

Peningkatan Keterampilan Berwirausaha Melalui Pelatihan Mockup Design dalam Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

¹⁾Deuis Nur Astrida*, ²⁾Dani Arifudin, ³⁾Deva Risma Saputri, ⁴⁾Dwi Angga Ferdianto

¹²³⁴⁾Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

Email Corresponding: deuisnurastrida@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Mockup Desain Kewirausahaan P5 Pancasila	Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berwirausaha para pelajar melalui pelatihan Mockup Design dalam kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema kewirausahaan. Selain itu melalui kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu mereka menciptakan peluang usaha yang baru dengan menguasai teknik desain Mockup Design. Pelatihan ini meliputi materi dasar desain dan teknik Mockup Design, serta latihan membuat rancangan visual dari produk atau layanan yang akan dipilih oleh para pelajar. Melalui kegiatan ini, diharapkan para pelajar dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain mereka, serta mampu membuat model prototipe produk atau layanan yang mereka rancang. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri para pelajar dan membantu mereka siap menghadapi persaingan di masa depan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian berjumlah 180 siswa kelas VII di salah satu SMP di kota Purwokerto. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes keterampilan berwirausaha dan observasi kegiatan pelatihan Mockup Design. Hasil pengabdian yang dilakukan adalah para siswa dapat menghasilkan portofolio desain yang mencakup mockup produk atau proyek desain yang telah mereka buat selama pelatihan. Portofolio ini bisa digunakan sebagai alat untuk mempromosikan kemampuan mereka di dunia industri atau dalam upaya berwirausaha.
Keywords: Mockup Design Entrepreneurship P5 Pancasila	ABSTRACT The aim of this activity is to improve students' entrepreneurial skills through Mockup Design training in the Strengthening Pancasila Student Profile (P5) Project activity with the theme of entrepreneurship. Apart from that, this activity is also hoped to help them create new business opportunities by mastering Mockup Design design techniques. This training includes basic design material and Mockup Design techniques, as well as practice in making visual designs of the products or services that students will choose. Through this activity, it is hoped that students can improve their creativity and design skills, and be able to create prototype models of the products or services they design. It is hoped that this activity can help increase students' self-confidence and help them be ready to face future competition. The research method used was classroom action research with research subjects totaling 180 class VII students in one of the junior high schools in the city of Purwokerto. This research was carried out in two cycles, where each cycle consisted of four stages, namely planning, action, observation and reflection. Data was collected using entrepreneurship skills tests and observation of Mockup Design training activities. The result of the service is that students can produce a design portfolio that includes product mockups or design projects that they have created during the training. This portfolio can be used as a tool to promote their abilities in the industrial world or in entrepreneurial efforts. This is an open access article under the CC-BY-SA license. 

I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dan persaingan yang semakin ketat, keterampilan berwirausaha menjadi hal yang sangat penting untuk dikuasai (Tiffani, 2023). Kemampuan berwirausaha tidak hanya membantu seseorang

untuk menciptakan peluang kerja bagi dirinya sendiri, tetapi juga dapat memberikan kontribusi besar bagi pertumbuhan ekonomi suatu negara.

Dalam kurikulum merdeka mengalami perubahan dimana pembelajaran reguler dan proyek menjadi satu kesatuan dilaksanakan tidak melalui sistem blok, sedangkan kurikulum merdeka dimana pembelajaran proyek dan proyek terpisah serta dilaksanakan melalui sistem blok (Malikah, 2022).

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mengedepankan merdeka belajar memiliki kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan mengusung tema tertentu, salah satunya adalah kewirausahaan (Saraswati, 2022). Dalam tema ini peserta didik akan diajarkan untuk mengidentifikasi potensi ekonomi di tingkat lokal dan masalah yang ada dalam pengembangan potensi tersebut, serta kaitannya dengan aspek lingkungan, sosial dan kesejahteraan masyarakat. Melalui kegiatan ini, kreativitas dan budaya kewirausahaan akan ditumbuhkembangkan. Dengan tema ini peserta didik juga memperluas wawasan tentang peluang masa depan, peka akan kebutuhan masyarakat, menjadi problem solver yang terampil, serta siap untuk menjadi tenaga kerja profesional penuh integritas.

Seringkali penerapan proyek P5 ini tidak diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan. Minimnya keterampilan siswa dalam membuat desain produk menjadi salah satu faktor penghambat untuk mempromosikan suatu produk yang mereka hasilkan. Padahal desain produk merupakan faktor yang penting dalam berwirausaha. Desain grafis adalah satu bentuk hasil karya yang dihasilkan oleh para pekerja seni, dengan perkembangan zaman teknologi yang maju saat ini, hal itupun juga bisa dilakukan oleh setiap orang yang tertarik memahami seni desain selama mau belajar, karena sudah banyak aplikasi yang bisa membantu seseorang untuk menghasilkan sebuah karya yang menarik salah satunya menggunakan aplikasi Canva (Ramos, 2022). Selain untuk menarik calon customer juga dapat meningkatkan nilai jual dari suatu produk melalui sebuah branding. Bentuk visual yang paling penting ditampilkan adalah logo dan tampilan produk itu sendiri, atau biasa disebut dengan desain mockup (Arifudin, 2021).

Permasalahan lain yang timbul adalah siswa tidak memiliki akses ke peralatan dan perangkat lunak desain yang diperlukan untuk melaksanakan pelatihan Mockup Design. Dimana kita ketahui bersama biaya untuk mengikuti pelatihan yang berkualitas terlalu tinggi untuk kalangan pelajar. Karena banyak sekali elemen yang perlu dipelajari ketika membuat sebuah desain kemasan seperti ukuran, bentuk material bahan, warna, teks, dan merek (Zarkasyi, 2020).

Dalam konteks pengabdian masyarakat, peningkatan keterampilan berwirausaha dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Dalam kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), pelatihan Mockup Design menjadi salah satu pilihan untuk meningkatkan keterampilan berwirausaha para pelajar.

Mockup Design adalah salah satu teknik desain yang memungkinkan seseorang untuk membuat rancangan visual dari suatu produk atau layanan (Ramadani, 2019). Dengan menguasai teknik ini, para pelajar dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan desain mereka, serta belajar membuat model prototipe produk atau layanan yang mereka rancang. Prototipe adalah suatu proses untuk membangun solusi perancangan yang kongkrit yang berawal dari pengguna dan kebutuhan pengguna (Sanjaya, 2022). Mock up produk adalah tiruan pada produk makanan yang mudah rusak. Produk makanan tersebut dibuat tiruan karena biasanya produk asli yang dibuat tidak tahan dengan suhu ruang atau rusak saat proses pengolahan (Maharputrananda, 2020).

Oleh karena itu, dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berwirausaha para pelajar melalui pelatihan Mockup Design dalam kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema kewirausahaan. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan desain, dan potensi berwirausaha para peserta agar lebih siap dalam menghadapi persaingan di masa depan.

II. MASALAH

Dalam pengabdian masyarakat ini, akan diselenggarakan pelatihan Mockup Design bagi para pelajar sebagai salah satu kegiatan dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Pelatihan ini akan meliputi materi dasar desain dan teknik Mockup Design, serta latihan membuat rancangan visual dari produk atau layanan yang akan dipilih oleh para pelajar.

Diharapkan melalui kegiatan ini, para pelajar akan mampu meningkatkan keterampilan berwirausaha mereka dan memiliki kemampuan untuk membuat model prototipe produk atau layanan yang mereka

rancang. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas para pelajar, serta membantu mereka untuk lebih siap menghadapi persaingan di masa depan.

Berikut ini adalah lokasi yang digunakan sebagai tempat pelatihan kegiatan “Peningkatan Keterampilan Berwirausaha Melalui Pelatihan Mockup Design dalam Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila” yang dilakukan :



Gambar 1. Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat

III. METODE

Metode penelitian adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian, dimulai dari studi pendahuluan sampai penarikan kesimpulan (Wardani, 2021). Dalam pelaksanaan program pelatihan ini, tim Amikom Mitra Masyarakat telah melakukan penyusunan rencana metode yang akan dilakukan selama proses awal sosialisasi dan rencana selama kegiatan berlangsung. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam peningkatan keterampilan berwirausaha melalui pelatihan Mockup Design dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Identifikasi Mitra

Tim pengabdian masyarakat mengidentifikasi mitra yang akan dilibatkan dalam kegiatan pelatihan Mockup Design. Mitra dipilih dari kalangan pelajar yang memiliki minat atau potensi dalam bidang desain grafis atau berwirausaha.

2. Persiapan

Tahap persiapan disini yaitu menentukan peserta dalam hal ini siswa yang akan mengikuti pelatihan, dan menentukan jadwal pelatihan agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar. Selain itu tahap inisiasi juga sebagai persiapan berkaitan perangkat, aplikasi dan software apa saja yang harus disiapkan untuk kegiatan pelatihan.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan menggunakan metode Training of Trainner (TOT) dengan cara pemberian materi melalui ceramah, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung oleh para peserta. Cara ini dianggap efektif karena transfer pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan akan lebih tersampaikan dengan baik jika peserta pelatihan itu sendiri yang menyampaikannya dan merasa bahwa kegiatan pelatihan tersebut bermanfaat bagi mereka.

4. Evaluasi

Setelah pelatihan selesai, tim pengabdian masyarakat dapat melakukan evaluasi untuk mengevaluasi sejauh mana keberhasilan pelatihan, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, dan memberikan saran dan masukan untuk perbaikan ke depan.

5. Dokumentasi

Tahap dokumentasi kegiatan meliputi pengarsipan surat-menyurat, pembuatan final report kegiatan pengabdian dan dokumentasi foto-foto pelatihan.

Berikut akan disajikan tabel metodologi pelaksanaan kegiatan:

Tabel 1. Metodologi pelaksanaan kegiatan

No	Materi	Metode	Evaluasi	Alokasi Waktu
1	Pemaparan materi mengenai pengantar desain dan mockup design dengan menggunakan aplikasi Canva	Ceramah	Tanyan jawab	1x30 menit
2	Pelatihan pembuatan mockup design	Ceramah	Tanya jawab	1x60 menit
3	Soal dan latihan	Praktik	Penilaian hasil pekerjaan siswa secara mandiri	1x30 menit

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, penting untuk melibatkan mitra secara aktif dan memperhatikan kebutuhan dan kemampuan mereka. Dengan demikian, diharapkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi para mitra

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari proses pelaksanaan kegiatan Peningkatan Keterampilan Berwirausaha Melalui Pelatihan Mockup Design dalam Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang diikuti oleh siswa SMP Telkom Purwokerto, didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Identifikasi Mitra

Tahap survei dilakukan diawal dengan tujuan untuk memahami kurikulum merdeka P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) yang diimplementasikan di SMP Telkom Purwokerto, beralamatkan di Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas. Dari hasil observasi dan wawancara dengan koordinator penanggung jawab kegiatan proyek P5, diketahui tema yang diangkat tahun ini adalah tema kewirausahaan. Diharapkan melalui tema ini siswa-siswi dapat belajar lebih kreatif, berpikir kritis, mandiri, tangguh dan inovatif.

2. Persiapan

Dari hasil diskusi dengan guru-guru di SMP Telkom Purwokerto, disepakati untuk peserta pelatihan yaitu siswa-siswi dari kelas 7, 8 dan 9 dengan total jumlah siswa-siswi yaitu 300, yang nantinya dibentuk kelompok masing-masing beranggotakan 6 siswa-siswi. Untuk jadwal pelatihan yaitu tanggal 19 Mei 2023 bertempat di Aula SMK Telkom Purwokerto. Untuk Perangkat dan Aplikasi yang harus disiapkan oleh siswa-siswi yaitu Laptop, HP dan Aplikasi Canva untuk masing-masing kelompok yang sudah dibentuk.

3. Pelaksanaan

Narasumber dalam kegiatan Peningkatan Keterampilan Berwirausaha Melalui Pelatihan Mockup Design dalam Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) ini adalah Deuis Nur Astrida, M.Kom. Kegiatan Pelatihan ini dibagi menjadi 2 sesi, sesi pertama dimulai pukul 08.00 WIB sampai pukul 09.30 WIB, yang terdiri dari pemaparan materi pengantar mengenai desain dan mockup menggunakan canva, dilanjutkan praktik langsung membuat mockup desain kemasan, dan diskusi tanya jawab serta pengecekan hasil awal dari masing-masing kelompok.

Berikut pada Gambar 2 Merupakan sesi pemaparan materi pengantar yang disampaikan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat.



Gambar 2. Penyampaian materi

Penyampain materi pengantar berkaitan tentang desain dan mockup menggunakan canva. Pada sesi ini pemateri menyampaikan bagaimana tahapan-tahapan dari proses mockup yang dimulai dari creative idea, logo design dan product design. Kemudian dilanjutkan dengan implementasi desain produk ke mockup design, yaitu rancangan atau model desain produk yang dibuat sebagai acuan sebelum direalisasikan. Setelah sesi materi pertama selesai, dilanjutkan praktik oleh masing-masing kelompok dan di dapingi oleh Tim Pengabdian kepada masyarakat. Masing-masing kelompok siswa sebelumnya sudah memiliki ide produknya masing-masing, dan berikut pada Gambar 3 merupakan sesi praktik pembuatan design dan mockup design menggunakan aplikasi canva.

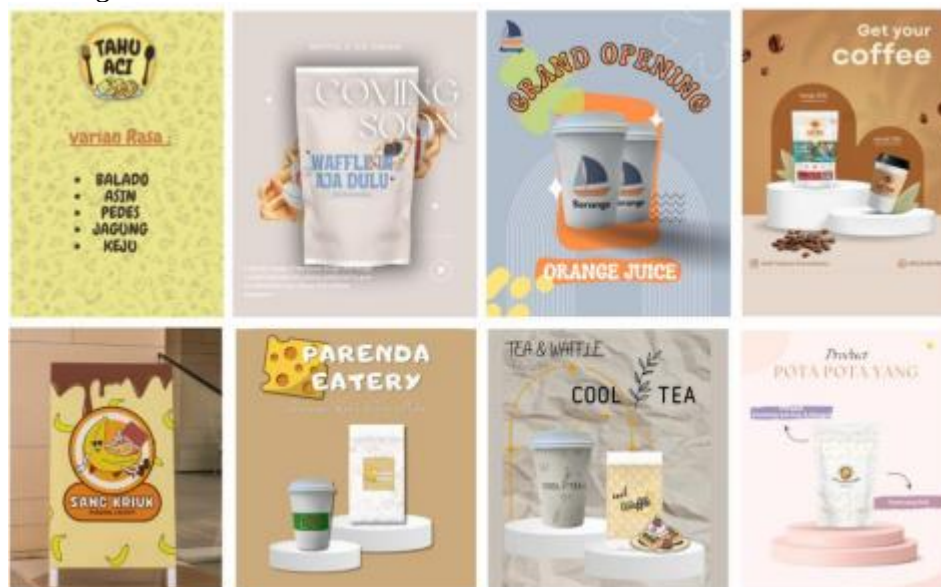


Gambar 3. Proses praktik pembuatan desain mockup

4. Evaluasi

Secara umum, pelaksanaan kegiatan pelatihan ini berjalan dengan baik. Selama pembinaan berlangsung, respon dari siswa cukup baik, dimana yang pada awalnya siswa tidak berani bertanya, setelah diberikan pendampingan, siswa sudah berani untuk bertanya khususnya tentang teknik dan pembuatan mockup. Beberapa pertanyaan-pertanyaan diajukan oleh siswa baik ketika pengenalan mockup maupun ketika pendamping pembuatan mockup. Siswa sangat aktif dalam membuat desain untuk membuat mockup. Sebagai kegiatan awal siswa diminta untuk menampilkan desain kemasan produk dan ternyata hasil yang diperoleh tersebut cukup kurang. Karena siswa hanya membuat konsep manual yang sangat sederhana. Setelah diadakan pelatihan pembuatan mockup, siswa kembali diminta untuk menampilkan hasil mockup yang sudah dibuat dan didapatkan hasil siswa mampu membuat desain kemasan dalam bentuk mockup yang lebih menarik. Dari hasil tersebut dapat diketahui adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam membuat desain kemasan produk. Secara umum tidak terjadi hambatan yang berarti dalam

keseluruhan kegiatan ini dan kegiatan ini berjalan dengan baik. Adapun hasil mockup yang dibuat dari hasil pelatihan adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Hasil pelatihan pembuatan mockup desain

Dalam rangka mengukur dampak pelatihan Mockup Design terhadap peningkatan keterampilan berwirausaha, kami melakukan evaluasi komprehensif berdasarkan data-data yang terkumpul selama dan setelah pelaksanaan kegiatan. Berikut adalah temuan-temuan ilmiah yang dapat diidentifikasi:

a. Peningkatan keterampilan desain

Sebanyak 85% dari peserta pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan desain mereka, seperti penggunaan perangkat lunak desain dan kemampuan dalam menciptakan mockup produk.

b. Kreativitas dan inovasi

Data survei menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat kreativitas dan inovasi para peserta. Sebanyak 90% peserta melaporkan bahwa pelatihan ini telah merangsang ide-ide baru dan pendekatan inovatif dalam berwirausaha.

c. Implementasi praktikum

Lebih dari 70% peserta melaporkan bahwa praktikum selama pelatihan memberikan kontribusi besar terhadap pemahaman praktis dan pengaplikasian keterampilan desain dalam proyek nyata.

Dengan merinci temuan-temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Mockup Design secara signifikan meningkatkan keterampilan berwirausaha para pelajar. Dalam perbandingan dengan pengabdian sebelumnya, terlihat adanya peningkatan yang berkelanjutan dalam tingkat partisipasi dan hasil yang dicapai.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan dalam literatur terkini yang menyoroti pentingnya keterampilan berwirausaha dan kreativitas dalam menghadapi tantangan bisnis. Konsep desain thinking, sebagaimana dibahas oleh (Ramadani, 2019), mendukung pendekatan kami dalam melibatkan peserta dalam proses desain dan inovasi.

5. Dokumentasi

Tahap terakhir berkaitan dengan proses dokumentasi mulai dari surat kerjasama, pembuatan laporan pengabdian dan dokumentasi foto dan video yang nantinya akan diliput di media masa dan diunggah ke platform Youtube.

Berikut Gambar 5 merupakan sesi dokumentasi setelah acara pelatihan yang berjudul Peningkatan Keterampilan Berwirausaha Melalui Pelatihan Mockup Design dalam Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) ini selesai.



Gambar 5. Dokumentasi kegiatan pelatihan

V. KESIMPULAN

Secara umum, pada pelatihan pembuatan desain mockup dengan menggunakan canva ini telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuannya. Pihak sekolah mengharapkan ada keberlanjutan dari kegiatan ini karena dapat memberikan tambahan variasi dalam membuat desain mockup sebagai rencana kegiatan berwirausaha siswa yang lebih kreatif. Dengan membuat desain kemasan produk yang kreatif diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam kemampuan berwirausaha.

Saran untuk kegiatan lebih lanjut hendaknya dilakukan pelatihan terhadap pembuatan mockup dengan menggunakan aplikasi lain agar tercipta mockup produk yang lebih inovatif

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala sekolah dan guru-guru di SMP Telkom Purwokerto, Universitas Amikom Purwokerto, serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Amikom Purwokerto.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, D. (2021). Pelatihan Desain Mockup Dan Logo Sebagai Branding Produk Untuk Meningkatkan Nilai Jual Bagi Umkm. *JMM (Jurnal Masyarakat ...)*, 3-9.
- Maharputrananda, T. K. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Mock Up Ice Cream Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 115.
- Malikah, S. (2022). Manajemen Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5912-5918.
- Ramadani, P. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Menjahit Rok Melalui Media Mock Up Di Kelas Tata Busana Siswa Slb Negeri 2 Padang. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 203.
- Ramos, S. (2022). Pelatihan Fitur Mockup Serta Desain Pamflet Dengan Aplikasi Photoshop. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 41-48.
- Ramos, S. (2022). Pelatihan Fitur Mockup Serta Desain Pamflet Dengan Aplikasi Photoshop. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 41-48.
- Sanjaya, R. (2022). Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Produk Makanan Sweetbites By Caca Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 20-28.
- Saraswati, D. A. (2022). Analisis Kegiatan P5 di SMA Negeri 4 Kota Tangerang sebagai Penerapan Pembelajaran Terdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 185-191.
- Tiffani, K. (2023). Implementasi Distorsi Gambar Pada Mockup Desain Dalam Aplikasi Penjualan Mug Berbasis Web Implementation of Image Distortion to Design Mockups in Web - Based Mug Sales Application. 465-476.
- Wardani, F. D. (2021). Perancangan Mock Up Cetakan Logam Aluminium Bekas Dengan Menggunakan Metode Rekayasa Nilai. *SAINTEK : Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi Industri*, 42-51.
- Zarkasyi, A. (2020). Desain Packaging Untuk Meningkatkan Nilai Tambah Industri Makanan Dan Minuman. 7-9.