

PELATIHAN PEMBUATAN LOGO-MEREK PIZZA DAN KUE KERING PRODUKSI PA BAITUR ROHMAH AL-AMANAH

Esa Putra Bayu Gusti Gineung Patridina¹

Rahaju^{2*}

Tatik Retno Murniasih³

Udik Yudiono⁴

Nur Farida⁵

Vivi Suwanti⁶

Choirun Nadlifah⁷

¹Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

^{2*,3,4,5,6,7} Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Malang, Indonesia

esapatridina@unesa.ac.id¹⁾

ayurakoep@unikama.ac.id^{2*)}

tretnom@unikama.ac.id³⁾

u_yudiono@unikama.ac.id⁴⁾

nurfarida@unikama.ac.id⁵⁾

vivi_devbatghost@unikama.ac.id⁶⁾

choirunnadlifah1@gmail.com⁷⁾

Kata Kunci:

*[Adobe illustrator,
Kue kering, Logo,
Merek, Pizza]*

Abstrak: Pizza dan kue kering merupakan salah satu usaha PA Baitur Rohmah Al-Amanah sebagai realisasi misi panti asuhan yaitu, sebagai pusat pengembangan keterampilan dan jiwa *enterprenuer* serta mendidik anak asuh agar dapat mandiri sejak dini. Akan tetapi, hasil produksi pizza dan kue kering belum mempunyai logo dan merek yang menarik, sehingga hasil produksi tersebut kurang dikenal masyarakat luas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditujukan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat logo dan merek. Metode pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan pembuatan logo dan merek menggunakan aplikasi adobe illustrator. Hasil akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa berupa logo dan merek yang dikemas jadi satu kesatuan. Pizza diberi merek Albait's Pizza: Bukan Pizza Italy Tapi ala Santri, sedangkan merek kue kering adalah Albait's Cookies: Nagih di Lidah, Murah Meriah. Selain itu, keterampilan mitra dalam menggunakan aplikasi adobe Illustrator meningkat. Kegiatan ini di diharapkan dapat manajemen pemasaran, terutama pemasaran online untuk memperluas jangkauan pemasaran produksi mereka serta meningkatkan hasil penjualan.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



<https://dmi-journals.org/jai/>

Pendahuluan

Pizza merupakan salah satu jajanan Italy yang populer di seluruh dunia. Pizza dapat dihidangkan dengan berbagai variasi sesuai selera penikmatnya. Oleh karena itu, banyak yang menyukai pizza. Di Indonesia, pizza termasuk hidangan mewah. Tidak semua lapisan masyarakat dapat menikmati pizza karena harganya cenderung mahal.

Kue kering juga merupakan jajanan yang mempunyai banyak peminat. Hal ini disebabkan oleh rasanya yang enak, banyak variasinya, dan mudah untuk berbagi. Selain itu, kue kering adalah tradisi suatu budaya dari berbagai daerah. Sebagai contoh, kue kering menjadi hidangan khas pada perayaan hari raya Idul Fitri, hari natal, atau hari paskah.

Dua hal di atas yang mendorong Panti Asuhan (PA) Baitur Rohmah Al-Amanah untuk mengembangkan usaha pizza dan kue kering. Hasil produksi pizza dan kue kering untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di lingkungan sekitarnya serta mengembangkan jiwa dan keterampilan *enterpreneurship* anak asuh. Pengembangan jiwa *enterpreneurship* dapat membentuk manusia yang berkualitas dan mampu menyediakan lapangan kerja bagi dirinya dan orang lain (Ndeot, 2018; Vernia, Suprpto, & Supandi, 2018).

Pengembangan produksi pizza dan kue kering juga merupakan realisasi misi panti asuhan, yaitu: (a) sebagai pusat pelatihan keterampilan berbasis kewirausahaan (*enterpreneur*); (b) melahirkan generasi rabbani yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang memadai sesuai dengan bakat yang dimilikinya berbasis kewirausahaan; dan (c) menjadi pelopor pemberdayaan masyarakat. Misi PA Baitur Rohmah Al-Amanah ini sejalan dengan program pemerintah untuk meningkatkan jumlah wirausahawan dalam rangka menjadikan Indonesia sebagai negara maju di tahun 2045 (Yulia, 2014). Dahlan Iskan menegaskan perlunya pemberdayaan generasi muda menjadi pengusaha demi memajukan Indonesia. Pengembangan kewirausahaan dapat menciptakan lapangan kerja, sehingga mengurangi jumlah pengangguran serta mengentaskan masyarakat dari kemiskinan (Zubaedi, 2015). Penanaman Jiwa kewirausahaan sejak dini akan menghasilkan wirausahawan yang handal (Jayawarna, Jones, & Macpherson, 2014).

Pengembangan usaha pizza dan kue kering di PA Baitur Rohmah Al-Amanah ini banyak melibatkan anak asuh perempuan. Hanya beberapa anak asuh laki-laki yang tertarik untuk terlibat dalam usaha pizza dan kue kering. Hal ini disebabkan pengembangan usaha lebih difokuskan pada produksi saja. Pizza dan kue kering yang diproduksi oleh PA Baitur Rohmah Al-Amanah ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pizza dan Kue Kering Produksi PA Baitur Rohmah Al-Amanah

Pizza produksi panti asuhan ini diberi merek “Dapur Berkah Pizza Home Made” dengan logo yang sama dengan logo panti asuhan (Gambar 2). Hasil produksi kue kering belum diberi merek dan/atau logo. Secara umum, tampilan logo dan merek pizza kurang menarik. Hal ini dapat mengurangi minat calon pembeli. Logo dapat mewakili identitas produk, menggambarkan kualitas produk, serta memberikan citra baik dan terpercaya. Dengan adanya logo, masyarakat akan mudah mengingat dan mengenali produk tersebut tanpa harus membaca deskripsi atau penjelasan mengenai produk tersebut.



Gambar 2. Logo dan Merek Pizza Produksi PA Baitur Rohmah Al-Amanah

Hasil produksi kue kering belum diberi merek dan logo. Fungsi utama merek adalah sebagai identitas suatu barang atau jasa. Merek menjadi pembeda antarproduk, bahkan menggambarkan kualitas produk yang berdampak pada perbedaan harga (Anugrahwati, 2014). Merek mempengaruhi minat pembeli. Adanya merek memudahkan dan meningkatkan pemasaran suatu produk. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembuatan logo dan/atau merek bagi pizza dan kue kering hasil produksi PA Baitur Rohmah Al-Amanah.

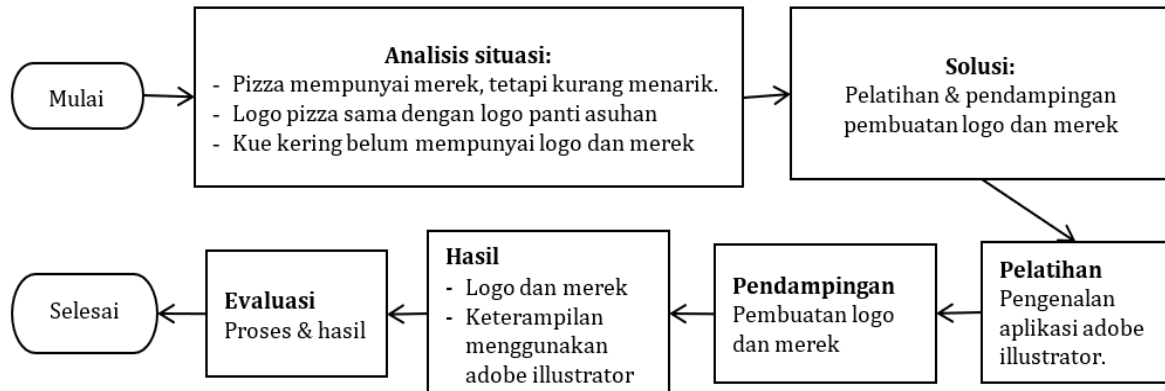
Untuk mengatasi masalah yang dihadapi mitra, maka dilakukan pelatihan dan pendampingan mengenai pembuatan logo dan merek. Kegiatan ini melibatkan seluruh anak asuh, baik laki-laki maupun perempuan, yang telah menempuh jenjang pendidikan SMP dan SMA. Dengan demikian, pengembangan usaha pizza dan kue kering dapat memfasilitasi semua anak asuh dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan sesuai dengan minatnya serta menambah wawasan bahwa suatu usaha tidak hanya mengandalkan kemampuan produksi barang, melainkan banyak hal yang harus dipersiapkan, termasuk merek hasil produksi. Selain itu, dengan adanya logo dan merek bagi pizza dan kue kering, diharapkan hasil produksi panti asuhan ini lebih dikenal oleh masyarakat yang lebih luas, sehingga meningkatkan hasil penjualannya yang berdampak pada peningkatan pendapatan panti asuhan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (abdimas) ini merupakan kelanjutan kegiatan abdimas pelatihan manajemen keuangan (Rahaju et al., 2022). Pada akhir kegiatan abdimas tentang manajemen keuangan, mitra mengusulkan adanya pelatihan pembuatan merek dan logo untuk memberikan identitas pada hasil produksi mereka (Halim, Dharmayanti, & Brahmana, 2014). Mitra kegiatan ini adalah adalah anak asuh dan pengelola PA Baitur Rohmah Al-Amanah yang beralamat di Jl. Nurois Gentong RT.

001 RW. 005 Tirtomoyo – Pakis Kabupaten Malang. Sebanyak 18 anak asuh dan 1 orang pengelola panti asuhan terlibat dalam kegiatan abdimas.

Metode yang ditawarkan untuk mengatasi masalah mitra adalah pelatihan dan pendampingan pembuatan logo dan merek menggunakan aplikasi adobe illustrator. Alur kegiatan abdimas ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Alur Kegiatan Abdimas

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Situasi

Analisis situasi dimaksudkan untuk mengetahui kondisi mitra serta menjajagi pengetahuan awal mitra. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil observasi menunjukkan bahwa pizza sudah mempunyai logo dan merek, sedangkan kue kering belum mempunyai logo dan merek. Hasil wawancara dengan pengelola panti menunjukkan bahwa ada keinginan memberikan merek dan logo bagi pizza dan kue kering yang mereka produksi. Akan tetapi, mitra (baik anak asuh maupun pengelola panti asuhan) belum mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai cara membuat logo. Mitra juga belum mengenal aplikasi yang dapat mempermudah pembuatan logo. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk pembuatan logo adalah adobe illustrator. Aplikasi ini tidak memerlukan memori yang besar dan menghasilkan kualitas file yang tidak pecah walaupun diperbesar (Lubis, Sari, Siregar, & Batubara, 2022). Fitur dan fasilitas aplikasi ini dapat menghasilkan suatu pekerjaan yang kreatif dan inovatif. Media *Adobe Illustrator* sangat menarik dalam meningkatkan kreativitas belajar anak-anak, misal dalam pembuatan logo sekolah, spanduk, gambar, dan memberikan warna-warna yang diinginkan (Wijaya & Sakti, 2021).

Pengelola sudah memberikan merek untuk produksi pizza, sedangkan kue kering belum diberi merek. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan mengenai pentingnya merek dan logo bagi hasil produksi merek (Berlianty, Balik, & Demmatacco, 2022). Selain itu, pengelola membutuhkan teman untuk mendiskusikan merek ataupun logo. Sementara itu, anak asuh yang paling tinggi pendidikannya hanya pada sekolah menengah atas dan jumlahnya tidak banyak. Oleh karena itu, pengelola merasa perlu mendapatkan masukan atau wawasan, baik pada pemberian merek maupun pada pembuatan logo.

Pada umumnya pembeli pizza dan kue kering adalah para donatur dan masyarakat sekitar. Para donatur mencicipi pizza atau kue kering ketika berkunjung. Karena belum ada logo dan merek, maka proses promosi ke pihak lain terhambat, tidak

dikenal masyarakat luas, dan konsumen tidak mengetahui harus pesan ke mana jika merasa cocok dengan rasa produk tersebut. Merek digunakan sebagai alat promosi untuk meluaskan pemasaran dan digunakan konsumen sebagai pertimbangan dalam membeli suatu produk (Permata, Ramli, & Utama, 2019).

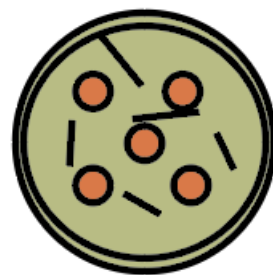
2. Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan mengenalkan kegunaan dan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi adobe illustrator. Adapun fitur yang menjadi perhatian penting antara lain: cara membuat gambar dan menuliskan teks. Situasi awal pelatihan ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Situasi Awal Pelatihan

Setelah itu, tim mengajak mitra menggunakan fitur-fitur dalam membuat logo dan merek. Tim abdimas memberikan contoh logo yang dapat menunjukkan gambar mengenai produksi mereka, yaitu: pizza. Kemudian tim menanyakan merek yang diinginkan mitra. Pada awalnya, mitra hanya ingin mengubah logo saja dan tetap menggunakan merek yang telah dibuat sebelumnya, yaitu Pizza Homemade. Tim memberikan contoh cara memilih gambar serta menempatkan teks pada gambar. Mitra mempraktikkan seluruh aktivitas yang dilakukan Tim secara bertahap. Gambar 5 merupakan contoh yang dibuat oleh Tim.



Pizza
Homemade

Gambar 5. Contoh Bentuk Logo dan Merek Pizza

Selanjutnya, mitra yang terdiri dari anak asuh diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan mencoba menggunakan fitur-fitur pada aplikasi adobe illustrator.

Mitra dapat memilih bentuk dan warna sesuai minat mereka. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok karena adanya keterbatasan jumlah laptop untuk praktik secara individual.

3. Pendampingan

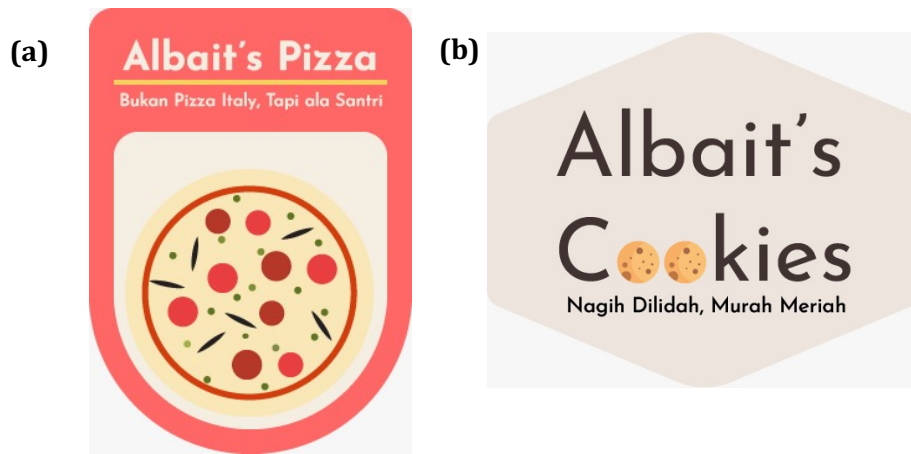
Kegiatan pendampingan diawali dengan diskusi merek dan logo yang dipilih mitra. Logo awal untuk pizza dibuat sama dengan logo panti asuhan. Logo ini dianggap kurang menarik. Selain itu, merek “Pizza homemade” yang diproduksi oleh “Dapur Berkah”. juga memberikan kesan pembuatan pizza kurang profesional. Oleh karena itu, dilakukan diskusi dengan pengelola panti, mengenai merek yang mereka kehendaki. Hasil diskusi antara Tim dan Mitra mendapatkan kesepakatan: (a) logo dan merek dikemas menjadi satu kesatuan serta (b) nama untuk kedua produk mereka adalah Albait’s (tulisan aslinya Al Baa’its) artinya “Yang maha membangkitkan”. Pemilihan nama ini didasarkan pertimbangan mengandung nuansa agamis, sehingga menimbulkan kesan halal agar pembeli tidak ragu-ragu untuk mengonsumsi hasil produksi mereka. Merek sebagai jaminan kualitas suatu produk. Satu merek untuk dua produksi dimaksudkan untuk memudahkan konsumen dalam mengingat hasil produksi mereka. Pengemasan logo dan merek menjadi satu kesatuan dengan pertimbangan efisiensi pada proses pencetakan selanjutnya.

Setelah itu, Tim dan anak asuh mulai mencoba membuat desain logo dan merek. Kegiatan ini pun dilakukan secara berkelompok. Tim memberikan masukan dan bantuan ketika anak asuh kesulitan mengatur letak logo dan merek serta pemilihan warna. Situasi pendampingan ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Situasi Pendampingan Pembuatan Logo dan Merek

Hasil akhir kegiatan pendampingan ditunjukkan pada Gambar 7. Gambar 7a adalah logo dan merek pizza, yaitu Albait’s Pizza: Bukan Pizza Italy, Tapi Ala Santri. Gambar 7b adalah logo dan merek kue kering, yaitu Albait’s Cookies: Nagih di Lidah Murah Meriah.



Gambar 7. Logo dan Merek (a) Pizza dan (b) Kue Kering

Merk ini akan difungsikan sebagai identitas hasil produksi PA Baitur Rohmah Al-Amanah dan merupakan pembeda antara produk yang diproduksi oleh orang satu dengan orang yang lain (Anugrahwati, 2014)

4. Evaluasi

Akhir kegiatan dilakukan evaluasi. Kegiatan evaluasi mencakup evaluasi proses pelaksanaan kegiatan dan evaluasi terhadap hasil akhir kegiatan. Evaluasi proses kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan melalui wawancara dengan mitra. Anak asuh menyatakan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan sangat menyenangkan. Walaupun kegiatan dilakukan pada hari minggu, tetapi tidak mengganggu waktu libur mereka. Bahkan kegiatan ini sangat berguna dan bermanfaat dalam mengisi waktu libur mereka. Pengelola panti juga menyatakan bahwa hari libur anak-anak dapat diisi dengan kegiatan positif. Karena mereka dapat melakukan kegiatan yang menyenangkan sekaligus menambah pengetahuan dan keterampilan mereka. Selain itu, jadwal kegiatan sesuai yang direncanakan dan tidak mengganggu kegiatan-kegiatan lainnya.

Hasil pelatihan dan pendampingan berupa merek dan logo untuk pizza dan kue kering. Evaluasi ini dilakukan melalui wawancara dengan mitra yang merupakan pengelola panti. Mitra menyatakan puas dengan bentuk merek dan logo dan berharap dapat mematenkannya. Selain itu, pengelola PA melihat adanya tambahan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki anak asuh. Hal-hal yang menghambat kegiatan ini adalah keterbatasan laptop, sehingga anak asuh tidak bisa mempraktikkan pembuatan logo dan merek secara individual.

5. Implikasi

Hasil kegiatan abdimas berupa merek dan logo untuk pizza dan kue kering produksi PA Baitur Rohmah Al-Amanah. Logo dan merek tersebut untuk sementara ini sudah digunakan sebagai identitas pizza dan kue kering yang mereka produksi. Dengan adanya logo dan merek, para konsumen lebih mudah mengenali hasil produk tersebut, sehingga jumlah pesanan semakin meningkat. Dalam jangka panjang, logo dan merek tersebut akan didaftar sebagai hak merek agar tidak digunakan oleh pihak lain. Dengan adanya hak merek diharapkan produk pizza dan kue kering dapat menjangkau pemasaran yang lebih luas.

Selain itu, kegiatan abdimas dapat mengembangkan keterampilan anak asuh dalam menggunakan aplikasi adobe illustrator. Keterampilan ini dapat dikembangkan

lebih lanjut untuk pembuatan logo atau merek produk-produk lain dari PA Baitur Rohmah Al-Amanah. Untuk saat ini, PA Baitur Rohmah Al-Almanah sedang memproduksi rangkaian bunga hias. Produk tersebut juga belum mempunyai logo atau merek. Anak asuh mulai diminta merancang desain logo atau merek hasil merangkai bunga hias tersebut.

Kesimpulan

Kegiatan abdimas dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan dalam menggunakan aplikasi adobe illustrator. Aplikasi ini digunakan untuk membuat disain logo dan merek. Hasil akhir kegiatan abdimas ini berupa logo dan merek pizza dan kue kering hasil produksi PA Baitur Rohmah Al-Amanah, yaitu Albait's. Kegiatan ini juga menambah pengetahuan dan keterampilan anak asuh dalam memanfaatkan aplikasi adobe illustrator, sehingga dapat digunakan untuk membuat logo dan merek bagi pengembangan usaha selanjutnya. Selain itu, kegiatan abdimas ini juga menambah wawasan pengelola dan anak-anak PA Baitur Rohmah Al-Amanah bahwa dalam mengembangkan usaha diperlukan banyak keterampilan lain, selain keterampilan memproduksi.

Pengembangan usaha pizza dan kue kering yang dilakukan PA Baitur Rohmah Al-Amanah masih memerlukan pengelolaan lebih lanjut. Oleh karena itu, pengelola panti asuhan mengharapkan adanya pelatihan dan pendampingan dalam manajemen pemasaran online untuk lebih memperluas jangkauan promosi dan pemasaran hasil produksi mereka.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada pembina dan seluruh pengurus PA Baitur Rohmah Al-Amanah yang telah memberi kesempatan Tim Abdimas untuk berbagi ilmu serta menjadi insan yang bermanfaat bagi masyarakat. Semoga setitik ilmu yang kami miliki menjadi ibadah kami. Terima kasih pula kepada DPPM Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang membantu pendanaan kegiatan ini.

Referensi

- Anugrahwati, L. M. (2014). Pentingnya Pendaftaran Merek Suatu Produk. *Admisi Dan Bisnis*, 15(3), 209–214. <http://dx.doi.org/10.32497/ab.v15i3.1005>
- Berlianty, T., Balik, A., & Demmatacco, T. (2022). Pentingnya Penggunaan Merek Untuk Produk Makanan Ringan (Keripik) Bagi Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia (Indonesian Journal of Legal Community Engagement) JPHI*, 5(1), 50–58. <https://doi.org/10.15294/jphi.v5i1.50423>
- Halim, B. C., Dharmayanti, D., & Brahmana, R. K. M. R. (2014). Pengaruh brand identity terhadap timbulnya brand preference dan repurchase intention pada merek toyota. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 2(1), 1–11.
- Jayawarna, D., Jones, O., & Macpherson, A. (2014). Entrepreneurial potential: The role of human and cultural capitals. *International Small Business Journal*, 32, 918–943.

- Lubis, B., Sari, S., Siregar, E., & Batubara, I. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6, 624. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851>
- Ndeot, F. (2018). Menanamkan Jiwa Kewirausahaan Sejak Usia Dini di Era MEA. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–9. <http://dx.doi.org/10.31851/pernik.v1i01.2621>
- Permata, R. R., Ramli, T. S., & Utama, B. (2019). Pentingnya Merek bagi Pelaku Usaha Mikro, Kecil dan Menengah di Jawa Barat. *Dialogia Iuridica*, 10(2), 34–39.
- Rahaju, R., Yudiono, U., Murniasih, T. R., Patridina, E. P. B. G. G., Farida, N., Sakdiyah, S. H., ... Susilo, D. A. (2022). Pelatihan Manajemen Keuangan Produksi PIZKUKER untuk Pengembangan Kecakapan Hidup Anak PA Baitur Rohman Al-Amanah. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 1904–1908.
- Vernia, D., Suprpto, H., & Supandi, A. (2018). Penyuluhan Pentingnya Minat Kewirausahaan Dalam Membentuk Karakter Mandiri Siswa Smk Insan Mulia dan SMP Azzuhriyah Kota Bekasi. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 54. <https://doi.org/10.31100/matappa.v1i2.103>
- Wijaya, W. P., & Sakti, H. G. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Matapelajaran Prakarya. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2(1), 1–10.
- Yulia, Y. (2014). Mengelola Keuangan bagi Wirausaha Pemula. *Khatulistiwa: Journal of Islamic Studies*, 4(1), 11–27.
- Zubaedi, Z. (2015). Urgensi Pendidikan Kewirausahaan di Kalangan Mahasiswa PTKI. *Madania*, 19(2), 147–159. <https://doi.org/10.7910/mdn.v19i2.31>