

PELATIHAN PEMBUATAN LOGO MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BAGI PELAKU UMKM KERIPIK PISANG DI DESA KERTARAHARJA

Zaki Mubarak ¹, Santi Pertiwi Hari Sandi ²

Email : if19.zakimubarak@mhs.ubpkarawang.ac.id; santi.pertiwi@ubpkarawang.ac.id

Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Buana Perjuangan Karawang

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dari pelaku UMKM dan dapat membuat logo yang lebih modern, terutama dalam membuat desain logo menggunakan aplikasi *canva*. Desain logo juga dapat mempengaruhi dalam membentuk citra suatu produk. Dengan adanya logo dapat mencerminkan sebuah identitas dari produk itu sendiri agar lebih dikenal banyak orang, oleh karena itu logo merupakan hal yang penting dalam memulai suatu usaha. Metode yang digunakan dalam pelatihan adalah metode demonstrasi dan praktik. Hasil dari kegiatan tersebut yaitu penggunaan Aplikasi *Canva* dalam pembuatan logo cukup sederhana dan mudah dipahami dengan mengganti *font*, mengubah kombinasi warna, serta menambahkan teks dan gambar produk dengan menggunakan fitur utama yaitu tarik dan lepas (*drag and drop*) kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan praktik yang dilakukan pelaku UMKM dan dapat menghasilkan logo sesuai dengan tujuan yaitu logo yang lebih kreatif dan modern.

Kata Kunci : Aplikasi Canva, Logo, UMKM

Abstract

This article aims to increase the creativity of MSME actors and can create a more modern logo. Logo design can influence in shaping the image of a product. With a logo, it can reflect the identity of the product itself so that it is better known to many people, therefore a logo is an important thing in starting a business. The methods used in the training are demonstration and practice methods. The result of this activity is that the use of the Canva Application in making logos is quite simple and easy to understand by changing fonts, changing color combinations, and adding text and product images using the main feature, namely drag and drop, then proceed with the implementation of the practice. SMEs and can produce logos in accordance with the objectives, namely logos that are more creative and modern.

Keywords: Canva Application, Logo, MSME

Pendahuluan

Desa Kertaraharja merupakan salah satu dari 12 Desa yang berada di Kecamatan Pedes dengan batas disebelah utara yang terletak disebelah utara Rangdumulya Kecamatan Pedes,

batas selatan adalah Desa Payungsari, batas sebelah timur adalah Desa Jatimulya, dan batas sebelah Barat adalah Desa Karangjaya yang semulanya bernama Desa Rangdumulya kemudian dimekarkan pada tahun 1948 dan diganti menjadi Desa Kertaraharja dimekarkan pada tahun 1957. Pada umumnya masyarakat di Desa Kertaraharja bekerja di bidang pertanian dan sebagian masyarakat lainnya bekerja sebagai wiraswasta kecil seperti usaha warung sembako dan pemilik Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM).

UMKM yang dimiliki oleh masyarakat desa banyak yang memiliki potensi untuk berkembang namun, masyarakat masih terlalu minim pengetahuan terutama dibidang teknologi. Hanya ada sebagian kecil UMKM yang sudah cukup berkembang seperti, UMKM anyaman peci dari bambu yang sudah dipasarkan ke Cianjur, hingga Maroko dan Sidney.

Bagian penting dari pengembangan UMKM saat ini adalah logo. Sebuah logo akan menjadi ciri khas untuk menyampaikan visi dan misi dengan tujuan dapat memberi kesan yang baik pada pelanggan dan dapat membangun kepercayaan terhadap sebuah usaha (Bastian Febri.,2016). Oleh karena itu, dilaksanakannya sebuah kegiatan pelatihan pembuatan logo adalah untuk mengembangkan produk dan berpotensi meningkatkan penjualan salah satu UMKM yang ada di Desa Kertaraharja yaitu UMKM Kripik Pisang. Selain itu, pelatihan juga bertujuan meningkatkan kreatifitas dari pelaku UMKM dalam membuat logo sehingga dapat membuat desain yang lebih modern dan mengikuti perkembangan zaman.

Metode

Dalam artikel ini, penulis melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan logo menggunakan Aplikasi *Canva* dengan metode demonstrasi dan metode praktik. Metode demonstrasi merupakan metode pelatihan dengan cara mendemostrasikan atau memperagakan cara kerja sebuah alat atau media lainnya. Sedangkan, metode pratik merupakan metode lanjutan sebagai pelaksanaan dari pelatihan yang telah dilakukan (Darmayanti Widyaiswara.,2018).

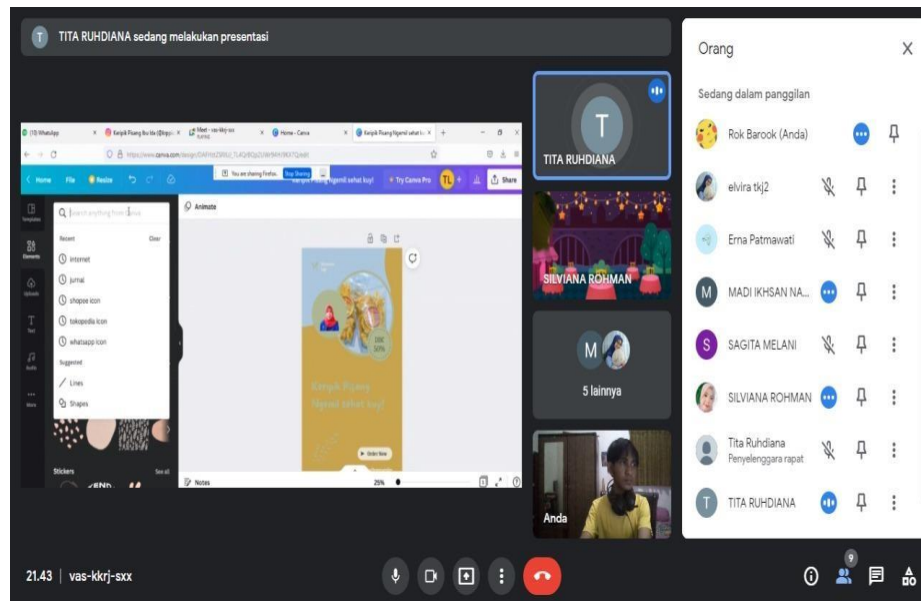
Pemilihan kedua metode tersebut dapat membantu dalam penulisan artikel ini, serta sangat mendukung pelatihan sehingga dapat tersampaikan secara maksimal kepada pelaku UMKM dan terlaksana dengan baik.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam upaya pengembangan produk pada UMKM di Desa Kertaraharja, salah satu kegiatan

yang dapat dilaksanakan adalah pelatihan pembuatan logo.

- Demonstrasi Aplikasi *Canva*
- Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam pembuatan logo cukup sederhana dan mudah dipahami. Desain logo disesuaikan sesuai kebutuhan seperti untuk UMKM Kripik Pisang di Desa Kertaraharja ini. Demonstrasi yang dilaksanakan pada pelatihan diantaranya, mengganti *font*, mengubah kombinasi warna, serta menambahkan teks dan gambar produk dengan menggunakan fitur utama yaitu tarik dan lepas (*drag and drop*).



Gambar 1 Demonstrasi penggunaan dan pengenalan fitur aplikasi canva

- Hasil Praktik Pelaku UMKM

Setelah demonstrasi dilaksanakan, pelaku UMKM melakukan praktik pembuatan logo secara mandiri. Berikut pada Gambar 2 merupakan hasil desain yang telah dibuat oleh pelaku UMKM.



Gambar 2 Hasil pembuatan desain logo pelaku UMKM

Dari hasil desain yang telah dibuat, dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembuatan desain logo kemasan makanan.
- 2) Meningkatnya kreativitas pelaku UMKM dalam pembuatan desain logo sehingga dapat membuat desain yang modern dan mengikuti perkembangan zaman.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Kesimpulan

Dari pelaksanaan pelatihan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *Canva* dalam pembuatan logo cukup sederhana dan mudah dipahami yaitu dengan mengganti *font*, mengubah kombinasi warna, serta menambahkan teks dan gambar produk dengan menggunakan fitur utama yaitu tarik dan lepas (*drag and drop*). Kemudian dilaksanakan praktik oleh pelaku UMKM dan dapat menghasilkan desain yang lebih kreatif dan modern.

Rekomendasi

Pelatihan yang dilaksanakan dapat memberi manfaat besar untuk perkembangan UMKM di Desa Kertaraharja diantaranya UMKM Kripik Pisang. Oleh karena itu, kedepannya diharapkan dapat melaksanakan kegiatan serupa guna menambah ilmu pengetahuan dan teknologi untuk masyarakat terutama yang ada di desa, dan masyarakat desa dapat terus maju mengikuti perkembangan zaman terutama dalam bidang UMKM.

Daftar Pustaka

Fauzi,R.U.A, D. C. A. Kadi, R. C. Utomo, L. Dewi, dan S. R. Muhtar, (2020). *Branding dan Product Inovation Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Krupuk Bawang Desa Mrahu*, :Kartoharjo Magetan. Madaniya.Vol. 1, No. 1.

Febri Bastian, (2016) *Mengapa UKM Memerlukan Desain Logo Profesional?*, Niagahoster Blog. Diakses 10 Agustus 2022 melalui <https://www.niagahoster.co.id/blog/desain-logo-profesional-ukm/>

Kadi, D. C. A., R. U. A. Fauzi, H.Purwanto.(2022) *Labeling Dan Packaging Sebagai Strategi Pemasaran UMKM Keripik Tempe Barokah Desa Garon Balerejo Madiun*. Jurnal Pengabdian Masyarakat. Wiryakarya.vol 01 no 01

Muhammad Sholeh, Rr. Yuliana Rachmawati dan Erma Susanti. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan.

Purwati, Y., Perdanawanti, L., Informatika, P. T., Canva, A., & Profesional, I. (2019). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva*. Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM) Vol., 1(1), 42–51.

Widyaiswara, Darmayanti, (2018) *Jenis - Jenis Metode Pelatihan yang Interaktif Balai Pendidikan Dan Pelatihan Aparatur Badan Riset Dan SDM Kelautan Dan Perikanan*. Diakses 14 Agustus 2022 melalui [https://kkp.go.id/brsdm/bdasukamandi/artikel/8635-jenis-jenis-metode-pelatihan-yang-interaktif#:~:text=Menurut%20Endah%20\(2018\)%20jenis-Kuliah%2Fceramah](https://kkp.go.id/brsdm/bdasukamandi/artikel/8635-jenis-jenis-metode-pelatihan-yang-interaktif#:~:text=Menurut%20Endah%20(2018)%20jenis-Kuliah%2Fceramah)