



Available online at : <https://intropublica.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



PEMBERDAYAAN UMKM MELALUI DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL

Yusril Ishaq Maulana¹, Binti Rosyidah¹, Dian Eka Indriani³

¹ STAI Miftahul Ula Nganjuk

² STKIP PGRI Bangkalan Madura

Corresponding Author: dianindriani79@gmail.com



ARTICLE INFORMATION

Received: Sept 17th 2022

Revised: Oct 18th 2022

Accepted: Oct 25th 2022

Available online: Nov 30th 2022

KEYWORDS

UMKM, Graphic Design, Selling

CORRESPONDENCE

Phone: +62 813-3321-2229

E-mail: dianindriani79@gmail.com

ABSTRACT

This article contains dedication activities as a form of effort to develop and increase selling power during the Covid 19 pandemic, MSMEs in Sugihwaras Village. During a pandemic like this, MSMEs made the majority of the economic sector, especially MSMEs, experience a decline in sales, so that the majority of MSMEs experienced stagnation and even bankruptcy. This is what makes MSME actors change marketing strategies through digitalization. The digitalisation scheme utilizes market places (intermediaries) and uses social media as a marketing technique. In addition, digital MSMEs must be able to synergize with netizens in marketing products and services. Thus the digital MSME development scheme can be an alternative to saving business actors in the midst of the Covid pandemic -19. Through graphic design and making marketing designs, it is hoped that it can increase consumer attractiveness and increase skills in the field of graphic design. This article uses the ABCD (Asset Based Community Development) method where we try graphic design training as an effort to increase the selling power of MSME players, especially in our area, Sugihwaras Village. As a result of this dedication, MSME actors gain knowledge and design skills, which are used for promotional pamphlets for their products. Besides that, MSME participants can also use design skills for other things.

INTRODUCTION

Keberadaan UMKM merupakan sektor penting bagi negara Indonesia dan di masyarakat. Karena dengan adanya UMKM seperti ini sangat penting sekali serta bermanfaat dalam hal pendistribusian pendapatan masyarakat, disamping itu juga dapat mampu menciptakan kreatifitas yang sejalan dengan usaha untuk mempertahankan dan mengembangkan unsur-unsur tradisi dan kebudayaan masyarakat setempat (Wajidi et al., 2017). Pada sisi lain, UMKM mampu menyerap tenaga kerja dalam skala yang besar mengingat jumlah penduduk Indonesia yang besar sehingga hal ini dapat mengurangi tingkat pengangguran. Dari sinilah terlihat bahwa keberadaan UMKM yang bersifat padat karya, menggunakan teknologi yang sederhana dan mudah dipahami mampu menjadi sebuah wadah bagi masyarakat untuk bekerja.



Available online at : <https://intropublicia.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



Masyarakat berperan dalam pembangunan nasional, yang terutama dalam pembangunan ekonomi kreatif adalah Usaha Mikro Kecil dan Menengah. Posisi UMKM dalam perekonomian nasional memiliki peran yang sangat penting dan tentunya strategis. Kondisi tersebut sangat memungkinkan karena eksistensi UMKM cukup mendominasi dalam perekonomian negara, dengan alasan jumlah industri yang besar dalam penyerapan tenaga kerja, dan kontribusi UMKM dalam pembentukan produk domestik bruto (PDB) sangat dominan. Alasan lainnya adalah UMKM memiliki berbagai keunggulan dalam bidang yang memanfaatkan sumber daya alam dan padat karya, utamanya adalah pada sektor pertanian, perdagangan, dan usaha menengah memiliki keunggulan dalam penciptaan nilai tambah (Hanim et al., 2022; Sarfiah et al., 2019).

Pada masa seperti ini UMKM merupakan tren bagi anak-anak muda saat ini, karena pada dasarnya UMKM merupakan sebuah usaha yang tidak terikat dengan lembaga lain, dan pada pelaksanaannya tidak diatur oleh waktu, para pelaku UMKM bebas melakukan kegiatannya sesuai minat dan bakatnya masing-masing, karena bekerja. UMKM memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, akan tetapi itu kembali kepada individu masing-masing.

Pandemi global Covid 19 yang telah mewabah di semua negara telah banyak mempengaruhi semua sektor kehidupan masyarakat. Di Indonesia, hampir semua sektor mengalami dampak terutama ekosistem ekonomi yang telah menjadi tumpuan masyarakat. Lebih lanjut, pandemi Covid-19 telah membuat terjadinya pelambatan sektor ekonomi di Indonesia dengan berbagai turunannya. Sektor Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang merupakan bagian terpenting dari sektor ekonomi sangat merasakan dampaknya.

Pada bulan Juli mulai diterapkannya PPKM karena semakin tingginya kasus Covid-19 hal ini tentunya membuat sebagian atau bahkan hampir seluruh kegiatan pada sektor ekonomi menyebabkan terhenti sehingga berpengaruh terhadap penghasilan mereka.

Inilah yang dikhawatirkan oleh semua pihak, karena telah membuat sektor UMKM mengalami kemunduran yang signifikan. Apalagi saat ini banyak UMKM yang mengalami berbagai permasalahan seperti penurunan penjualan, permodalan, distribusi terhambat, kesulitan bahan baku, produksi menurun dan terjadinya banyak pemutusan hubungan kerja untuk pekerja dan buruh yang kemudian menjadi ancaman bagi perekonomian nasional. UMKM sebagai penggerak ekonomi domestik dan penyerap tenaga kerja tengah menghadapi penurunan produktivitas yang berakibat pada penurunan profit secara signifikan. Bahkan berdasarkan survei ASIAN Development Bank (ADB) terkait dampak pandemi terhadap UMKM di Indonesia, 88% Usaha mikro kehabisan kas atau tabungan, dan lebih dari 60% usaha mikro kecil ini sudah mengurangi tenaganya (Andayani et al., 2021; Hardilawati, 2020; Rosita, 2020).

Dari kasus tersebut maka sebagai pelaku UMKM tidak boleh berputus asa dalam menjalankan bisnisnya, mulai dari mengubah strategi maupun menambah skill, atau bisa jadi menambah pekerjaan sampingan lainnya, disini penulis akan melaksanakan kegiatan pelatihan desain grafis, kenapa desain grafis karena desain grafis merupakan salah satu penunjang utama dalam penyelesaian solusi dalam berdagang, dengan adanya keterbatasan aktivitas diluar, maka sebagai pelaku UMKM dan masyarakat lainnya dituntut untuk melakukan kegiatan atau bahkan bekerja dari rumah, salah satu diantaranya adalah melatih diri menjadi desain grafis, desain grafis pada masa saat seperti ini sangat dibutuhkan mulai dari industri kreatif, lembaga pendidikan, perkantoran, dan usaha percetakan tidak jauh dari apa yang namanya desain grafis, pada dasarnya desain grafis dapat digunakan dimana saja dan dibuat kapan saja.



Available online at : <https://intropublica.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



Desain grafis sebenarnya sudah menjadi bagian yang terpenting sejak zaman ahulu kala. Bahkan sampai zaman modern seperti ini, desain grafis pun masih tetap digunakan sebagai media komunikasi visual yang handal. Meskipun demikian tentu saja grafis yang ditampilkan akan berwujud dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan situasi dan kondisi sesuai dengan zamannya. Kalau pada zaman purba grafis hanyalah berupa bekas telapak sebagai media informasi atau berupa huruf huruf paku atau *Hierogliphe* maka pada abad ke 19 sudah berwujud karya poster dan terus berkembang pesat ketika menemukan mesin cetaknya (Jurusan & Rupa, 2015; Tjipto, 2019).

Pada masa seperti ini, di era teknologi komputer yang paling canggih pun, grafis semakin mengokohkan eksistensinya dalam percaturan komunikasi baik melalui media outdoor, indoor maupun audio visual. Sering dengan majunya teknologi, desain grafis berkembang menjadi tiga fungsi dasar yakni, identifikasi, instruksi dan informasi dan promosi. Berkaitan dengan hal tersebut desain grafis juga dibutuhkan pada masa seperti ini untuk melakukan promosi.

Sama halnya seperti pelaku UMKM di Desa Sugihwaras yang mengalami beberapa masalah diantaranya menurunnya daya jual akibat pandemi covid sehingga mengharuskan para pelaku UMKM untuk mengubah strategi mereka dalam menjalankan bisnisnya, diantara strategi tersebut adalah digitalisasi marketing yaitu penjualan lewat media online yang tentunya dalam prosesnya membutuhkan desain yang menarik agar memperoleh daya tarik dari konsumen. Dalam hal ini peran teknologi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap unit bisnis yang baru dibuat.

Kehidupan masyarakat yang sejahtera merupakan impian dan idaman bagi setiap orang yang berada dalam berbagai latarbelakang. Kehidupan yang nyaman dan sejahtera, aman dan tercukupinya mendapatkan kesejahteraan yang adil, serta kebutuhan yang tercukupi merupakan beberapa indikator seseorang supaya mendapatkan kesejahteraan dalam menjalani kehidupannya. Kesejahteraan tersebut dapat dicapai melalui pengembangan dan pengabdian masyarakat

RESEARCH METHOD

Artikel ini menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD), penulis menggunakan metode ini dikarenakan metode ABCD ini mengajak kita untuk melihat pertama sebagai hadiah untuk masyarakat dari apa yang mereka inginkan, pengetahuan dan keterampilan sumber daya lainnya yang kadang-kadang dapat disembunyikan, namun sering terabaikan atau diberhentikan karena tidak signifikan.

Metode Penelitian berbasis aset ABCD adalah tentang membuat sesuatu hubungan. Ini adalah mengenai menemukan suatu hubungan timbal balik yang ada dilingkungan sekitar, dan dalam rangka membantu sebagai upaya membangun hubungan baru dengan sekitarnya sebagai bentuk bantuan kepada pelaku UMKM di Desa Sugihwaras.

Pengembangan masyarakat dengan metode ABCD, muncul saat masyarakat telah yakin bahwa aset adalah sesuatu yang paling penting bagi perubahan masyarakat yang dibutuhkan untuk tumbuh dan mengembangkan usaha, dalam membesarkan bisnis sehingga merasa aman dan tentram untuk mengubah keadaan yang sulit seperti ini.

Pembangunan aset dimulai dengan sebuah komunitas atau organisasi belajar menghargai aset yang telah mereka miliki, banyak komunitas yang mengabaikan atau tidak menganggap serius



Available online at : <https://intropublica.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



nilai aset yang sudah mereka miliki. Belajar untuk mengidentifikasi sumber daya yang mereka miliki, lalu mulai memperhitungkannya sebagai aset potensial untuk terlibat dalam pelaksanaan pembangunan merupakan pemahaman kunci dari tradisi lahir dari pembangunan aset dan pelaksanaan berbasis aset.

Pendekatan berbasis aset adalah perbaduan antara metode bertindak secara berpikir tentang pembangunan. Pendekatan ini merupakan pergeseran yang penting sekaligus radikal dari pandangan yang berlaku saat ini tentang pembangunan serta menyentuh setiap aspek dalam cara kita terlibat dalam pelaksanaan pembangunan melihat metode lainnya yang mengembangkan masyarakat melalui masalah yang akan diatasi kemudian memulai proses interaksi dengan analisis pohon masalah, pendekatan berbasis aset ini berfokus pada sejarah-sejarah keberhasilan yang telah dicapai, menemukan kembali para pembaru atau orang-orang yang telah sukses dan menghargai potensi melakukan mobilitas serta mengaitkan aset yang ada, pembangunan masyarakat berbasis aset dimulai dengan asumsi bahwa sukses membangun komunitas melibatkan menemukan kembali dan memobilisasi sumber daya yang sudah ada dalam setiap komunitas (Rans & Green, 2005).

Dalam metode ABCD terdapat lima langkah dalam melakukan proses pendampingan terhadap UMKM di Desa Sugihwaras.

1. *Discovery* (Menemukan)

Proses menemukan kembali kesuksesan dilakukan lewat proses percakapan atau wawancara dan harus menjadi penemuan personal tentang apa yang menjadi kontribusi individu yang memberi hidup pada sebuah kegiatan atau usaha. Pada tahap discovery penulis memulai dengan wawancara terhadap ketua RT setempat dari hasil wawancara tersebut ada sekelompok pelaku UMKM yang ada di desa, ada banyak UMKM, namun yang diambil ada tiga yaitu pengrajin rajut kalung korek api, penjual masker keliling, dan penjual tahu walik, pada musim seperti ini para pelaku UMKM mengalami berapa penurunan penjualan yang akibatnya omset menurun. Kemudian penulis juga melakukan wawancara mendalam dengan pelaku UMKM tersebut, dalam wawancara itu dapat digiring untuk mengetahui aset dan potensi yang ada. Wawancara ini bersifat cerita antara masyarakat dengan pendampingan sehingga yang banyak berbicara nantinya adalah masyarakat itu sendiri (Harrison et al., 2019).

2. *Dream* (Dream)

Dengan cara kreatif dan secara kolektif melihat masa depan yang mungkin terwujud, apa yang dihargai dikaitkan dengan apa yang paling diinginkan. Pada tahap ini, setiap orang mengeksplorasi harapan dan impian mereka baik untuk diri sendiri mereka maupun untuk masyarakat. Sebuah mimpi atau visi bersama terhadap masa depan yang bisa terdiri dari gambar, tindakan, kata-kata, dan foto, setelah melakukan wawancara kepada pelaku UMKM pendampingan mulai mengetahui impian atau keinginan pelaku UMKM di desa sugihwaras. Setelah mengetahui keinginan atau impian maka langkah selanjutnya adalah merancang dan merencanakan sebuah kegiatan untuk memenuhi kegiatan untuk memenuhi impian masyarakat. (Webber et al., 2018)

3. *Design* (merancang)

Proses ini dimana komunitas bersama penulis terlibat dalam proses belajar tentang kekuatan atau aset yang dimiliki agar bisa memulai memanfaatkannya dalam cara yang konstruktif, inklusif, dan kolaboratif, untuk mencapai aspirasi dan tujuan seperti yang



Available online at : <https://intropublica.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



sudah ditetapkan sendiri. Proses merencanakan ini merupakan proses cara mengetahui aset-aset yang ada pada pelaku UMKM. Aset yang terlihat dalam UMKM tersebut diantaranya adalah pelaku UMKM tersebut masih muda sehingga masih ada kemungkinan untuk menggali skill yang ada dan menambah skill sehingga dapat menambah wawasan yang ada, dalam era digital seperti ini hal yang terpenting adalah penggunaan media sosial sebagai sarana untuk memasarkan sebuah produk, maka dari itu penulis berinisiatif melatih atau memberi pelatihan desain untuk menambah wawasan dan skill yang dapat digali mumpung masih muda, jika potensi tersebut dapat digali maka akan sangat menguntungkan bagi si pelaku UMKM, disamping dapat mendesain Pamflet produk juga dapat membuat desain desain yang lainnya, hal itu dapat diperjual belikan pada masa seperti ini, karena pada masa seperti ini banyak orng atau sebuah lembaga yang membutuhkan jasa pembuatan desain yang dapat dimanfaatkan sebagai media online, penulis disini sebagai fasilitator sekaligus sebagai pelatih dalam proses pelatihan desain grafis. Pada dasarnya desain grafis merupakan salah satu komponen utama dalam sebuah pemasaran lewat media online (Bangsa, 2018; Priatna et al., 2021).

4. *Define* (menentukan)

Kelompok pemimpin sebaiknya mennetukan “pilihan topik positif” : Tujuan dari proses pencarian atau deskripsi mengenai perubahan yang diinginkan. Pendampingan dengan masyarakat terlibat dalam *Focus Groub Discussion (FGD)*. Pada proses FGD pendampingan dan masyarakat menentukan fokus pembahasan. Fokus pembahasan yang akan dibahas berupa hal yang positif. Proses FGD tersebut bisa berjalan dengan lancar kalau sudah disepakati pembahasannya yang akan dibahas dalam diskusi antara mahasiswa dengan pelaku UMKM (Stephens et al., 2013).

5. *Destiny* (Lakukan)

Serangkaian tindakan inspiratif yang mendukung proses belajar terus menerus dan inovasi “apa yang akan terjadi”. Hal ini merupakan fase akhir yang secara khusus fokus pada cara-cara personal dan organisasi untuk melangkah pada fase selanjutnya. Pendampingan ini menggunakan pendekatan teori ABCD yang mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang ada dan dimiliki oleh masyarakat. Yang kemudian digunakan sebagai bahan memberdayakan masyarakat itu sendiri (Ahmad, 2007).

This section contains the research design, subject/object/research sample, operational definition and measurement variable, collecting data technique/ instrument and data analysis also hypothesis testing. If the author wants to represent picture/table in big size, so the picture/table can presented in a single column.

RESULT AND DISCUSSION

Kegiatan pelatihan kepada para pelaku UMKM di Desa Sugihwaras dilakukan dalam bentuk pengajaran dalam pembuatan desain grafis khususnya pamflet untuk prosuk mereka. Pelatihan ini bertujuan untk memberikan pengetahuan dan skill bagaimana cara membuat desain grafis secara baik dan benar yang mungkin sebelumnya belum pernah mereka miliki dan dipelajari yang tentunya bisa meningkatkan kesejahteraan hdiup mereka. Disamping itu desain grafis juga berguna untuk untuk hal hal yang lain. Dimasa pandemi seperti ini banyak orang yang



Available online at : <https://intropublicia.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



mebutuhkan jasa pembuatan desain grafis yang tentunya nanti dapat menjadi nilai jual yang berkualitas tidak hanya sebagai penunjang promosi produk Pelaku UMKM. Dimana di masa seperti ini kita dituntut untuk lebih kreatif dan mandiri dalam menjalankan usaha yang tentunya harus inovatif agar tidak stagnan.

Para pelaku UMKM di desa sugihwaras yang mendapat pelatihan desain grafis sebanyak 3 pelaku UMKM. Mereka semua masih muda dan masih berjuang demi mendapatkan hasil yang terbaik. Akan tetapi dimasa pandemi ini ketika PPKM mulai ada maka berpengaruh terhadap daya jual mereka terhadap konsumen. Bahkan ada usahanya yang terancam bangkrut karena persoalan modal yang mulai menipis.

Berdasarkan tahapan-tahapan dalam proses pendampingan, maka diperoleh data kekuatan dan potensi personal, hasil pemetaan komunitas, peluang, dan harapan para pelaku UMKM berdasar pada potensi dan peluang yang bisa diraih oleh mereka.

Tahap *Discovery*. Pada tahap ini adalah mengenal lebih dekat kepada para pelaku UMKM. Pada tahap inkulturasi ini dilakukan oleh mahasiswa yang melakukan pengabdian berlangsung pada minggu pertama pada bulan juli tepatnya dengan menggunakan wawancara atau interview dan FGD dengan komunitas dampingan, untuk mengidentifikasi, mengenali lebih jauh, mengembangkan serta menganalisa potensi yang ada dari pelaku UMKM tersebut. Pada pelaksanaannya dan pengaplikasiannya, para pelaku UMKM dan mahasiswa yang melakukan pengabdian mendapat respon yang baik dan menerimanya, sehingga mereka dapat bercerita kondisi saat ini yang mereka alami dan apa yang mereka inginkan dimasa yang akan datang. Penulis juga senantiasa mengikuti dan memperui kegiatan dan aktifitas keserahiran mereka agar mempermudah proses pelatihan dan peningkatan skill dari objek pendampingan.

Hasil dari tahapan ini didapatkan bahwa kondisi saat ini para pelaku UMKM di desa Sugihwarasa mengalami penurunan penjualan dan stagnan disitu disamping mereka sebenarnya memiliki skil dan potensi yang lain yang bisa mereka kembangkan dalam masa pandemi seperti ini. Dusia muda seperti mereka saat ini perlu adanya pengembangan skill yang terutama pada ere digital seperti ini yang serba *Online*, yang menuntut mereka agar bisa mengikiti perubahan yang tentunya dapat meningkatkan skill dan pengetahuan cara membuat desain dan hal itu bisa mereka terapkan pada kehidupan. Dan bisa keluar dari masa seperti ini.

Pada hal ini terungkap dari pernyataan subyek pelatihan, diantaranya Misbachul Ulum selaku penjual tahu walik desa sugihwaras, dalam penuturannya sebelum pandemi mereka berjualan dipinggir jalan dan alhamdulillah penjualan mereka berjalan dengan lancar dan baik karene produk mereka baru ada dan memancing minat pembeli, akan tetapi pada masa pandemi seperti ini apalagi masa PPKM yang dimana aktifitas masyarakat sangar dibatasi sehingga penjualan mereka mengalami penurunan dan mmembuat mereka harus berputar otak dalam menjalankan bisnisnya mereka kembali, disampng itu mereka juga berminat mempelajari hal baru yang sebelumnya belum mereka pelajari yaitu desain grafis. Selanjutnya ada pelaku UMKM yang kedua yaitu Zainul Ibad Ramadhan selaku pengrajin Rajut Kalung Korek Api, dimana kerajinan tersbut berfungsi sebagai wadah korek api, dimasa sebelum pandemi penjualan mereka terlihat baik baik saja bahkan berkembang, akan tetapi pada masa pandemi seperti ini penjualan mereka mengalami penurunan, sehingga menuntut mereka agar memutar strategi kembali dalam menjalankan bisnis mereka kembali. Pada subjek terhir yaitu Ahmad Aqimil Haq selaku penjual masker, masker tidak hanya dipakaipada masa pandemi seperti ini, sebelum pandemi, masker dipakai untuk melindungi wajah agar tidak terkena debu, dimasa pandemi masker digunakan



Available online at : <https://intropublicia.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



untuk melindungi diri, sebenarnya sebelum PPKM penjualan masker tersebut mengalami peningkatan karena jumlah permintaan yang tinggi, akan tetapi pada saat PPKM diperlakukan, penjualan mereka sepetinya mengalami penurunan, sesuai peraturan yang ada PPKM telah membuat aktifitas seperti penjualan terhenti. Sehingga mengharuskan mereka mengubah strategi mereka dalam penjualan.

Pada fase seperti ini tren yang sering digunakan adalah sistem online dimana pembeli bisa memilih membeli sesuatu lewat gawai mereka. Maka dari itu penulis berinisiatif berdasarkan masalah yang mereka hadapi memberikan sebuah pelatihan khusus desain grafis, yang kebetulan penulis mempunyai ilmu yang dirasa cukup untuk diberikan kepada mereka para pelaku UMKM. Mereka semua menerima dengan baik program ini terkait program pelatihan yang akan mereka ikuti selama pengabdian yang akan dilaksanakan selama 40 hari kedepan.

Tahap *Dream*, pada tahap ini yaitu pemetaan Aset dan potensi yang dimiliki dari pelaku UMKM, setelah proses *discovery*, maka selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah menjalankan proses pemetaan dan memberikan fasilitas kepada subyek pelatihan untuk melakukan pelatihan desain grafis sekaligus identifikasi aset dan potensi yang mereka miliki dari setiap pelaku UMKM tersebut. Pada proses tersebut berlangsung pada minggu ke 2 pada bulan Juli 2021 melalui *Appreciative Inquiry, individual inventory skill Leaky Bucket* kepada subjek pelatihan.

Pada tahapan ini didapatkan hasil dari hasil setiap pemetaan dari subjek UMKM. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh potensi-potensi yang mereka miliki. Pada pelaku UMKM masih berumur muda dan masih bisa digali potensinya, mereka menginginkan adanya hal baru yang belum mereka miliki, maka dari itu penulis merekomendasikan untuk memberikan sebuah pelatihan desain grafis yang bisa digunakan dimasa yang akan datang, berdasarkan hasil wawancara dengan subjek pertama yaitu penjual tahu walik, dusianya yang masih muda mereka menginginkan adanya peningkatan daya jual akibat menurunnya daya jual saat ini pada masa pandemi, apalagi pada masa PPKM seperti ini sehingga mereka harus merubah strateginya dalam berjual beli, mereka menginginkan adanya penjualan sistem online agar pembeli mengetahui produk mereka lewat media online, disamping itu pelaku UMKM tersebut juga berminat mempelajari lebih jauh tentang desain grafis karena yang sebenarnya mereka menginginkan skill yang baru, penulis menawarkan hal tersebut kepada pelaku UMKM. Alhasil dalam proses pelaksanaan berjalan dengan baik. Pada subjek kedua yaitu pengrajin Rajut korek api, mereka menginginkan hal yang sama dimasa pandemi seperti ini bagaimana caranya agar penjualan bisa stabil minimal, agar pengrajin tersebut bisa melanjutkan membuat kerajinannya, jika kerajinan tersebut mengalami kenaikan penjualan maka dipastikan tidak hanya membuat kerajinan itu tetapi dengan bentuk yang lain. Pada pelaku UMKM selanjutnya ada pedagang masker, masker merupakan alat pelindung diri, dan tidak hanya dipakai saat pandemi saja, pada saat sebelum pandemi masker digunakan untuk melindungi wajah dari debu yang betebaran saat berkendara namun pada saat pandemi digunakan untuk melindungi dari penyakit, pada saat pandemi dimulai penjualan masker sangat tinggi permintaan, akan tetapi pada masa PPKM penjualan menurun karena pembatasan sosial yang ada, maka dari itu penjual masker tersebut menginginkan adanya inovasi terbaru, yaitu penjual lewat media online, akan tetapi penjual masker tersebut masih bingung bagaimana supaya menarik konsumen agar memperoleh perhatian dimedia sosial akhirnya dengan berbagai pertimbangan yang ada diperoleh



Available online at : <https://intropublicia.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



kesepakatan membuat desain, dari desain tersebut diperlukan adanya tutor dari ahli. Sehingga proses belajar bisa lebih efisien.

Selanjutnya adalah tahap *Design* (Merancang), setelah proses *Dream* maka langkah selanjutnya adalah merancang bagaimana pelaksanaan kegiatan tersebut dapat dilaksanakan, pada tahap ini penulis dengan pelaku UMKM melakukan proses belajar berasma dalam waktu yang sama, ditempat yang sama dan tetap mematuhi protokol kesehatan. Dari tahap tersebut diharapkan pelaku UMKM memperoleh pengetahuan yang jelas dan gamblang, maka dari itu diperlukan waktu yang panjang dan tentunya runtut sesuai prosedur yang ada.

Selanjutnya adalah Tahap *Define* (menentukan), dalam hal ini penulis dan pelaku UMKM menentukan bagaimana langkah selanjutnya dalam melaksanakan kegiatan. Penulis menyediakan fasilitas yang ada, yaitu laptop sebagai alat untuk proses pelatihan selama berlangsung, dimasing masing pelaku UMKM yang memiliki Laptop ada 1 yaitu pengrajin Rajut Kalung Korek Api, dua lainnya belum, akan tetapi tidak menutup kemungkinan pelaku UMKM yang tidak memiliki laptop bisa mendesain sendiri desain dari HP android mereka masing-masing, karena dalam proses desain tidak diharuskan menggunakan Laptop, akan tetapi menggunakan alat yang ada. Pada dasarnya desain itu tidak terpatok dengan adanya alat, akan tetapi penanaman nilai seni dari sebuah desain grafis yang menarik dan mengandung nilai-nilai pastinya.

Tahap *Destiny* (Lakukan), tahap ini merupakan serangkaian proses-proses antara pelaku UMKM bersama penulis yaitu mahasiswa yang sedang melakukan pengabdian. Sebelum ke proses maka yang dilakukan pertama sebelum melakukan pelatihan adalah menanyakan seberapa jauh pemahaman mereka mengenai desain. Berdasarkan hasil wawancara dengan pelaku UMKM penjual tahu walik, mereka sebelumnya belum mengenal cara merancang desain begitupun cara menggunakan aplikasi, maka dari itu diperlukan adanya waktu tambahan ketika proses pelatihan berlangsung, agar nantinya bisa memahami materi secara matang. Pada pelaku UMKM kedua yaitu pengrajin rajut kalung korek api, dimana pengrajin tersebut memiliki laptop sehingga pelaku UMKM tersebut sebelumnya telah mengetahui perancangan desain, tinggal bagaimana nantinya mengembangkannya lewat aplikasi yang akan dilatihkan. Pada peserta selanjutnya yaitu penjual masker, penjual tersebut sudah biasa membuat desain dari HP android mereka, namun perlu adanya pengembangan dari penulis agar nantinya diharapkan lebih baik lagi dalam membuat desain terutama desain untuk digital marketing.

Pada pelatihan pertama yang diajarkan kepada peserta pelatihan ialah mengenal aplikasi *corel draw*, kebetulan penulis menggunakan aplikasi ini sebagai alat bantu membuat desain, didalam aplikasi ini terdapat berapa alat/tools yang ada dalam aplikasi tersebut hal ini dirasa cukup mudah karena hanya mengenal dasar dasarnya dan mengoprasikan bagaimana cara menggunakan aplikasi ini sebagai pembuat desain grafis. Pada peserta pertama yang sebelumnya belum mengenal sama sekali aplikasi *corel draw* agak kesulitan dalam memahami alat-alat yang ada dalam aplikasi, namun hal itu tidak membuat peserta pertama putus asa karena motivasi dan keinginan yang kuat pada akhirnya bisa memahami materi yang pertama ini, namun perlu adanya perhatian khusus. Pada peserta kedua yang dimana peserta tersebut sudah memiliki laptop bisa dengan cepat memahami materi yang ada, karena memang kalau sudah memiliki laptop, akan lebih cepat karena terbiasa menggunakan aplikasi. Pada peserta ketiga yaitu penjual masker yang dimana peserta tersebut sudah pernah membuat desain yang ada maka dalam pelaksanaan hal ini tidaklah sulit dilakukan namun hanya sedikit perbedaan dalam proses menggunakan alat



Available online at : <https://intropublicia.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



tersebut. Berdasarkan pelatihan tahap pertama dipastikan masing-masing peserta dirasa sudah cukup memberi gambaran bagaimana nantinya membuat desain grafis pada laptop terlebih menggunakan aplikasi ini, alasan penulis menggunakan aplikasi *corel draw* karena aplikasi ini sangat direkomendasikan untuk para desainer muda, karena aplikasi ini sangat bagus dan tentunya sangat mudah untuk dipelajari karena alat-alat yang digunakan di *corel draw* simpel dan tidak rumit.

Pada materi kedua adalah pengenalan terhadap desain dan tehniknya, desain grafis merupakan seni komunikasi visual yang menggabungkan berbagai elemen grafis. Pada masa seperti ini desain grafis merupakan salah satu sub sektor industri kreatif yang mulai diminati banyak kalangan, maka dari itu penulis mengharapkan dengan adanya pelatihan desain grafis pelaku UMKM yang semula belum mengenal desain grafis agar bisa lebih kreatif lagi. Pada tahap ini peserta cukup bisa memahami desain grafis dan tehniknya seperti bagaimana.

Pada materi ketiga adalah menggambar desain sederhana, pada materi kali ini adalah membuat gambar sederhana yang dimana pelaksanaannya membuat gambar pamflet yang tidak terlalu ribet, pada masing-masing peserta dapat mengikuti secara baik dalam tahap ini, namun ada sedikit yang harus dievaluasi yakni proses dan tehniknya dalam menggunakan alat ini, akan tetapi seiring dengan berjalannya waktu hal ini dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan/

Pada tahap keempat, adalah melanjutkan materi selanjutnya dan menambahkan beberapa materi yang ada didalamnya termasuk kombinasi warna, dalam hal kombinasi warna tentunya tidak sembarangan ada tehnik dan cara khusus dalam mengkombinasikan warna diantaranya unsur warna dasar pada produk itu, ada juga ada perbedaan dalam penggunaan warna antara yang dicetak dengan yang tidak. *Harmony by contrast*, adalah tehnik menggunakan kombinasi warna warna yang opsional, warna warna komplementer, dan warna warna yang memiliki posisi yang berseberangan, kombinasi warna ini menghasilkan sifat kontras yang sangat pekat. Jika warna-warna yang digunakan adalah kualitas yang sebenarnya, maka akan menghasilkan suatu suasana warna yang penuh energi serta nuansa yang bersemangat. Akan tetapi tehnik ini cukup sulit karena jika tanpa pertimbangan yang hati-hati, kombinasi ini justru akan menghasilkan warna yang kesannya mengganggu. Warna-warna yang komplementer pada hakikatnya mempunyai sifat yang sangat berbeda dengan yang lainnya. Dikarenakan sifatnya yang berbeda tersebut, maka kontras yang dihasilkan sangat tinggi.

Pada tahap kelima yaitu menggambar desain lanjutan, perlu adanya materi tambahan yakni mengkonsep secara baik dan benar, dimulai dengan mencari inspirasi, mencari inspirasi sangat banyak sumbernya, dari sumber internet sangat banyak ditemui, sekarang banyak sekali website yang menyediakan template baik yang gratisan maupun yang berbayar, kebanyakan website yang berbayar lebih bagus karena desain yang baik dan bagus pastinya mempunyai sebuah nilai yang tentunya mempunyai nilai jual yang tinggi, dari hal tersebut bisa menjadi motivasi bagi mereka.

Pada tahap ini mereka mulai mendesain pamflet sesuai produk mereka masing-masing, pada produk tahu walik maka dalam desainnya memiliki nuansa makanan, begitupun dengan produk yang lainnya menyesuaikan. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi selama kegiatan berlangsung, pada produk tahu walik ada sedikit masalah yaitu foto yang kurang menarik sehingga perlu adanya pemotretan kembali dari produk tersebut selanjutnya dapat dilanjutkan lagi dalam proses pembuatannya, pada produk rajut korek api sudah mengalami perkembangan



Available online at : <https://intropublica.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



dalam proses pembuatan pamflet karena faktor sebelumnya yang sudah menguasai alat sehingga hanya perlu pengembangan-pengembangan yang ada, pada produk masker yang sebelumnya sudah pernah membuat desain makin mudah, maka tidak menutup kemungkinan dalam proses pembuatan pamflet berjalan dengan baik, hanya saja perlu adnaya perbaikan perbaikan sedikit.

Setelah serangkaian pelatihan dilaksanakan diperoleh refleksi, dari hasil pelatihan didapatkan bahwa setiap peserta masing masing, mempunyai minat dan kesungguhan dalam menjalankan proses pelatihan, sehingga diharapkan nantinya mereka dapat mengembangkan sendiri.

Selanjutnya adalah proses pemostingan dimedia sosial, pada tahap ini adalah yang diharapkan adalah menarik perhatian netizen terlebih dahulu minimal ada yang menawarkan atau menyakan terkait produknya itu sudah menjadi nilai yang bagus, kalau ada yang menarik konsume berarti bahwa pembuatan pamflet telah berhasil, karena tujuan utma dari pembuatan pamfet atau desain grafis adalah menarik perhatian pembeli/

Dalam sebuah pamflet ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan, ada warna, kombinasi warna, memilih skema warna yang tepat, memahami pesan, mengatur layout dan komposisi ukuran yang tepat, menentukan fokus utama, tulisan yang dibaca, simpel dan cantik, ruang kosong, dan jangan melupakan tipografi. Dalam hal ini semua proses memiliki tingkat kesulitan masing masing, pada peserta pertama hal yang sulit dipahami adalah mengkonsep awal. Pada proses pemostingan di media sosial pada hari pertama belum menemui pembeli, maka dari itu perlu adanya perbaikan ulang dan pemostingan ulang dimedia sosial. Pada pemostingan hari kedua sudah mengalami peningkatan yaitu setelah perbaikan pamflet dan evaluasi satu persatu, minimal memperoleh pencapaian menarik perhatian pembeli. Karena pada dasarnya dalam media sosial tidak bisa seketika memperoleh banyak pembeli walaupun itu tujuan utama, akan tetapi semua membutuhkan proses yang matang. Agar diperoleh hasil maksimal tentunya harus dengan niat yang sungguh-sungguh. Dari niat dan doa itulah semua usaha akan kembali baik-baik saja. Setidaknya dalam proses penjualan ada nilai yang kita sampaikan dari sebuah adanya desain grafis, disisi lain dengan adanya pelatihan maka diharapkan dari adanya pelatihan ini adalah para pelaku UMKM memperoleh ilmu tambahan yang sebelumnya belum mereka pelajari.

CONCLUSION

Pendampingan dan pelatihan terhadap komunitas pelaku UMKM di Desa Sugihwaras dengan jumlah pelaku UMKM sebanyak 3 orang, melalui metode ABCD ini, pelaku UMKM ini diajak dan diberikan pelatihan desain grafis, dengan adanya pelatihan desain seperti ini diharapkan dari hasil pelatihan desain grafis adalah menghasilkan pamflet yang berkualitas agar nantinya mereka para pelaku UMKM bisa melanjutkan dan mengembangkan kembali potensi yang mereka miliki. Hasil dari pelatihan ini adalah pamflet yang nantinya dapat merek gunakan dalam memasarkan produk mereka dimedia online, karen pada masa seperti ini sektor ekonomi terutama dibidang UMKM mengalami penurunan daya jualnya maka dari itu perlu adanya inovasi.

Salah satu inovasi tersebut adalah belajar membuat desain grafis, dari desain grafis itulah mereka dapat mengembangkan dan membuat pamflet produk mereka supaya nantinya dapat



Available online at : <https://intropublicia.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



pasarkan pada media online yang ada, akan tetapi dari proses tersebut diperlukan adanya ketelatenan dan kesabaran agar nantinya diperoleh hasil yang maksimal..

REKOMENDATION

Dari hasil pengabdian ini adalah apa yang sudah mereka jalankan perlu adanya pengembangan kembali. Pada dasarnya pelatihan ini yang outputnya adalah desain pamflet produk mereka supaya penjualan mereka kembali stabil, akan tetapi mendesain merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai anak-anak muda seperti ini, karena desain grafis pada masa seperti ini sangatlah dibutuhkan apalagi di era digital seperti ini, ditambah di masa pandemi seperti ini mengharuskan semua harus serba Online mengharuskan semua orang harus melakukan kegiatan mereka melalui media online, maka dari itu diperlukan adanya konten-konten yang menarik agar bisa menunjang skill yang ada, disisi lain mereka dapat mengembangkan skill mereka dibidang desain sebagai pekerjaan sampingan, walaupun dalam prakteknya mendesain tidak semudah yang dibayangkan, maka dari itu perlu adanya ketelatenan dari seorang desainer, mendesain tidak melulu soal produk ada banyak sekali desain yang bisa dibuat pada masa seperti ini, mereka yang sudah pernah belajar desain dapat membuka jasa desain. Ada banyak sekali desain yang dapat mereka kembangkan, membikin undangan, dekorasi, bangunan, tulisan tulisan yang indah, banner untuk toko, banner untuk lembaga pendidikan.

Disisi lain desain grafis juga dapat digunakan dimana saja, perusahaan dan usaha pembuatan banner dan lainnya. Banyak yang membutuhkan desainer handal, maka dari itu penulis sangat mengharapkan adanya pengembangan dari pelaku UMKM

ACKNOWLEDGEMENT

Terima kasih diucapkan kepada seluruh civitas akademika STAI Miftahul Ula Nganjuk dan STKIP PGRI Bangkalan atas kerjasama dan dukungannya dalam menyelesaikan pengabdian ini.

REFERENCE

- Ahmad, M. (2007). Asset Based Communities Development (ABCD): Tipologi KKN Partisipatif UIN Sunan Kalijaga Studi Kasus Pelaksanaan KKN ke-61 di Dusun Ngreco Surocolo, Selohardjo, Pundong, Bantul tahun Akademik 2007. *Aplikasia*.
- Andayani, I., Roesminingsih, M. V., & Yulianingsih, W. (2021). Strategi Pemberdayaan Masyarakat Pelaku UMKM Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Nonformal*. <https://doi.org/10.17977/um041v16i1p12-20>
- Bangsa, P. G. (2018). Antara Pengrajin dan Desainer. *Nirmana*. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.1.10-15>
- Hanim, L., Soponyono, E., & Maryanto, M. (2022). Pengembangan UMKM Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.24967/psn.v2i1.1452>
- Hardilawati, W. laura. (2020). Strategi Bertahan UMKM di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal*



Available online at : <https://intropublica.org/index.php/dedication>

Dedication : Journal of Community Service



- Akuntansi Dan Ekonomika*. <https://doi.org/10.37859/jae.v10i1.1934>
- Harrison, R., Blickem, C., Lamb, J., Kirk, S., & Vassilev, I. (2019). Asset-Based Community Development: Narratives, Practice, and Conditions of Possibility—A Qualitative Study With Community Practitioners. *SAGE Open*. <https://doi.org/10.1177/2158244018823081>
- Jurusan, D., & Rupa, S. (2015). PERAN DESAIN GRAFIS PADA LABEL DAN KEMASAN PRODUK MAKANAN UMKM Oleh: Rahina Nugrahani. *Jurnal Imajinasi*.
- Priatna, W., Purnomo, R., Putra, T. D., & Fajriya, A. (2021). Pelatihan Online Photoshop Pada Remaja Masjid A-Syuhada Harapan Indah Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i2.525>
- Rans, S., & Green, M. (2005). Hidden Treasures: Building Community Connections by Engaging the Gifts of People. *Building*.
- Rosita, R. (2020). PENGARUH PANDEMI COVID-19 TERHADAP UMKM DI INDONESIA. *JURNAL LENTERA BISNIS*. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v9i2.380>
- Sarfiah, S., Atmaja, H., & Verawati, D. (2019). UMKM Sebagai Pilar Membangun Ekonomi Bangsa. *Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan)*. <https://doi.org/10.31002/rep.v4i2.1952>
- Stephens, A., Baird, L., & Tsey, K. (2013). Australian Indigenous community development: Making the link between community development training and community development practice. *Community Development*. <https://doi.org/10.1080/15575330.2013.792291>
- Tjipto, S. (2019). Desain Grafis Kemasan UMKM. In *Penerbit Deepublish*.
- Wajdi, M. B. N., Ummah, Y. C., & Sari, D. E. (2017). UKM Development Business Loan. *IJEED (International Journal Of Entrepreneurship And Business Development)*, 1(1), 99-109. <http://jurnal.narotama.ac.id/index.php/ijebd/article/view/350>
- Webber, S., Butteris, S. M., Houser, L., Coller, K., & Coller, R. J. (2018). Asset-Based Community Development as a Strategy for Developing Local Global Health Curricula. In *Academic Pediatrics*. <https://doi.org/10.1016/j.acap.2018.02.001>