

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MENDESAIN LOGO DENGAN ADOBE ILLUSTRATOR DI SMK NEGERI 2 SERIRIT

Elly Herliyani<sup>1</sup>, I Gusti Made Budiarta<sup>2</sup>, Ni Nyoman Sri Witari<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual, <sup>2</sup>Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni dan Desain, FBS UNDIKSHA  
Email: elly.herliyani@undiksha.ac.id

### ABSTRACT

*Vocational Schools are designed to prepare graduates to be ready to work in certain fields based on the skills they have learned and to immediately work after graduating. After observing the location of community service at SMK Negeri 2 Seririt, one of the skills that can be used as a skill for students is designing logos using Adobe Illustrator software. The aim of the service activity is to improve skills in using tools and designing logos with Adobe Illustrator, as well as producing projects in the form of logos. Training and mentoring has been carried out for 3 days offline using a demonstration method at SMK Negeri 2 Seririt. There were 27 training and mentoring participants consisting of 7 teachers, 1 laboratory assistant staff, and 19 students. The training projects have been collected in the form of logos with good results.*

**Keywords:** SMK Negeri 2 Seririt, Adobe Illustrator, logo

### ABSTRAK

SMK dirancang untuk mempersiapkan lulusannya agar siap bekerja di bidang tertentu sesuai dengan keahlian yang dipelajari dan diharapkan dapat langsung terjun ke dunia kerja setelah lulus. Oleh sebab itu setelah observasi ke lokasi, maka salah satu ilmu yang bisa dijadikan keahlian untuk siswa adalah mendesain logo dengan *software* Adobe Illustrator. Tujuan kegiatan pengabdian adalah untuk meningkatkan keterampilan menggunakan *tools* dan mendesain logo dengan Adobe Illustrator, serta menghasilkan karya berupa logo. Pelatihan dan pendampingan sudah dilakukan selama 3 hari secara luring dengan metode demonstrasi ke SMK Negeri 2 Seririt. Peserta pelatihan dan pendampingan berjumlah 27 (duapuluh tujuh) peserta terdiri dari 7 (tujuh) orang Guru, 1 (satu) staf laboran, dan 19 (sembilanbelas) orang Siswa SMK Negeri 2 Seririt. Karya pelatihan sudah dikumpulkan berupa logo dengan hasil yang baik.

**Kata kunci:** SMK Negeri 2 Seririt, Adobe Illustrator, logo

### PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenis pendidikan formal pada jenjang pendidikan menengah di Indonesia. SMK dirancang untuk mempersiapkan lulusannya agar siap bekerja di bidang tertentu sesuai dengan keahlian yang dipelajari dan diharapkan dapat langsung terjun ke dunia kerja setelah lulus.

Guru SMK memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Peran guru SMK yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya masing-masing. Peran Guru SMK untuk memberikan pembekalan kemampuan kejuruan, kompetensi kejuruan sesuai dengan

kompetensinya. Salah satunya adalah guru SMK harus memberikan dasar kompetensi sesuai dengan kebutuhan. Dunia kerja membutuhkan tenaga kerja yang memiliki keterampilan yang mumpuni agar lulusan mampu bersaing masuk ke dunia industri.

Beberapa jurusan SMK yang dibutuhkan banyak perusahaan swasta, BUMN, maupun institusi negara, di antaranya: 1) Desain Grafis/multimedia; 2) Rekayasa Perangkat Lunak; 3) Keperawatan; 4) Akuntansi; 5) Administrasi Perkantoran; 6) Tata Boga; 7) Tata Busana; 8) Tata rias dan Kecantikan; 9) Pelayaran; 10) Farmasi; 11) Teknik Logistik; 12) Bisnis dan Pemasaran; 13) Perhotelan; 14) Kimia Analisis; 15) Perbankan dan Keuangan

Syariah (Hasibuan, 2023) (diakses tanggal 16 April 2024).

Guru SMK juga memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik siswanya untuk menjadi Sumber Daya Manusia yang unggul, dapat bersaing di dunia industri, dan menghasilkan karya yang bermanfaat. Guru sebagai pengajar wajib mengikuti perkembangan jaman dalam hal pengajaran. Rahmawati (Rahmawati, 2021) mengemukakan bahwa apabila motivasi kerja guru dapat ditingkatkan dan pelatihan implementasi pembelajaran dapat dilaksanakan secara berkesinambungan, maka kinerja guru dapat meningkat dan bisa lebih optimal.

Pendidikan untuk guru terutama dalam hal teknologi juga sangat penting. Sebagaimana dikemukakan oleh Baihaqi Siddik Lubis, dkk (Lubis et al., 2022) bahwa pendidikan di masa depan akan ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi karena guru adalah tombak perubahan peradaban manusia melalui pendidikan dan pengajaran.

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 *Adobe Illustrator* 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*.

Ketua pengusul dengan membawa Surat Observasi dari Universitas Pendidikan Ganesha berkunjung ke SMKN 2 Seririt pada tanggal 18 Maret 2024. Maksud kedatangan adalah menyampaikan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan melihat situasi dan kebutuhan di sekolah disesuaikan dengan kompetensi Desain Komunikasi Visual.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka tim PkM Penerapan Iptek memberikan Pelatihan dan Pendampingan Mendesain Logo dengan *Adobe Illustrator* di SMK Negeri 2 Seririt. Pelatihan dan pendampingan diharapkan dapat membantu peserta guru dan siswa untuk mengenal *tools* dan mendesain logo dengan *Adobe Illustrator*.

Kepentingan dalam dunia pendidikan serta keterampilan yang dimiliki oleh seorang Guru dengan bakatnya dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya sangat penting untuk diperhatikan. Oleh sebab itu, Ketua pengusul sudah melaksanakan observasi pertama ke SMK Negeri 2 Seririt tanggal 18 Maret 2024 dengan menanyakan pelatihan apakah yang diperlukan untuk dipelajari oleh Guru dan siswa.

Wawancara yang telah dilaksanakan dengan hasil pada Mata Pelajaran Desain *Brief* ditemukan kendala bahwa siswa belum terbiasa dengan *software Adobe Illustrator*, lebih familiar dengan *CorelDraw*. *Adobe Illustrator* tersebut diperlukan untuk mendesain logo sehubungan dengan Mata Pelajaran Desain *Brief*.

Berdasarkan pemikiran dan analisis situasi yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan, yaitu: Bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan mengoperasikan *tools* dan mendesain logo dengan *Adobe Illustrator* bagi Guru dan Siswa di SMK Negeri 2 Seririt?

## METODE

Metode yang sudah digunakan ketika pelaksanaan adalah dengan metode pelatihan dan metode demonstrasi.

Metode demonstrasi (Hamdani, 2011) merupakan salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada pencapaian keterampilan dan performansi siswa.

Pelatih ketika memberikan materi dan praktek adalah dengan cara mempertunjukkan sebuah proses pembelajaran melalui penjelasan verbal sambil mengoperasikan sebuah *mouse* yang

terhubung dengan laptop sebagai peralatan barang atau benda. Pelatih ketika berdemonstrasi adalah dengan mempertunjukkan sambil menjelaskan tentang suatu yang didemonstrasikan, yaitu program *Adobe Illustrator*. Pertunjukkan demonstrasi sudah bisa dilihat melalui LCD yang ada di ruang Lab DKV 3 SMK Negeri 2 Seririt.

Pelatihan dengan pendampingan untuk peserta yang mengalami kesulitan mempraktekkan latihan sudah dibantu oleh tim panitia. Kinerja tim panitia dari mahasiswa mendampingi peserta pelatihan yang memerlukan penjelasan lebih lanjut mengenai latihan yang dipraktekkan agar bisa bersamaan pada saat penyampaian materi.



Gambar 1. Kinerja Tim Panitia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Adobe Illustrator* adalah program editor grafis vektor terkemuka yang dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe Systems*. *Adobe Illustrator* tidak kalah populer dengan *software* desain grafis lain seperti *CorelDraw* (Marpaung et al., 2023).

Program *Adobe Illustrator* merupakan aplikasi desain grafis profesional yang memiliki kelebihan memperbesar objek tanpa menjadi pecah karena berbasis vektor (Lubis et al., 2022).

Salah satu desain yang bisa dihasilkan oleh *Adobe Illustrator* adalah mendesain logo. Logo merupakan salah satu elemen utama dalam penciptaan identitas visual untuk membangun sebuah identitas merek. Sejarah logo dari bahasa komputer pertama yang dirancang khusus untuk anak-anak, mengubah pendidikan matematika dasar, menumbuhkan kreativitas

dan inovasi di berbagai bidang (Solomon et al., 2020).

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). Logo yang sederhana lebih mudah diingat dan menarik dengan menggunakan visual yang sesuai serta warna terbatas (Siyambola & Adeyemi, 2021).

Logo yang didesain sangat penting sebagai identitas visual bagi organisasi dalam mengenalkan merek, memastikan logo yang dibuat dapat memberikan visual yang jelas dan menarik. Metode *Design Thinking* terdiri dari tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* dapat mengembangkan logo yang baik sebagai promosi pariwisata untuk Dewan Distrik Perak Tengah (Aziz et al., 2022). Logo yang didesain ulang harus melibatkan tahapan terstruktur dan analisis kualitatif untuk meningkatkan identitas visualnya dan memudahkan masyarakat mengenali perusahaan (Marshita & Nabillah, 2021).

Logo dibuat dengan prinsip *Gestalt* yaitu kedekatan, kesamaan, penutupan, dan latar belakang, serta dengan prinsip desain yaitu kesederhanaan, keseimbangan, kontras, hierarki dapat meningkatkan identitas merek serta ingatan persepsi konsumen yang positif (Mohamed & Adiloğlu, 2023).

Tipografi dalam logo dinamis yang berubah bentuk, warna, dan teksturnya dengan tetap mempertahankan dan menjaga konsistensi visual melalui struktural jenis huruf yang dapat memastikan identitas merek tetap dapat dikenali (Lélis et al., 2020).

Logo yang dikelompokkan K-Means dan model transformator visual secara otomatis dalam kelompok gaya logo, sehingga proses desain lebih efisien (Tian et al., 2022). Desain logo harus memperhatikan perlindungan hak milik dengan mengusulkan proses dan metode desain logo di bawah latar belakang data besar kekayaan intelektual untuk melindungi desain (Jia et al., 2022).

Tabel 1. Peserta Pelatihan dan Pendampingan PkM Penerapan Iptek Tahun 2024.

No.	Nama Lengkap	Keterangan
1.	Dr. I Ketut Bawa, S.Pd., M.Pd.	Kepala Sekolah
2.	Ni Nyoman Suwarini, S.Pd., M.Pd.	Guru
3.	Dwi Kurniawati, S.Pd.	Guru
4.	Made Candra Purnami, S.Pd.	Guru
5.	Putu Heri Yustiawan, ST.	Guru
6.	Ratna Tri Puspitasari, S.KOM.	Guru
7.	I Gede Agus Desy Sagitta, S.Pd.	Guru
8.	Kadek Pasek Widiartha, S.E.	Pegawai TU/ Laboran DKV
9.	Aris Sutrisno	Siswa
10.	Gede Aldi Andika	Siswa
11.	Gio Naldo Raditia	Siswa
12.	I Gusti Agung Satya Mahottama	Siswa
13.	I Kadek Dedek Wahyudi	Siswa
14.	I Kadek Nanda Tresna Arip Wicaksana	Siswa
15.	Kadek Risma Cahyani	Siswa
16.	Kadek Welin	Siswa
17.	Ketut Andika Pratama Putra	Siswa
18.	Komang Panna Astrid Larasati	Siswa
19.	Made Widi Budiarta	Siswa
20.	Muhammad Yusuf Al Faris	Siswa
21.	Ni Putu Putri Septianingsih	Siswa
22.	Putu Ayu Artini	Siswa
23.	Putu Bayu Wiguna	Siswa
24.	Putu Bela Satya Putra	Siswa
25.	Putu Dafri Indra	Siswa
26.	Made Swandeni	Siswa
27.	Vyca Wandariah	Siswa

Berjumlah 27 orang.

Hari pertama pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 5 Agustus 2024 secara luring untuk undangan, peserta, dan instruktur. Lagu Indonesia Raya dinyanyikan dan doa bersama dilaksanakan agar acara berjalan lancar.



Gambar 2. Laporan dari Ketua Pelaksana Pelatihan dan Pendampingan di Hari Pertama.

Ketua pelaksana, ibu Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd., menyampaikan laporan siapa saja yang menjadi anggota dari tim pelaksana, tujuan kegiatan, Surat Kontrak Pengabdian, dan luaran akhir dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Acara pelatihan dan pendampingan akhirnya dibuka oleh Kepala SMK N 2 Seririt, Bapak Dr. I Ketut Bawa, S.Pd., M.Pd.



Gambar 3. Acara Pembukaan oleh Kepala SMK Negeri 2 Seririt di Hari Pertama.

Acara sudah dibuka dan dilanjutkan oleh ketua pelaksana, Ibu Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. memberikan materi dan mendemonstrasikan *tools Adobe Illustrator* untuk membuat logo di hari pertama.



Gambar 4. Perkenalan Materi dan Demonstrasi *Tools Adobe Illustrator* di Hari Pertama.

Bapak Nur Wahyudi, A.Md. sebagai alumni Prodi D-III Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Undiksha, melanjutkan pelatihan dan pendampingan mengenai materi dan demonstrasi membuat logo bagian pertama dan logo bagian kedua.



Gambar 5. Demonstrasi Membuat Logo Bagian I dan Logo Bagian II di Hari Pertama.

Peserta pelatihan mengikuti dengan antusias, peserta diberikan bimbingan oleh tim panitia agar langkah-langkah praktek pengerjaan tidak ketinggalan dan bisa praktek bersama, karena membuat logo di hari pertama memerlukan proses pembelajaran mengenai *Adobe Illustrator*.



Gambar 6. Foto Bersama Peserta dan Tim Panitia di Hari Pertama.

Hari kedua pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 6 Agustus 2024. Materi dan demonstrasi membuat logo bagian ketiga menggunakan *Adobe Illustrator*. Selama kegiatan selalu dilakukan dokumentasi untuk bahan laporan dan bukti dari pelatihan dan pendampingan.



Gambar 7. Kinerja Peserta Pelatihan.



Gambar 8. Foto Bersama Peserta dan Tim Panitia di Hari Kedua.

Hari ketiga pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 7 Agustus 2024 dengan memberikan waktu kepada peserta yang ingin melanjutkan dan menyelesaikan karyanya, dan ada juga peserta yang sudah mengunggah ke *link Google Drive*.



Gambar 9. Acara Penutupan oleh Kepala SMK Negeri 2 Seririt di Hari Ketiga.

Acara sudah berlangsung selama tiga hari dan sudah ditutup oleh Bapak Dr. I Ketut Bawa, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMK Negeri 2 Seririt. Walaupun acara sudah ditutup, peserta tetap diberikan waktu pengumpulan untuk menyelesaikan logo masing-masing. Peserta dan tim pelaksana membuat dokumentasi foto bersama di hari ketiga.



Gambar 10. Foto Bersama Peserta dan Tim Panitia di Hari Ketiga.

Kuis yang sudah dibagikan ke peserta untuk melihat kemampuan peserta ketika mengikuti pelatihan dan pendampingan sejumlah 17 (tujuh belas) orang peserta yang menjawab dengan hasil sebagai berikut ([link](#)).

Soal 1. Apa benar jika kita ingin menambahkan objek berbentuk lingkaran *tools* yang digunakan adalah *rectangle tools*? Jawabannya adalah salah. Sebanyak 12 orang menjawab salah, dan 5 orang menjawab benar.

Soal 2. Benarkah dengan menggunakan *shape builder tool* kita bisa menyatukan 2 objek menjadi 1? Jawabannya adalah benar. Sebanyak 17 orang menjawab benar.

Soal 3. Apakah benar dengan menggunakan *pen tool* kita dapat memotong 2 objek yang menumpuk? Jawabannya adalah salah. Sebanyak 10 orang menjawab salah, dan 7 orang menjawab benar.

Soal 4. Benarkah dengan menggunakan *offset path* kita dapat membuat objek yang lebih lebar dari objek yang kita pilih? Jawabannya adalah benar. Sebanyak 16 orang menjawab benar, dan 1 orang menjawab salah.

Soal 5. Benarkah dengan menekan *alt* lalu memilih dan menggerakkan objek yang kita pilih kita dapat meng-copy objek yang kita pilih? Jawabannya adalah benar. Sebanyak 17 orang menjawab benar.

Soal 6. Apa benar dengan menekan *shift* kita bisa menggerakkan objek dengan lurus secara horizontal atau vertikal? Jawabannya adalah benar. Sebanyak 16 orang menjawab benar, dan 1 orang menjawab salah.

Soal 7. Apa benar dengan menggunakan *pathfinder* kita bisa meng-copy objek yang kita

pilih? Jawabannya adalah salah. Sebanyak 13 orang menjawab salah, dan 4 orang menjawab benar.

Soal 8. Mendesain logo dengan gambar sketsa memudahkan kita membuat ulang di *Adobe Illustrator*. Jawabannya adalah benar. Sebanyak 15 orang menjawab benar, dan 2 orang menjawab salah.

Soal 9. Gunakan opsi "envelope" bisa membuat teks yang kita buat menjadi melengkung. Jawabannya adalah benar. Sebanyak 16 orang menjawab benar, dan 1 orang menjawab salah.

Soal 10. Perintah "`ctrl+shift+[`" kita bisa memindahkan posisi objek ke urutan paling atas. Jawabannya adalah salah. Sebanyak 5 orang menjawab salah, dan 12 orang menjawab benar. Soal nomor 10 peserta sedikit paham mengenai perintah *shortcut* "`ctrl+shift+[`" karena masih menggunakan perintah menggunakan tombol di menu palet maupun di menu bar. Hal ini bisa dilatih dengan sering melihat *shortcut* untuk masing-masing perintah. *Shortcut* adalah pilihan perintah agar lebih cepat menggunakan huruf dan angka di *keyboard*.

Angket yang sudah dibagikan ke peserta untuk melihat respon peserta selesai mengikuti pelatihan dan pendampingan sejumlah 19 (sembilan belas) orang peserta yang merespon dengan skala 1=Sangat Tidak Puas, 2=Tidak Puas, 3=Cukup Puas, 4=Puas, 5=Sangat Puas, dengan hasil sebagai berikut ([link](#)).

Pertanyaan nomor 1. Mutu pelatihan dan pendampingan Pengabdian kepada Masyarakat. Peserta menjawab sebanyak 14 orang Sangat Puas, 2 orang Puas, dan 3 orang Cukup Puas.

Pertanyaan nomor 2. Teknik pemaparan materi *Adobe Illustrator* oleh instruktur. Peserta menjawab sebanyak 11 orang Sangat Puas, 5 orang Puas, 2 orang Cukup Puas, dan 1 orang Tidak Puas.

Pertanyaan nomor 3. Materi logo yang disampaikan. Peserta menjawab sebanyak 9 orang Sangat Puas, 8 orang Puas, 2 orang Cukup Puas.

Pertanyaan nomor 4. Praktek logo menggunakan *Adobe Illustrator* yang disampaikan. Peserta menjawab sebanyak 12 orang Sangat Puas, 5 orang Puas, 1 orang Cukup Puas, dan 1 orang Tidak Puas.

Pertanyaan nomor 5. Respon Instruktur dalam memberikan pelatihan dan pendampingan. Peserta menjawab sebanyak 14 orang Sangat Puas, 4 orang Puas, 1 orang Cukup Puas.

Pertanyaan nomor 6. Respon Pendamping Instruktur ketika membantu peserta dalam pelatihan dan pendampingan. Peserta menjawab sebanyak 12 orang Sangat Puas, 5 orang Puas, 1 orang Cukup Puas, dan 1 orang Tidak Puas.

Pertanyaan nomor 7. Penggunaan *tools Adobe Illustrator* bagi peserta. Peserta menjawab sebanyak 9 orang Sangat Puas, 7 orang Puas, dan 3 orang Cukup Puas.

Pertanyaan nomor 8. Penyelesaian karya logo menggunakan *Adobe Illustrator*. Peserta menjawab sebanyak 11 orang Sangat Puas, 7 orang Puas, dan 1 orang Cukup Puas.

Pertanyaan nomor 9. Kepuasan terhadap kebermanfaatan materi pelatihan bagi peningkatan kompetensi. Peserta menjawab sebanyak 10 orang Sangat Puas, 8 orang Puas, dan 1 orang Cukup Puas.

Pertanyaan nomor 10. Rencana Bapak/Ibu setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan. Kesimpulan dari jawaban adalah: peserta ingin membuat logo yang lebih keren, ingin membuat jasa logo, semoga bisa, kerja, belajar lebih giat untuk mempelajari mendesain logo, lebih seru, meningkatkan belajar mengenai *Adobe Illustrator*, menerapkan pada pelajaran yang diampu ke peserta didik.

Pertanyaan nomor 11. Pelatihan program *Adobe* selanjutnya bagi Bapak/Ibu untuk meningkatkan kompetensi. Kesimpulan dari jawaban adalah: peserta ingin membuat logo baik itu bentuk 2 dimensi dan logo bentuk 3 dimensi, *Adobe Premiere*, *Adobe After Effect*, pengetahuan dan keterampilan dalam bidang perangkat lunak desain.

Pertanyaan nomor 12. Kritik dan saran Bapak/Ibu. Kesimpulan dari jawaban adalah: peserta ada menjawab tidak ada, Bapak dan Ibu

sangat ramah dan bisa mengajarkan kami agar menjadi bisa, ada yang bingung, materi yang disampaikan lebih pelan-pelan atau menunggu yang belum supaya saat mengerjakannya gampang, lebih seru lagi, Bapak/Ibu sangat ramah, baik dan sudah bagus, semoga ke depannya pelatihan dan pendampingan mendesain logo lebih seru, dilaksanakan secara berkelanjutan dengan tema yang berbeda.

## **SIMPULAN**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan program PkM Penerapan Iptek berjudul “PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MENDESAIN LOGO DENGAN ADOBE ILLUSTRATOR DI SMK NEGERI 2 SERIRIT” sudah berlangsung selama 3 hari pada tanggal 5, 6, 7 Agustus 2024 di Lab DKV 3 SMK Negeri 2 Seririt. Peserta pelatihan dan pendampingan sudah diikuti berjumlah 27 (duapuluh tujuh) peserta ada 7 (tujuh) orang Guru, 1 (satu) staf laboran, dan 19 (sembilanbelas) orang Siswa SMK Negeri 2 Seririt. Materi dan demonstrasi pelatihan *tools Adobe Illustrator* untuk membuat logo bagian pertama, kedua, dan ketiga. Peserta diberikan perpanjangan waktu pengumpulan agar lebih maksimal dalam menyelesaikan karya pelatihan. Pelatihan desain grafis termasuk membuat logo dapat meningkatkan keterampilan siswa dan mempersiapkan siswa untuk karier di masa depan (Hiswara & Achmad, 2022).

Tim pelaksana hanya bisa mengadakan waktu pelatihan selama 3 (tiga) hari. Mudah-mudahan hal ini bisa diantisipasi peserta yang sudah mengikuti kegiatan dengan sering melatih dan memiliki konsep logo secara mandiri.

Kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. I Ketut Bawa, S.Pd., M.Pd. sebagai Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Seririt berkenan memberikan ijin dan dukungannya, sehingga kegiatan PkM Penerapan Iptek terlaksana dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aziz, M. N. A., Shuib, A. S. M., Rahaman, A. A., Abdullah, A., & Fuad, I. N. F. M. (2022). Design Thinking Method: A Case Study of Tourism Logo Development for Perak Tengah District Council. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i9/14579>
- 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/cices.v8i1.2132>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. CV. Pustaka Setia.
- Hasibuan, L. (2023). *15 Jurusan SMK yang Lulusannya Banyak Dicari Perusahaan*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20230718092305-33-455230/15-jurusan-smk-yang-lulusannya-banyak-dicari-perusahaan>
- Hiswara, A., & Achmad, N. (2022). Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v2i1.936>
- Jia, X., Dong, Y., & Wang, B. (2022). Logo Design Process and Method of Intellectual Property Big Data in the Digital Media Era. *Discrete Dynamics in Nature and Society*. <https://doi.org/10.1155/2022/2556365>
- Lélis, C., Leitão, S., Mealha, Ó., & Dunning, B. (2020). Typography: the constant vector of dynamic logos. *Visual Communication*, 21, 146–170. <https://doi.org/10.1177/1470357220966775>
- Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 624 – 635. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851>
- Marpaung, E. A. P., Mawaddah, M., & Sari, I. M. (2023). Edukasi Keterampilan Adobe Illustrator pada SMA Swasta Cahaya Medan. *Community Development Journal*, 4(2), 4484–4488. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15871>
- Marshita, M., & Nabillah, V. (2021). Redesign and Analysis of Logo in Campus Publishing Business as Corporate Identity. *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2180>
- Mohamed, K., & Adiloğlu, F. (2023). Analyzing the Role of Gestalt Elements and Design Principles in Logo and Branding. *International Journal of Communication and Media Science*. <https://doi.org/10.14445/2349641x/ijcms-v10i2p104>
- Rahmawati, I. (2021). *Upaya Peningkatan Kinerja Guru Melalui Pelatihan Implementasi Pembelajaran Bagi SMK Pusat Keunggulan di Kabupaten Gunungkidul*. 470–480. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmp/article/view/10757>
- Siyانبola, A., & Adeyemi, A. O. (2021). An Assessment of the Visual Appropriateness of Selected Brand Logos. *Exchanges: The Interdisciplinary Research Journal*. <https://doi.org/10.31273/eirj.v9i1.800>
- Solomon, C., Harvey, B., Kahn, K., Lieberman, H., Miller, M. L., Minsky, M., Papert, A.,

& Silverman, B. (2020). History of Logo. *Proceedings of the ACM on Programming Languages*, 4, 1–66. <https://doi.org/10.1145/3386329>

Tian, N., Liu, Y., Sun, Z., & Liu, X. (2022).

Clustering- and Transformer-Based Networks for the Style Analysis of Logo Images. *Computational Intelligence and Neuroscience*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/2090712>