



Journal of Human And Education
Volume 3, No. 2, Tahun 2023, pp 85-89
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pelatihan Pembuatan Logo Menggunakan Pixellab Untuk *Branding* Usaha Mahasiswa UM Buton

Muhammad Hidayatullah^{1✉}, Ansar Suherman², Fajar³, Viki Yana⁴
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Buton^{1,2,3,4}
Email: day.al.mohammed@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Brand memiliki peran vital dalam mendukung suksesnya usaha mahasiswa dalam mengembangkan bisnisnya. Elemen utama dalam membangun sebuah brand adalah logo. Dengan logo yang kreatif dapat membuat konsumen tertarik membeli produk dari usaha mahasiswa. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis untuk menggunakan aplikasi desain seperti Pixellab. Pelatihan yang diberikan antara lain penyampaian materi tentang prinsip dasar desain grafis dalam membuat logo, mengajarkan cara menginstall aplikasi Pixellab, pengenalan tools pada aplikasi Pixellab, dan cara membuat logo yang menarik dan efektif sesuai kreatifitas masing-masing peserta. Metode yang digunakan pada pengabdian ini menggunakan pendekatan monologis dan dialogis. Pelatihan yang diikuti dengan jumlah peserta 42 orang sampai akhir acara mendapatkan pengetahuan dalam membuat logo yang menarik dan efektif untuk branding usaha mahasiswa dengan menggunakan aplikasi Pixellab.

Kata kunci: *Logo, Branding, Desain, Aplikasi Pixellab, Mahasiswa*

Abstract

Brands have a vital role in supporting the success of student businesses in developing their business. The main element in building a brand is the logo. A creative logo can make consumers interested in buying products from student businesses. This training aims to equip students with practical knowledge and skills to use design applications such as Pixellab. The training provided includes delivering material on the basic principles of graphic design in making logos, teaching how to install the Pixellab application, introducing tools to the Pixellab application, and how to create attractive and effective logos according to the creativity of each participant. The method used in this service uses a monological and dialogical approach. The training which was attended by 42 participants until the end of the event gained knowledge in making an attractive and effective logo for student business branding using the Pixellab application.

Keywords: *Logo, Branding, Design, Pixellab Application, Student*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, brand atau merek memiliki peran vital dalam mendukung suksesnya suatu usaha, termasuk bagi para mahasiswa yang ingin mengembangkan bisnisnya. Salah satu elemen utama dalam membangun brand yang kuat adalah logo. Logo dapat menjadi identitas visual yang dapat mempresentasikan nilai, visi, dan tujuan dari suatu usaha. Dengan adanya logo yang kreatif dapat membuat bisnis mahasiswa dapat lebih dikenal dan diingat oleh konsumen.

Pembuatan logo yang kreatif dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa yang memiliki usaha dalam meningkatkan penjualan produk dan membangun kepercayaan pelanggan terhadap usaha tersebut. Sebuah logo yang menarik dan mudah diingat dapat menjadi ciri khas yang membedakan produk dari pesaingnya, sehingga dapat membantu meningkatkan daya tarik produk dan memperluas pangsa pasar. Selain itu, logo yang kreatif dan modern juga dapat memberikan kesan positif pada pelanggan dan memperkuat citra merek produk (Mubarok & Sandi, 2023).

Logo sebagai bagian dari *brand* yang harus menonjol dari keramaian. Beberapa penelitian ilmiah dilakukan untuk menentukan logo yang layak digunakan untuk meningkatkan brand. (Hiswara & Achmad, 2022) mengungkapkan bahwa logo yang baik adalah logo yang mudah dibaca, terlihat jelas, koheren, mudah dipahami, mudah diingat, awet muda, dan cukup sederhana sehingga mudah dikenali.

Seiring dengan berkembangnya dunia desain grafis di masyarakat, siapapun yang memiliki kemampuan teknis di bidang desain grafis, baik yang berlatar belakang akademis maupun nonakademik di bidang desain komunikasi visual, dapat membuat karya desain secara umum. Apapun latar belakang seorang desainer dalam mengembangkan karya desain, baik itu logo maupun karya desain lainnya, aspek dan nilai yang terkandung dalam bidang desain komunikasi visual harus dipahami agar suatu desain yang disajikan tepat sasaran (Dewi et al., 2023; Lubis et al., 2022).

Berkembangnya dunia desain grafis, makin banyak aplikasi yang digunakan untuk membuat logo dengan mudah dan efisien. Salah satu aplikasi desain grafis yang dapat digunakan mahasiswa dalam membuat logo usahanya dengan menggunakan aplikasi Pixellab. Aplikasi Pixellab merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang beroperasi di sistem android dengan memanfaatkan *smartphone* dan membagikan imajinasi penggunaannya, direalisasikan berupa karya desain, salah satunya logo (Eni et al., 2023).

Sayangnya, masih banyak mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Buton (UM Buton) yang kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk mendesain logo berdasarkan prinsip-prinsip desain grafis. Dalam hal ini, kegiatan pengabdian dalam bentuk pelatihan pembuatan logo menjadi relevan. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis untuk menggunakan aplikasi desain seperti Pixellab.

Pelatihan ini tidak hanya membantu mahasiswa UM Buton yang berwirausaha, tetapi juga masyarakat secara keseluruhan. Hal ini dimaksudkan agar dengan membantu mahasiswa mengembangkan identitas *brand* yang kuat, usaha mikro dan kecil akan berkembang lebih cepat dan berkontribusi terhadap perekonomian lokal. Pengabdian ini berupaya untuk menumbuhkan kemampuan kreatif dan teknologi di kalangan mahasiswa, yang keduanya sangat penting dalam menghadapi persaingan global.

Peserta akan diberikan kesempatan untuk mempelajari dasar-dasar desain logo yang efektif, pentingnya setiap komponen, dan bagaimana menggabungkannya secara logis selama pelatihan ini. Karena kemudahan penggunaannya dan elemen desain yang bermanfaat, aplikasi Pixellab dipilih sebagai alat bantu. Peserta harus dapat menerapkan pengetahuan baru mereka untuk membuat logo untuk perusahaan mereka dengan lebih mudah dengan bantuan teknologi.

Melalui pengabdian ini, diharapkan dapat terbentuk generasi mahasiswa yang memiliki wawasan bisnis yang kuat dan memiliki keterampilan desain yang mendukung pengembangan usaha mereka. Pengabdian ini juga memiliki potensi untuk memberikan dampak positif dalam mengembangkan potensi wirausaha di kalangan mahasiswa UM Buton dan masyarakat secara umum.

METODE

Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan monologis dan dialogis. Pendekatan monolog merupakan tindakan linguistik yang disampaikan oleh penutur yang menitikberatkan pada substansi komunikasi. Pada kegiatan ini teknik monologis berupa presentasi yang menyajikan materi pelatihan. Sedangkan metode dialogis berupa wawancara dengan peserta pelatihan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan tantangan yang dihadapi saat menggunakan program Pixellab (Santi et al., 2020).

Tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi tiga tahap, diantaranya Tahap persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan laporan. Pada tahap persiapan, ditentukan waktu pelaksanaan dan lama kegiatan pengabdian ini, dan mengumpulkan data dengan studi Pustaka untuk menentukan materi pelatihan pembuatan logo menggunakan aplikasi Pixellab.

Pada tahap pelaksanaan, para peserta pelatihan akan diberikan pembelajaran tentang penggunaan aplikasi Pixellab untuk membuat logo usaha mereka. Diawali dengan memberikan pemahaman kepada peserta tentang prinsip dasar desain grafis dalam membuat logo, mengajarkan cara menginstall aplikasi Pixellab, pengenalan tools pada aplikasi Pixellab, dan cara membuat logo yang menarik dan efektif sesuai kreatifitas masing-masing peserta. Kegiatan pelatihan ini dilakukan sebanyak satu kali di Laboratorium Humas Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Buton. Pengabdian ini diikuti oleh dua orang dosen dan dua orang mahasiswa yang bertugas mendampingi peserta selama pelatihan

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat tingkat pemahaman para peserta pelatihan dalam menggunakan aplikasi Pixellab untuk membuat logo. Dan tahap laporan untuk melaporkan hasil pelaksanaan kegiatan di lapangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

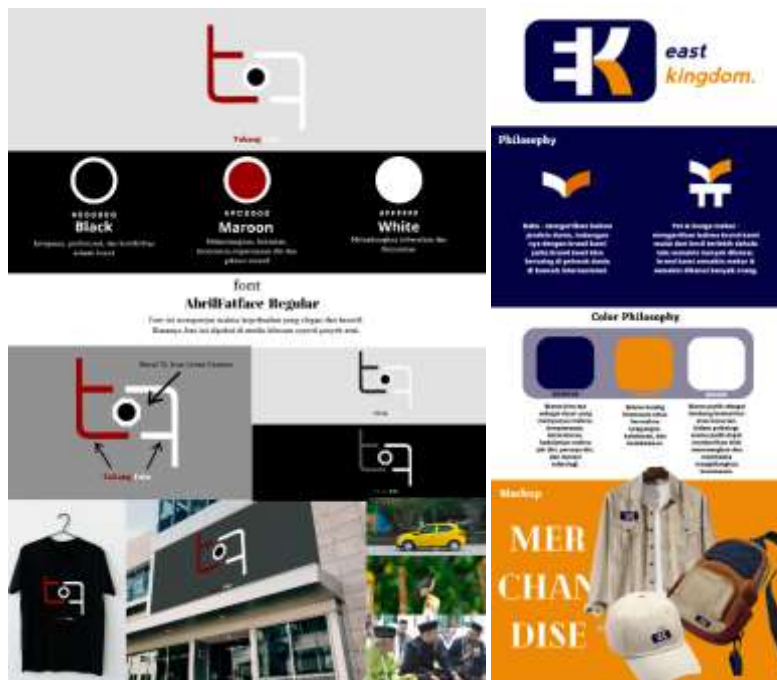
Pelatihan pembuatan logo menggunakan aplikasi Pixellab dilaksanakan pada 21 Maret 2023 di Laboratorium Humas Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Buton mulai pukul 08.30 – 12.30 WITA. Peserta yang menghadiri pelatihan ini sebanyak 42 mahasiswa yang telah memiliki usaha. Pada pelatihan ini dibagi menjadi dua sesi. Pada sesi pertama, mahasiswa diberikan penjelasan tentang prinsip-prinsip dasar desain grafis yang dibawakan oleh salah satu dosen pengampuh mata kuliah Desain Grafis prodi Ilmu Komunikasi dan pengenalan logo yang dibawakan oleh seorang praktisi logo di Kota Baubau. Setelah materi berakhir, dibuka sesi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan lebih memahami lagi isi materi pelatihan.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan

Selanjutnya, pada sesi kedua mahasiswa diajarkan cara membuat logo menggunakan pixellab. Peserta pelatihan diajarkan cara mendownload aplikasi Pixellab melalui playstore di smarthphone masing-masing. Setelah aplikasi telah didownload, para peserta diberikan penjelasan tentang kegunaan tools-tools yang ada pada aplikasi pixellab. Tahap berikutnya adalah peserta diajarkan cara membuat logo dengan menggunakan tools-tools yang ada pada aplikasi Pixellab. Tahap selanjutnya para peserta diberikan tugas untuk membuat logo untuk usahanya sesuai dengan kreatifitas masing-masing. Pada sesi ini peserta antusias mengikuti tahap demi tahap dalam membuat logo dan mempraktekan secara langsung dengan membuat logo usaha mereka. Dalam pembuatan logo masing-masing peserta dipandu oleh pemateri dan mahasiswa yang telah ditugaskan.

Berikut adalah beberapa hasil pembuatan logo peserta pelatihan menggunakan aplikasi Pixellab :



Gambar 2. Hasil Logo Peserta Pelatihan

Selama kegiatan pelatihan, peserta dapat mengikuti materi dengan baik dan sangat aktif berkonsultasi mengenai logo yang dibuat untuk branding usaha mereka. Yang menjadi kendala dalam pelatihan ini adalah beberapa peserta yang masih awam menggunakan aplikasi Pixellab. Sehingga beberapa peserta meminta untuk pendampingan lebih lanjut dalam pembuatan logo yang nantinya akan digunakan sebagai produk mereka. Untuk itu tim pengabdian membuat grup Whatsapp untuk memudahkan komunikasi.

Kegiatan pelatihan yang telah dilakukan ini menghasilkan dampak terhadap tingkat pemahaman peserta terhadap prinsip-prinsip dasar desain logo dan peningkatan kemampuan keterampilan dalam membuat logo yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dengan hasil logo yang telah dibuat oleh peserta yang sesuai dengan prinsip-prinsip dasar desain logo. Selain itu peserta juga dapat memposting logo usaha mereka melalui media sosial masing-masing peserta.

SIMPULAN

Dari rangkaian pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk pelatihan pembuatan logo dengan menggunakan aplikasi Pixellab, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini telah meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat logo yang menarik dan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil logo yang telah mereka hasilkan selama pelatihan. Respon para peserta dalam menyambut kegiatan ini sangat positif dengan penyambutan yang diberikan kepada tim pengabdian dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N. K. T., Mandira, I. M. C., Kusuma, P. S. A. J., & Wijaya, G. C. (2023). PEMBUATAN DESIGN LOGO DALAM PENUNJANGAN UMKM "ENTIL" MAKANAN KHAS DESA PENATAHAN. *Abdimas Galuh*, 5(1), 617-624.
- Eni, N., Jamidun, J., & Naser, I. S. W. N. (2023). PELATIHAN DESAIN GRAFIS KEPADA PEGAWAI BPS KOTA PALU DALAM RANGKA PENINGKATAN SDM DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI "PIXELLAB FOR ANDROID." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 11(1), 1-5.
- Hiswara, A., & Achmad, N. (2022). Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi: Pelatihan Desain Grafis. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(1), 70-78.
- Lubis, I., Lubis, H., Effendy, M. F., Zulkirahmadhani, D., Putri, M. I., & Aslamiyah, R. (2022). Pembuatan Desain Logo Dan Kemasan Susu Kedelai Serta Pemasaran Produk Berbasis Sosial Media. *AMMA*:

Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(07), 793–797.

Mubarok, Z., & Sandi, S. P. H. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN LOGO MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BAGI PELAKU UMKM KERIPIK PISANG DI DESA KERTARAHARJA. *ABDIMA JURNAL PENGABDIAN MAHASISWA*, 2(1), 3433–3437.

Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(2), 41–45.