

Pemanfaatan *Software* Desain untuk Pembuatan Media Promosi UMKM Kota Medan

Simson Panjaitan¹, Renal Oktra Surbakti², Reynaldi Emit Simanjuntak³, Christine Tamba⁴, Komda Saharja⁵
^{1,2,3,4,5}Politeknik Negeri Media Kreatif, Medan, Sumatera Utara
email: simsonpanjaitan389@gmail.com

Abstract

Promotion media is a means used in supporting promotion activities and the introduction of products or services to the community, so that when doing promotion media can increase the income of a product or service. The purpose of this Scientific Writing is to increase knowledge for people MSMEs of Medan City to create various designs such as banners, pamphlets, logos, and brochures using Adobe Photoshop CS6 Software. From the results of the analysis that the people of MSMEs of Medan City can be given design training to be able to make their own all promotions of products and services using Adobe Photoshop CS6 Software, because their use is easy to understand for beginners and can be developed more optimally according to ability.

Keywords—Design, MSME, Promotion, Media, Photoshop

Abstrak

Media promosi adalah sarana yang digunakan dalam mendukung kegiatan promosi dan pengenalan produk atau jasa kepada masyarakat, dengan begitu ketika melakukan media promosi bisa meningkatkan penghasilan sebuah produk atau jasa. Penulisan Karya Ilmiah ini merupakan pedoman bagi pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah Kota Medan untuk membuat berbagai desain seperti spanduk, pamflet, logo, dan brosur menggunakan Software Adobe Photoshop CS6. Dari hasil analisis bahwa para pelaku UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) Kota Medan dapat diberikan pelatihan desain untuk mampu membuat sendiri segala promosi produk dan jasa nya menggunakan Software Adobe Photoshop CS6, karena penggunaannya mudah di mengerti untuk pemula dan dapat dikembangkan lebih maksimal sesuai dengan kemampuan.

Kata Kunci—Desain, UMKM, Media, Promosi, Photoshop

1. Pendahuluan

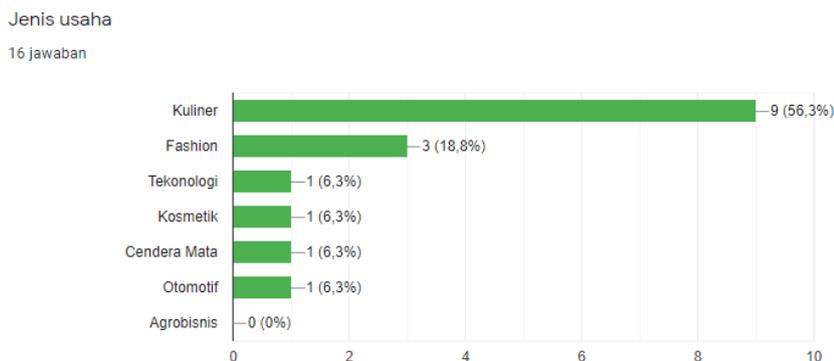
Usaha Mikro Kecil Menengah adalah suatu usaha untuk meningkatkan daya dan taraf hidup masyarakat, karena dengan semakin meningkatnya pertumbuhan ekonomi maka kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi. Usaha yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup diantaranya melakukan Usaha Mikro Kecil Menengah. Keberadaan dan keberlangsungan hidup Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) ikut dipengaruhi juga oleh kedua faktor internal seperti motif ekonomi dan eksternal yaitu lingkungan dan habitat ekonomi yang menjadi tempat hidup seseorang atau suatu komunitas dalam melakukan kehidupan ekonominya. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang merupakan bagian terbesar dalam perekonomian nasional, merupakan indikator tingkat partisipasi masyarakat dalam berbagai sektor kegiatan ekonomi [1]. Pada umumnya para pengusaha UMKM yang dalam tahap baru memulai dan pendapatan yang tidak besar atau bisa dikatakan yang tidak memiliki modal cukup banyak dalam mengeluarkan biaya untuk mendesain sebagai kebutuhan promosi produk atau jasanya [2]. Permasalahan ini dapat diatasi apabila para pengusaha UMKM Kota Medan jika dibekali pengetahuan tentang memanfaatkan *software* desain untuk mendesain produk atau jasanya sebagai kebutuhan

promosi. Dengan begitu para pengusaha UMKM tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk menyewa jasa desainer, dan tentu saja dapat menghemat biaya.

Untuk mendukung para pengusaha UMKM salah satu langkah solutif yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan cara membuat desain promosi produk atau jasa yang menarik dengan menggunakan *Software Photoshop CS6*, desain dapat berupa hasil spanduk, pamflet, logo dan brosur [3]. Untuk itu Tim Penyusun Jurnal Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan dapat membantu para pengusaha UMKM Kota Medan melalui jurnal ini. *Adobe Photoshop CS6* merupakan software khususnya pada bidang desain untuk mengolah gambar digital dengan kualitas baik dan dapat dimanfaatkan dengan maksimal jika user menguasai software ini [4]. Tools ini sangat mudah digunakan dalam membuat desain dengan cukup baik dan mudah dimengerti bagi pemula, sehingga para Pengusaha UMKM Kota Medan mampu membuat desain sendiri sebagai bentuk media promosi bagi usaha atau jasanya.

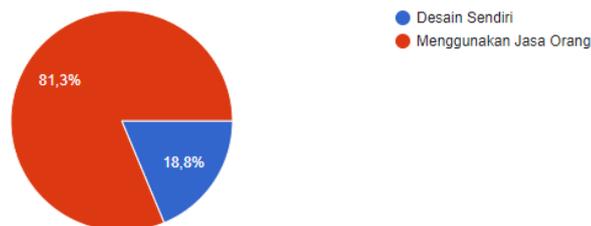
2. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian kami menggunakan Kuesioner, saat ini adalah pilihan yang tepat untuk mencari atau mendapatkan informasi menggunakan kuesioner karena dapat memperoleh data dengan mudah dan efisien [5]. Dalam hal ini kuesioner yang kami gunakan adalah secara *online* atau menggunakan *google form* dengan begitu ketepatan sasaran yang diinginkan akan terpenuhi dan mendapat respon dari pengisi kuesioner yang sudah kami sediakan. [6] Ketika membuat *Google form* atau kuesioner online maka ada tahap-tahap yang harus diikuti oleh para pengusaha UMKM khususnya daerah Kota Medan dalam mengisi kuesioner sehingga mengurangi kesalahan data yang didapat dengan begitu penelitian dapat berjalan dengan baik dan mendapat data-data akurat. Metode kuesioner dengan *google form* yang sudah kami lakukan mendapatkan data sebagai berikut ini:



Gambar 1. Jumlah Jenis usaha yang mengisi kuesioner

Bagaimana Jika ingin membuat Spanduk, Pamflet, Brosur, Logo dan lain-lain ?
16 jawaban

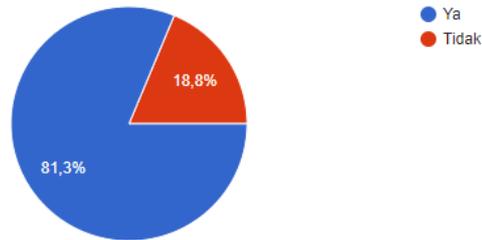


Gambar 2. Jumlah Pengusaha UMKM jika ingin membuat desain seperti apa



Apakah Tau Tentang Desain?

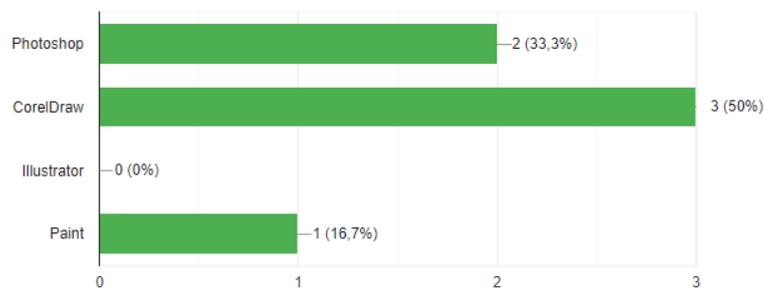
16 jawaban



Gambar 3. Jumlah Pengusaha UMKM yang mengetahui tentang desain

Pernah Memakai Software Desain Apa? (Jika Tau)

6 jawaban



Gambar 4. Jumlah Pengusaha UMKM yang menggunakan *software* desain berdasar jenis

3. Hasil dan Pembahasan

Pada Hasil Kuesioner yang sudah ada, maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak para pelaku pengusaha UMKM Kota Medan yang tidak tahu bagaimana cara membuat desain sendiri. Dan diambil contoh dari jenis usaha pada Usaha Kuliner seharusnya para pelaku usaha tidak perlu lagi memerlukan jasa desain grafis jika mereka bisa membuat desain sendiri karena dengan begitu mereka bisa menghemat biaya pengeluaran tambahan untuk promosi bisnis atau usaha nya [7].

3.1. Teori Desain Grafis

Desain merupakan suatu rancangan atau rencana untuk menyelesaikan permasalahan menyangkut perancangan objek yang bersifat fungsional diselesaikan berdasarkan aspek teknis, fungsi dan material [8]. Ada pula prinsip-prinsip desain yang harus diketahui antara lain:

- Garis**
Adalah sebuah garis yang menghubungkan antar satu titik ke titik lain atau bisa putus-putus sehingga dapat berbentuk lurus atau lengkung sesuai dengan keperluan pada membuat objek.
- Bentuk**
Merupakan hal-hal yang mempunyai diameter tinggi dan lebar, seperti bentuk dasar kotak, lingkaran, dan segitiga. Bentuk juga dapat berupa apapun yang menyerupai objek dasar pada sebuah bentuk.
- Tekstur**
Wujud dari permukaan suatu benda yang bisa dilihat atau diraba atau sering dikategorikan dengan corak.

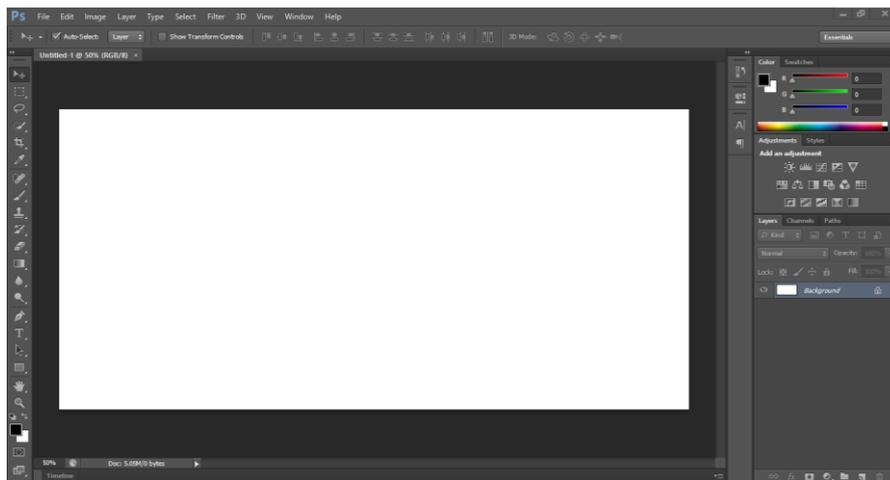
- d) Ruang
Adalah hal-hal yang mempunyai diameter tinggi dan lebar, seperti bentuk dasar kotak, lingkaran, dan segitiga.
- e) Ukuran
Adalah besar atau kecilnya suatu objek, menjadi sebuah perbandingan seseorang dalam melihat atau menilai.
- f) Warna
Adalah unsur terpenting pada sebuah desain, karena menampilkan dengan jelas identitas atau pesan yang terdapat pada objek.

Menurut [8] unsur-unsur desain dapat disatupadukan sesuai dengan selera pada seorang desainer grafis sehingga menciptakan karya seni yang indah dan sesuai yang diinginkan, dapat dinikmati oleh mata manusia lain yang melihat. Sesuai dengan perkembangan jaman teknologi yang semakin maju saat ini para pelaku UMKM juga secara tidak langsung dituntut untuk bisa menentukan warna, gambar bentuk apa saja yang diperlukan untuk membuat desain dari produk atau jasa mereka, jika sudah mengetahui dasar-dasarnya maka bisa ke tahap selanjutnya yaitu mendesain jenis usahanya.

Ada beberapa banyak sumber referensi yang sudah tersedia pada *internet* seperti contoh-contoh spanduk, pamflet, brosur dan logo sesuai dengan jenis usaha dan jasa para pelaku UMKM. Dengan begitu pengetahuan para pelaku pengusaha semakin bertambah dan menambah wawasan untuk membuat desain yang diinginkan seperti contoh ketika ada promo pada hari atau perayaan tertentu bisa membuat media promosinya secara langsung tanpa harus menggunakan jasa desainer grafis, karena para pelaku usaha UMKM Kota Medan sudah dibekali dengan dasar-dasar desain.

3.2. Teori Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 sendiri adalah aplikasi untuk membuat sebuah desain gambar yang diolah dan di susun sedemikian rupa untuk menciptakan gambar final yang bagus sesuai dengan keinginan desainer [4]. *Tools Adobe Photoshop CS6* sendiri sudah lengkap dan sangat mudah penggunaannya untuk pemula yang akan melakukan belajar desain grafis, jika pemula bingung bagaimana penggunaannya juga banyak tersedia Tutorial penggunaannya.

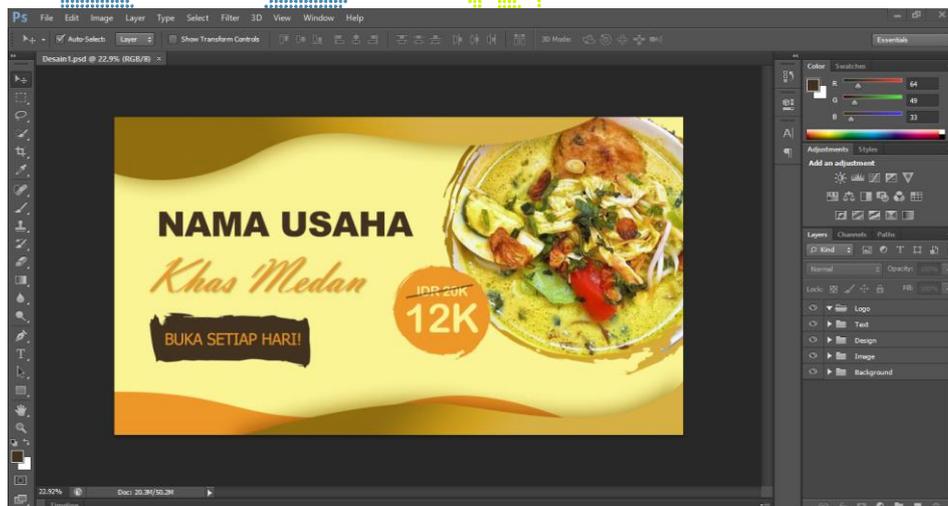


Gambar 5. Tampilan awal Adobe Photoshop CS6

3.3. Teknik Desain Media Promosi

Setelah mempelajari dasar-dasar dari Desain dan pengertian beberapa fitur-fitur dari *Adobe Photoshop CS6* maka kami memberikan beberapa sumber referensi dari tim

menganai cara membuat desain media promosi yang menarik sehingga dapat di aplikasikan sesuai dengan jenis usaha atau jasa nya masing-masing.



Gambar 6. Contoh desain usaha kuliner

Dapat disimpulkan dari contoh **Gambar 6.** desain yang dibuat oleh tim adalah ketika membuat desain produk yang meliputi Garis, Bentuk dan terutama Warna desain usahakan sesuai dengan jenis produk usaha dan jangan menggunakan warna-warna yang berseberangan karena akan merusak komposisi warna pada desain. Judul usaha harus lebih besar agar memudahkan konsumen dalam menghafal jenis usaha, Harga Promo yang tersedia untuk membuat penasaran pada calon konsumen, Dan sisa elemen-elemen lain nya dapat mengikuti sesuai dengan kebutuhan.

Dalam teknik pembuatan desain promosi yang perlu diperhatikan adalah apakah pada dasar-dasar desain yang sudah dipelajari harus terus dilatih terus menerus agar terbiasa dalam mengkomposisikan sebuah elemen-elemen Garis, Bentuk, Tekstur, Ruang, Ukuran dan Warna agar sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat menghasilkan gambar desain yang menarik calon konsumen.

4. Kesimpulan

Setelah dilakukan proses pengumpulan data dengan metode kuesioner dan tim menyadari masih banyak para pelaku usaha UMKM Kota Medan yang sangat membutuhkan pelatihan agar dapat membuat desain sebagai media promosi usaha mereka, dengan begitu tidak perlu lagi mengeluarkan biaya tambahan untuk membuat membayar desainer grafis.

Untuk itu diharapkan dengan adanya jurnal ini bisa membuat para pelaku usaha UMKM Kota Medan dapat memanfaatkan teknologi karena ini adalah modal penting untuk saat sekarang dan yang akan datang demi kemajuan usaha sehingga tidak kalah saing dengan kompetitor nya, dan dapat mensejahterakan usaha semakin banyak dikenal masyarakat dengan membuat desain sebagai media promosi secara individu.

Daftar Pustaka

- [1] Wika Undari, Anggia Sari Lubis, "Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umk) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat," *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, vol. 6, no. 1, pp. 32–38, 2021, doi: 10.32696/jp2sh.v6i1.702.
- [2] T. Setiawan and F. H. A. Putro, "Pemanfaatan Gaphics Designer Software Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Promosi Produk UMKM di Cepogo Boyolali," *Intelektiva : jurnal ekonomi, sosial & humaniora*, vol. 2, no. 12, pp. 53–56, 2021.
- [3] M. F. Hidayattullah, M. Y. Fathoni, D. Dairoh, and Y. Hapsari, "Pemanfaatan Gaphics Designer Software untuk Meningkatkan Kreativitas Promosi Produk para Pengusaha

- UMKM di Kota Tegal.” *Jurnal PkM Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 3, p. 242, 2020, doi: 10.30998/jurnalpkm.v3i3.5481
- [4] K. R. Ramadhan, “Flyer Sebagai Media Promosi Pada Usaha Pencucian,” *JAB Jurnal Aplikasi Bisnis*, pp. 351–355, 2018.
- [5] Isti Pujihastuti, “Isti Pujihastuti Abstract,” *Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian*, vol. 2, no. 1, pp. 43–56, 2010.
- [6] J. Slamet, “Otak-atik Google Form Guna Pembuatan Kuesioner Kepuasan Pemustaka,” *Info Persada: Media Informasi Perpustakaan Universitas Sanata Dharma*, vol. 14, no. 1, pp. 21–35, 2016.
- [7] Y. I. Maulana, L. Rahmawati, D. Puji, and N. Brata, “Pemberdayaan UMKM Meningkatkan Daya Jual Melalui Desain Grafis Untuk,” vol. 1, no. 3, 2021.
- [8] V. W. Agustini, “Eksplorasi Aplikasi Alas Kaki Yang Terinspirasi Dari Kelom Geulis,” *Eksplorasi Aplikasi Alas Kaki yang Terinspirasi dari Kelom Geulis*, pp. 7–53, 2015.