



Pelatihan Membuat Logo Menggunakan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa MI Mathla'ul Anwar

Anggit Prastika Setiany¹, Dede Ahmad Solihin², Dian Noviyanto³, Dwi Chandra Maulana⁴, Fandy Hidayat⁵, Indah Rizki Sahara Harahap⁶, Muhamad Mirza⁷, Muhammad Qifli Hidayatullah⁸, Rivant Dwi Seftavianto⁹, Widya Indrianingsih¹⁰, Sofyan Mufti Prasetyo¹¹

Universitas Pamulang

E-mail: anggitprastika1503@gmail.com¹, dasolihin45@gmail.com², noviyanto0925@gmail.com³, dwichandra.studenttkj@gmail.com⁴, fandyhidayat01@gmail.com⁵, indah@gmail.com⁶, mirzamuhamad92@gmail.com⁷, qifli2010@gmail.com⁸, rivantofficial@gmail.com⁹, widyaindri433@gmail.com¹⁰, dosen01809@unpam.ac.id¹¹

Kata kunci:	Abstrak
Sosialisasi, <i>Canva</i> , <i>Pengabdian Kepada Masyarakat</i>	Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan yang mencakup upaya-upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia antara lain dalam hal perluasan wawasan, pengetahuan maupun peningkatan keterampilan yang dilakukan oleh aktifitas Akademika sebagai perwujudan dharma bakti serta wujud kepedulian untuk berperan aktif meningkatkan kesejahteraan dan memberdayakan masyarakat luas terlebih bagi masyarakat ekonomi lemah. Kurangnya pemahaman masyarakat tentang cara membuat logo pada aplikasi canva android bisa dilakukan di rumah, apabila masyarakat mendapatkan pengetahuan tentang cara-cara membuat logo dan desain lainnya, di harapkan terus kembangkan dengan berkarya membuat logo yang lebih dinamis, seperti logo maulid nabi, tahun baru islam, natal ataupun imlek. Dengan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini di harapkan memberikan solusi pemahaman tentang cara atau teknik-teknik pembuatan logo dari canva yang baik, sehingga masyarakat dapat mencoba atau memulai bekerja dari mendesain logo kepada costumer yang ingin membuat logo dengan praktis dan mudah. Target luaran yang ingin dicapai dalam kegiatan Pengabdian Kepana Masyarakat ini adalah bias dipublikasikan dalam jurnal nasional, selain itu harapan utamanya adalah menambah wawasan bagi masyarakat agar lebih berkemampuan dalam bidang Teknik Informatika. Rencana kegiatan yang akan di lakukan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyaakat ini adalah melakukan sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat secara langsung, dan juga langsung memberikan praktek di tempat tentang pengistalan aplikasi canva serta membuat logo canva.

Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari saat ini manusia tidak pernah terlepas gadget atau smartphone. Namun tidak semua manusia memahami tentang bagaimana menginstal aplikasi atau membuat desain dengan gratis dan mudah dipahami. Untuk itu dibutuhkan pemahaman atau pengetahuan tentang bagaimana melakukan penginstalan dan membuat desain gratis dan mudah dipahami.

Contoh sederhana pembuatan banner sebagai media pemasaran seperti iklan, promosi serta keperluan lainnya sehingga dapat menarik perhatian lebih banyak orang ketika melihatnya. Canva adalah aplikasi desain grafis menjembatani pengguna untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Dalam keadaan saat ini terlebih masyarakat punya yang namanya gadget atau smartphone, masyarakat bagi yang mau berbisnis dibidang desain bisa untuk belajar menggunakan aplikasi canva karena gratis dan mudah dipahami untuk semua kalangan masyarakat yang masih awam atau pemula.

Tujuan dibangunnya suatu aplikasi canva adalah untuk membuat pengguna mudah digunakan serta gratis dengan ratusan macam macam desain yang menarik untuk masyarakat buat ataupun untuk berbisnis dibidang desain.

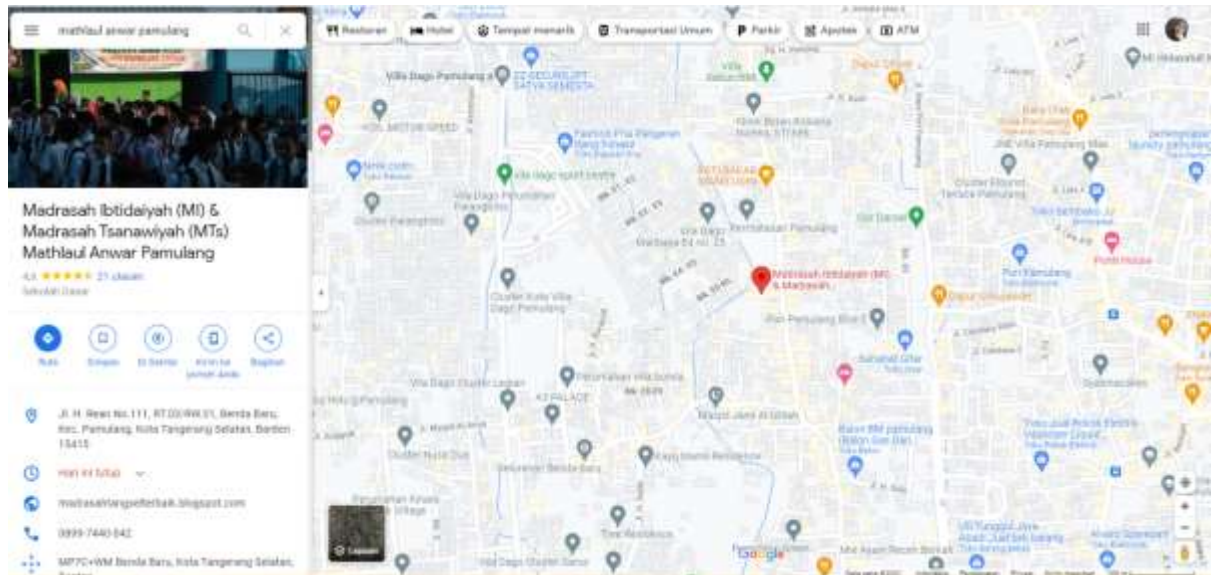
Sebagai kata kerja desain memiliki arti “proses untuk membuat atau menciptakan obyek baru”, sedangkan sebagai kata benda desain digunakan untuk menyambut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk onyek nyata. Desain adalah rancangan dari suatu produk atau benda yang akan dibuat. Desain dapat berupa sketsa gambar atau model. Desain digunakan untuk merancang banyak hal mulai dari perabotan, rumah, karya seni, pakaian hingga jalan raya. Desain yang baik adalah Desain yang sesedikit mungkin.

Sedikit, tetapi lebih baik – karena berkonsentrasi pada aspek-aspek penting, dan produk yang tidak dibebani dengan hal relevan. Kembali ke kemurnian, kembali ke kesederhanaan.

Tujuan kegiatan PKM ini adalah:

1. Menambahkan pengetahuan masyarakat di Jl. H. Rean No.111 Benda Baru, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. 15415, tentang cara instalasi aplikasi dan membuat desain logo pada aplikasi canva.
2. Masyarakat MI-MTS Mathla’ul Anwar dapat mengetahui fungsi dari aplikasi canva.
3. Masyarakat di Jl. H. Rean No.111 Benda Baru, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. 15415 dapat mengetahui manfaat yang didapat dari ilmu dan pengetahuan aplikasi canva.

Dengan dilaksanakannya Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini masyarakat di Jl. H. Rean No.111 Benda Baru, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. 15415 dapat mengetahui cara penggunaan aplikasi canva membuat desain logo yang baik dan benar, sehingga masyarakat mampu apabila ingin membuka jasa usaha membuat berbagai desain, selain itu manfaat lain yang ingin di terima adalah meminimalisir keuangan dan waktu untuk pengerjaan dalam membuat desain.



Gambar 1. Peta Lokasi Objek PkM MI Mathlaul Anwar Pamulang

Metode Pelaksanaan

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini metode yang di gunakan adalah dengan menggunakan pendekatan kepada masyarakat secara langsung. Pendekatan dilakukan pada saat melakukan sosialisasi dan pengenalan tentang pembuatan desain logo menggunakan aplikasi canva, selain sosialisasi saat melaksanakan PKM juga melakukan praktik membuat desain logo.

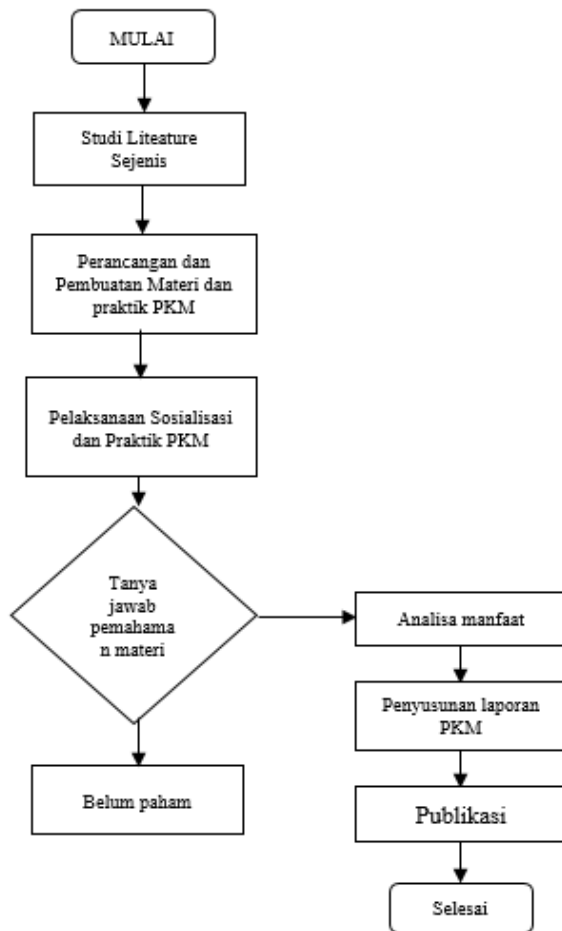
Dalam Melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, tahapan- tahapannya diperlihatkan pada diagram alir pada gambar 1 berikut.

Tahap pertama kegiatan PKM ini adalah dimulai dengan melakukan perencanaan

Yaitu :

1. Mengecek lokasi dan berkoordinasi dengan kepala sekolah MI-MTS Mathla'ul Anwar di Jl. H. Rean No.111 Benda Baru, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. 15415, Zakaria S.Sos., M.M. - Komarudin S. Th.I.
2. Menyiapkan materi untuk sosialisai dan alat untuk di lakukan praktek saat pelaksanaan PKM.
3. Melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan melakukan sosialisasi tentang penggunaan aplikasi canva.
4. Melakukan diskusi tentang materi membuat desain logo pada aplikasi canva kepada masyarakat, untuk mengetahui pemahaman yang di terima oleh masyarakat.
5. Apabila ada masyarakat yang belum paham maka akan di berikan penjelasan sampai paham dan di berikan praktek pelatihan kembali.
6. Apabika sudah paham maka akan di mintakan pendapat atau manfaat yang di terima masyarakat.
7. setelah selesai melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat maka tahapan berikutnya adalah pembuatan laporan akhir.

8. Setelah laporan akhir selesai maka laporan Pengabdian Masyarakat ini akan di publish agar dapat bermanfaat bagi yang membaca.



Gambar 2. *Flowchart* Kegiatan PkM

Sasaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah masyarakat di Jl. H. Rean No.111 Benda Baru, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. 15415. Kegiatan dilaksanakan MI-MTS Mathla'ul Anwar yang terletak di dalam lingkungan PD. Benda baru. Dengan instruktur dan narasumber adalah Dosen dan dibantu Mahasiswa Program Studi Teknik informatika Universitas Pamulang, Jl. H. Rean No.111 Benda Baru, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. 15415 pada tanggal 23 oktober 2021.



Gambar 3. Foto tempat pelaksanaan PKM

Beberapa peralatan yang di butuhkan dalam melakukan pelatihan membuat desain logo canva berikut :

- Smartphone android/ios
- Internet
- Aplikasi canva

Di dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pendekatan secara langsung kepada masyarakat. Pendekatan ini dilaksanakan saat sedang dilakukan sosialisasi dan praktik teknik instalasi listrik kepada masyarakat. Adapun metode yang

digunakan adalah :

1. Sosialisasi dan Diskusi
2. Demonstrasi
3. Pelatihan

Hasil dan Pembahasan

Hasil yang didapat dari pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah masyarakat menjadi paham tentang pembuatan desain logo pada aplikasi canva, sehingga apabila masyarakat ingin menggeluti didunia per-desainan, bisa belajar sedini mungkin menggunakan aplikasi canva android di rumah. Gambar di bawah antusias warga saat mengikuti pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.



Gambar 4. Sesi penyampaian materi

Dari Gambar 3 di atas tampak bahwa warga masyarakat sangat antusias dengan kegiatan PKM ini, karena kegiatan ini dapat menambahkan wawasan masyarakat tentang pembuatan desain logo pada aplikasi canva.



Gambar 5. Sesi pelatihan *Canva*

Dalam gambar 5 di atas tampak salah satu mahasiswa membantu mempraktekkan cara membuat desain logo pada aplikasi canva. Praktek pembuatan logo tersebut dilakukan agar masyarakat lebih dapat memahami tentang materi yang di sampaikan oleh dosen atau mahasiswa yang sedang melakukan sosialisasi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan PKM yang telah dilaksanakan pada hasil di atas, masyarakat sangat mendukung dan menyambut baik kegiatan ini, dengan dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, warga menjadi bertambah wawasannya tentang ilmu desain. Tampak pada gambar 5 di bawah ini team Dosen , Mahasiswa dan warga masyarakat berfoto bersama menandakan kegiatan PKM sudah selesai di laksanakan.



Gambar 6. Foto bersama

Kesimpulan

Ingin mengenali aplikasi yang gratis dan mudah untuk dilakukan agar masyarakat dapat membuat dan belajar seperti membuat desain logo. Masyarakat dapat mendesain sebuah desain grafis, yang sangat cocok untuk digunakan oleh para pemula. Terdapat berbagai macam fitur yang sangat membantu dalam merancang desain konten yang masyarakat inginkan bahkan dalam bidang pendidikan.

Setelah di lakukan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Jl. H. Rean No.111 Benda Baru, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. 15415 Masyarakat menjadi lebih paham tentang membuat desain logo pada aplikasi canva, resiko-resiko. Masyarakat juga menyambut baik tentang kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, hal ini terlihat saat antusias warga saat mengikuti kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- Aji, W., & D.P.B.S. (2020). Aplikasi canva sebagai media. *Jurnal metafora*, VI (2).
- Doe, J. (2006). *Sistem Informasi dan Komunikasi*. (M. Harianto, Trans.) Jakarta: Gramedia.
- Hasan, A. (2000). *Kesantunan dalam berbahasa*. Malang: Kertas jaya.
- Subekti, A., & Kurniati, L. (2020). Pelatihan Pembelajaran Daring Menarik Selama Pandemi Covid-19 dengan Teknologi Pembelajaran Sederhana. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 585-595.
- Canva.(n.d).canva untuk pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/. Diakses pada Desember 12, 2021.