

---

**PELATIHAN TEKNIK MUDAH PEMBUATAN DESAIN LOGO  
DENGAN MENGGUNAKAN CORELDRAW PADA SMK TARBIYAH HAMPARAN  
PERAK**

ENGINEERING TRAINING LOGO EASY MAKING DESIGN  
USING CORELDRAW AT TARBIYAH EXPANS SILVER VOCATIONAL SCHOOL

**Muhammad Sabri<sup>1\*</sup>, Titin Setiawati<sup>2</sup>,**  
<sup>1,2</sup> Universitas Potensi Utama, Sumatera Utara  
**\*shabry92@gmail**

---

**Article History:**

Received: 28 April 2024

Revised: 31 September 2024

Accepted: 18 Oktober 2024

**Keywords:** *CorelDraw,*  
*devotion, design, logo,*  
*training*

**Abstract:** The development of science and technology continues to grow very rapidly, meanwhile applications in the field of information technology have a major impact in various areas of life, one of which is in the creative industries such as advertising, billboards, graphic design, fashion and digital image processing. At this time graphic design skills are needed in various fields, to support business and organizational needs. On this occasion, we presenters from Universitas Potensi Utama use the CorelDraw application facility to create a Logo. The software used in this training is vector-based. So that the final results obtained are of better quality when enlarged / zoomed. So that the output target of this activity is that participants can implement graphic design both within the school environment in the form of making wall magazines or other announcements and can be implemented in the world of work related to graphic design. This activity aims to improve the knowledge and skills of students in improving the quality of their ability to create attractive graphic designs so that participants can compete to meet the demand for job opportunities and also towards entrepreneurship. The materials given to participants include creating and completing logo designs for business or organizational needs.

---

Perkembangan ilmu teknologi terus berkembang sangat pesat, sementara itu aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan, salah satunya dibidang industri kreatif seperti advertising, reklame, desain grafis, fashion dan pengolahan gambar digital. Pada saat ini keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang, untuk menunjang keperluan usaha maupun organisasi. Pada kesempatan ini, kami pemateri dari Universitas Potensi Utama memanfaatkan fasilitas aplikasi *CorelDraw* untuk membuat sebuah Logo, Software yang digunakan dalam pelatihan ini berbasis vektor.

Sehingga hasil akhir yang didapatkan berkualitas lebih baik apabila dilakukan pembesaran/zoom. Sehingga target keluaran kegiatan ini adalah peserta dapat mengimplementasikan desain grafis baik di dalam lingkungan sekolah berupa pembuatan majalah dinding atau pengumuman lainnya serta bisa diimplementasikan di dunia pekerjaan yang berhubungan dengan desain grafis. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa-siswi dalam meningkatkan kualitas kemampuan dalam membuat desain grafis yang menarik sehingga peserta dapat bersaing untuk memenuhi permintaan akan kebutuhan lapangan kerja dan juga menuju wirausaha. Materi yang diberikan kepada peserta diantaranya membuat dan menyelesaikan mendesain logo untuk kebutuhan usaha atau organisasi.

**Kata Kunci:** CorelDraw, desain, logo, pelatihan, pengabdian

## PENDAHULUAN

Kesiapan mental dan keterampilan perlu disiapkan sebelum seseorang memasuki dunia kerja. Sementara itu aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan, salah satunya dibidang industri kreatif seperti advertising, reklame, desain grafis dan pengolahan gambar digital. Salah satu menunjang keterampilan bagi generasi muda.

SMK Tarbiyah merupakan sekolah swasta yang ada pada kecamatan Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang, sekolah tersebut memiliki beberapa jurusan kopentensi keahlian, salah satunya adalah teknik komputer dan jaringan, pada proses pembelajaran dalam kelas mereka hanya di kenalkan beberapa software desain, tetapi tidak di ajarkan bagaimana cara menggunakannya, mungkin karna keterbatasan waktu jam sekolah dan banyaknya materi pada mata pelajaran yang lainnya. Pada saat pameri melakukan observasi ke sekolah tersebut, bapak kepala sekolah SMK Tarbiyah meminta pameri untuk mejadi guru tamu yang memberikan meteri workshop tentang ilmu desain grafis.

Metode pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen Universitas Potensi Utama kali ini berupa pelatihan keterampilan desain grafis. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa-siswi dalam meningkatkan kualitas kemampuan dalam membuat desain grafis yang menarik sehingga peserta dapat bersaing untuk memenuhi permintaan akan kebutuhan lapangan kerja dan juga menuju wirausaha. Materi yang diberikan kepada peserta diantaranya membuat dan menyelesaikan mendesain logo untuk kebutuhan usaha atau organisasi.

Pada ilmu desain grafis dapat memberikan peserta keterampilan dalam berkomunikasi secara visual, bisa melalui teks ataupun gambar untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan dengan menguasai software desain grafis. Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, advertising, multimedia, fashion, industri dan pendidikan sampai ke industri-industri kreatif lainnya. Software yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini yaitu CorelDraw. Software yang digunakan dalam pelatihan ini berbasis vektor. Sehingga hasil akhir yang didapatkan berkualitas lebih baik apabila dilakukan pembesaran/zoom. Sehingga target keluaran kegiatan ini adalah peserta dapat mengimplementasikan desain grafis baik di dalam lingkungan sekolah berupa pembuatan majalah dinding atau pengumuman lainnya serta bisa diimplementasikan di dunia pekerjaan yang berhubungan dengan desain grafis.

Definisi pelatihan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mencapai kemampuan

tertentu dalam rangka membantu mencapai tujuan organisasi (Mathis, 2011). Dalam penelitian Lodjo (2013) disebutkan bahwa pelatihan diperlukan guna meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas kerja yang terarah.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama bertugas untuk mengkoordinir kegiatan pengabdian kepada masyarakat, mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan teknologi dan mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam pengetahuan teknologi tersebut khususnya dunia desain.

Pada kesempatan ini, penulis memanfaatkan fasilitas aplikasi *CorelDraw* untuk membuat sebuah Logo. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama bertanggung jawab mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan teknologi dan mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam pengetahuan tersebut. Melalui pelatihan ini pada siswa/siswi diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dalam dunia desain khususnya pada pembuatan mandala logo.

## METODE

Adapun metode analisis data yang kami gunakan adalah metode 5W+1H yaitu sebagai berikut:

- What (Apa)  
Kegiatan apa yang dilakukan? Pelatihan pembuatan logo.
- Who (Siapa)  
Siapa yang menjadi peserta pelatihan ? siswa-siswi SMK Tarbiyah Hampan Perak.
- When (Kapan)  
Kapan kegiatan pelatihan dilakukan? Kegiatan dilakukan pada tanggal 19 Februari 2022
- Where (Dimana)  
Dimana kegiatan dilakukan? Jalan Perintis Kemerdekaan Desa Selemak Kecamatan Hampan Perak
- Why (Kenapa)  
Kenapa kegiatan ini dilakukan? Kegiatan pelatihan dilakukan untuk memberikan ilmu pengetahuan dalam membuat membuat logo.
- How (Bagaimana)  
Bagaimana kegiatan pelatihan ini dilakukan? Kegiatan dilakukan dengan teknik workshop memberikan modul dan praktek arahan secara langsung disekolah serta peserta ikut langsung mempraktikkan hal-hal yang diarahkan oleh pemateri.

## HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Senin, 19 Februari 2022 dari jam 09.<sup>00</sup> WIB s.d 15.<sup>00</sup> WIB, di SMK Tarbiyah Hampan Perak yang dihadiri siswa-siwi SMK tersebut. Adapun kegiatan yang di lakukan berupa :

- 1) Melakukan pengenalan diri kepada peserta,
- 2) memberi pertanyaan-pertanyaan ringan seputar Logo agar menarik perhatian para peserta.
- 3) Melakukan presentasi menyampaikan materi-materi tentang logo,
- 4) Melakukan praktek dengan memberikan contoh langsung pembuatan logo,
- 5) Melakukan workshop praktek langsung pembuatan pembuatan logo,
- 6) Melakukan diskusi dan penilaian terhadap logo yang sudah dibuat oleh peserta.

Adapun beberapa materi yang di sampaikan kepada peserta adalah sebagai berikut:

**LOGO**  
 LOGO adalah sebuah merek atau brand. Sebuah desain logo merupakan perwakilan sebuah perusahaan.  
 Desain logo perusahaan adalah pembeda visual suatu perusahaan dengan perusahaan lain. Didalam desain logo yang bagus, akan terlihat filosofi, visi dan misi dari perusahaan tersebut. Atau dengan kata lain, logo melambangkan perusahaan anda dan merupakan unsur penting dari perusahaan anda.

### 1. Logo Wordmark/Logotype

Jenis logo ini merupakan sebuah logo yang menggunakan teks langsung dalam logonya sebagai tanda pengenal yang diungkapkan untuk mengkomunikasi makna dari sebuah perusahaan, teks dalam logo bisa berupa singkatan atau nama perusahaan / brand yang diusung secara langsung.

berikut adalah beberapa perusahaan yang menggunakan jenis logo ini :

### 2. Logo Pictorial

Atau dikenal juga dengan Logomark, Pada dasarnya jenis logo ini menggunakan gambar/symbol tanpa ada penggunaan teks, namun dalam beberapa kasus teks juga digunakan namun hanya sebagai penguat, penjelas atau pendukung dari logo utamanya. Dibutuhkan kreatifitas dan profesionalitas yang tinggi untuk membuatnya dimana logo tidak hanya menjadi sebuah gambar namun mempunyai makna dan filosofi yang erat dengan perusahaan / brand yang diusung.

Beberapa contoh perusahaan dan produk yang menggunakan jenis Logo Pictorial :

### Jenis-jenis logo

1. Logo Wordmark / Logotype
2. Logo Pictorial
3. Logo Abstract Mark
4. Logo Letter Mark
5. Logo Emblem
6. Logo Character





**Gambar 1. Beberapa slide presentasi materi tentang logo**

Setelah memberikan beberapa materi sebagai pembukaan kegiatan PKM berupa pengetahuan tentang dunia desain grafis khususnya logo, kemudian kami pemateri melanjutkan ke kegiatan berikutnya yaitu workshop teknik mudah pembuatan logo, adapun beberapa dokumentasi dari kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :



**Gambar 2. Proses pemberian materi tentang logo**



**Gambar 3. Proses *workshop* pembuatan logo**



**Gambar 4. Foto bersama setelah selesai pembuatan mandala *art***

## **KESIMPULAN**

Setelah terlaksananya Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa para peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan teknik mudah pembuatan logo, karena dapat dilihat dari kemauan untuk mengikuti pelatihan yang di adakan ini. Dari pelatihan ini menurut para siswa jadi memiliki kegiatan yang positif yang bermanfaat sambil mengasah otak kanan para siswa dengan membuat logo, para peserta dapat berkreasi secara mandiri didalam mengembangkan pembuatan desain logo tersebut sesuai dengan tingkat kreatifitas yang di miliki tiap masing masing individu para peserta. Saran untuk peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah desain logo yang dihasilkan harus memiliki konsep yang kuat agar memiliki nilai yang tinggi, dan bisa dikembangkan lagi menjadi pola desain yang lebih atraktif dan lebih menarik lagi.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak LPPM Universitas Potensi Utama yang telah memberikan izin dan dukungan dalam melaksanakan pengabdian ini. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin pelaksanaan pengabdian dan tak lupa pula terima kasih kepada team pengabdian dosen dan mahasiswa Universitas Potensi Utama

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management (15th global ed.)*. England: Pearson
- [2] Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi offset.
- [3] Mathis, R. L., & Jackson, J. H. (2011). *Human resource management: Essential perspectives*. Cengage Learning.
- [4] Mauludi, A. (2016). *Teknik Belajar Statistika 2*. Jakarta: Alim's Publishing.
- [5] Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2021). *Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna, 2(17), 9.
- [6] Rustan, Surianto. (2013). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [7] Sachari, Agus. (2005). *Pengertian Desain*. Jakarta: Erlangga.