

## PELATIHAN MEMBENTUK DESAINER MUDA UNTUK MEMBUAT LOGO SECARA GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI COREL DRAW

Zaehol Fatah<sup>1</sup> Muhammad Khalilul Rahman<sup>2</sup>,

<sup>1, 2</sup>, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo Jawa Timur, Indonesia

[zaeholfatah@gmail.com](mailto:zaeholfatah@gmail.com)<sup>1</sup>,

[rohmankholillur631@gmail.com](mailto:rohmankholillur631@gmail.com)<sup>2</sup>,

\*corresponding author

Received: 28-05- 2026

Revised: 15-06-2026

Approved: 21-06-2026

### ABSTRAK

*Dalam Era Society 5.0 mengharuskan setiap individu memiliki keterampilan digital, termasuk dalam desain grafis, mulai dari semua kalangan termasuk siswa di pesantren. Observasi pertama di SMA Ibrahimy menunjukkan bahwa hanya sekitar 20-30% siswa santri yang mengerti konsep dasar desain logo secara grafis, sehingga di perlukan adanya pelatihan yang terorganisir. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan desain secara grafis para siswa santri dengan pelatihan pembuatan logo menggunakan aplikasi Corel Draw. Metode yang di gunakan terdiri dari tiga fase: Persiapan materi dan jadwal pelaksanaan penyeluruhan dan praktik langsung,serta evaluasiyang dilakukan dengan pre-testy dan post-test. Pelatihan tersebut diikuti oleh 16 siswa santri di kelas XI 6 bertempat di SMA Ibrahimy.Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan: pemahaman konsep desain logo dari 30% meningkat menjadi 80%, kemampuan dalam menggunakan Corel Draw dari 20% menjadi 80% serta kemampuan membuat logo secara mandiri dari 20% menjadi 78%. Dari sini di simpulkan bahwa pendektan pelatihan yang berfokus pada praktikum terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan krektivitas desain grafis siswa santri dalam waktu singkat.*

**Kata kunci:** Corel Draw, Desain Logo, Pelatihan Grafis, , Siswa Santri

### PENDAHULUAN

Dalam era Society 5.0, kemajuan teknologi digital memerlukan setiap orang memiliki kemampuan digital yang cukup dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di tempat kerja, dalam ekonomi dan dalam pendidikan (Leman dkk., 2024). Salah satu teknologi yang paling umum digunakan adalah komputer, yang memungkinkan orang untuk menjangkau berbagai layanan dan kemampuan dengan cara yang lebih efisien.

Di dalam dunia industri kreatif dan bisnis, desain grafis berfungsi sebagai alat penting untuk menciptakan identitas visual yang dapat menarik perhatian publik. Salah satu hasil utama dari desain grafis adalah pembuatan logo yang menjadi perwujudan visual dari identitas suatu institusi atau bisnis (Hardianto dkk., 2026). Software Corel Draw adalah aplikasi desain grafis berbasis vektor yang cukup mudah untuk dipelajari dan sering digunakan dalam pendidikan serta industri kreatif (Aprilian dan Wardani, R. 2023).

Berdasarkan pengalaman awal yang di lakukan oleh tim pengabdian di SMA Ibrahimy sekolah yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren Sukorejo Situbondo di dapatkan informasi bahwa hanya sekitar 20-30% siswa santri yang mempunyai pemahaman dasar mengenai konsep desain logo secara grafis, dan sekitar 20% yang familiar dengan antarmuka serta fungsi dasar dari aplikasi Corel Draw (Timur Warisaji dkk., t.t.). Situasi ini menunjukkan terdapatnya jurang kopetensi digital yang cukup besar di antara siswa santri ,khususnya di bidang desain grafis.

Tim pengabdian menemukan kebutuhan penting untuk melakukan

intervensi terencana yang berupa pelatihan desain praktis yang berfokus pada pembuatan logo dengan menggunakan Corel Draw. Program ini disusun untuk meningkatkan pengetahuan tentang desain logo dan keterampilan teknis siswa santri secara terukur, sambil memperkuat kerjasama antara perguruan tinggi dan lembaga pesantren sebagai dasar untuk pengembangan program yang berkelanjutan (Nasirudin dkk., 2021; Razilu dan Pangestu, 2022).

## **METODE KEGIATAN**

Metode yang akan digunakan dalam pelatihan pembuatan logo secara grafis menggunakan aplikasi Corel Draw terbagi menjadi tiga fase (Gusti dkk., 2022):

### **1. Fase persiapan**

Fase Persiapan berlangsung di pondok Pesantren Sukorejo. Tim pengabdian menyiapkan materi dan jadwal pelatihan yang sesuai dengan kemampuan awal santri serta keterbiasaan waktu yang ada. Dengan mempertimbangkan waktu yang singkat, materi pelatihan di fokuskan kepada kompetensi dasar yang dapat di capai dalam satu sesi yaitu; pengenalan antarmuka CorelDraw, fungsi alat dasar (Basic Tools). Prinsip pemilihan warna, dan konsep dasar logo. Tema tambahan seperti analisis merek secara mendalam, studi tipografi, dan semiotika hanya diperkenalkan sebagai gambaran umum. Pelatihan dijadwalkan berlangsung satu hari di SMA Ibrahimy pada pukul 13.30-14.30 walaupun durasinya hanya 1jam tetapi para siswa santri paham kepada logo tersebut.

### **2. Fase Pelaksanaan**

Pelaksanaan dalam pelatihan ini dilakukan di SMA Ibrahimy melalui tiga langkah:

- a. Tahap pertama (Penyuluhan): Siswa santri diberikan penjelasan tentang fungsi, manfaat, dan relevansi Corel Draw dalam desain grafis serta peluang di industri kreatif (Muhammad & Fatah, 2025).
- b. Tahap kedua (Demonstrasi dan praktikum): Tim pengabdian menunjukkan langkah-langkah pembuatan logo sederhana dengan Corel Draw, diikuti oleh praktikum mandiri yang dilaksanakan oleh siswa santri dengan bimbingan pendamping.
- c. Tahap ketiga (Evaluasi) : Penilaian dilakukan terhadap hasil desain logo yang dibuat oleh setiap siswa santri berdasarkan rubrik yang telah ditetapkan.

### **3. Fase Evaluasi**

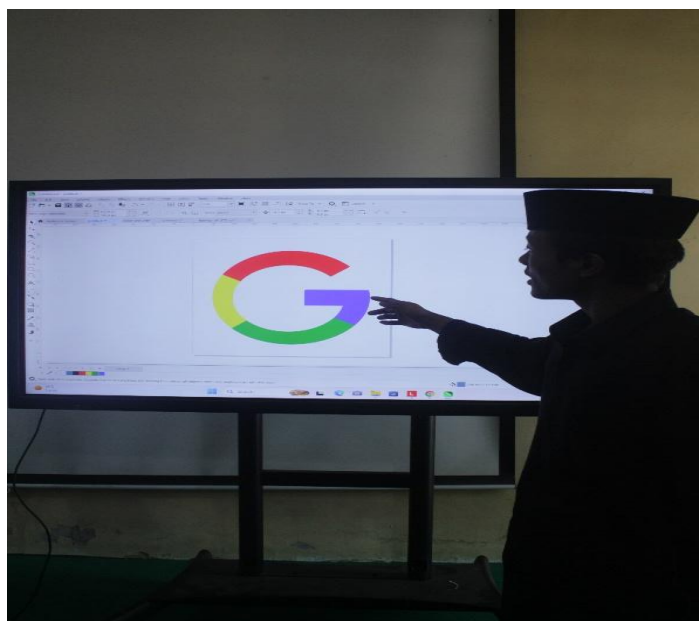
Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tiga instrumen pengukuran (Yanto dkk., 2022).

1. Pre-test dilakukan sebelum pelatihan untuk menilai pengetahuan dasar siswa santri mengenai konsep desain logo dan Corel Draw.
2. Post-test dilakukan setelah pelatihan untuk menilai pemahaman dan keterampilan siswa santri.
3. Hasil Penilaian Karya Logo dilakukan dengan cara Penilaian terhadap logo yang diciptakan berdasarkan rubrik yang terdiri dari empat indikator : ketepatan penggunaan alat, kombinasi warna yang menarik, kreativitas bentuk, dan makna filosofi logo.

Dalam pendekatan kuantitatif digunakan dengan menghitung persentase peningkatan kemampuan siswa santri sebelum dan sesudah pelatihan. Persentase tersebut dihitung dengan membagi jumlah siswa santri yang memenuhi indikator penilaian dengan total peserta (16 siswa santri), lalu dikalikan 100%. Maka keberhasilan yang ditetapkan adalah minimal 80% siswa santri mampu membuat logo secara grafis dan memahami prinsip dasar desain logo drafis (Albana dkk., 2023).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam kegiatan pengabdian yang dilakukan adalah pelatihan pembuatan logo secara grafis menggunakan aplikasi Corel Draw yang telah berlangsung di SMA Ibrahimy dan dihadiri oleh 16 siswa santri dari kelas XI 6 (Alfiansyah dkk., 2025) . Pelatihan dimulai dengan penyampaian materi mengenai dasar-dasar desain logo secara grafis, termasuk pengenalan terhadap antarmuka Corel Draw, penggunaan alat-alat dasar, prinsip dalam memilih warna, serta prinsip-prinsip untuk menciptakan desain logo yang baik. Setelah materi disampaikan siswa santri diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan tersebut secara langsung memulai sesi praktikum yang terarah (Pramuaji & Munir, 2017.)



Gambar.1  
Mengenai penyampaian materi.

Kepada sesi praktikum, siswa santri di tugaskan untuk membuat logo google yang sederhana yang mencerminkan identitas sekolah dan usaha imajiner yang siswa santri pilih. Dalam menjalani tahapan desain mulai dari pembuatan, membentuk warna, hingga menyempurnakan desain menggunakan fitur Corel Draw(Nuryadi dkk., 2023).

Dalam hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa santri dapat mengikuti pelatihan yang baik. Sebelum pelatihan sekitar 25% siswa santri mengetahui dasar penggunaan aplikasi Corel Draw. Namun, sesudah melakukan sesi pelatihan 80% siswa santri telah mampu menggunakan Corel Draw secara mandiri dan menciptakan desain logo sesuai petunjuk yang diberikan

oleh pendamping. Peningkatan kemampuan ini sesuai dengan hasil penelitian yang mengindikasikan bahwa teknik pelatihan yang berfokus pada praktik dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan digital teknis para siswa santri dalam waktu yang singkat (Kurniawan dkk., 2022).

Tabel 1. Hasil dari penilaian dalam kemampuan siswa santri

No	Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
1	Pemahaman Desain Logo	30%	80%
2	Menggunakan Corel Draw	20%	80%
3	Mampu Membuat Logo	20%	78%
4	Kreatif Dalam Desain Logo	25%	70%

Data pada Tabel.1 menggambarkan kemajuan yang signifikan dalam semua aspek keterampilan yang dinilai. Peningkatan tentang logo mengalami peningkatan dari 30% menjadi 80% (peningkatan 50% persentase), kemampuan dalam menggunakan Corel Draw meningkat dari 20% menjadi 80% (kenaikan 60 poin persentase), kemampuan membuat logo secara grafis bertambah dari 20% menjadi 78% (kenaikan 58 poin persentase), dan kreativitas dalam desain logo naik dari 25% menjadi 70% (kenaikan 45 poin persentase). Semua data persentase ini merupakan hasil evaluasi yang dilakukan secara langsung oleh tim pengabdian terhadap 16 peserta di SMA Ibrahimy.

Dalam hasil ini sejalan dengan studi oleh (Kurniawan dkk., 2022) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan teknik digital peserta dalam waktu singkat. (Lisnawita dkk., 2020) juga menggaris bawahi bahwa pendekatan praktikum langsung dalam pelatihan desain grafis terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas serta keterampilan teknis peserta. Selain itu, (Albana dkk., 2023) menjelaskan bahwa metode proyek dalam pelatihan Corel Draw berhasil mendatangkan peningkatan keterampilan yang terukur, bahkan untuk peserta dengan latar belakang non-desain. Peningkatan besar dalam kemampuan menggunakan Corel Draw (60 poin persentase) menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi ini cukup mudah dipahami dalam satu sesi pelatihan yang di pandu (Refnitasari dkk., 2023).

Selain perkembangan keterampilan teknis, para siswa santri juga menunjukkan kemajuan dalam kreativitas desain. Hal ini terlihat dari beragam logo yang siswa santri buat, termasuk logo dengan tema Google, yang menggunakan elemen bentuk, warna, dan makna secara harmonis. (Agusta dkk., 2025 ; Alfiyah Aurella dkk., 2025).

Tabel 2. Jumlah siswa santri yang melaksanakan pelatihan

No	Nama Siswa SMA	Kelas
1	Pandu Paramugara	XI 6
2	M.Fathul Barry	XI 6
3	Vicky Faradhitya R.	XI 6
4	Adil Fathir Abdillah	XI 6
5	Moh. Badrus Shalim	XI 6
6	Iqbal Joana Firdaus	XI 6
7	Adeeb M Firman Haqiqi	XI 6
8	Reza Nuruzzaman	XI 6
9	Alif Ramadhani	XI 6

No	Nama Siswa SMA	Kelas
10	Fahriel Mustofa	XI 6
11	Moh Syaiful Bahri	XI 6
12	M.Damar.P	XI 6
13	Moh.Afifuddin	XI 6
14	Vicy Faradhitya A.	XI 6
15	Syarief Hidayatullah	XI 6
16	Farel Alamsa	XI 6

Tabel.2 menunjukkan bahwa seluruh peserta (16 siswa santri) berasal dari kelas XI 6 di SMA Ibrahimy. Kelas ini memiliki latar belakang yang serupa sehingga semua peserta memiliki kemampuan kognitif dasar yang sama, sehingga memudahkan semua orang untuk memahami dan mempelajari materi pelatihan secara merata. Pengelolaan data demografis peserta yang terorganisir sangat penting dalam merancang program pelayanan, karena karakteristik psikologis dan kesiapan belajar siswa santri di akhir masa remaja sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial (Alfiyah Aurella dkk., 2025).



Gambar. 2  
Proses Praktikum saat siswa santri tidak paham.



Gambar. 3  
Foto bersama ketika selesai pelatihan.

Dokumentasi visual pada gambar 1 (penyampaian materi), Gambar 2 (proses praktik), dan Gambar 3 (foto bersama dengan siswa santri setelah pelatihan) menunjukkan perubahan ekspresi dan antusiasme siswa santri, yang mencerminkan peningkatan kepercayaan diri mereka setelah berhasil membuat logo grafis sendiri. Dokumentasi ini juga berfungsi sebagai bukti nyata hubungan kerja sama yang positif antara universitas dan lembaga pesantren melalui SMA Ibrahimy, yang merupakan sumber daya sosial penting untuk kelanjutan program kemitraan di masa mendatang.

## **SIMPULAN**

Pelatihan tentang pembuatan logo dengan menggunakan Corel Draw di SMA Ibrahimy sukses mengembangkan pengetahuan dan keterampilan desain grafis siswa santri. Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman dasar desain logo, kemampuan memakai Corel Draw, keterampilan dalam menciptakan logo, serta kreativitas peserta. Hasil ini menegaskan bahwa metode pelatihan yang

berfokus pada praktik terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan desain grafis siswa santri.

Untuk kegiatan pengabdian di masa mendatang, di rekomendasikan pelatihan dilakukan dengan waktu yang lebih lama dan melalui beberapa sesi agar peserta dapat mempelajari fitur-fitur Corel Draw dengan lebih mendalam serta dapat menghasilkan karya desain yang lebih rumit dan berkualitas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agusta, R., Zaqi, M. H., Yuniarti, R., & Handayani, S. (2025). *PERAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN DIGITAL REMAJA*. Diambil <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JIMAKUKERTA>
- Albana, I., Praharaningtyas Aji, R., Hamdi, A., Dianingrum, M., & Purwokerto, U. A. (2023). *MERAIH KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS PROFESIONAL MELALUI PELATIHAN COREL DRAW UNTUK SMK Achieve Professional Graphic Design Skills Through Corel Draw Training for Vocational Schools*. *Nusantara Hasana Journal*, 3(3), Page.
- Alfiansyah, N. D., Anisa, H., Fatah, Z., Penulis, N., Noer, :, & Alfiansyah, D. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW Pada SMK Ibrahimy 1 Sukorejo*. 2(9). <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>
- Alfiyah Aurella, Nafisatul Insiyah, & Zaehol Fatah. (2025). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CORELDRAW PADA SISWI KELAS XI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO*. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 113–117. <https://doi.org/10.69714/g17bwp92>
- Gusti, I., Budiarta, M., Nyoman, I., Program, S., Pendidikan, S., Rupa, S., Seni, J., Desain, D., Bahasa, F., & Seni, D. (2022). *PEMANFAATAN APLIKASI CORELDRAW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KULIAH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA UNDIKSHA*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>
- Hardianto, R., Revnu Ohara, M., Tri Nengsih, E., Alfajar, M., Alfandi, R., & Halim Amrin, M. (2026). *Pelatihan Coreldraw Dalam Mendukung Ekonomi Kreatif Pada Industri Percetakan Kepada Siswa/I SMKN 5 Pekanbaru*. *Journal of Computer Science Community Service*, 6(1), 44–51.
- Kurniawan, B., Romzi, M., Studi Manajemen Informatika, P., Mahakarya Asia Jalan Jenderal Ahmad Yani No, U., Baru, T., Baturaja Timur, K., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2022). *PELATIHAN DESAIN LOGO DAN VECTOR SEBAGAI PELUANG WIRUSAHA MAHASISWA DI DALAM INDUSTRI KREATIF*. *Indonesian Community Service and Empowerment Journal (IComSE)*, 3, 287–292.
- Leman, D., Lubis, C. P., Ramadhan, H., Rizky, M., & Utomo, F. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi CorelDRAW Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Jurusan Manajemen Mengenai Advertising Desain Utilization of the Corel Draw Application as a Learning Media for Management Department Students Regarding Advertising Design*. Dalam *Juni* (Vol. 2024, Nomor 1). <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas>
- Lisnawita, L., Lucky Lhaura Van FC, & Musfawati. (2020). *Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa*. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- Muhammad, A. F., & Fatah, Z. (2025). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN CORELDRAW BAGI SISWA MA SUNAN AMPEL DI DESA SUMBERKIMA*. Diambil <https://e.journal.titannusa.org/index.php/juan>
- Nasirudin, M., Faizah, M., Sa, N., A Wahab Hasbullah, U. K., & Syari, E. (2021). *Peningkatan Keterampilan dalam Bidang Kewirausahaan dengan Pelatihan Corel Draw* (Vol. 2, Nomor 1).
- Nuryadi, H., Akhir Putra, J., Julkarnain, M., Sasmita Susanto, E., Robbani, F., Dzil Ikram, F.,

- Hidayat, A., Sarwana, W., & Wijaya, E. (2023). PELATIHAN DESAIN GRAFIS DENGAN MENGGUNAKAN CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMA MUHAMMADIYAH SUMBAWA. *Jurnal Pengabdian Rekayasa Sistem*, 1(2).
- Pramuaji, A., & Munir, M. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI PENGENALAN COREL DRAW SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA*.
- Razilu, Z., & Pangestu, S. (2022). Pelatihan Desain Infografis sebagai upaya Peningkatan Kreativitas Desain pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 54–62.  
<https://doi.org/10.51454/amaliah.v6i1.438>
- Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., Frida D.B.P., N., & Imaduddin, M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 7(1), 25–34.  
<https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763>
- Timur Warisaji, T., Anisatur Rosyidah, U., & Eko Wardoyo, A. (2022). *Pengabdian Masyarakat Pelatihan CorelDraw Untuk Desain Grafis Bagi Siswa SMA Negeri I Grugugan (Vol. 4)*.
- Yanto, R., Kesuma, H. Di, Alfiarini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). PELATIHAN APLIKASI CORELDRAW DALAM PENINGKATAN HARDSKILL SISWA MENGHADAPI DUNIA KERJA. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134.  
<https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>