Vol. 1 No 4
ISSN 2962-9357
e-ISSN 2962-9942

Workshop: Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Logo di SMA Negeri 1 Pedes

Faoziah Lestari1, Tatang Rohana2
Program Studi Sistem Informasi1, Program Studi Teknik Informatika2
si21.faoziahlestari@mhs.ubpkarawang.ac.id 1, tatang.rohana@ubpkarawang.ac.id 2

Abstrak

Tujuan dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini adalah memberikan pelatihan kepada siswa/i SMA Negeri 1 Pedes kelas XII IPA 4 dan XII IPS 3 yang berjumlah 38 peserta dalam menggunakan aplikasi canva sebagai media sarana membuat desain visual. Dengan mengadakan pelatihan dasar pembuatan logo yang berfokus pada kesetaraan gender atau SDGs desa nomer 5. Bahwasanya perempuan juga bisa ikut andil dalam dunia desain visual dan dapat dijadikan ajang kreativitas inovasi dalam kedepannya. Dalam mebuat desain visual, seperti logo memerlukan keterampilan desain grafis yang sering kali dianggap sulit oleh banyak orang. Terutama perempuan desa dengan keterbatasan sumber daya. Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi canva sebagai alat untuk memberdayakan perempuan desa dalam proses pembuatan desain logo, desain menu atau lainnya. Aplikasi canva yang merupakan salah satu alat dalam membuat desain grafis yang user- friendly dan memiliki berbagai template, memungkinkan pengguna tanpa latar belakang desain grafis dapat menciptakan hasil karya yang profesional. Workshop kegiatan ini menganalisis bagaimana aplikasi ini dapat menjadi sarana inklusif yang mendukung perempuan desa dalam merancang dan mebuat identitas visual untuk usaha lokal mereka. Serta meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mereka dalam ekonomi kreatif. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva tidak hanya memfasilitiasi keterampilan desain bagi perempuan desa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kesetaraan gender dengan menyediakan akses yang lebih setara dalam sektor ekonomi kreatif dan digital. Dengan demikian canva berperan sebagai salah satu jembatan penting dalam mengurangi kesenjangan keterampilan dan memberikan peluang bagi perempuan desa untuk berkontribusi secara signifikan dalam pembangunan ekonomi lokal.

Kata Kunci: Canva; Desain logo; Ekonomi kreatif; SDGs 5

Vol. 1 No 4
ISSN 2962-9357
e-ISSN 2962-9942

Abstract

The purpose of this Community Service Program (KKN) is to provide training to students of SMA Negeri 1 Pedes class XII IPA 4 and XII IPS 3 totaling 38 participants in using the Canva application as a medium for creating visual designs. By holding basic logo creation training that focuses on gender equality or village SDGs number 5. That women can also take part in the world of visual design and can be used as a place for creative innovation in the future. In creating visual designs, such as logos, graphic design skills are often considered difficult by many people. Especially village women with limited resources. This study explores the use of the Canva application as a tool to empower village women in the process of creating logo designs, menu designs or others. The Canva application, which is one of the tools for creating user-friendly graphic designs and has various templates, allows users without a graphic design background to create professional work. This activity workshop analyzes how this application can be an inclusive tool that supports village women in designing and creating visual identities for their local businesses. As well as increasing their involvement and participation in the creative economy. The findings show that the use of the Canva application not only facilitates design skills for rural women, but also contributes to increasing gender equality by providing more equal access to the creative and digital economy sectors. Thus, Canva plays a role as an important bridge in reducing the skills gap and providing opportunities for rural women to contribute significantly to local economic development.

Keywords: *Canva; Logo Desain; Economy Creative; SDGs 5*

PENDAHULUAN

Desa Kendaljaya adalah desa pemekaran dari desa Dongkal, pemekaran tersebut ketika di jabat oleh Kepala Desa sementara (PJS) pada tahun 1982. Desa Kendaljaya di ambil dari kata Kendal dan Jaya, Kendal berasal dari Kata Pohon Kendal yang tegak lurus tumbuh di dusun Kobak kendal dan Jaya artinya selalu unggul dari bidang apapun. Dari sejarah itulah di sepakati untuk nama desa menjadi Kendaljaya.

Vol. 1 No 4

ISSN 2962-9357
e-ISSN 2962-9942

Kegiatan KKN Tematik tentang kesetaraan gender melalui workshop pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan logo dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan kesadaran akan kesetaraan gender dalam masyarakat. Di era digital ini, media visual termasuk logo, memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan dan nilai-nilai kepada publik. Banyak masyarakat, terutama di kalangan perempuan dan kelompok rentan masih kurang memiliki keterampilan dalam memanfaatkan alat-alat desain digital seperti Canva. Hal ini menjadi penghambat bagi mereka dalam mengekspresikan diri atau mempromosikan usaha mereka/usaha lokal. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang dapat meningkatkan keterampilan desain digital. Dengan tujuan ini, pemerintah desa dengan dukungan dari berbagai pihak menjadi garda terdepan dalam pengarusutamaan gender. Pada tahun 2030, Tujuan SDGs Desa adalah terciptanya kondisi yang menempatkan semua warga desa dalam posisi yang adil, tanpa diskriminasi terhadap perempuan dalam segala aspek kehidupan. Kegiatan yang dilakukan di SMAN 1 Pedes ini melibatkan 38 peserta siswa siswi yang didominasi oleh siswi kelas XII IPA 4 dan XII IPS 3. Dengan berfokus pada kesetaraan gender bahwasanya perempuan juga bisa ikut andil dalam dunia desain visual dan dapat dijadikan ajang kreativitas inovasi dalam kedepannya. Dengan waktu yang dilakukan selama 3 jam 30 menit. Adapun tujuan diadakannya pelatihan dasar canva ini, ialah untuk meningkatkan keterampilan desain, kesadaran kesetaraan gender maupun pemberdayaan ekonomi. Pentingnya kegiatan ini untuk memberikan pelatihan dasar pembuatan logo yang dimana dapat mempermudah siswa/i dalam membuat desain visual yang diinginkan. Logo berasal dari bahasa Yunani yaitu Logos yang berarti pikiran atau adalah penyajian atau tampilan nama, bentuk seragam, tulisan, atau ciri khas perusahaan secara visual (Anggoro, 2001). Menurut Kusrianto (2009: 232) bahwa logo atau tanda gambar (picture mark) merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi. Canva adalah salah satu platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Canva juga merupakan salah satu alat desain visual online yang user-friendly, sehingga dapat dengan mudah dipakai atau digunakan oleh para peminatnya.

Vol. 1 No 4
ISSN 2962-9357
e-ISSN 2962-9942

METODE

Tahap perencanaan

Tahap perencanaan KKN di desa Kendaljaya ini diawali dengan melakukan observasi terhadap desa dan sekitarnya melalui perangkat desa maupun warga sekitar tentang kebutuhan apa yang diperlukan untuk memberikan dampak ikut serta dalam membangun desa yang berkelanjutan.
Ditemukan permasalahan yaitu minimnya perempuan desa dalam pemanfaatan teknologi membuat desain visual. Maka diambil sasaran yang ditargetkan kepada para siswa/i kelas XII IPA 4 dan XII IPS 3 untuk mengikuti pelatihan dasar pembuatan logo melalui aplikasi canva

Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan workshop pelatihan berlangsung dimulai dari pemaparan materi tentang logo. Mulai dari apa itu logo? kelebihan logo, kekurangan logo, jenis-jenis logo, sikologi warna dan proses pembuatan logo. Para siswa/i diperkenalkan materi tentang logo dan aplikasi canva. Sesi pertama tentang materi logo dan selanjutnya disambung dengan materi canva. Apa itu canva? elemen serta pada tahap pelatihan dasar penggunaan aplikasi canva yang dimana sangat user-friendly. Pada tahap sesi pelatihan dimulai para siswa/i diberi tahu langkah step by step dalam penggunaan aplikasi canva serta dijelaskan seputar lembar kerja desain di aplikasi canva.
Setelah sesi pelatihan dasar selesai, para siswa/i diberi kesempatan untuk berinovasi dalam pembuatan logo masing-masing sekreatif dan menarik mungkin. Dengan waktu pengerjaan 30 menit.

Tahap evaluasi

Setelah pelatihan selesai, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan program ini. Evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu penilaian langsung terhadap hasil karya peserta dan kuesioner untuk menilai pengalaman mereka selama pelatihan. Dalam tahap evaluasi juga para siswa/i yang berhasil membuat desain logo yang inovatif dan semenarik mungkin diberi hadiah oleh pemateri, selain itu juga siswa/i yang mendapatkan nilai tertinggi setelah mengisi kuisioner mendapatkan hadiah berupa dana. Masing-masing pemenang lomba diambil 3 urutan paling teratas.

Vol. 1 No 4
ISSN 2962-9357
e-ISSN 2962-9942

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan workshop yang diselenggarakan pada tangal 08 Agustus 2024, di SMA Negeri 1 Pedes berjalan dengan lancar dan baik. Dimulai dari observasi, perizinan, berlangsungnya acara dan penutupan semuanya berjalan dengan lancar dan kondusif. Materi yang disampaikan oleh 4 pemateri dan pelatihan dasar pembuatan logo pada canva dilakukan selama 3 jam 30 menit. Dimulai dengan materi logo, canva terus praktek dasar membuat desain logo. Para peserta sangat antusias mengikuti acara workshop: pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan desain logo. Baik dalam penyampaian materi hingga pelatihan berjalan para peserta sangat antusias. Dari pelatihan yang diikuti oleh 38 peserta siswa/i yang telah berhasil mengikuti rangkaian acara demi acara, sebagian besar mampu menyelesaikan tantangan lomba desain yg diberikan dengan sekreatif mungkin. Dan ada sebagian kecil, yang harus dilakukan pendampingan dalam pembuatan desain visual logo. Dari sisi pemberdayaan perempuan dapat diambil, bahwa perempuan juga dapat ikut andil dalam pembuatan desain visual, yang mana nantinya dapat

Vol. 1 No 4
ISSN 2962-9357
e-ISSN 2962-9942

dijadikan peluang usaha untuk kedepannya. Terbukti dengan penerima hadiah lomba desain logo semenarik dan sekreatif mungkin yang diraih oleh perempuan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Dengan adanya kegiatan workshop: pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan logo di SMA Negeri 1 Pedes bertujuan untuk memberikan pelatihan dasar dalam mebuat desain logo melalui aplikasi canva. Untuk meningkatkan kreativitas para siswa/i terkait desain visual. Hasilnya menunjukan sebagian besar para siswa/i dapat mengikuti pelatihan sampai akhir dengan baik dan benar. 85% siswa/i telah menguasai aplikasi canva dengan baik, 15% lainnya harus dibimbing dan diberi arahan dalam pembuatan desain visual logo.

Rekomendasi

1. Diberikah pelatihan lanjutan
2. Pendampingan

DAFTAR PUSTAKA

Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 71-

Vol. 1 No 4

ISSN 2962-9357
e-ISSN 2962-9942

77. https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380

M Anggor Linggar Anggoro. (2001). Tori dan Profesi Kehumasan. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Kusrianto, Adi. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI. SEJARAH DESA KENDALJAYA https://www.kendaljaya.id/2022/10/sejarahdesakendaljaya.htmlSJanuariyansah. (2018) . Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori: Efektif Dan Efisien. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018 - researchgate.net

W, Novan., I, Hafiz., & Akhsani, T. (2022) . Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. E-ISSN:2809-2546 Jurnal Pengabdian Masyarakat, https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/fordicate/article/view/2418/733