

Pelatihan Desain Logo Menggunakan Canva: Pengembangan Kreativitas dan Keterampilan Digital Siswa

Logo Design Workshop with Canva: Developing Students' Creative and Digital Competencies

Destria Imelda¹, Aura Putri Abelia², Puspita Devi³, Yunizir⁴, Riya Majalista^{5*)}

^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Sosial, Ilmu Politik dan Hukum Universitas Baturaja

⁵Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja

^{*)}Correspondent Author: atsilajamayir@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan desain logo menggunakan Canva merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa sekolah menengah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar tentang desain grafis, khususnya desain logo, serta mengasah kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi desain modern. Metode pelatihan yang digunakan adalah ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip desain serta kemampuan mereka dalam mengaplikasikan Canva untuk membuat logo yang kreatif dan fungsional. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi stimulus awal bagi siswa untuk lebih eksploratif dalam bidang desain grafis dan keterampilan digital lainnya.

Kata Kunci: Canva, Desain Logo, Keterampilan Digital, Kreativitas, Pelatihan,,Siswa

ABSTRACT

This community service program focused on providing logo design training using Canva for high school students, aiming to enhance their creativity and digital literacy. The training introduced basic graphic design principles and offered hands-on experience with Canva as a modern design tool. The methods included interactive lectures, live demonstrations, and independent practice. Results showed improved student understanding of design concepts such as balance, contrast, and visual harmony, as well as increased confidence in using Canva to create functional and creative logos. This initiative serves as a starting point to encourage students to further explore graphic design and develop relevant digital skills.

Keywords: Canva, Creativity, Digital Skills, Logo Design, Students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Keterampilan digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa di era modern. Salah satu bentuk keterampilan digital yang relevan dan aplikatif adalah kemampuan dalam desain grafis, khususnya dalam mendesain logo sebagai representasi identitas visual yang kuat. Desain logo tidak hanya mencerminkan kreativitas, tetapi juga menuntut pemahaman tentang estetika, tipografi, dan makna simbolik (Fitriyani & Widiyanti, 2021).

Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum mendapatkan akses atau pelatihan memadai dalam bidang desain grafis. Padahal, potensi kreativitas siswa sangat besar jika diarahkan dengan baik. Dalam konteks ini, pemanfaatan alat desain yang mudah diakses dan digunakan menjadi solusi strategis. Canva, sebagai platform desain grafis daring yang bersifat user-friendly, memberikan kesempatan bagi siapa pun, termasuk siswa, untuk belajar dan berkreasi dalam bidang desain tanpa harus memiliki latar belakang teknis yang kompleks.

Kegiatan pelatihan desain logo menggunakan Canva ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan praktis. Pelatihan ini diharapkan dapat membekali siswa dengan pengetahuan dasar mengenai desain logo, memperkenalkan mereka pada alat desain digital, serta mendorong mereka untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam bentuk karya visual yang dapat digunakan secara nyata, baik dalam konteks pribadi, sekolah, maupun kegiatan wirausaha di masa depan (Nugroho & Sari, 2022).

METODE

Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan edukatif-partisipatif, yang menggabungkan penyampaian materi secara teoritis dengan praktik langsung secara aktif oleh peserta. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan tatap muka di Pondok Pesantren Darul Khuldi Dusun III Desa Sri Mulya selama satu hari, dengan melibatkan siswa-siswa kelas XI sebagai peserta utama.

Pelaksanaan pengabdian mengikuti tahapan sebagai berikut:

1. Observasi dan Koordinasi Awal

Tim melakukan observasi awal ke lokasi untuk mengidentifikasi kebutuhan, fasilitas, serta kesiapan peserta. Koordinasi dilakukan dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu, tempat, dan peserta pelatihan.

2. Persiapan Materi dan Media Pelatihan

Materi pelatihan disusun berdasarkan prinsip dasar desain grafis dan pemanfaatan platform Canva. Media yang digunakan meliputi modul pelatihan, slide presentasi, laptop, LCD proyektor, dan akses internet.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dibagi ke dalam beberapa sesi:

- a. Sesi pengenalan Canva dan prinsip dasar desain logo.
- b. Sesi demonstrasi pembuatan logo dengan Canva.
- c. Sesi praktik mandiri oleh peserta dengan pendampingan fasilitator.
- d. Sesi presentasi hasil karya peserta dan diskusi bersama.

4. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan secara formatif melalui observasi keaktifan peserta dan hasil desain logo yang dihasilkan. Selain itu, peserta juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan kesan, saran, dan pengalaman selama mengikuti pelatihan.

Metode ini dipilih agar peserta tidak hanya mendapatkan pemahaman konseptual mengenai

desain, tetapi juga mampu mempraktikkannya secara langsung dengan pendekatan kreatif. Dengan melibatkan peserta secara aktif, kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan minat dan keterampilan digital yang berkelanjutan (Yulianti & Prasetyo, 2021).

Materi yang diberikan dalam pelatihan ini meliputi:

1. Pengenalan Canva:

Mengenal antarmuka dan fitur-fitur utama Canva: Langkah awal dalam pelatihan desain menggunakan Canva adalah mengenalkan peserta pada antarmuka (interface) dan fitur-fitur utama dari platform ini. Canva memiliki tampilan yang intuitif dan ramah pengguna, sehingga cocok untuk pemula (Setiawan & Lestari, 2020). Dalam sesi ini, siswa diperlihatkan bagaimana mengakses berbagai menu, memahami fungsi toolbar, serta mengenali berbagai kategori desain yang tersedia. Pemahaman terhadap antarmuka ini penting agar peserta dapat menggunakan Canva dengan lebih percaya diri dan efisien.

Cara membuat akun dan memilih template desain: Untuk mulai menggunakan Canva, peserta terlebih dahulu diajarkan cara membuat akun, baik menggunakan email pribadi maupun akun Google. Setelah berhasil masuk, siswa diperkenalkan pada berbagai template desain yang disediakan oleh Canva. Pemilihan template yang tepat dapat mempercepat proses desain dan membantu siswa memahami struktur visual yang baik. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk mengeksplorasi template sesuai kebutuhan, seperti desain logo, poster, atau kartu nama.

Navigasi alat bantu desain seperti elemen, teks, warna, dan latar belakang: Setelah memahami dasar penggunaan Canva, pelatihan berlanjut dengan pengenalan alat bantu desain yang lebih mendalam (Isnaini et al., 2021). Siswa diajarkan cara menambahkan dan memodifikasi *elemen* grafis seperti ikon, bentuk, dan garis. Selain itu, mereka belajar mengatur *teks* dengan berbagai pilihan font dan gaya, memilih *warna* yang selaras secara estetika, serta menyesuaikan *latar belakang* untuk memperkuat pesan visual dari desain yang dibuat. Penguasaan alat-alat ini memungkinkan siswa menghasilkan karya yang lebih menarik dan profesional.

2. Dasar-Dasar Desain Logo:

Prinsip dasar desain grafis (kesederhanaan, konsistensi, keseimbangan): Prinsip dasar desain grafis merupakan fondasi penting dalam menciptakan karya visual yang efektif dan menarik. Dalam pelatihan ini, siswa diperkenalkan pada tiga prinsip utama: *kesederhanaan*, *konsistensi*, dan *keseimbangan*. Kesederhanaan menekankan pada desain yang tidak berlebihan agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas. Konsistensi berkaitan dengan penggunaan elemen desain yang seragam, seperti warna, font, dan gaya, untuk menciptakan identitas visual yang kuat. Sementara itu, keseimbangan mengacu pada penyusunan elemen desain agar tampak proporsional dan harmonis, baik secara simetris maupun asimetris (Tiawan et al., 2020).

Penggunaan warna dan tipografi dalam desain logo: Warna dan tipografi memiliki peran penting dalam memperkuat identitas sebuah logo. Pemilihan warna harus disesuaikan dengan karakter atau pesan yang ingin disampaikan, karena warna memiliki asosiasi psikologis yang berbeda. Misalnya, biru sering diasosiasikan dengan kepercayaan dan profesionalisme, sementara merah melambangkan semangat dan energi. Selain itu, penggunaan *tipografi* atau gaya huruf juga harus diperhatikan, karena jenis font dapat memengaruhi persepsi terhadap sebuah brand—apakah terlihat

modern, klasik, ramah, atau formal. Siswa diajak bereksperimen dengan kombinasi warna dan font untuk menciptakan desain yang selaras dan komunikatif (Maranto et al., 2022).

Jenis-jenis logo (logotype, simbol, kombinasi, emblem, dll.): Dalam dunia desain grafis, logo dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, masing-masing dengan karakteristik dan fungsinya sendiri. *Logotype* (wordmark) adalah logo yang terdiri dari teks saja, seperti nama perusahaan dengan tipografi khusus. *Simbol* (pictorial mark) menggunakan gambar atau ikon yang merepresentasikan identitas visual. *Logo kombinasi* menggabungkan teks dan simbol dalam satu desain, sedangkan *emblem* menyatukan teks di dalam simbol atau bentuk tertentu, sering digunakan dalam lembaga pendidikan atau organisasi formal. Pemahaman jenis-jenis logo ini membantu siswa menentukan bentuk logo yang paling sesuai dengan tujuan dan konteks desain mereka (Zettira et al., 2022).

3. **Praktik Pembuatan Logo:**

Menentukan konsep dan tujuan logo: Langkah pertama dalam proses desain logo adalah merumuskan konsep dan tujuan yang ingin dicapai. Siswa diajak untuk memahami konteks di balik logo yang akan dibuat, seperti siapa target audiensnya, nilai atau pesan apa yang ingin disampaikan, dan karakteristik visual seperti formal, santai, modern, atau klasik. Dengan konsep yang jelas, desain logo akan memiliki arah yang tepat dan mampu merepresentasikan identitas yang diinginkan secara efektif.

Memilih elemen grafis yang sesuai dengan tema: Setelah konsep ditentukan, siswa mulai memilih elemen grafis yang mendukung tema logo. Elemen tersebut bisa berupa ikon, bentuk geometris, garis, warna, dan tipografi. Pemilihan elemen harus konsisten dengan pesan dan identitas yang ingin disampaikan agar logo terlihat selaras dan komunikatif. Misalnya, untuk tema teknologi, siswa bisa memilih ikon bergaya futuristik dengan warna-warna digital seperti biru atau abu-abu metalik.

Mendesain logo dari awal menggunakan Canva: Pada tahap ini, siswa mulai menerapkan semua pemahaman mereka untuk membuat logo dari awal menggunakan Canva. Mereka memanfaatkan fitur-fitur desain seperti drag-and-drop, pengaturan lapisan, pemilihan font, dan penyesuaian warna. Proses ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka sekaligus belajar menerapkan prinsip-prinsip desain dalam praktik nyata.

Revisi dan penyempurnaan desain berdasarkan feedback: Setelah desain awal selesai, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil karyanya dan menerima masukan dari fasilitator atau teman sekelas. Proses *feedback* ini sangat penting dalam dunia desain karena memberikan sudut pandang lain yang dapat membantu meningkatkan kualitas visual dan pesan yang disampaikan oleh logo. Berdasarkan masukan tersebut, siswa kemudian melakukan revisi dan penyempurnaan desain agar hasil akhirnya lebih matang, profesional, dan sesuai dengan tujuan awal.

4. **Presentasi dan Refleksi:**

Pada tahap akhir pelatihan, setiap peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil desain logo yang telah mereka buat. Presentasi ini bertujuan agar siswa dapat menjelaskan proses kreatif, konsep yang diusung, serta alasan di balik pemilihan elemen desain seperti warna, bentuk, dan tipografi. Penyampaian ini tidak hanya

melatih kemampuan komunikasi visual dan verbal siswa, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri dalam mempertanggungjawabkan karya mereka (Kurniawan, 2020).

Diskusi dan umpan balik dari fasilitator dan rekan: Setelah presentasi, sesi dilanjutkan dengan diskusi terbuka dan pemberian umpan balik dari fasilitator serta sesama peserta. Umpan balik ini bersifat konstruktif dan diarahkan untuk memperkaya perspektif siswa dalam melihat kekuatan dan kelemahan desain mereka. Melalui diskusi ini, siswa belajar pentingnya menerima kritik positif sebagai bagian dari proses pembelajaran dan pengembangan diri di bidang desain grafis (Arsyad, 2019).

Tips lanjutan dan ide pengembangan desain lebih lanjut: Sebagai penutup, fasilitator memberikan tips lanjutan untuk memperdalam keterampilan desain, seperti bagaimana mengeksplorasi tren desain terbaru, membangun portofolio digital, atau mencoba jenis desain lain seperti poster, infografis, dan media sosial. Selain itu, peserta didorong untuk terus mengembangkan desain logo mereka menjadi identitas visual lengkap, misalnya dalam bentuk branding kit. Tujuannya adalah agar siswa tidak berhenti pada hasil pelatihan saja, melainkan termotivasi untuk terus berkreasi dan belajar secara mandiri.

Materi disusun secara bertahap untuk memastikan peserta dapat mengikuti proses belajar dengan nyaman dan mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain logo menggunakan Canva diikuti oleh 25 siswa dari kelas XI di Pondok Pesantren Darul Khuldi Dusun III Desa Sri Mulya. Selama pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, baik dalam sesi teori maupun praktik. Berdasarkan observasi fasilitator, sebagian besar peserta mampu mengikuti materi dengan baik, meskipun dengan latar belakang pengetahuan desain yang beragam.

Pada sesi praktik, peserta diberikan tantangan untuk membuat logo sesuai tema yang mereka pilih, seperti logo untuk produk fiktif, klub sekolah, atau komunitas digital. Hasil desain yang dihasilkan sangat bervariasi dan mencerminkan tingkat kreativitas yang tinggi. Beberapa peserta menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengatur komposisi warna, memilih tipografi, serta menggunakan ikon dan elemen desain secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun tanpa latar belakang formal di bidang desain grafis, siswa mampu menghasilkan karya visual yang menarik dengan panduan dan media yang tepat.

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga berdampak positif pada kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide mereka melalui media digital. Beberapa siswa bahkan menyampaikan ketertarikan untuk mendalami bidang desain grafis lebih lanjut, baik sebagai hobi maupun potensi karier di masa depan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 85% peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka di era digital saat ini. Ini menunjukkan bahwa platform seperti Canva dapat menjadi sarana efektif dalam pembelajaran keterampilan digital yang aplikatif dan menyenangkan.



Gambar 1.Sesi Penyampaian Materi Canva



Gambar 2.Sesi Praktikum Canva



Gambar 3. Hasil Desain Siswa

KESIMPULAN

Pelatihan desain logo menggunakan Canva terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa. Melalui pendekatan edukatif-partisipatif, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman tentang prinsip dasar desain grafis,

tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara langsung dalam pembuatan logo digital yang kreatif dan fungsional.

Antusiasme peserta yang tinggi serta kualitas karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa Canva merupakan platform yang tepat untuk memperkenalkan desain grafis kepada siswa, bahkan bagi mereka yang belum memiliki pengalaman sebelumnya. Pelatihan ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan minat siswa terhadap bidang desain serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengekspresikan ide secara visual.

Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang mendorong sekolah untuk terus mendukung pengembangan keterampilan digital siswa, baik melalui pelatihan lanjutan, ekstrakurikuler, maupun integrasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital dan memiliki bekal keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa kini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan ini disampaikan kepada Pimpinan, Pengurus dan Siswa-Siswi Pondok Pesantren Darul Khuldi Dusun III Desa Sri Mulya yang telah menyelenggarakan Pelatihan desain logo menggunakan Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Fitriyani, R., & Widiyanti, T. (2021). Peningkatan kreativitas siswa dalam mendesain logo menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 2(1), 45–53.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Kurniawan, A. (2020). Penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan desain siswa di SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 115–123.
- Maranto, A. R. K., Kusuma, E. D., Wijaya, H., Kurnia, Y., Oprasto, R. R., & Margita, S. (2022). Pelatihan desain poster dengan Canva. *Abdi Dharma*, 2(2), 115–120. <https://doi.org/10.31253/ad.v2i2.1738>
- Nugroho, A., & Sari, Y. P. (2022). Pemanfaatan platform desain grafis online untuk mendukung pembelajaran kreatif. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(1), 27–34.
- Setiawan, H., & Lestari, D. (2020). Canva sebagai alat bantu pembelajaran desain grafis untuk pemula. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 61–70.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Yulianti, R., & Prasetyo, D. (2021). Pengembangan keterampilan digital siswa melalui pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 98–106.
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas desain promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99–105. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>