel/13845/Membuat-Presentasi-menarik-dan-interaktif.html>

- [9] A. Prasetyo, *The Power Of Corel Draw*. Jakarta: Gramedia, 2019.
- [10] D. Wirawan, P. Pratiwi, and B. S. Utami, 'Perancangan Brand Identity Band Cool And The Gang', *J. Seni Imajiasi Univ. Negeri Semarang*, vol. 13, pp. 57–68, doi: <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v13i1.21925>.