

Pelatihan Canva untuk Pembuatan Kemasan Produk Makanan Pisang Coklat Lumer bagi Siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen

Dwinda Agustintia¹, Santosa Tri Prabawa², R. Taufiq Nur Muftiyanto³

^{1,2}STIE Wijaya Mulya Surakarta, ³Universitas Duta Bangsa Surakarta

^{1,2}E-mail : stie.wijayamulya.solo@gmail.com

Article History:

Received: Nov 2025

Revised: Dec 2025

Accepted: Dec 2025

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen dalam merancang kemasan produk makanan, khususnya produk pisang coklat lumer yang menjadi unggulan sekolah. Di era digital, kemampuan mendesain kemasan yang menarik dan profesional menjadi aspek penting dalam meningkatkan daya jual produk dan memperkuat identitas merek. Melalui kegiatan pelatihan Canva, para siswa diperkenalkan dengan konsep dasar *brand identity*, desain grafis sederhana, serta strategi visual yang sesuai dengan karakteristik produk kuliner lokal. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi tahap persiapan, pelatihan interaktif, praktik langsung menggunakan platform Canva, dan pendampingan hasil desain hingga menghasilkan prototipe kemasan yang siap digunakan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengoperasikan Canva, memahami unsur estetika desain, dan menciptakan kemasan yang fungsional serta menarik. Selain itu, pelatihan ini juga menumbuhkan jiwa wirausaha digital di kalangan siswa vokasi. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal bagi sekolah dalam mengembangkan program kewirausahaan kreatif berbasis digital, sekaligus mendorong terciptanya produk lokal yang berdaya saing tinggi melalui penerapan teknologi desain yang mudah, efisien, dan ramah pengguna.

Kata Kunci: *Packaging*, Kewirausahaan, Canva, Desain Kemasan, Produk Lokal

Abstract: *This community service activity aims to improve the digital skills and creativity of students at SMK Muhammadiyah 4 Sragen in designing food product packaging, specifically the school's flagship product, melted chocolate banana. In the digital era, the ability to design attractive and professional packaging is crucial for increasing product sales and strengthening brand identity. Through Canva training, students were introduced to the basic concepts of brand identity, simple graphic design, and visual strategies that align with the characteristics of local culinary products. The training method included preparation, interactive training, hands-on practice using the Canva platform, and design mentoring until a ready-to-use packaging prototype was produced. The results demonstrated improved student skills in operating Canva, understanding the elements of design aesthetics, and creating functional and attractive packaging. Furthermore, this training fostered a digital*

entrepreneurial spirit among vocational students. This activity is expected to be the first step for the school in developing a digital-based creative entrepreneurship program, while encouraging the creation of highly competitive local products through the application of easy, efficient, and user-friendly design technology.

Keywords: *Packaging, Entrepreneurship, Canva, Packaging Design, Local Products*

Pendahuluan

Perkembangan era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia industri kreatif dan kewirausahaan, termasuk pada sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Di tengah persaingan pasar yang semakin ketat, kemampuan dalam membangun identitas merek dan desain kemasan produk menjadi faktor penting dalam menarik minat konsumen. Kemasan bukan hanya berfungsi sebagai pelindung produk, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang merepresentasikan kualitas dan karakter produk (Dwinda et al., 2025). Namun demikian, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam desain grafis masih menjadi kendala bagi banyak pelaku usaha pemula, termasuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang sedang belajar berwirausaha.

SMK Muhammadiyah 4 Sragen merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang berfokus pada pembekalan keterampilan praktis, termasuk bidang kewirausahaan dan industri kreatif. Salah satu produk yang dikembangkan oleh siswa adalah makanan pisang coklat lumer, yang memiliki potensi pasar cukup tinggi di kalangan remaja dan masyarakat umum. Meskipun cita rasa produk tersebut menarik, kemasan yang digunakan masih sederhana dan belum mampu menonjolkan identitas produk secara profesional. Oleh karena itu, diperlukan upaya pendampingan dalam bentuk pelatihan desain kemasan menggunakan aplikasi Canva sebagai solusi praktis dan mudah diakses bagi siswa.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa dalam merancang kemasan yang menarik, fungsional, dan memiliki nilai estetika tinggi. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong kreativitas siswa dalam mengembangkan *brand identity* produk lokal yang kompetitif. Dengan penguasaan teknologi desain seperti Canva, diharapkan siswa mampu menghasilkan kemasan produk pisang coklat lumer yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berdaya saing di pasar lokal maupun digital. Pelatihan pembuatan kemasan produk makanan menggunakan Canva telah banyak dilakukan untuk meningkatkan kemampuan desain dan daya tarik produk, termasuk bagi pelaku UMKM dan siswa SMK. Pelatihan ini biasanya mencakup pembuatan logo, label, dan desain kemasan yang menarik untuk meningkatkan citra produk dan daya saing di pasar (Yasa et al., 2025; Kirana et al., 2023; Misnan et al., 2024).

SMK Muhammadiyah 4 Sragen aktif melakukan kegiatan yang terkait dengan pengembangan *digital entrepreneurship* dan identitas digital, seperti pelatihan Canva dan *digital branding* untuk siswa yang dilaksanakan bekerja sama dengan perguruan tinggi seperti STIE Wijaya Mulya Surakarta. Kegiatan ini bertujuan membekali siswa dengan

keterampilan digital yang bisa diterapkan dalam usaha digital maupun UMKM *branding*, seperti pembuatan konten visual untuk pemasaran dan promosi *online*. Metode pelatihan sering menggunakan pendekatan praktik langsung dengan aplikasi Canva, yang mudah digunakan dan memungkinkan peserta membuat desain kemasan yang profesional meskipun tanpa latar belakang desain grafis (Aini et al., 2024; Permatasari et al., 2025). Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan desain peserta serta peningkatan penjualan produk karena kemasan yang lebih menarik dan branding yang lebih kuat (Riyanti et al., 2025). Pelatihan serupa juga telah diterapkan pada siswa SMK untuk mengembangkan keterampilan teknologi informasi dan desain kemasan produk, yang mendukung program kurikulum Merdeka (Yasa et al., 2025).

Berdasarkan pengalaman pelatihan Canva di berbagai SMK, kendala utama yang sering ditemui meliputi keterbatasan pemahaman fitur Canva, penerapan prinsip desain, serta keterkaitan desain dengan strategi pemasaran produk. Berdasarkan berbagai pengalaman pelatihan dan hasil penelitian di sejumlah SMK yang telah memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran desain, terdapat beberapa kendala umum yang juga relevan dengan kondisi di SMK Muhammadiyah 4 Sragen. Kendala tersebut antara lain keterbatasan pemahaman siswa terhadap fungsi fitur Canva yang lebih kompleks, seperti pengaturan *layer*, penyesuaian warna, pemilihan tipografi yang tepat, serta penggunaan fitur *grid* dan *alignment* untuk menghasilkan desain yang profesional. Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat dengan spesifikasi memadai dan koneksi internet yang stabil juga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran, mengingat Canva merupakan aplikasi berbasis *cloud* yang membutuhkan dukungan teknologi yang cukup. Tantangan lainnya terletak pada kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip dasar desain, seperti komposisi visual, hierarki informasi, dan kesesuaian warna dengan karakter merek UMKM, dimana siswa sering kali hanya berfokus pada aspek teknis tanpa mempertimbangkan strategi visual secara menyeluruh. Di sisi lain, pemahaman siswa terhadap konteks pemasaran yang lebih luas masih terbatas, terutama dalam mengaitkan desain visual dengan strategi promosi dan target pasar UMKM. Kondisi tersebut diperkuat oleh minimnya fasilitasi pelatihan desain yang bersifat intensif dan berkelanjutan, sehingga kompetensi desain siswa belum terbentuk secara optimal.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan pelatihan partisipatif yang berfokus pada peningkatan keterampilan desain grafis menggunakan Canva sebagai media pembuatan identitas merek dan kemasan produk makanan pisang coklat lumer bagi siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen. Kegiatan ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak SMK Muhammadiyah 4 Sragen untuk menyepakati waktu, teknis, dan mekanisme pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya dilakukan penentuan peserta pelatihan yang dibagi ke dalam sepuluh

kelompok, masing-masing terdiri atas tiga hingga empat siswa. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi kebutuhan serta pemetaan kemampuan awal siswa terkait desain kemasan produk. Tim pengabdian menyusun modul pelatihan Canva yang mencakup pembuatan logo, label, pemilihan warna, dan tipografi kemasan makanan, serta menyiapkan sarana dan prasarana pendukung berupa perangkat laptop, jaringan internet, akun Canva, dan contoh kemasan produk.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan pemberian materi pengantar mengenai konsep dasar desain kemasan makanan dan unsur visual kemasan, meliputi logo, warna, tipografi, serta informasi produk. Selanjutnya peserta diperkenalkan dengan penggunaan aplikasi Canva melalui demonstrasi langsung oleh tim pengabdian. Setelah itu, siswa melakukan praktik langsung dengan merancang desain kemasan produk pisang coklat lumer secara berkelompok, mulai dari pemilihan *template* hingga pengaturan elemen visual yang sesuai dengan karakter produk. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil desain awal untuk memperoleh masukan dan arahan perbaikan.

Tahap Pendampingan

Pada tahap pendampingan, tim pengabdian memberikan pendampingan intensif kepada masing-masing kelompok untuk mengoptimalkan kualitas desain kemasan yang dihasilkan. Pendampingan difokuskan pada kesesuaian desain dengan karakter produk, keterbacaan informasi, serta aspek estetika visual. Berdasarkan hasil pendampingan tersebut, siswa melakukan penyempurnaan desain dan mensimulasikan penerapan desain pada kemasan produk dalam bentuk *mock-up*.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan dan dampak kegiatan pengabdian. Evaluasi mencakup penilaian hasil desain kemasan dari setiap kelompok berdasarkan aspek kreativitas, kesesuaian desain dengan produk, serta pemanfaatan fitur Canva. Selain itu, peserta juga diminta mengisi angket kepuasan dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi serta umpan balik dari siswa dan pihak sekolah digunakan sebagai dasar penyusunan laporan akhir kegiatan pengabdian dan rekomendasi pengembangan kegiatan lanjutan.



Gambar 1. Pendampingan Pembuatan Desain Canva

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Pelatihan Canva untuk Pembuatan Kemasan Produk Makanan Pisang Coklat Lumer bagi Siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen telah terlaksana dengan lancar dan mendapat antusiasme tinggi dari para peserta. Pelatihan dilaksanakan di aula sekolah dengan pendekatan praktik langsung menggunakan aplikasi Canva sebagai media utama dalam merancang kemasan dan identitas merek produk.

Pada tahap awal, tim pengabdian memberikan materi mengenai pentingnya *brand identity* dan desain kemasan yang menarik untuk meningkatkan daya jual produk. Peserta kemudian diperkenalkan dengan berbagai fitur Canva seperti pemilihan *template*, tipografi, warna, serta elemen desain yang relevan dengan karakteristik produk pisang coklat lumer. Selanjutnya, siswa dibimbing untuk membuat desain kemasan yang kreatif dan informatif, mencantumkan logo, nama merek, komposisi bahan, serta tanggal kadaluarsa sesuai standar industri rumah tangga.

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa menggunakan aplikasi desain digital. Sebagian besar peserta mampu menghasilkan desain kemasan yang orisinal dan layak jual, dengan memadukan unsur modern dan lokal. Produk pisang coklat lumer yang dikemas menggunakan hasil desain siswa terlihat lebih profesional dan menarik untuk dipasarkan.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga menumbuhkan semangat kewirausahaan dan kesadaran pentingnya inovasi dalam pemasaran produk lokal. Guru pendamping menyampaikan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan diharapkan dapat dilanjutkan dengan pendampingan pemasaran digital untuk mendukung siswa menjadi wirausahawan muda yang kreatif dan berdaya saing.



Gambar 2. Hasil Desain Canva untuk Packaging

Pembahasan

Kegiatan pelatihan Canva untuk pembuatan kemasan produk makanan pisang coklat lumer bagi siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen dilaksanakan sebagai upaya peningkatan kompetensi kewirausahaan berbasis digital. Siswa-siswa di sekolah tersebut memiliki potensi besar dalam bidang kuliner, namun masih menghadapi keterbatasan dalam aspek desain dan pemasaran produk. Melalui pelatihan ini, peserta diperkenalkan pada aplikasi Canva sebagai media desain grafis yang mudah digunakan, bahkan oleh pemula. Pendekatan pelatihan dilakukan secara interaktif melalui demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan kelompok kecil, sehingga siswa dapat memahami langkah-langkah membuat desain kemasan yang menarik, informatif, dan sesuai dengan karakter produk mereka.

Selama kegiatan berlangsung, siswa diajak untuk menganalisis identitas merek produk pisang coklat lumer yang meliputi logo, warna, tipografi, dan elemen visual lain yang mencerminkan kelezatan serta daya tarik lokal. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap pentingnya kemasan dalam menarik minat konsumen. Mereka mampu menghasilkan berbagai desain kemasan modern yang tidak hanya estetik tetapi juga berorientasi pada keberlanjutan, seperti penggunaan desain yang efisien dalam ukuran dan bahan cetak ramah lingkungan.

Dampak kegiatan ini terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam mempresentasikan produk mereka serta kemampuan untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan pasar. Selain itu, pelatihan ini menumbuhkan kesadaran bahwa penguasaan teknologi desain digital merupakan keterampilan penting di era industri kreatif saat ini. Melalui kolaborasi antara dosen, guru, dan siswa, kegiatan pengabdian ini berhasil menjadi wadah pembelajaran aplikatif yang mengintegrasikan kreativitas, teknologi, dan semangat kewirausahaan muda.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Pelatihan Canva untuk Pembuatan Kemasan Produk Makanan Pisang Coklat Lumer bagi Siswa SMK Muhammadiyah 4 Sragen

telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta, khususnya dalam peningkatan literasi digital dan keterampilan desain grafis berbasis kewirausahaan. Melalui pelatihan ini, siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan desain kemasan produk yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik produk mereka. Kemasan yang baik tidak hanya berfungsi sebagai pelindung produk, tetapi juga sebagai media promosi yang mampu meningkatkan daya tarik visual serta memperkuat identitas merek.

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

- 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>
- Juwariyah, T., Lukmana, M. A., & Ruth M.B Wadu. (2023). *PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK MENDESAIN LABEL KEMASAN PRODUK BAGI WARGA DESA SIMPANGAN CIKARANG UTARA untuk Mendesain Label Kemasan Produk bagi Warga Desa oleh produsen produk . Logo kemasan bukan hanya sekedar elemen dekoratif*, *te. 6*(3), 529–535. <https://doi.org/10.24912/jbmi.v6i3.26589>
- Karimatulhadj, H., Putri, P. H., & Widhiarso, A. (2023). *Pelatihan Desain Kemasan Sabun dengan Aplikasi Canva online pada Siswa SMK Kesehatan Pelita Bangsa. 3*, 0–4. <https://doi.org/10.29303/jpmppi.v6i1.2781>
- Putri Pinasti Rahayu. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA CANVA UNTUK MEMBUAT LABEL KEMASAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESAIN PADA PEMBELAJARAN PRODUK KREATIFDAN KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA KELAS XI SMKS PERIKANAN DAN KELAUTAN JEMBER. 6*, 751–767. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4653>
- Yulia Rachmawati, Casilda Aulia Rakhmadina, Nadiyah Zuhroh, A. D. R. (2025). *Pelatihan Pembuatan Label Kemasan Jamu Menggunakan Canva untuk Siswa SMK Trunojoyo Jember. 2*(1), 129–132. <https://doi.org/10.63004/jpmwpc.v2i1.594>
- Yasa, I., Jayanegara, I., Setiawan, I., Yasa, N., Trisemarawina, I., & Anggara, I. (2025). *PELATIHAN DESAIN PENGEMASAN PRODUK DENGAN CANVA BAGI SISWA SMK NEGERI 1 PETANG. Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. https://doi.org/10.59458/jwl.v5i2.171*

- Kirana, C., Puspita, D., Tjhin, R., Setiawan, Y., Pambudi, D., & Salbiyanti, R. (2023). Penguatan UMKM Milik Desa Melalui Pelatihan Pembuatan Desain Packaging Kemasan. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*. <https://doi.org/10.57119/abdimas.v2i1.25>
- Misnan, M., Sukma, A., Riyantie, M., Hamboer, M., & Barizki, R. (2024). PELATIHAN DESAIN PACKAGING DENGAN CANVA DAN WEPIK. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. https://doi.org/10.69552/abdi_kami.v7i1.2364
- Aini, N., Safinska, S., & Mauliana, M. (2024). Canva Rebranding and Product Photography Training for the Development of MSME Actors in Kenongo Village. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*. <https://doi.org/10.21070/ijccd.v16i1.1152>
- Permatasari, P., Wahyuningsih, S., Nurcahyono, S., & Ekawanti, W. (2025). Pendampingan Pelaku Usaha UMKM Makanan dalam Meningkatkan Promosi Digital Melalui Penggunaan Canva pada Bentoday Jakarta Barat. *Karakter : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v5i3.6450>
- Riyanti, M., Ariani, A., Jasjfi, E., Novianti, E., Setiadi, V., Hidayatullah, A., & Quincy, Q. (2025). Logo and Packaging Creation Training as a Rebranding Effort for MSMEs to Increase Sales. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v7i1.12923>