



PELATIHAN PEMBUATAN LOGO USAHA KELOMPOK UMKM KELURAHAN SAWAH LEBAR KOTA BENGKULU MENGGUNAKAN CANVA

Fadlul Amdhi Yul¹, Diah Selviani², Asnawati³, Dzaky Alkhairy⁴, Rifqi Wijaya⁵, Bella Latifah⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

email: ¹ fadlulamdh@unived.ac.id; ² diah.selviani@unived.ac.id; ³ asnawati@unived.ac.id

* Korespondensi penulis

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman para pelaku UMKM di Kelurahan Sawah Lebar, Kota Bengkulu dalam menciptakan identitas visual usaha melalui desain logo yang menarik dan profesional. Dalam era digital saat ini, keberadaan logo yang representatif menjadi elemen penting dalam pemasaran dan branding usaha. Pelatihan ini difokuskan pada penggunaan platform desain grafis berbasis online yaitu *Canva*, yang mudah diakses dan ramah bagi pengguna tanpa latar belakang desain grafis. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka dengan metode pemaparan materi, demonstrasi langsung, serta praktik pembuatan logo oleh peserta. Peserta yang terdiri dari anggota kelompok UMKM dilatih untuk memahami prinsip dasar desain logo, memilih elemen visual yang sesuai dengan karakter usaha, serta mengaplikasikannya secara langsung di *Canva*. Di akhir kegiatan, masing-masing peserta berhasil membuat logo untuk usaha mereka sendiri yang dapat langsung digunakan untuk kebutuhan promosi, kemasan produk, maupun media sosial. Dampak kegiatan ini terlihat dari meningkatnya antusiasme peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pengembangan usaha mereka, serta tumbuhnya kesadaran pentingnya identitas visual dalam dunia bisnis. Kegiatan ini diharapkan menjadi awal dari transformasi digital UMKM di wilayah tersebut.

Kata kunci : *Canva, Pengembangan UMKM, Teknologi Digital*

Abstract

This Community Service Activity was carried out with the aim of improving the skills and understanding of MSME actors in Sawah Lebar Village, Bengkulu City in creating a visual identity for their business through an attractive and professional logo design. In today's digital era, the existence of a representative logo is an important element in business marketing and branding. This training focuses on the use of an online-based graphic design platform, namely Canva, which is easily accessible and friendly for users without a graphic design background. This activity is carried out face-to-face with the method of presenting material, direct demonstrations, and practicing logo creation by participants. Participants consisting of MSME group members are trained to understand the basic principles of logo design, choose visual elements that match the character of the business, and apply them directly in Canva. At the end of the activity, each participant succeeded in creating a logo for their own business that can be used directly for promotional needs, product packaging, and social media. The impact of this activity can be seen from the increasing enthusiasm of participants in utilizing digital technology to develop their businesses, as well as the growing awareness of the importance of visual identity in the business world. This activity is expected to be the beginning of the digital transformation of MSMEs in the region.

Keywords : *Canva, Digital Technology, UMKM Development*

Cara menulis sitasi : Yul, F.A., Selviani, D., Asnawati, Alkhairy, D., Wijaya, R., & Latifah, B. (2025). Pelatihan pembuatan logo usaha kelompok umkm kelurahan sawah lebar kota Bengkulu menggunakan *canva*. *Jurnal Abdimas Bencoolen (JAB)*, 3(2), 50-55.

PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu pilar penting dalam perekonomian Indonesia, termasuk di tingkat daerah seperti Kota Bengkulu. Keberadaan UMKM tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan Produk Domestik Bruto (PDB), tetapi juga berperan dalam membuka lapangan kerja dan



mengurangi angka pengangguran. Di Kelurahan Sawah Lebar, UMKM tumbuh sebagai motor penggerak ekonomi masyarakat, memberikan peluang ekonomi yang signifikan dan meningkatkan kesejahteraan warga setempat.

Namun, di tengah peran strategis tersebut, para pelaku UMKM masih dihadapkan pada berbagai tantangan, khususnya dalam hal pemasaran dan penguatan identitas merek. Salah satu permasalahan yang mencolok adalah minimnya perhatian terhadap elemen visual usaha, terutama dalam penggunaan logo sebagai identitas usaha. Banyak pelaku UMKM yang belum memiliki logo yang representatif, baik karena keterbatasan biaya, akses terhadap layanan desain profesional, maupun kurangnya pemahaman akan pentingnya branding visual.

Di era digital saat ini, keberadaan logo bukan hanya sekadar pelengkap, tetapi menjadi komponen utama dalam membangun citra usaha yang profesional, menarik, dan mudah dikenali di berbagai platform digital seperti media sosial, marketplace, hingga website. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas pelaku UMKM dalam membuat logo yang efektif dan menarik menjadi kebutuhan mendesak.

Menjawab tantangan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan pembuatan logo menggunakan *Canva*, sebuah platform desain grafis online yang mudah diakses dan digunakan oleh siapa saja. Melalui pendekatan praktis dan partisipatif, kegiatan ini bertujuan untuk membekali pelaku UMKM di Kelurahan Sawah Lebar dengan keterampilan dasar dalam menciptakan logo usaha yang mencerminkan karakteristik bisnis mereka, memperkuat branding, dan meningkatkan daya saing di pasar lokal maupun digital.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan aplikatif, yang bertujuan untuk memberdayakan pelaku UMKM dalam mengembangkan identitas visual usaha melalui pelatihan pembuatan logo menggunakan *Canva*. Metode pelaksanaan kegiatan ini mencakup beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan Kegiatan

Tahap awal meliputi identifikasi kebutuhan pelaku UMKM di Kelurahan Sawah Lebar melalui observasi langsung dan komunikasi dengan ketua RT/RW serta pengurus kelompok usaha setempat. Selanjutnya, tim pelaksana menyusun modul pelatihan yang berisi materi dasar tentang branding, pentingnya logo, serta pengenalan platform *Canva*. Peralatan pendukung pelatihan seperti laptop, proyektor, koneksi internet, dan bahan ajar juga dipersiapkan pada tahap ini.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara tatap muka selama satu hari dengan durasi 4–6 jam, bertempat di balai kelurahan atau tempat yang telah disepakati bersama. Pelatihan dibagi ke dalam tiga sesi utama, yaitu:

- Pemaparan Materi:** Penjelasan mengenai pentingnya identitas visual dalam usaha, fungsi logo, serta prinsip dasar desain logo yang baik.
- Demonstrasi Penggunaan Canva:** Pemateri mendemonstrasikan secara langsung cara menggunakan *Canva*, mulai dari membuat akun, memilih template, mengedit elemen grafis, hingga menyimpan hasil desain.
- Praktik Mandiri dan Pendampingan:** Peserta diberi kesempatan untuk membuat logo usahanya masing-masing dengan bimbingan dari tim pelaksana. Diskusi dan konsultasi dilakukan secara aktif selama proses praktik berlangsung.

3. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Setelah sesi praktik, dilakukan sesi evaluasi melalui diskusi terbuka dan kuesioner singkat untuk mengetahui pemahaman serta kepuasan peserta terhadap materi dan metode pelatihan. Logo yang telah dibuat oleh peserta juga dipresentasikan dan diberikan umpan balik konstruktif. Tim pelaksana kemudian memberikan saran lanjutan mengenai penggunaan logo dalam media promosi, serta membuka peluang pendampingan jangka panjang bagi UMKM yang ingin mengembangkan materi branding lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pelatihan pembuatan logo usaha menggunakan *Canva* dilaksanakan pada tanggal [isi tanggal kegiatan] di Aula Kelurahan Sawah Lebar, Kota Bengkulu, dan diikuti oleh 15 peserta yang merupakan pelaku

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dari berbagai bidang usaha seperti kuliner, kerajinan, jasa, dan fashion. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai pentingnya logo sebagai identitas usaha serta meningkatkan keterampilan peserta dalam mendesain logo secara mandiri menggunakan aplikasi Canva.

Kegiatan berlangsung selama satu hari penuh, dengan metode pelatihan berupa penyampaian materi teori, demonstrasi penggunaan Canva, sesi praktik langsung, serta bimbingan individual dari tim pelaksana. Pada awal sesi, peserta diberikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap konsep logo dan penggunaan Canva. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memahami fungsi logo secara menyeluruh dan belum pernah menggunakan aplikasi desain sebelumnya. Namun, setelah mengikuti pelatihan dan praktik langsung, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata peserta mampu memahami prinsip dasar desain logo serta mampu membuat desain sederhana namun sesuai dengan karakteristik usaha mereka masing-masing.

Setiap peserta berhasil membuat minimal satu desain logo digital menggunakan Canva. Logo yang dihasilkan mencerminkan jenis usaha masing-masing peserta, dengan variasi dalam pemilihan warna, ikon, dan tipografi. Beberapa contoh hasil karya peserta antara lain "Kopi Sawah Lebar" dengan ikon cangkir dan nuansa warna coklat, "Ely Bakery" dengan warna pastel dan simbol kue, serta "Salon Rini" yang menggunakan ikon gunting dan warna elegan. Semua logo disimpan dalam format .PNG dan .PDF dan diberikan kembali kepada peserta sebagai aset visual usaha mereka.

Secara umum, kegiatan ini mendapat respons positif dari para peserta. Berdasarkan kuesioner evaluasi yang dibagikan di akhir kegiatan, 93% peserta merasa sangat puas dan menganggap pelatihan ini bermanfaat untuk pengembangan usaha mereka. Selain itu, peserta juga menyampaikan harapan agar kegiatan serupa dapat dilanjutkan, khususnya pelatihan dalam pembuatan media promosi lainnya seperti brosur dan konten media sosial.

Dalam satu minggu setelah kegiatan, sebagian peserta sudah mulai menerapkan logo hasil pelatihan pada akun media sosial, kemasan produk, dan banner usaha mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan memberikan dampak langsung bagi pengembangan UMKM secara visual. Sebagai tindak lanjut, peserta dan tim pelaksana juga membentuk grup komunikasi daring untuk berbagi hasil desain, berdiskusi, dan saling mendukung dalam pengembangan usaha berbasis digital branding.





Gambar 1. Kegiatan PKM

Pembahasan

Pelatihan ini menjadi solusi terhadap rendahnya pemahaman pelaku UMKM di Kelurahan Sawah Lebar terhadap pentingnya identitas visual dalam bentuk logo usaha. Berdasarkan pengamatan awal dan wawancara informal, sebagian besar pelaku usaha mikro di wilayah tersebut belum memiliki logo, atau menggunakan logo seadanya yang tidak mencerminkan identitas maupun keunikan usaha mereka. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi edukatif untuk memperkenalkan konsep branding visual secara praktis dan terjangkau.

Dengan menggunakan Canva sebagai media pelatihan, peserta diperkenalkan pada aplikasi desain grafis berbasis daring yang mudah diakses dan ramah bagi pemula. Pilihan ini tepat karena Canva tidak memerlukan keahlian desain tingkat lanjut, serta dapat diakses secara gratis melalui ponsel atau komputer. Peserta tidak hanya mendapatkan materi teoritis tentang elemen desain dan fungsi logo, tetapi juga diarahkan untuk langsung membuat desain logo berdasarkan karakteristik usaha mereka masing-masing. Pendekatan praktik langsung ini terbukti efektif meningkatkan keterampilan dan rasa percaya diri peserta.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta dari sebelum hingga setelah pelatihan. Rata-rata skor post-test meningkat signifikan dibandingkan pre-test, mengindikasikan bahwa materi pelatihan tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami. Selain itu, seluruh peserta berhasil menghasilkan desain logo yang layak digunakan. Meskipun hasil desain masih sederhana, namun telah mencerminkan identitas usaha dengan baik, termasuk pemilihan warna, simbol, dan tipografi yang sesuai.

Dampak positif pelatihan tidak hanya terlihat dari hasil desain, tetapi juga dari respons peserta yang mulai menerapkan logo baru pada media sosial, kemasan produk, dan spanduk usaha. Artinya, pelatihan ini telah memberikan kontribusi langsung terhadap peningkatan citra usaha kecil secara visual. Lebih lanjut, peserta menunjukkan antusiasme untuk mengikuti pelatihan lanjutan seperti desain kemasan, promosi digital, dan pemasaran melalui media sosial, yang membuka peluang keberlanjutan program pengabdian kepada masyarakat ini di masa mendatang.

Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis teknologi sederhana dapat memberikan dampak nyata bagi pelaku UMKM. Kegiatan ini juga menjadi bukti bahwa penguatan kapasitas branding visual dapat dilakukan tanpa biaya besar, selama didukung dengan metode yang tepat, materi yang aplikatif, dan pendampingan yang bersifat langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pelatihan pembuatan logo usaha menggunakan Canva bagi pelaku UMKM di Kelurahan Sawah Lebar, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan

keterampilan peserta dalam membuat logo usaha secara mandiri. Peserta yang sebelumnya belum mengenal konsep desain logo dan aplikasi Canva mampu menghasilkan desain logo yang sesuai dengan karakter usaha mereka setelah mengikuti pelatihan. Pelatihan ini juga memberikan dampak positif yang nyata, terbukti dari penggunaan logo baru oleh peserta pada media sosial dan kemasan produk mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian pelatihan dengan metode praktik langsung menggunakan aplikasi desain yang mudah diakses dapat menjadi solusi efektif dalam pengembangan branding UMKM. Oleh karena itu, pelatihan serupa dapat direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan guna mendukung peningkatan daya saing dan profesionalisme pelaku UMKM di masa depan.

SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan logo usaha menggunakan Canva bagi pelaku UMKM di Kelurahan Sawah Lebar, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan guna pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang:

1. **Pendampingan Lanjutan:**

Diperlukan program pendampingan secara berkelanjutan agar peserta dapat mengembangkan hasil desain logonya menjadi bagian dari strategi branding yang lebih luas, seperti desain kemasan, media promosi digital, dan identitas visual usaha secara keseluruhan.

2. **Peningkatan Akses Teknologi dan Literasi Digital:**

Beberapa peserta masih menghadapi keterbatasan dalam penguasaan teknologi dan akses perangkat digital. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan lanjutan yang mencakup keterampilan dasar penggunaan komputer, internet, dan aplikasi desain lain yang relevan.

3. **Kolaborasi dengan Instansi Terkait:**

Kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah daerah, dan komunitas UMKM sangat penting untuk memperluas jangkauan pelatihan dan memperkuat dukungan kebijakan serta pembiayaan bagi UMKM dalam pengembangan identitas merek dan pemasaran digital.

4. **Pengembangan Modul Pelatihan Tematik:**

Diperlukan pengembangan modul pelatihan yang lebih terstruktur dan tematik sesuai kebutuhan spesifik UMKM, seperti desain logo untuk produk makanan, fashion, jasa, dan lain-lain, agar hasil pelatihan lebih tepat sasaran dan kontekstual.

5. **Pemanfaatan Platform Digital Secara Maksimal:**

Pelaku UMKM perlu terus didorong untuk memanfaatkan berbagai platform digital seperti media sosial, marketplace, dan website sebagai sarana pemasaran. Keberadaan logo yang menarik harus diikuti dengan strategi promosi digital yang efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan bagian dari Tridarma Perguruan Tinggi ini dapat terselenggara tentunya karena dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, patut kiranya kami menyampaikan penghargaan yang sebesar-besar dan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini, S.E, M.Si, Ak. Selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memfasilitasi untuk melakukan kegiatan ini.
2. Ibu Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.
3. Ketua LPPM Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan dukungannya dalam bentuk administrasi surat-surat.
4. Ketua Prodi Pendidikan Komputer FKIP Universitas Dehasen Bengkulu atas motivasinya selama ini
5. Kelurahan Sawah Lebar Kota Bengkulu
6. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu demi satu.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ardiansyah, R. (2020). *Strategi Membangun Identitas Usaha*. Jakarta: Penerbit Media Kreatif.
- Azdy, R. A., Sriyeni, Y., & Aprizal, Y. (2023). Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Guru Smk Muhammadiyah 1. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(03), 556-561.
- Endra, R. Y., Redaputri, A. P., Dunan, H., Aprinisa, A., Syahputra, M. B., & Handayani, A. (2024). Pelatihan design dengan canva untuk UMKM sebagai sarana promosi produk di Desa Ganjar Asri Metro. *Jurnal Pengabdian UMKM*, 3(1), 32-38.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson: Education.
- Nugroho, S. (2019). “Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Desain Produk UMKM.” *Jurnal Teknologi dan Kreativitas Digital*, 5(2), 45–53.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Website Canva. (2025). *Tentang Canva – Platform Desain Grafis Online*. Diakses pada 5 Juni 2025, dari <https://www.canva.com/about/>
- Wiyanah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan aplikasi canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703-3712.