

Pendampingan Pembuatan *Brand Identity* Berbasis Canva Meningkatkan Kreativitas Kewirausahaan Siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen

Elida Zia'ul Huda¹, Budi Istiyanto², Agus Triatmono³

^{1,3} STIE Wijaya Mulya Surakarta, ² Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

^{1,3} E-mail: elidaziaulhuda@gmail.com

² E-mail: budisties@gmail.com

Article History:

Received: Nov 2025

Revised: Dec 2025

Accepted: Dec 2025

Abstrak: Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan digital dan kreativitas siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen dalam membangun *brand identity* produk makanan pisang coklat lumer melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Siswa sebagai calon wirausahawan muda perlu dibekali keterampilan desain grafis sederhana agar mampu menciptakan identitas merek yang menarik, profesional, dan sesuai dengan karakter produk lokal. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap pentingnya *branding* dan visualisasi produk dalam meningkatkan daya tarik serta nilai jual di pasar digital. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan langsung (*hands-on training*), pendampingan pembuatan desain logo, label kemasan, dan konten promosi media sosial menggunakan Canva. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan penilaian hasil desain yang dihasilkan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap konsep *brand identity*, serta kemampuan mereka dalam menerapkan prinsip desain visual yang efektif. Program ini juga berhasil menumbuhkan semangat kewirausahaan digital di kalangan siswa. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi dalam mendukung implementasi *entrepreneurship education* di sekolah kejuruan dan memperkuat daya saing produk lokal berbasis teknologi digital dan kreativitas generasi muda.

Kata Kunci: *Brand Identity*, Kewirausahaan, Canva, Produk Lokal, Pengabdian Kepada Masyarakat

Abstract: This community service activity aims to improve students' digital skills and creativity at SMK Muhammadiyah 4 Sragen by developing a brand identity for the food product melted chocolate banana through training in the Canva application. Students, as aspiring young entrepreneurs, need to be equipped with simple graphic design skills to be able to create an attractive, professional brand identity that suits the character of local products. This activity was motivated by students' lack of understanding of the importance of branding and product visualization in increasing appeal and selling value in the digital market. The implementation method included socialization, direct training (*hands-on training*), assistance

in creating logo designs, packaging labels, and social media promotional content using Canva. Evaluation was carried out through observation and assessment of the activity, which showed an increase in students' creativity and understanding of the concept of brand identity, as well as their ability to apply effective visual design principles. This program also succeeded in fostering a spirit of digital entrepreneurship among students. Thus, this training contributes to supporting the implementation of entrepreneurship education in vocational schools and strengthening the competitiveness of local products based on digital technology and the creativity of the younger generation.

Keywords: *Brand Identity, Entrepreneurship, Canva, Local Products, Community Service*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat pada era industri 4.0 menuntut generasi muda untuk memiliki kemampuan beradaptasi dan berinovasi, terutama dalam bidang desain dan pemasaran digital. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai adalah kemampuan dalam membangun *brand identity* produk melalui media digital. *Brand identity* berperan penting dalam menciptakan citra dan karakter unik suatu produk agar mampu bersaing di pasar (Dwinda et al., 2025). Pendampingan pembuatan *brand identity* berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas kewirausahaan, terutama bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) serta siswa yang sedang belajar kewirausahaan. Pelatihan yang menggunakan Canva sebagai alat desain grafis digital membantu peserta memahami pentingnya identitas visual yang menarik dan konsisten untuk memperkuat branding produk mereka, yang pada akhirnya dapat meningkatkan daya tarik produk dan potensi penjualan (Purnomo et al, 2025; Retnowati et al, 2025; Savitri et al, 2024). Selain itu, pelatihan ini juga mendorong kemandirian dalam pembuatan konten promosi digital, seperti stiker kreatif dan konten iklan di media sosial, yang relevan untuk pengembangan usaha dan pemasaran digital (Isalman et al, 2025; Noor et al, 2025). Melalui pendidikan kejuruan, penguasaan keterampilan ini sangat relevan untuk mendukung siswa menjadi wirausaha muda yang kreatif dan berdaya saing.

SMK Muhammadiyah 4 Sragen merupakan salah satu sekolah kejuruan yang memiliki program kewirausahaan dan produksi makanan ringan, salah satunya produk pisang coklat lumer. Produk ini memiliki potensi tinggi untuk dikembangkan sebagai usaha lokal unggulan, namun masih menghadapi kendala dalam aspek desain kemasan dan identitas merek yang menarik serta konsisten. Kurangnya pemahaman siswa mengenai pentingnya *branding* dan keterbatasan kemampuan dalam menggunakan aplikasi desain menjadi hambatan dalam pengembangan produk secara profesional.

SMK Muhammadiyah 4 Sragen sebagai institusi pendidikan kejuruan memiliki potensi besar dalam mendukung penguatan literasi digital UMKM. Melalui program kewirausahaan dan keterlibatan siswa, sekolah dapat berperan sebagai pusat pengembangan sumber daya

manusia yang memiliki kompetensi digital dan jiwa kewirausahaan. Namun demikian, keterbatasan pemahaman siswa dan pelaku UMKM terkait pemanfaatan teknologi digital secara praktis dan aplikatif masih menjadi permasalahan utama yang perlu mendapatkan perhatian.

Melihat kondisi tersebut, tim pengabdian masyarakat dari perguruan tinggi berinisiatif melaksanakan kegiatan pelatihan Canva Untuk Pembuatan *Brand Identity* Produk Makanan Pisang Coklat Lumer. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada siswa dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai alat desain grafis yang mudah diakses dan ramah pengguna. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat membuat desain logo, kemasan, dan materi promosi digital yang menarik, serta memahami prinsip dasar identitas merek yang kuat. Pendekatan partisipatif dan berbasis komunitas dalam pelatihan ini memperkuat kolaborasi dan pembelajaran bersama, sehingga mendukung pengembangan ekonomi kreatif yang berkelanjutan di kalangan pelaku usaha dan siswa (Purnomo et al, 2025; Lakilaki, 2025). Sehingga, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital siswa, tetapi juga mendorong semangat kewirausahaan kreatif di lingkungan SMK Muhammadiyah 4 Sragen.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis agar tujuan pelatihan dapat tercapai secara optimal. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SMK Muhammadiyah 4 Sragen dengan melibatkan siswa kelas XI dan XII sebagai peserta utama. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan *participatory training* yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses pelatihan. Setiap sesi pelatihan dibimbing langsung oleh tim dosen STIE Wijaya Mulya Surakarta yang berkompeten di bidang desain digital dan kewirausahaan.

Tahap pertama adalah persiapan, meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan jadwal kegiatan, penyiapan materi pelatihan, serta instalasi perangkat lunak Canva pada komputer peserta. Tim pengabdian juga melakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan peserta terhadap desain grafis serta kebutuhan promosi produk makanan mereka, khususnya pisang coklat lumer yang menjadi produk unggulan sekolah.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan, yang dibagi menjadi dua sesi. Sesi pertama berfokus pada pengenalan konsep *brand identity*, meliputi logo, warna, tipografi, dan elemen visual pendukung. Peserta diberi pemahaman tentang pentingnya identitas merek dalam membangun citra produk yang menarik dan profesional. Sesi kedua berfokus pada praktik langsung menggunakan Canva. Peserta dibimbing untuk membuat logo, label kemasan, dan konten promosi digital dengan desain yang menarik, ramah lingkungan, dan relevan dengan karakter produk lokal.



Gambar 1. Paparan Materi Konsep Brand Identity

Tahap ketiga adalah pendampingan dan evaluasi hasil karya. Tim memberikan umpan balik terhadap desain yang dihasilkan peserta berdasarkan aspek estetika, konsistensi merek, dan daya tarik visual. Selain itu, dilakukan diskusi reflektif untuk menumbuhkan kreativitas serta kesadaran pentingnya pemasaran digital berbasis desain.



Gambar 2. Pendampingan dan Evaluasi Hasil Pembuatan Brand Identity

Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menciptakan *brand identity* produk makanan yang menarik, inovatif, dan siap bersaing di pasar lokal maupun digital.

Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang tersusun secara sistematis untuk menjamin ketercapaian tujuan program. Tahapan kegiatan disajikan dalam bentuk alur sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak mitra (SMK Muhammadiyah 4 Sragen) guna menyepakati waktu dan teknis pelaksanaan kegiatan. Selain itu, dilakukan penyusunan jadwal kegiatan, penyiapan modul dan materi pelatihan, instalasi serta penyesuaian aplikasi Canva pada perangkat peserta, serta observasi awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta terkait desain *brand identity* produk makanan.

2. Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan diawali dengan pemberian materi mengenai konsep dasar *brand identity* yang mencakup logo, warna, tipografi, dan elemen visual pendukung. Selanjutnya, peserta mengikuti praktik langsung pembuatan desain menggunakan aplikasi Canva, meliputi pembuatan logo, label kemasan, dan materi promosi digital yang disesuaikan dengan karakter produk makanan pisang coklat lumer.

3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan pendampingan intensif terhadap peserta dalam proses penyempurnaan desain yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan melalui pemberian umpan balik terhadap hasil karya peserta berdasarkan aspek estetika, konsistensi identitas merek, keterbacaan visual, dan kesesuaian desain dengan karakter produk. Selain itu, dilakukan diskusi reflektif untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya branding dalam pemasaran produk.

4. Tahap Luaran Kegiatan

Luaran dari kegiatan pengabdian ini berupa peningkatan kemampuan dan keterampilan siswa dalam menciptakan *brand identity* produk makanan yang menarik, konsisten, dan layak digunakan sebagai media promosi. Hasil desain yang dihasilkan peserta diharapkan dapat dimanfaatkan secara langsung untuk mendukung pemasaran produk sekolah, baik secara *offline* maupun melalui media digital.

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat yang bertajuk Pelatihan Canva Untuk Pembuatan *Brand Identity* Produk Makanan Pisang Coklat Lumer bagi Siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen telah terlaksana dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta. Kegiatan ini diikuti oleh 150 siswa yang memiliki minat tinggi dalam kewirausahaan dan pengembangan produk kuliner lokal. Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, di mana siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga langsung mempraktekkan pembuatan desain identitas merek menggunakan aplikasi Canva.

Pada tahap awal, tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai pentingnya *brand identity* dalam membangun citra dan daya saing produk di pasar digital. Sesi berikutnya difokuskan pada pengenalan fitur-fitur Canva, seperti pembuatan logo, label kemasan, poster promosi, dan konten media sosial yang menarik serta konsisten dengan

karakter produk pisang coklat lumer. Peserta juga dilatih untuk memilih warna, tipografi, dan elemen visual yang sesuai dengan nilai-nilai produk lokal yang mereka kembangkan.

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mendesain identitas merek dan memahami strategi pemasaran visual. Beberapa hasil karya siswa menunjukkan kreativitas yang tinggi dan dapat digunakan langsung sebagai media promosi produk sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran pentingnya digitalisasi dalam pengembangan usaha kuliner.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif bagi siswa dalam memperkuat keterampilan desain grafis, memperluas wawasan tentang pemasaran digital, serta menumbuhkan semangat kewirausahaan muda yang kreatif dan inovatif. Diharapkan kegiatan ini menjadi langkah awal bagi sekolah untuk terus mengembangkan program pelatihan berbasis teknologi kreatif yang mendukung kemandirian siswa di era ekonomi digital.



Gambar 3. Salah Satu Hasil Desain Pembuatan *Brand Identity* dengan Canva

Pembahasan

Pelatihan penggunaan Canva untuk pembuatan *brand identity* produk makanan pisang coklat lumer bagi siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan dan literasi digital peserta. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga menekankan pentingnya membangun identitas merek (*brand identity*) yang kuat, kreatif, dan relevan dengan target pasar. Dalam konteks dunia usaha dan industri saat ini, kemampuan menciptakan citra merek yang menarik menjadi faktor kunci dalam meningkatkan daya saing produk, khususnya produk olahan makanan lokal yang banyak diminati masyarakat.

Selama pelatihan, peserta dikenalkan pada konsep dasar desain grafis, elemen-elemen pembentuk identitas merek seperti logo, warna, tipografi, dan kemasan produk. Melalui platform Canva, siswa dilatih untuk memanfaatkan template yang tersedia secara gratis dan mengadaptasikannya sesuai karakter produk pisang coklat lumer yang mereka kembangkan. Pendekatan berbasis praktik langsung membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengekspresikan ide desain, sekaligus memahami bagaimana visual branding dapat memengaruhi persepsi konsumen.

Selain itu, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam memilih desain yang tidak hanya menarik, tetapi juga ramah lingkungan dan hemat biaya, sejalan dengan prinsip *green entrepreneurship*. Produk pisang coklat lumer yang dikemas dengan desain identitas merek profesional diharapkan mampu menjadi produk unggulan sekolah sekaligus inspirasi bagi pengembangan kewirausahaan siswa.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi digital untuk mendukung promosi produk lokal. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan Canva sebagai media pembelajaran kewirausahaan digital sangat efektif untuk membentuk karakter kreatif, inovatif, dan kompetitif di kalangan generasi muda.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Pelatihan Canva Untuk Pembuatan *Brand Identity* Produk Makanan Pisang Coklat Lumer bagi Siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam bidang desain grafis dan kewirausahaan digital. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang pentingnya *brand identity* dalam dunia bisnis, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung melalui pembuatan logo, desain kemasan, dan materi promosi digital menggunakan platform Canva.

Pelatihan ini menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan kreativitas dan jiwa wirausaha di kalangan siswa SMK, khususnya pada program keahlian yang berkaitan dengan pemasaran dan tata boga. Melalui pendekatan praktik langsung dan pendampingan intensif, siswa belajar bahwa identitas merek yang menarik dan konsisten berperan penting dalam meningkatkan nilai jual serta daya saing produk di pasaran. Produk pisang coklat lumer dijadikan contoh konkret agar peserta dapat memahami penerapan desain yang sesuai dengan karakter produk lokal, cita rasa, serta target pasar.

Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah kejuruan sebagai bentuk implementasi *link and match* antara dunia pendidikan dan kebutuhan industri kreatif. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan hasil karya yang inovatif, yang menjadi bukti bahwa pelatihan berbasis teknologi digital seperti Canva sangat relevan untuk generasi muda.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital dan kemampuan desain siswa, tetapi juga memberikan bekal penting untuk menciptakan *personal branding* dan peluang usaha mandiri di masa depan. Diharapkan kegiatan serupa dapat terus dikembangkan secara berkelanjutan agar semakin banyak siswa yang siap bersaing di era ekonomi kreatif digital.

Pengakuan/*Acknowledgements*

Pada kesempatan kali ini kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat, antara lain Ketua STIE Wijaya

Mulya Surakarta, Ketua LP2M STIE Wijaya Mulya Surakarta, seluruh civitas akademika STIE Wijaya Mulya Surakarta, dan SMK Muhammadiyah 4 Sragen.

Daftar Referensi

- Bentri, S. A., Putra, K. A., Brenda, M., Noelia, D. N., Senjaya, L. J., & Valentino, P. E. (n.d.). *Perancangan Brand Identity Kawasan Wisata Romokalisari Adventure Land di Surabaya*. 167–183. <https://doi.org/10.34148/artika.v7i2.716>
- Dian Tamitiadini, D. L. (2019). *REPRESENTASI BRAND IDENTITY DALAM WEBSERIES SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PERIKLANAN*. 13(1). <http://dx.doi.org/10.30813/s:jk.v13i1.1788>
- Dwinda Agustintia, Santosa Tri Prabawa, A. T. (2025). Penguatan Brand identity Melalui Re-desain Kemasan Produk pada UMKM Ayam Tim/Goreng Ibu Hj. Ami di Sukoharjo. 04(1), 111–115. <https://doi.org/10.56456/dimasetav4i1.153>
- Hasanah, U., Millah, A. R., & Ridwan Nurhidayat. (2024). *Pelatihan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Kuliner SMK Negeri 1 Cijulang . Society: Community Engagement and Sustainable Development*, 1(1), 77–87. <https://doi.org/10.62515/society.v1i1.462>
- Itsna Tifani Barokatur Rizqoh. (2025). *Sosialisas Pemanfaat Aplikasi Canva Guna Pembuatan Desain Merek Dagang di Desa Bedug RT 10 / RW 03 Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal Socialization of the Utilization of Canva Application for Trademark Design Creation in Bedug Village , RT 10 / RW 03 , Pan*. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v2i3.1935>
- Purnomo, D., Meinawati, M., Aziz, M., Ningsih, W., & Junisa, E. (2025). Pelatihan Desain Berbasis Software untuk Membantu UMKM Lokal di Desa Cadassari Kabupaten Purwakarta. *Jurnal Kemitraan Masyarakat*. <https://doi.org/10.62383/jkm.v2i2.1470>
- Retnowati, E., Pernaningtik, N., & Aprilia, E. (2025). Pelatihan Pembuatan Stiker Kreatif sebagai Media Promosi untuk Meningkatkan Branding dan Penjualan UMKM di Kelurahan Pagesangan, Surabaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.634>
- Savitri, I., Khotimah, S., & Rusmawati, R. (2024). Digital Literacy Training: Canva Application in Strengthening Women's Entrepreneurship in Ngenep Village Karangploso District Malang Regency. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.32815/jpm.v5i1.1386>
- Isalman, I., Mubaraq, A., Conny, C., & Ningtyas, A. (2025). Creative training in creating advertising content on social media for entrepreneur students. *Society : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.55824/jpm.v4i1.468>

- Noor, L., Hendratni, T., Lysandra, S., Hermawati, A., Irvie, A., & Shalihah, W. (2025). Literasi Digital bagi Kelompok Usaha Nelayan dan Ibu Ibu PKK untuk Peningkatan Kapasitas Usaha di Desa Sungai Buntu, Karawang. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*. <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i5.1632>
- Lakilaki, E. (2025). Emboldening dexterity digital bookkeeping-accounting and brand craft: Summoning the intellectual and visual assets quirks. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i2.23510>