

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MENDESAIN LOGO DENGAN CORELDRAW DI SMK NEGERI 1 BANJAR

Elly Herliyani¹, I Gusti Made Budiarta², Ketut Nala Hari Wardana³, Ni Nyoman Sri Witari⁴, Langen Bronto Sutrisno⁵,

^{1,3}Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual, ^{2,5}Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni dan Desain, FBS UNDIKSHA
Email: elly.herliyani@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This training and mentoring program aims to improve the skills of teachers and students at SMK Negeri 1 Banjar in designing logos using CorelDRAW. The training and mentoring program was conducted in three offline sessions using demonstration methods in the computer lab. The training and mentoring program involved 15 participants, consisting of three teachers and 12 students. The program resulted in a logo created by the participants, with good results.

Keywords: CorelDRAW, logo, SMK Negeri 1 Banjar, Undiksha

ABSTRAK

Pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dan siswa SMK Negeri 1 Banjar dalam mendesain logo dengan CorelDRAW. Pelatihan dan pendampingan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan secara luring dengan metode demonstrasi di lab komputer. Peserta pelatihan dan pendampingan berjumlah 15 orang peserta, yang terdiri dari 3 orang guru dan 12 orang siswa. Hasil dari program ini berupa logo yang dibuat oleh peserta dengan hasil baik.

Kata kunci: CorelDRAW, logo, SMK Negeri 1 Banjar, Undiksha

PENDAHULUAN

Logo berfungsi menyampaikan identitas merek melalui elemen estetika yang bisa membuat kesan pertama dalam menentukan interaksi konsumen. Logo merupakan bagian penting dalam studi identitas visual dan *branding* karena sebagai representasi identitas yang bisa diingat oleh masyarakat (Sutrisno Sutrisno, 2022).

Desain logo menggunakan prinsip desain, teori visual, dan psikologi persepsi, seperti pemilihan bentuk, tipografi, dan warna dapat membuat logo yang efektif mempengaruhi konsumen dalam menafsirkan dan mengingat logo (Bettaieb & Alsobahi, 2022). Logo dengan pendekatan semiotik menunjukkan bahwa makna denotatif dan konotatif dalam logo dapat merefleksikan sejarah, nilai, dan aspirasi suatu organisasi (Rohmani et al., 2025). Logo dengan elemen visual yang konsisten dan tepat sasaran adanya dinamika estetika modern yang

beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan media digital (Jian et al., 2025; Tian & Song, 2024).

Era digital saat ini semakin mengevolusi desain logo, dengan dinamika visual, warna, dan respon pasar semakin dinamis yang membuat lebih kreatif dalam merancang logo sehingga mampu memberikan kesan segar namun tetap mempertahankan konsisten identitas. Nama dan logo yang selaras dengan visualnya sangat berpengaruh terhadap penerimaan emosional dan minat terhadap brand di masyarakat (Ögel, 2022; Torbarina et al., 2021).

Logo bukan sekedar simbol, tetapi merupakan alat yang menggabungkan aspek estetika, budaya, dan psikologi untuk membangun komunikasi yang efektif antara brand dan masyarakat (Khursandova & Madiyeva, 2024; Kwarteng-Amaniampong et al., 2025; Vivi Varlina & Chintya Maulini, 2024).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenis pendidikan formal pada jenjang

pendidikan menengah di Indonesia, yang bertujuan mempersiapkan lulusannya dengan kompetensi yang siap di dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan memainkan peran penting dalam mengajarkan keterampilan membuat logo kepada siswanya, terutama bagi jurusan seperti Desain Komunikasi Visual, Multimedia, atau Desain Grafis. Hal ini disebabkan karena SMK memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar termasuk *software* desain salah satunya adalah CorelDRAW yang digunakan untuk membuat logo. Persiapan karir di bidang desain dengan pengetahuan dan keterampilan membuat logo yang diperoleh di SMK, lulusan dapat mempersiapkan diri untuk berkarir sebagai desainer grafis, desainer komunikasi visual, atau profesi terkait di industri kreatif, baik bekerja di perusahaan atau menjadi *freelancer*.

Tim pengusul Pengabdian kepada Masyarakat Penerapan Iptek mencoba untuk menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual ke SMK Negeri 1 Banjar. Ketua pengusul dengan membawa Surat Observasi dari Universitas Pendidikan Ganesha berkunjung ke SMKN 1 Banjar pada tanggal 24 Februari 2025. Maksud kedatangan adalah menyampaikan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan menanyakan pelatihan apakah yang diperlukan untuk dipelajari oleh Guru dan siswa. Pihak sekolah mengutarakan bahwa memerlukan pelatihan dan pendampingan mendesain logo dengan CorelDRAW.

Berdasarkan pemikiran dan analisis situasi yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan, yaitu: Bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan mengoperasikan *tools* dan mendesain logo dengan CorelDRAW bagi Guru dan Siswa di SMK Negeri 1 Banjar?

METODE

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan pelatihan dan pendampingan menggunakan metode pelatihan dan metode demonstrasi.

Metode demonstrasi (Hamdani, 2011) merupakan salah satu metode pembelajaran

yang menekankan pada pencapaian keterampilan dan performansi siswa.

Pelatih dalam memberikan materi dan praktek dengan cara mempertunjukkan sebuah proses pembelajaran dengan penjelasan verbal sambil mengoperasikan sebuah *mouse* yang terhubung dengan laptop sebagai peralatan barang atau benda. Pelatih dalam berdemonstrasi mempertunjukkan sambil menjelaskan tentang suatu yang didemonstrasikan, yaitu *tools* dari *software* CorelDRAW. Pertunjukkan dari demonstrasi menggunakan LCD agar bisa dilihat oleh peserta, terdiri dari 3 (tiga) guru dan 12 (duabelas) siswa di SMK Negeri 1 Banjar dengan penyesuaian pembelajaran luring ke lokasi sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMK Negeri 1 Banjar beralamat di Dusun Asah, Desa Gobleg Banjar Buleleng Bali. Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, web beralamat di <https://smknegeri1banjar.sch.id/>. SMK Negeri 1 Banjar dengan kompetensi keahlian, yaitu: perhotelan, tata boga/kuliner, multimedia/DKV, agribisnis pengolahan, hasil pertanian, agribisnis tanaman, pangan, dan hortikultura.

CorelDRAW merupakan perangkat lunak desain grafis untuk membuat berbagai konten visual industri kreatif seperti membuat desain logo (Fikri et al., 2024; Muhammad Sabri & Titin Setiawati, 2023; Putri & Yuniar, 2022).

Salah satu desain yang bisa dihasilkan oleh CorelDRAW adalah mendesain logo. Logo merupakan salah satu elemen utama dalam penciptaan identitas visual untuk membangun sebuah identitas merek. Logo dalam perusahaan dapat diibaratkan sebagai wajah dari perusahaan (Da'on & Hendri, 2023). Logo pada dasarnya menggambarkan visi dan misi serta budaya dari sebuah perusahaan (Desrianti et al., 2022).

Tabel 1. Peserta Pelatihan dan Pendampingan PkM Penerapan Iptek 2025.

No.	Nama Lengkap	Keterangan
1.	I Putu Suarbawa, S.Pd., M.Ds., M.Pd.	Kepala Sekolah
2.	Gede Doniharta Sagita, S.Pd., Gr.	Kaprodi Desain Komunikasi Visual
3.	Kadek Agus Ariawan, S.Kom.	Guru
4.	Gede Kresna Gautama	Siswa
5.	I Gede Puja Wahyu Astawa	Siswa
6.	I Gusti Putu Andika Mahendra	Siswa
7.	I Komang Lagav Sendata	Siswa
8.	Kadek Arta Kusuma	Siswa
9.	Kadek Sila Wahyu Wangganata	Siswa
10.	Komang Ferry Aditya Saputra	Siswa
11.	Komang Govinda Destalyanda	Siswa
12.	Made Jiwa Kawiarsa	Siswa
13.	Prabhu Pradipta Wiguna Linden	Siswa
14.	Putu Ariasa	Siswa
15.	Putu Radita Eka Pratama	Siswa

Berjumlah 15 orang.

Kegiatan yang awalnya akan berlangsung tanggal 28 s.d 29 Juli 2025, tetapi pada saat pertemuan ketiga diundur ke tanggal 4 Agustus 2025, karena ruangan lab komputer di SMK Negeri 1 Banjar digunakan untuk Asesmen Nasional.

Pertemuan pertama dimulai dengan menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan doa bersama agar acara berjalan lancar. Ketua pelaksana menyampaikan laporan siapa saja yang menjadi anggota dari tim pelaksana, tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Penerapan Iptek.



Gambar 1. Laporan dari Ketua Pelaksana di Hari Pertama.

Acara dibuka oleh Kepala SMKN 1 Banjar, Bapak I Putu Suarbawa, S.Pd., M.Ds., M.Pd.



Gambar 2. Acara Pembukaan di Hari Pertama. Acara sudah dibuka dan dilanjutkan oleh ketua pelaksana, Ibu Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. memberikan materi dan mendemonstrasikan *tools* CorelDRAW bagian pertama.



Gambar 3. Perkenalan Materi dan Demonstrasi *Tools* CorelDRAW di Hari Pertama.

Peserta pelatihan praktek langsung sambil mendengarkan instruksi dari instruktur. Tim pendamping instruktur membantu peserta yang masih kesulitan agar bisa lebih paham.



Gambar 4. Kinerja Pendamping Instruktur.

Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 29 Juli 2029. Instruktur melanjutkan penjelasan *tools* CorelDRAW bagian kedua.



Gambar 5. Peserta Pelatihan di Hari Kedua.

pengerjaan logo dan mengunggah ke *link Google Drive*. Peserta mengisi kuesioner dan mengirim melalui *link* yang sudah dibagikan.



Gambar 6. Peserta Pelatihan di Hari Ketiga.

Pertemuan ke-3 diundur ke hari Senin, tanggal 4 Agustus 2025. Peserta melanjutkan

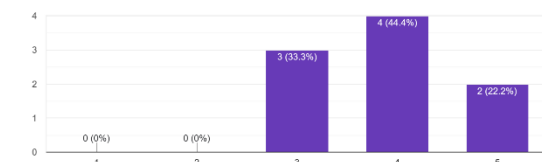


Gambar 7. Kinerja Peserta Pelatihan.

Angket yang sudah dibagikan ke peserta untuk melihat respon peserta selesai mengikuti pelatihan dan pendampingan dengan hasil sebagai berikut.

1. Seberapa aktif Anda terlibat dalam praktek membuat logo?

9 responses

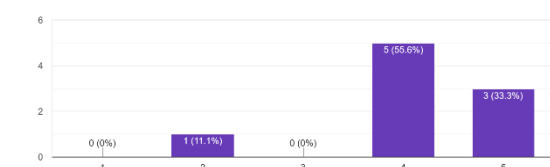


Gambar 8. Jawaban Nomor 1.

Pertanyaan nomor 1. Seberapa aktif Anda terlibat dalam praktek membuat logo? Peserta menjawab sebanyak 3 orang dalam skala 3 (netral), 4 orang dalam skala 4 (aktif), dan 2 orang dalam skala 5 (sangat aktif).

2. Seberapa besar Anda termotivasi untuk belajar membuat logo?

9 responses

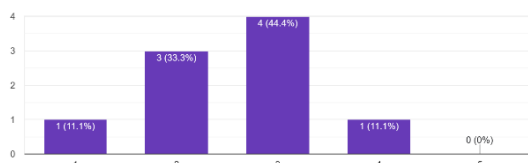


Gambar 9. Jawaban Nomor 2.

Pertanyaan nomor 2. Seberapa besar Anda termotivasi untuk belajar membuat logo? Peserta menjawab sebanyak 1 orang dalam skala 2 (tidak termotivasi), 5 orang dalam skala 4 (termotivasi), dan 3 orang dalam skala 5 (sangat termotivasi).

3. Seberapa mudahkah anda bisa mengerjakan logo?

9 responses

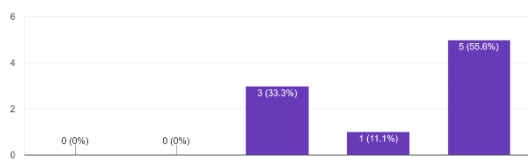


Gambar 10. Jawaban Nomor 3.

Pertanyaan nomor 3. Seberapa mudahkah anda bisa mengerjakan logo? Peserta menjawab sebanyak 1 orang dalam skala 1 (sangat tidak mudah), 3 orang dalam skala 2 (tidak mudah), 4 orang dalam skala 3 (netral), dan 1 orang dalam skala 4 (mudah)

4. Pelatihan membantu Anda mengerti membuat logo.

9 responses

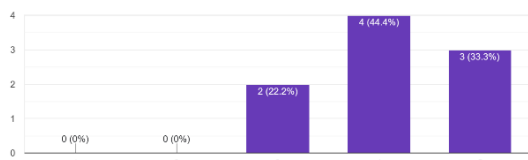


Gambar 11. Jawaban Nomor 4.

Pertanyaan nomor 4. Pelatihan membantu Anda mengerti membuat logo. Peserta menjawab sebanyak 3 orang dalam skala 3 (netral), 1 orang dalam skala 4 (setuju), dan 5 orang dalam skala 5 (sangat setuju).

5. Materi logo yang disampaikan

9 responses

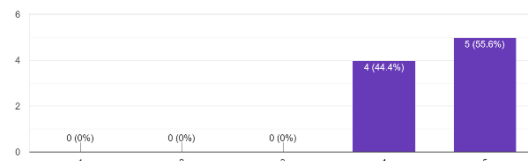


Gambar 12. Jawaban Nomor 5.

Pertanyaan nomor 5. Materi logo yang disampaikan. Peserta menjawab sebanyak 2 orang dalam skala 3 (netral), 4 orang dalam skala 4 (paham), 3 orang dalam skala 5 (sangat paham).

6. Teknik pemaparan materi CorelDRAW oleh instruktur

9 responses



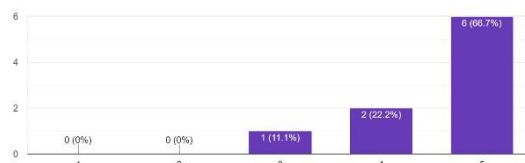
Gambar 13. Jawaban Nomor 6.

Pertanyaan nomor 6. Teknik pemaparan materi CorelDRAW oleh instruktur. Peserta menjawab

sebanyak 4 orang dalam skala 4 (bagus), 5 orang dalam skala 5 (sangat bagus).

7. Respon Instruktur dalam memberikan pelatihan dan pendampingan

9 responses

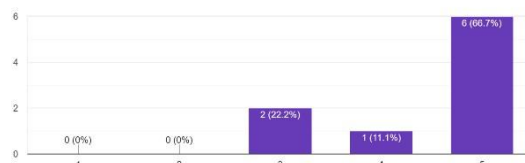


Gambar 14. Jawaban Nomor 7.

Pertanyaan nomor 7. Respon Instruktur dalam memberikan pelatihan dan pendampingan. Peserta menjawab sebanyak 1 orang dalam skala 3 (netral), 2 orang dalam skala 4 (baik), dan 6 orang dalam skala 5 (sangat baik).

8. Respon Pendamping Instruktur ketika membantu peserta dalam pelatihan dan pendampingan

9 responses

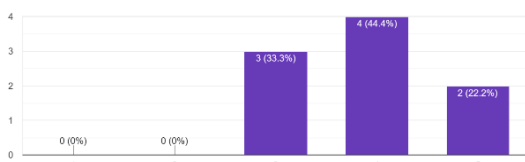


Gambar 15. Jawaban Nomor 8.

Pertanyaan nomor 8. Respon Pendamping Instruktur ketika membantu peserta dalam pelatihan dan pendampingan. Peserta menjawab sebanyak 2 orang dalam skala 3 (netral), 1 orang dalam skala 4 (baik), dan 6 orang dalam skala 5 (sangat baik).

9. Penggunaan tools CorelDRAW bagi peserta

9 responses



Gambar 16. Jawaban Nomor 9.

Pertanyaan nomor 9. Penggunaan tools CorelDRAW bagi peserta. Peserta menjawab sebanyak 3 orang dalam skala 3 (netral), 4 orang dalam skala 4 (paham), dan 2 orang dalam skala 5 (sangat paham).

Pertanyaan: Berikan pendapat mengenai ide logo yang dibuat ke sketsa logo untuk kegiatan pelatihan dan pendampingan. Kesimpulan jawaban pendapat peserta: mayoritas peserta mengapresiasi ide dan proses sketsa logo yang diberikan dalam pelatihan. Peserta mengemukakan bahwa ide logo sebagai sesuatu yang baik, membantu menggambarkan konsep

secara visual, sesuai dengan tema, serta peserta merasa mudah memahami konsep visual dalam proses membuat logo menggunakan CorelDRAW.

Pertanyaan: Berikan pendapat mengenai pengalaman dalam mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan membuat logo dengan CorelDRAW. Kesimpulan jawaban pendapat peserta: bahwa mayoritas peserta mengemukakan pengalaman mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan membuat logo dengan CorelDRAW sangat positif, menyenangkan, dan bermanfaat. Peserta merasa lebih memahami proses mendesain logo menggunakan CorelDRAW, dan mendapatkan pengetahuan serta keterampilan baru. Peserta juga merasa senang dibimbing oleh kakak panitia yang baik dan ramah, penyampaian materinya mudah dipahami, dan bisa mengaplikasikan secara langsung.

Pertanyaan: Harapan Anda setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan membuat logo dengan CorelDRAW. Kesimpulan jawaban pendapat peserta: Peserta berharap dapat meningkatkan keterampilan mendesain logo, menjadi lebih mahir, berkarya lebih profesional di bidang desain, belajar terus untuk mencapai cita-cita menjadi desainer.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan program PkM Penerapan Iptek berjudul “PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MENDESAIN LOGO DENGAN CORELDRAW DI SMK NEGERI 1 BANJAR” sudah berlangsung selama 3 hari pada tanggal 28 Juli, 29 Juli, dan 4 Agustus 2025 di SMK Negeri 1 Banjar. Peserta pelatihan dan pendampingan ini sudah diikuti berjumlah 15 (limabelas) peserta ada 3 (tiga) orang Guru, dan 12 (duabelas) orang Siswa SMK Negeri 1 Banjar. Materi dan demonstrasi pelatihan *tools* CorelDRAW bagian pertama dan *tools* bagian kedua, serta melanjutkan membuat logo dari sketsa ke bentuk digital dengan CorelDRAW.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang sudah dilakukan selama 3 (tiga) hari diharapkan melanjutkan dengan pelatihan mandiri peserta agar ilmu yang sudah didapatkan bisa diingat kembali dan bisa dikembangkan sesuai dengan konsep masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

- Bettaieb, D., & Alsobahi, A. (2022). Use of Design Theories and Principles in Visual Brand Identity Elements in Commercial and Retail Banks. *Journal of Visual Art and Design*, 14(2 SE-), 111–137.
<https://doi.org/10.5614/j.vad.2022.14.2.8>
- Da'on, I. A., & Hendri, Z. (2023). Pengembangan identitas visual brand Wavymilk di Sukabumi. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain Dan Pembelajarannya*, 2(1), 50–66.
<https://doi.org/10.21831/sungging.v2i1.60553>
- Desrianti, D., Santoso, S., & Adiputra, F. (2022). Redesign Corporate Identity Guna Peningkatan Image Perusahaan Pada PT Yugi Indonesia. *CICES (Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science)*, 8(1 SE-Articles).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33050/cic es.v8i1.2132>
- Fikri, Z., Purwanto, P., Syarifah, L., & Puspitasari, D. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS SISWA MTS NEGERI 2 MAGELANG MELALUI PELATIHAN CORELDRAW. *Jurnal Pepadu*, 5(1), 83–91.
<https://doi.org/10.29303/pepadu.v5i1.4044>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. CV. Pustaka Setia.
- Jian, P., Yitao, Z., & Romainoor, N. H. B. M. (2025). Exploring the Role of Chinese Variable Logo Fonts in University Branding Strategies: A Case Study at Xi'an Eurasian University. *Journal of Ecohumanism*, 3(8 SE-Articles), 10478

10489.
<https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5663>
Khursandova, Z., & Madiyeva, M. (2024).
THE
ROLE OF BRAND LOGOS IN
CULTURAL STUDIES. *Modern Science
and Research*, 3(6), 160–163.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.1164241>
- Kwarteng-Amaniampong, E., Potgieter, A., &
Tait, M. (2025). My heritage matters:
Building a strong brand, awareness and
image. *South African Journal of Business
Management; Vol 56, No 1 (2025)DO -
10.4102/Sajbm.V56i1.4771*, 56(1), 1–
13.
<https://doi.org/10.4102/sajbm.v56i1.4771>
- Muhammad Sabri, & Titin Setiawati. (2023).
PELATIHAN TEKNIK MUDAH
PEMBUATAN DESAIN LOGO
DENGAN
MENGUNAKAN
CORELDRAW PADA SMK
TARBIYAH HAMPARAN
PERAK.
*Jurnal
Pengabdian Bersama Masyarakat
Indonesia*, 1(1 SE-Articles), 10–17.
<https://doi.org/10.59031/jpbmi.v1i1.73>
- Ögel, İ. Y. (2022). Does Congruence Between
Brand Name and Brand Logo Influence
Brand Affection?: An Experimental
Study. *Journal of Applied And
Theoretical Social Sciences*, 4(4 SE-
Articles), 390–405.
<https://doi.org/10.37241/jatss.2022.73>
- Putri, A. I. W., & Yuniar, E. (2022). Pelatihan
Aplikasi CorelDRAW Siswa SMK Cakra
Kusuma Desa Rejoagung Kecamatan
Ngoro Kabupaten Jombang. *Jurnal
Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 1(1),
1–11.
<https://doi.org/10.58266/jpmb.v1i1.1>
- Rohmani, A. L., Suyatman, U., & Sakinah, R. M.
N. (2025).
DENOTATION,
CONNOTATION, AND MYTH
THROUGH VERBAL AND NON-
VERBAL SIGNS
ON
REPRESENTATION OF IDENTITY
IN THE BIG SIX PREMIERE
LEAGUE
CLUB LOGOS. *Esteem Journal of
English Education Study Programme*,
8(1), 416–
426.
<https://doi.org/10.31851/esteem.v8i1.17755>
- Sutrisno Sutrisno. (2022). The Importance of
the Role of the Logo in Building
Branding on MSMEs. *Proceeding of The
International Conference on Economics
and Business*, 1(2 SE-
Articles), 589–597.
<https://doi.org/10.55606/iceb.v1i2.222>
- Tian, Y., & Song, X. (2024). Emotional
Expression and Brand Identity in Library
Logo Design Exploration and Practice in
a Historical Context. *Herança*, 7(2 SE-
Articles (Regular Review EUR450)),
112– 124.
<https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.861>
- Torbarina, M., Čop, N. G., & Jelenc, L.
(2021). Logo Shape and Color as Drivers
of Change in Brand Evaluation and
Recognition. *Naše Gospodarstvo/Our
Economy*, 67(1), 33–
45. <https://doi.org/10.2478/ngoe-2021-0004>
- Vivi Varlina, & Chintya Maulini. (2024).
Analisis Representasi dan Budaya
Visual Logo Haus! Terhadap Brand
Attractiveness di Kalangan Anak Muda.
*GESTALT: JURNAL
DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL*, 6(1 SE-
Articles), 33–50.
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.188>