

PELATIHAN DESAIN PENGEMASAN PRODUK DENGAN CANVA BAGI SISWA SMK NEGERI 1 PETANG

I Wayan Adi Putra Yasa¹, I Nyoman Jayanegara², I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan³, Ngakan Putu Darma Yasa⁴, I Nyoman Yoga Trisemarawina⁵, I Gede Adi Sudi Anggara⁶

^{1,2,3,4,5}Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

e-mail: adipyasa@instiki.ac.id¹, jayanegara@instiki.ac.id², anomkojar@instiki.ac.id³,
darma.yasa@instiki.ac.id⁴, nyomanyoga@instiki.ac.id⁵, adi.sudianggara@instiki.ac.id⁶

Received : April, 2025

Accepted : April, 2025

Published : July, 2025

Abstrak

Pengabdian masyarakat yang dilakukan bertujuan meningkatkan kemampuan SDM di SMKN 1 Plaga terkait kemampuan siswa dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi dan meningkatkan pemahaman siswa terkait pengemasan produk. Kegiatan ini dilakukan serangkaian mendukung program P5 sebagai bagian dari kurikulum Merdeka sesuai program pemerintah. Menggunakan metode transfer knowledge tentang canva dan pengemasan produk mulai dari mendesain label, kemasan box hingga merancang desain hampers. Setelah diberikan pembekalan materi terkait kemasan, para peserta diberikan tugas berupa project membuat perancangan produk berdasarkan minat dan potensi yang mereka miliki. Presentasi dan pemberian saran menjadi proses hari dari kegiatan ini. Hasil dari pengabdian menggunakan metode transfer knowledge berjalan dengan baik, peserta mengikuti dengan antusias dengan hasil berupa desain label, desain kemasan produk dan desain hampers dari berbagai produk.

Kata Kunci : pelatihan, canva, teknologi informasi, produk olahan, pengemasan

Abstract

The community service carried out aims to improve the ability of human resources at SMKN 1 Plaga related to students' abilities in utilizing and using information technology and improving students' understanding of product packaging. This activity is carried out in a series of supporting the P5 program as part of the Merdeka curriculum according to the government program. Using the knowledge transfer method about Canva and product packaging starting from designing labels, and box packaging to designing hampers. After being given a briefing on packaging materials, participants were given assignments in the form of projects to create product designs based on their interests and potential. Presentations and providing suggestions are the daily processes of this activity. The results of the service using the knowledge transfer method went well, participants participated enthusiastically with the results in the form of label designs, product packaging designs, and hampers designs from various products.

Keywords: training, canva, information technology, processed products, packaging.

Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang menengah. Sekolah menengah kejuruan bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar siap terjun ke dunia kerja ataupun berwirausaha nantinya. SMK Negeri 1 Petang merupakan Sekolah Kejuruan yang berada di desa Plaga, Petang, Badung berfokus

pada bidang agrobisnis dan agrowisata. Sekolah ini membuka dua jurusan unggulan yaitu program keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) dan Agribisnis Tanaman Pangan dan Holtikultura (ATPH) (Sari & Permatasari, 2019). Jurusan APHP mengajarkan siswa untuk mengolah hasil tani menjadi suatu produk yang nantinya dapat siswa pasarkan untuk mendapatkan keuntungan sedangkan jurusan ATPH siswa diajarkan

pengetahuan tentang agribisnis tanaman pangan dan hortikultura.

Dalam menjalankan pendidikan untuk siswa agar mampu mencetak penerus bangsa yang unggul dan produktif, SMK N 1 Petang juga menerapkan kurikulum merdeka dalam proses belajar mengajar. Kurikulum Merdeka merupakan desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, santai, tenang, bebas tekanan, bebas stres, serta menampilkan bakat siswa (Fadhli, 2022). Kurikulum Merdeka memiliki tujuan yaitu: menciptakan pendidikan yang menyenangkan; mengejar ketertinggalan pembelajaran; dan mengembangkan potensi peserta didik (Nugroho & Prambodo, 2022). Salah satu kegiatan dari kurikulum merdeka ialah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). P5 diterapkan dengan pendekatan Project Based Learning dalam pembelajaran lintas disiplin ilmu untuk siswa dapat memperhatikan dan memberikan solusi terhadap permasalahan di lingkungannya (Annisa Intan Maharani et al., 2023). Proyek kegiatan P5 merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan memperkuat karakter pelajar Pancasila. Project ini berpusat pada siswa itu sendiri yang dijalankan berdasarkan beberapa tema yang telah ditentukan. Pada kegiatan P5 tahun ini SMK N 1 Petang mengangkat tema kebecerjaan untuk membentuk dan mengembangkan potensi siswa mereka. Tema kebecerjaan memiliki tujuan agar para siswa nantinya memahami dunia kerja dan peluang-peluang kerja sesuai dengan jurusan dan keahlian yang dimiliki. Dalam pelaksanaan tema ini pihak sekolah menginginkan proyek ini memanfaatkan teknologi informasi dalam pelaksanaannya yang tentunya dapat berkaitan dengan jurusan yang mereka miliki. Pihak sekolah juga mengharapkan para siswa mendapatkan informasi yang lebih relevan dan mampu untuk membuka wawasan siswa terkait teknologi, tren serta informasi terkini yang dapat siswa terima untuk mengembangkan potensi siswa. Adapun kegiatan yang direncanakan dalam pelaksanaan kegiatan P5 dengan tema kebecerjaan ialah dengan merancang desain kemasan produk.

Kemasan merupakan metode yang digunakan untuk mempromosikan suatu produk untuk dapat menarik minat konsumen. Kemasan produk bertujuan untuk melindungi produk dari kerusakan, meningkatkan daya tarik visual, memberikan informasi kepada konsumen, serta memudahkan distribusi, penyimpanan dan meningkatkan nilai jual (Negoro et al., 2022; Yasa et al., n.d.). Kemasan dibuat dengan memperhatikan bentuk, warna, tulisan yang menarik dan unik untuk membuat produk menjadi eksklusif, meningkatkan peluang memenangkan perhatian konsumen (Mamis, Subria, 2023; Nugroho & Prambodo, 2022) Sehingga mendesain

sebuah kemasan produk perlu dilakukan dengan baik untuk hasil yang sesuai dengan kebutuhan. Mendesain kemasan produk menjadi penting bagi siswa di SMK N 1 Petang karena terdapat jurusan APHP yang berfokus pada pengolahan hasil tani menjadi suatu produk yang nantinya bisa menjadi bekal siswa dalam usaha agribisnis. Jurusan APHP dalam pelaksanaannya telah menghasilkan berbagai produk baik makanan ataupun minuman seperti roti, brownis, cap cake, minuman sehat herbal dan hasil olahan lainnya. Supaya produk-produk hasil olahan mereka dapat di pasarkan kemasyarakat dan memiliki nilai yang lebih maka diperlukan pemberian pemahaman tentang pengemasan produk. Faktor demografi siswa yang berada di daerah pegunungan dengan mayoritas masyarakat bertani menjadikan pengetahuan siswa masih terbatas.

Berdasarkan pemaparan diatas, melalui program pengabdian kepada masyarakat ini solusi yang dapat dilakukan ialah dengan mengadakan kegiatan pelatihan kepada para siswa terkait perancangan kemasan produk. Para siswa akan diberikan pemahaman tentang dasar-dasar pengemasan produk agar produk-produk yang nantinya dihasilkan memiliki nilai tambah saat dipasarkan ke masyarakat. Penggunaan teknologi informasi juga akan digunakan untuk menunjang pelatihan dapat berjalan dengan baik yaitu dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan Pemilihan canva sebagai aplikasi penunjang dalam pelatihan ini karena merupakan salah satu aplikasi yang dapat di akses diberbagai platform media baik itu laptop ataupun di handphone. Canva merupakan software yang banyak digemari dan memudahkan pengguna khususnya untuk pemula karena menyediakan banyak *template* dengan berbagai tema yang menarik (Putu et al., 2024). Berdasarkan faktor ekonomi dan situasi lapangan yang tidak memungkinkan bagi siswa membawa laptop selama sesi pelatihan maka penggunaan canva di device mobile menjadi pilihan yang bijak dalam pelaksanaan pelatihan nantinya. Sehingga seluruh siswa dapat mengikuti pelatihan dengan baik dan mendapatkan pemahaman tentang pengemasan produk dengan lebih maksimal.

Metode

Kegiatan PKM ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang sistematis untuk memastikan bahwa tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Metode kegiatan difokuskan pada transfer knowledge (Anggraeni, 2024; Wahyu & Wibowo, 2024) tentang cara pemanfaatan teknologi informasi dalam mendesain perancangan pengemasan produk hasil olahan tanaman dari siswa SMK N 1 Petang untuk meningkatkan nilai jual produk. Adapun tahapan dari pelaksanaan pelatihan ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Situasi

Sebelum melaksanakan pelatihan tahapan pertama yaitu analisis situasi dilakukan proses observasi lapangan untuk mengetahui lebih dalam terkait kendala yang dihadapi mitra. Selain observasi dilakukan juga wawancara langsung kepada pihak terkait yaitu pihak sekolah SMKN 1 Petang.

2. Memetakan Permasalahan Mitra

Permasalahan mitra yang didapat adalah cara meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa di SMK 1 Petang dalam memanfaatkan teknologi informasi khususnya dalam bidang perancangan desain kemasan produk.

3. Merancang Materi Pelatihan sesuai Permasalahan
Dari analisis situasi dan pemetaan permasalahan dirancang materi yang berkaitan dengan perancangan desain kemasan produk. Mulai dari pemahaman software/media, teori dasar kemasan hingga langkah-langkah dalam mendesain kemasan produk.

4. Pelatihan

Pelaksanaan dilakukan dengan terjun langsung kelokasi yaitu SMK N 1 Petang dan memberikan pembekalan materi terkait Canva dan kemasan produk. Pelatihan dilakukan dalam 5 hari yang terbagi dalam 3 tahapan yaitu pembekalan materi, pengerjaan project dan presentasi.

5. Presentasi

Setelah pelatihan dilakukan tahapan evaluasi terkait pelatihan yang diberikan. Peserta yang terbagi atas beberapa kelompok diminta untuk

mempresentasikan hasil desain kemasan yang dibuat kemudian diberikan pertanyaan dan saran untuk menyempurnakan desain.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan yang di SMK N 1 Plaga dilakukan selama 5 hari. Dimulai dari pembekalan materi atau transfer knowledge, pengerjaan project, dan presentasi hasil. Kegiatan ini diikuti oleh 50 siswa kelas X dari 2 jurusan yang ada dengan sangat antusias. Adapun kegiatan yang terlaksana adalah sebagai berikut:

1. *Trasnfer knowledge*

Kegiatan pelatihan dimulai dari memberikan materi terkait desain kemasan mulai dari ruang lingkup, jenis-jenis kemasan, manfaat kemasan, tren terbaru desain kemasan hingga memberikan contoh-contoh usaha lokal Bali yang menerapkan pengemasan produk dengan baik. Kegiatan yang berlangsung selama 2 hari ini juga memberikan materi tentang canva serta praktik langsung mengerjakan beberapa desain kemasan di Canva sebagai dasar bagi peserta untuk mengerjakan project. Seperti membuat desain label dan kemasan produk. Mulai dari tahap membuat kerangka kemasan hingga desain kemasannya berdasarkan teori-teori yang ada untuk menghasilkan desain kemasan yang baik.





Gambar 1: Pembekalan materi pengemasan produk

2. Pengerjaan Project

Setelah peserta mendapatkan pemahaman materi peserta melanjutkan mengerjakan project untuk evaluasi kegiatan akhir nantinya secara berkelompok menggunakan studi kasus dari produk olahan pangan lokal yang peserta bisa kemas dengan baik. Peserta diberikan 2

hari untuk merencanakan dan membuat rancangan kemasan produk mereka. Dalam pengerjaan proyek ini, para peserta diminta untuk merancang desain kemasan suatu produk pilihan peserta. Para peserta boleh membuat label, boks kemasan hingga hampers desain yang dikerjakan secara berkelompok.



Gambar 2: Proses pengerjaan project oleh peserta

3. Presentasi

Setelah itu peserta diminta untuk mempresentasikan hasil project mereka dikelas kemudian di berikan saran-saran untuk menyempurnakan rancangan tersebut. Seluruh desain yang telah dibuat dicanva kemudian

dicetak secara sederhana sebagai bagian dari proses perwujudan dan melihat hasil desainnya untuk di implementasikan pada produk mereka. Sehingga dalam proses presentasi ini para peserta menjadi lebih paham terkait proses desain secara digital hingga proses cetak dan implementasi desain kemasan.



Gambar 3: Hasil desain label kemasan

Kegiatan ini berlangsung dengan baik dan para siswa mengikuti dengan sangat antusias. Para peserta yang pada awalnya masih kurang fasih dan paham dalam merancang desain kemasan pada sesi akhir kegiatan mampu dengan baik merancang desain kemasan untuk produk mereka. Dalam kegiatan ini para peserta menghasilkan desain label produk dan desain hampers dengan berbagai contoh produk seperti kripik singkong, donat lumer, klepon, risol, minuman jeruk hingga susu kedelai.

Pelatihan ini memberikan dampak yang sangat positif bagi siswa kelas X SMKN 1 Plaga, karena memperluas wawasan siswa dalam bidang pengemasan dan teknologi digital. Keterampilan

yang diperoleh dapat langsung diterapkan untuk meningkatkan kualitas diri peserta dalam mengemas produk makanan atau minuman mereka. Pemahaman peserta terlihat jelas selama diskusi dan praktik, mereka mampu menangkap dan memahami materi yang disampaikan dengan baik. Pelatihan ini mendapat apresiasi tinggi dari peserta dan pihak SMKN 1 Plaga, berkat antusiasme dan keaktifan peserta selama pelatihan. Selama penyampaian materi, para peserta dengan antusias banyak bertanya dan mencoba terkait pengemasan produk. Hal ini bertujuan untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan yang berlangsung hingga sesi akhir acara.

Simpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Pelaksanaan baik secara luring mendapatkan antusias yang tinggi dari peserta. Dengan hasil desain selama pelatihan yang dapat diikuti berdasarkan materi yang diberikan pelatihan bisa diterima oleh peserta. Adapun saran yang dapat diberikan pada kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar semua kegiatan bisa dilakukan secara berkelanjutan dan waktu yang lebih banyak. Selain itu sarana dan prasarana penunjang juga diperlukan dalam memberikan pemahaman peserta terkait proses merancang pengemasan produk lebih baik lagi. Hal ini diperlukan untuk proses pemahaman dan pendampingan agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

Daftar Rujukan

Anggraeni, D. P. (2024). *Pemanfaatan Instagram*

- Insight Sebagai Tools Pengembangan*. 3(3).
Annisa Intan Maharani, Istiharoh Istiharoh, & Pramasheila Arinda Putri. (2023). Program P5 sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka: Faktor Penghambat dan Upayanya. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 1(2), 176–187.
<https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i2.153>
Fadhli, R. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 147–156.
<https://doi.org/10.31949/jee.v5i2.4230>
Mamis, Subria, D. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)*. www.buku.sonpedia.com
Negoro, Y. P., Studi, P., Industri, T., Teknik, F., & Gresik, U. M. (2022). *Pelatihan Desain Kemasan Produk Frozen Food Dengan*. 4, 150–160.
Nugroho, F., & Prambodo, Y. L. (2022). Pelatihan Penggunaan Canva pada Desain Kemasan Produk bagi Komunitas Kubependa

- Rawalumbu Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 2(3), 28–35. <https://www.journal.hdgi.org/index.php/jpmg>
- Putu, N., Yasa, D., Adi, I. W., Yasa, P., Adi, I. G., & Anggara, S. (2024). *Pelatihan Desain Menggunakan Canva Di Pusat Layanan Disabilitas Dinas Sosial Kota Denpasar*. 4(1), 159–164.
- Sari, N. K. Y., & Permatasari, A. A. A. (2019). PKM Hidroponik Kelompok Guru dan Siswa SMK N 1 Petang, Badung. *Jurnal PARADHARMA*, 3(1), 48–50.
- Wahyu, G., & Wibowo, N. (2024). *Pelatihan Perancangan Alat Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno Pada Siswa SMK Hasan Kafrawi Pancur Jepara*. 3(3).
- Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., Dwitasari, P., Asia, S. N., Prasetyo, D., Alamin, R. Y., Negoro, A. T., Anggasta, B., Surya, P., & Lesmana, W. (n.d.). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.