

PELATIHAN KOLABORASI MEMBUAT LOGO KEMASAN PRODUK MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA

Dwi Novitasari¹, Ni Luh Putu Mery Marlinda², Ni Luh Putu Agetania³,
Emmy Febriani Thalib⁴, Luh Putu Rara Ayu Ratnaningrum⁵

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, INSTIKI, Jl Tukad Pakerisan No. 97; ²INSTIKI;
³INSTIKI; ⁴INSTIKI; ⁵INSTIKI
Email: novita.saridwi@instiki.ac.id

ABSTRAK

SMA Negeri 5 Denpasar merupakan salah satu sekolah yang memiliki mata pelajaran kewirausahaan khususnya di kelas X. Mata pelajaran kewirausahaan ini bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh (holistik), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha. Tujuan ini sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. Salah satu indikator capaian materi pembelajaran dalam mata pelajaran kewirausahaan di kelas X yaitu membuat desain logo kemasan suatu produk. Untuk mencapai indikator tersebut maka diperlukan suatu pelatihan bagi siswa yang bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain logo kemasan suatu produk. Pembuatan desain logo kemasan suatu produk yang tepat merupakan salah satu hal yang sangat penting karena logo kemasan produk sebagai salah satu media promosi yang baik untuk dilakukan. Logo di kemasan produk pun mampu mengenalkan brand usaha kepada para konsumen dan calon konsumen. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi online gratis yang dapat digunakan untuk membuat desain logo kemasan suatu produk. Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode tes dan kuesioner. Setelah dilakukan pelatihan didapat hasil dari 5 pertanyaan terkait pelatihan kolaborasi membuat logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva yang diajukan yaitu, rata-rata 84% dari 48 peserta mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan peserta mengaku semakin bertambah pengetahuan, ketertarikan serta keterampilannya terhadap desain dan aplikasi canva. Selain itu, berdasarkan hasil kuesioner pelaksanaan kegiatan ini, didapatkan hasil bahwa rata-rata 76.6% dari 48 peserta aktif mengikuti kegiatan dan mengekspresikan sikap senang dan puas terhadap kegiatan pengabdian dan mengaku semakin bertambah pengetahuan, keterampilan dan ketertarikannya terhadap desain serta pemanfaatan aplikasi berbasis teknologi.

Kata kunci: canva, logo kemasan, pelatihan

1. Pendahuluan

SMA Negeri 5 Denpasar merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang berada di Kota Denpasar. SMA Negeri 5 Denpasar beralamat di Jalan Sanitasi Denpasar, Sidakarya, Kec. Denpasar Selatan, Kota Denpasar Prov. Bali. SMA negeri ini sama halnya seperti SMA negeri lainnya yang memiliki tiga tingkatan kelas, yaitu kelas X, XI dan XII. Ketiga tingkatan kelas ini memiliki beberapa mata pelajaran yang harus diikuti salah satunya mata pelajaran kewirausahaan di kelas X. Mata pelajaran kewirausahaan ini bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh (holistik), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha. Terbentuknya pribadi-pribadi wirausaha merupakan indikator dari keberhasilan pelaksanaan program kewirausahaan di SMA. Tujuan ini sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah mempersiapkan insan Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warganegara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Salah satu materi pembelajaran dalam mata pelajaran kewirausahaan di kelas X ini adalah prakarya dalam bidang promosi yang salah satu indikator capaiannya yaitu membuat desain logo kemasan suatu produk. Untuk mencapai indikator tersebut maka diperlukan suatu pelatihan bagi siswa yang bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain logo kemasan suatu produk.

Desain secara etimologis berasal dari bahasa Inggris, yaitu "design" yang artinya reka rupa, rencana, atau rancangan. Di dalam proses desain akan memperhitungkan berbagai aspek, seperti; estetika, fungsi, dan berbagai aspek lainnya yang diperoleh dari riset dan pemikiran manusia. Mendesain logo yang menarik akan membuat citra produk tersebut tertanam dibenak konsumen, yang pada akhirnya akan mempengaruhi konsumen untuk melakukan pembelian (Kotler and Keller, 2016). Pembuatan desain logo kemasan suatu produk yang tepat merupakan salah satu hal yang sangat penting karena logo kemasan produk sebagai salah satu media promosi yang baik untuk dilakukan. Logo di kemasan produk pun mampu mengenalkan brand usaha kepada para konsumen dan calon konsumen

Di era digitalisasi ini, dalam hal mendesain sudah sangat dipermudah dengan berbagai macam pilihan aplikasi yang ditawarkan. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi online gratis yang dapat digunakan untuk membuat desain dan video. Penggunaan aplikasi canva pun tergolong mudah serta memiliki versi gratis. Sehingga aplikasi canva ini cocok digunakan oleh siswa kelas X yang termasuk baru dalam hal mendesain.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, kami dari pihak pelaksana PKM bekerjasama dengan pihak SMA Negeri 5 Denpasar untuk mengisi pembelajaran di mata pelajaran kewirausahaan pada materi prakarya bidang promosi. Pelatihan ini diberikan secara tatap muka langsung dengan memberikan materi pembuatan desain logo kemasan suatu produk menggunakan aplikasi canva yang dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Adanya pelatihan ini diharapkan dapat membantu pihak SMA Negeri 5 Denpasar dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan seputar mendesain logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva di kelas X. Adapun permasalahan utama mitra yang dihadapi oleh pihak SMA Negeri 5 khususnya di kelas X pada materi pembelajaran prakarya dalam bidang promosi yaitu bagaimanakah cara pembuatan desain logo kemasan suatu produk.

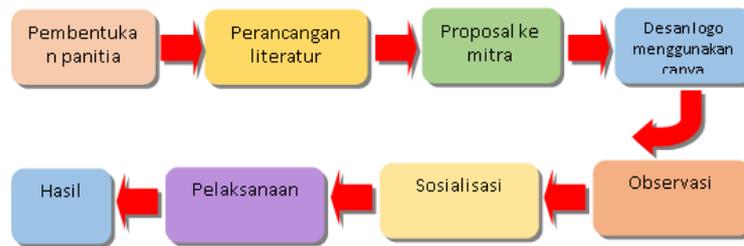
Adapun Tujuan dari kegiatan PKM ini dilakukan diantaranya :

1. Memperkenalkan aplikasi canva kepada siswa kelas X SMA Negeri 5 Denpasar.
2. Membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa kelas X mengenai penggunaan aplikasi canva dalam membuat desain logo kemasan suatu produk.
3. Memkenalkan kampus INSTIKI Indonesia sebagai salah satu kampus IT di Bali kepada siswa.

2. Metode

PKM ini dilaksanakan secara tatap muka langsung dilaksanakan di SMA Negeri 5 Denpasar pada bulan Agustus yakni tanggal 2 dan 9 Agustus 2022. Waktu pelaksanaan yakni Pukul 13.30 – 15.00 WITA. Solusi tersebut akan tercapai setelah melalui beberapa tahapan, mulai dari pembentukan panitia, perancangan literatur, pengajuan proposal kepada mitra, pembuatan materi desain logo kemasan produk

menggunakan aplikasi canva, observasi, sosialisasi kepada mitra, pelaksanaan kegiatan, dan hasil kegiatan. Adapun alur kegiatan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan PKM
Sumber: Dokumentasi Ni Luh Putu Mery Marlinda

Berdasarkan alur pelaksanaan kegiatan yang tercantum pada Gambar 3.1, selanjutnya uraian pelaksanaan kegiatan PKM. Pada kegiatan ini, pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data yang akurat. Sebagai alat pengumpul data instrumen sangat besar perannya dalam kegiatan ini, karena dengan adanya instrumen memungkinkan terkumpulkannya data secara benar dan tepat yang sesuai dengan fakta atau kenyataan di lapangan. Adapun instrumen penelitian pada kegiatan PKM ini menggunakan metode tes dan metode kuesioner dengan sistem penilaian kuesioner skala likert.

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2002, 127).

Kuesioner adalah alat pengumpul data dalam bentuk daftar pertanyaan yang harus diisi atau oleh responden. Kuesioner digunakan untuk mengungkap variabel faktual, menggali informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, dan memperoleh data atau informasi dengan validitas dan reliabilitas setinggi mungkin (Djaali, 2000:94). Sistem penilaian kuesioner menggunakan skala likert, skala likert yaitu suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Pada kegiatan ini menggunakan alat ukur dengan modifikasi dari skala likert dengan 5 skala pengukuran yaitu SB = Sangat Baik, B = Baik, KB = Kurang Baik, TB = Tidak Baik, STB = Sangat Tidak Baik. Skala pengukuran untuk memberikan bobot penilaian terhadap kepuasan pelanggan, kualitas pelayanan dan harapan pelanggan menggunakan model brtingkat 6 alternatif jawaban. Untuk menskor skala kategori likert, jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif 5,4,3,2,1 untuk pernyataan positif dan 1,2,3,4,5 untuk pernyataan negatif.

Metode kuesioner ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai kepuasan peserta saat mengikuti pelatihan pembuatan logo kemasan produk menggunakan aplikasi Canva. Instrumen penelitian pada kegiatan ini terdiri dari 5 pertanyaan yang dijabarkan sebagai berikut.

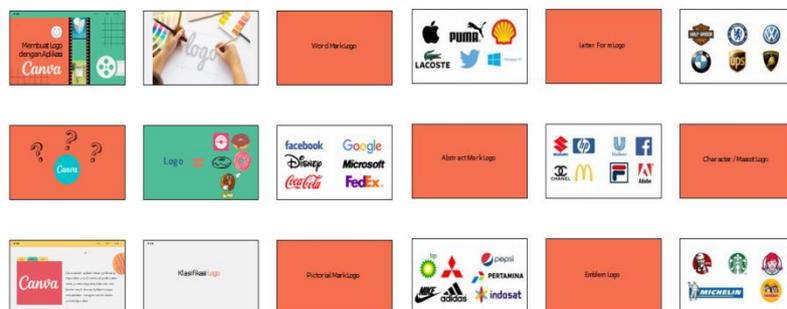
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Kuisisioner Kegiatan PKM

NO	PERTANYAAN
1	Bagaimana tanggapan Anda tentang materi pelatihan pembuatan logo kemasan produk menggunakan aplikasi Canva?
2	Bagaimana penyampaian Narasumber saat memberikan pelaksanaan pelatihan pembuatan logo kemasan produk menggunakan aplikasi Canva?
3	Apakah Anda sudah mengerti mengenai cara pembuatan logo kemasan produk menggunakan aplikasi Canva??
4	Apakah pelatihan ini membantu kalian mendapatkan referensi agar lebih tepat memilih template yang sesuai, warna dan juga font yang tepat dalam pembuatan logo kedepannya?
5	Apakah Anda berminat mengikuti pelatihan terkait desain maupun penggunaan canva dengan kami?

Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Denpasar khususnya di kelas X IPS
2. Jumlah total siswa kelas X selaku peserta adalah 48 orang.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PKM diawali dengan pembentukan panitia dan pembagian tugas. Adapun ketua panitia dan anggota yang dibentuk sebanyak 5 orang, yang meupakan dosen dari prodi TI. Berikut data panitia dalam PKM ini. Setelah panitia terbentuk, diadakan pembahasan melalui daring berbantuan grup WA dan pertemuan secara langsung. Lalu disepakati bahwa materi yang akan dibawakan adalah pembuatan logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva untuk topik materi pertemuan 1 dan praktek langsung memuat logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva untuk topik materi pertemuan 2. Kemudian dibentuk kembali moderator, pemateri, serta tanggal pelaksanaan. Berikut ini adalah gambar pemateri dan tanggal pelaksanaan. Dalam kegiatan ini pemateri dan moderator mempersiapkan materi yang akan dibahas, materi tersebut diberikan kepada peserta kegiatan melalui tatap muka secara langsung. Untuk panitia lainnya mendapat tugas masing-masing, salah satunya adalah mempersiapkan proposal kegiatan, penjajakan kepada mitra, pembuatan soal *Pre-test*, *Post-test*, kuesioner dan yang lainnya. Adapun gambaran materi yang diberikan, sebagai berikut ini.



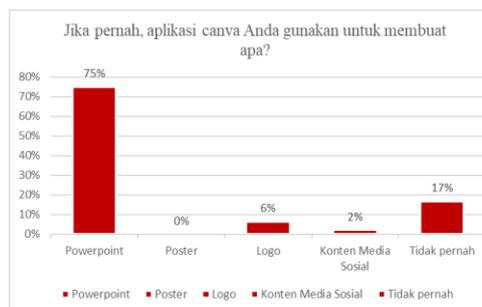
Gambar 3.1 . Materi Pertemuan 1
Sumber: Dokumentasi Dwi Novitasari

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan ini, berlangsung dalam 2 (dua) sesi yaitu pada tanggal 2 dan 9 Agustus 2022 sesuai kesepakatan dengan mitra dan materi yang diberikan yaitu materi mengenai logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva dan praktek langsung memuat logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka langsung. Sebelum pelaksanaan kegiatan berlangsung dilakukan *Pre-test*. Untuk mengetahui kesiapan dan pengetahuan siswa terkait logo dan aplikasi canva, sebelum pelaksanaan kegiatan berlangsung dilakukan *Pre-test* dengan mengajukan beberapa pertanyaan dasar dengan detail sebagai berikut ini.



Gambar 3.2 Soal *Pre-test*

Sumber: Dokumentasi Ni Luh Putu Mery Marlinda



Gambar 3.3 Soal *Pre-test*

Sumber: Dokumentasi Ni Luh Putu Mery Marlinda

Berdasarkan gambar hasil dari *Pre-test* di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian peserta sudah ada yang mengenal mengenai logo dan aplikasi canva. Berdasarkan hasil tersebut, siswa sudah siap untuk belajar lebih lanjut mengenai pembuatan logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya panitia pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak mitra khususnya guru pada mata pembelajaran kewirausahaan dan melakukan pengecekan serta penyesuaian materi yang akan diberikan. Materi akan diberikan dalam 2 (dua) pertemuan, pertemuan pertama akan membahas tentang materi mengenai logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva dan praktek langsung memuat logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva.

Materi tersebut diterima dan didukung dengan baik oleh pihak mitra dan berharap program PKM ini dapat berjalan dengan maksimal. Kemudian kegiatan dilanjutkan sesuai dengan susunan acara yang telah disepakati. Untuk kegiatan pada sesi 1 di moderatori oleh Ibu Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd. dengan pemateri Ibu Dwi Novitasari, S.Sn., M.Sn. sedangkan untuk kegiatan pada sesi 2 di moderatori oleh Ibu Ni Luh Putu Labasariyani, S.Pd., M.Pd dengan pemateri Ibu Dwi Novitasari,

S.Sn., M.Sn. Cuplikan berjalannya pertemuan dapat dilihat pada Gambar 5.14 serta Gambar 5.15 Berikut dokumentasi saat pelaksanaan kegiatan berlangsung.



Gambar 3.4 Pelaksanaan Kegiatan Pertemuan 1
Sumber: Dokumentasi Ni Luh Putu Agetania



Gambar 3.5 Pelaksanaan Kegiatan Pertemuan 2
Sumber: Dokumentasi Ni Luh Putu Agetania

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan *Post-test* yang sudah disiapkan oleh panitia kepada peserta setelah mengikuti kegiatan. Tujuan dari kegiatan ini tidak untuk mengukur pengetahuan siswa, namun hanya sebatas mengetahui pemahaman peserta mengenai pembuatan logo kemasan produk menggunakan canva.

Kuesioner juga diberikan kepada peserta dengan tujuan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan dan harapan peserta terkait kegiatan yang serupa. Karena kegiatan ini tentunya akan berkelanjutan jika pihak mitra menyetujui kerjasama dalam bidang desain maupun pendidikan teknologi. Sehingga dirasa perlu perbaikan-perbaikan dalam proses pelaksanaan kegiatan ini.

Adapun tingkat keberhasilan PKM ini diukur hasil *Post-test* yang telah diberikan kepada peserta. Pertanyaan – pertanyaan dalam *Post-test* juga telah dibahas bersama pelaksana dan pemateri sehingga tidak terjadi ketimpangan. Berdasarkan hasil *Post-test* di atas diketahui bahwa, dari 5 pertanyaan yang diajukan didapatkan rata-rata 84% dari 48 siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva ini memberikan manfaat kepada siswa dengan memberikan pengetahuan serta keterampilan siswa terkait pembuatan logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva.

Selain *Post-test* di akhir kegiatan ini, siswa juga diberikan kuesioner untuk memberikan penilaian terkait pelaksanaan kegiatan. Terdapat 5 pertanyaan kuesioner yang harus dijawab oleh siswa. Berikut merupakan hasil dari kuesioner kegiatan. Siswa sebanyak 73% menjawab penyampaian materi oleh narasumber

sangat mudah dimengerti, 25% siswa menjawab penyampaian materi oleh narasumber mudah dimengerti, dan 2% menjawab penyampaian materi oleh narasumber cukup dimengerti. Karena pelaksana PKM sudah berkoordinasi dengan pihak mitra mengenai karakter siswa yang menjadi peserta pelatihan, sehingga pemateri pun sudah mengerti bagaimana mensiasati pemaparan materi. Siswa sebanyak 77% menjawab materi yang diberikan sangat mudah dimengerti, 21% siswa menjawab materi yang diberikan mudah dimengerti, dan 2% menjawab materi yang diberikan cukup dimengerti. Sebanyak 83% siswa menjawab sangat berminat sekali, 15% siswa sangat berminat, dan 2% berminat.



Gambar 3.6 Hasil Desain Logo Siswa
Sumber: Dokumentasi Dwi Novitasari



Gambar 3.7 Hasil Desain Logo Siswa
Sumber: Dokumentasi Dwi Novitasari

4. Simpulan

Berdasarkan pemaparan laporan kemajuan Program Kemitraan Masyarakat ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Adanya sambutan dan antusiasme peserta yang tinggi selama mengikuti Program Kemitraan Masyarakat berupa kegiatan pelatihan membuat desain logo kemasan suatu produk menggunakan aplikasi canva
2. Berdasarkan posttest yang dilaksanakan didapatkan hasil bahwa dari 5 pertanyaan yang diajukan didapatkan rata-rata 84% dari 48 peserta mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan kolaborasi membuat logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva ini memberikan manfaat kepada peserta dengan menambahkan pengetahuan serta keterampilan peserta terkait pembuatan logo kemasan produk menggunakan aplikasi canva.
3. Berdasarkan hasil kuesioner pelaksanaan kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta pengabdian sebesar 76.6%, peserta aktif mengikuti kegiatan dan mengekspresikan sikap senang dan puas terhadap

kegiatan pengabdian. Sikap itu ditunjukkan oleh permintaan agar pengabdian serupa dilaksanakan kembali.

5. Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djaali, Pudji Muljono, dan Ramly. 2000. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PPs UNJ.
- Hendratman, Hendi. 2014 *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika
- Kotler, P., & Keller, K. L. 2016. *Marketing management (15th global ed.)*. England: Pearson.
- Kusrianto, Adi. 2005. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rustan, S. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wheeler, A. 2009. *Designing Brand Identity*. New Jersey: John Wiley & Sons.