

## Implementasi Konsep Literasi Digital dalam Pembuatan Logo Desa Tanjungsari

<sup>1</sup>Ahmad Fuaddin Firmansyah\*, <sup>2</sup>Eko Siswanto, <sup>3</sup>Hairul Fauzi

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah, Tulungagung, Indonesia

<sup>3</sup>IAI An-Nadwah Kuala Tungkal Jambi, Indonesia

\*Corresponding author

email: [firmasnyah@gmail.com](mailto:firmasnyah@gmail.com)

---

### Volume

3

### Issue

1

### Page

39-47

### Year

2025

---

### Article History

Submission: 17-03-2025

Accepted: 06-04-2025

Published: 30-06-2025

---

### Keyword

Literasi;

Digital;

Logo;

Identitas;

Visual;

---

### How to cite

Firmansyah, A., Siswanto, E., & Fauzi, H. (2025). Implementasi Konsep Literasi Digital dalam Pembuatan Logo Desa Tanjungsari. *Kerigan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 39-47. <https://doi.org/10.21274/kjpm.2025.3.1.39-47>



### Abstract

**Purpose:** Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital masyarakat serta membangun identitas visual resmi Desa Tanjungsari melalui program pembuatan logo desa. Program ini diharapkan menjadi media edukatif sekaligus simbol representatif desa dalam menghadapi era digital, khususnya dalam penguatan tata kelola informasi dan promosi desa.

**Method:** Pengabdian dilaksanakan dengan pendekatan *Community-Based Research (CBR)* yang menempatkan masyarakat sebagai mitra aktif dalam seluruh tahapan kegiatan. Proses dimulai dengan identifikasi kebutuhan dan simbol lokal melalui observasi dan diskusi, dilanjutkan dengan desain kolaboratif menggunakan aplikasi digital seperti Canva. Hasil desain kemudian dipresentasikan kepada warga dan perangkat desa untuk disepakati bersama sebagai logo resmi desa.

**Practical Applications:** Kegiatan ini tidak hanya menghasilkan logo sebagai simbol resmi desa, tetapi juga meningkatkan keterampilan warga dalam menggunakan teknologi digital secara praktis. Pelatihan singkat desain grafis berbasis aplikasi daring diberikan kepada perangkat desa dan pemuda, yang kemudian memanfaatkan logo untuk berbagai keperluan seperti dokumen resmi, media sosial, promosi UMKM, dan identitas digital desa.

**Conclusion:** Program ini membuktikan bahwa literasi digital dapat ditanamkan melalui kegiatan kreatif yang kontekstual dengan kebutuhan desa. Melalui pendekatan partisipatif, masyarakat tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga produsen konten digital yang merepresentasikan jati diri desa mereka. Kegiatan ini layak dijadikan model untuk diterapkan di desa lain yang ingin membangun branding desa berbasis teknologi dan partisipasi warga.

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital di abad ke-21 telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk di wilayah pedesaan (Budiman et al., 2024). Desa sebagai satuan terkecil pemerintahan kini didorong untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi demi mewujudkan tata kelola pemerintahan yang lebih efektif, transparan, dan partisipatif. Namun, adaptasi tersebut tidak hanya memerlukan infrastruktur teknologi, tetapi juga kompetensi masyarakat dalam memahami dan memanfaatkan teknologi secara cerdas dan bijak, yang dikenal sebagai literasi digital (Utomo et al., 2024). Literasi digital mencakup kemampuan menggunakan perangkat digital, memahami informasi yang tersedia di dalamnya, menciptakan konten secara kreatif, serta menyikapi lingkungan digital dengan etika dan tanggung jawab (Pane & Setyowati, 2024). Dalam konteks pembangunan desa, literasi digital menjadi salah satu kunci penting dalam meningkatkan partisipasi warga, mengembangkan potensi lokal, serta memperkuat identitas dan kemandirian desa itu sendiri (Utomo et al., 2024).

Desa Tanjungsari, yang terletak di Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung, merupakan desa yang memiliki potensi sumber daya manusia, pertanian, dan ekonomi kreatif yang cukup menjanjikan. Meski demikian, desa ini belum memiliki identitas visual formal berupa logo desa yang dapat digunakan sebagai representasi resmi dalam dokumen administrasi, promosi kegiatan desa, ataupun identitas digital di media sosial. Padahal, logo desa memiliki fungsi strategis sebagai simbol pengenalan, penguat citra, serta alat komunikasi visual yang dapat merepresentasikan nilai-nilai, sejarah, budaya, dan arah pembangunan desa. Ketiadaan logo tersebut menunjukkan bahwa aspek identitas visual belum menjadi prioritas dalam tata kelola desa, padahal perannya sangat penting terutama dalam era digital seperti saat ini. Di sisi lain, masih banyak masyarakat, termasuk perangkat desa, yang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi digital untuk menciptakan konten visual, seperti desain logo, infografis, dan materi publikasi lainnya.

Berangkat dari kondisi tersebut, kelompok mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang ditempatkan di Desa Tanjungsari pada tahun 2024 menginisiasi sebuah program unggulan yang bertujuan untuk mengembangkan identitas visual desa sekaligus meningkatkan literasi digital Masyarakat. Program tersebut adalah pembuatan logo

resmi Desa Tanjungsari yang dilaksanakan melalui pendekatan edukatif dan partisipatif. Program ini tidak hanya bertujuan menghasilkan logo sebagai produk akhir, tetapi juga mengedukasi warga tentang pentingnya simbol identitas, proses kreatif dalam desain visual, serta pengenalan terhadap teknologi desain grafis yang dapat diakses dan digunakan oleh masyarakat umum, seperti aplikasi Canva dan platform desain digital lainnya.

Pelaksanaan program ini diawali dengan observasi dan diskusi bersama perangkat desa serta tokoh masyarakat setempat. Tim KKN menemukan bahwa meskipun beberapa warga dan perangkat desa memahami pentingnya branding desa, mereka belum memiliki pengalaman dalam menyusun atau mendesain logo desa. Tidak ada dokumentasi visual yang menyatukan filosofi desa, sejarah lokal, ataupun karakteristik geografis yang khas. Oleh karena itu, tim KKN kemudian menyusun rencana kegiatan dengan metode *Community-Based Research (CBR)*, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif masyarakat dalam seluruh proses pengabdian (Zainal Abiddin et al., 2022). Metode ini dipilih agar program tidak bersifat top-down atau sekadar menyampaikan hasil, melainkan berbasis kebutuhan nyata masyarakat dan melibatkan mereka sebagai bagian dari proses kreatif.

Langkah pertama dalam program ini adalah mengumpulkan informasi dan simbol-simbol lokal yang memiliki makna mendalam bagi warga, seperti ikon pertanian, religi, topografi wilayah, dan nilai-nilai gotong royong. Informasi ini dikumpulkan melalui wawancara informal, forum diskusi, serta pengamatan langsung di lapangan. Setelah itu, tim KKN menyusun beberapa sketsa desain awal yang kemudian dipresentasikan kepada perangkat desa dan perwakilan warga. Proses pemilihan logo dilakukan secara musyawarah, dengan mempertimbangkan unsur kesederhanaan bentuk, kekuatan pesan visual, dan kesesuaian dengan filosofi Desa Tanjungsari. Desain akhir yang disepakati kemudian diproduksi dalam format digital dan diserahkan kepada pihak desa secara resmi dalam kegiatan penutupan KKN.

Kegiatan ini disambut sangat positif oleh masyarakat dan perangkat desa. Kepala Desa Tanjungsari secara langsung menyampaikan bahwa logo ini menjadi simbol kebanggaan dan awal dari keseriusan desa dalam membangun identitas digital. Logo tersebut kemudian digunakan dalam berbagai dokumen resmi desa, papan nama, banner kegiatan, serta sebagai elemen visual untuk media sosial dan komunikasi digital desa. Lebih dari itu, program ini juga membuka ruang pembelajaran baru bagi masyarakat, terutama generasi muda, untuk mengenal dan

mencoba menggunakan aplikasi desain digital secara mandiri. Beberapa warga bahkan menyatakan ketertarikannya untuk belajar lebih lanjut membuat desain untuk keperluan UMKM dan promosi produk lokal mereka.

Program pembuatan logo desa ini menjadi bukti bahwa literasi digital dapat diterapkan secara sederhana namun berdampak besar, terutama ketika digabungkan dengan pendekatan partisipatif dan berbasis potensi lokal (Gilster, 1997; Pane & Setyowati, 2024). Literasi digital tidak harus diajarkan melalui pelatihan formal yang kompleks, tetapi dapat dimulai dari proyek-proyek kreatif seperti desain logo, pengelolaan media sosial, hingga publikasi digital desa (Utomo et al., 2024). Dengan demikian, literasi digital bukan hanya menjadi keterampilan teknis, tetapi juga bagian dari strategi pemberdayaan masyarakat desa. Dalam jangka panjang, keterampilan ini dapat dikembangkan menjadi kapasitas kolektif masyarakat dalam memproduksi informasi, mempromosikan desa, dan membangun komunikasi yang lebih baik dengan dunia luar (Santosa et al., 2024).

## **Metode**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *Community-Based Research* (CBR), yaitu metode pengabdian yang menempatkan masyarakat sebagai mitra aktif dalam keseluruhan proses kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan program, pelaksanaan kegiatan, hingga evaluasi hasil. Pendekatan ini dipilih agar pelaksanaan program benar-benar sesuai dengan kebutuhan lokal dan menghasilkan dampak yang berkelanjutan. Dalam konteks pembuatan logo desa, metode CBR memungkinkan proses kreatif yang kolaboratif, di mana warga dan perangkat desa bukan hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga berperan aktif dalam merumuskan makna, simbol, dan filosofi yang ingin diangkat dalam desain logo tersebut.

Tahapan pertama dimulai dengan observasi lapangan dan wawancara informal yang dilakukan oleh tim mahasiswa KKN UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung bersama perangkat desa dan tokoh masyarakat. Tujuannya adalah untuk menggali informasi terkait kebutuhan desa, harapan terhadap simbol identitas, serta sejauh mana pemahaman masyarakat terhadap pentingnya branding visual. Setelah ditemukan bahwa Desa Tanjungsari belum memiliki logo resmi dan belum ada inisiatif pembuatan sebelumnya, maka disepakati bahwa pembuatan logo akan menjadi program unggulan yang bersifat partisipatif dan edukatif.

Langkah berikutnya adalah tahap perencanaan, yang dilakukan secara terbuka

bersama pemerintah desa dan perwakilan masyarakat. Dalam tahap ini, tim KKN menyusun skema kerja pelatihan literasi digital dan desain grafis secara sederhana, serta mengidentifikasi simbol-simbol lokal yang dapat dimasukkan ke dalam desain logo. Tim juga menetapkan aplikasi desain grafis yang akan digunakan, yaitu Canva dan Adobe Illustrator versi dasar, dengan mempertimbangkan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan oleh warga yang belum berpengalaman di bidang desain.

Tahap inti dari kegiatan ini adalah proses desain kolaboratif. Tim KKN bertugas memvisualisasikan gagasan yang muncul dalam diskusi warga ke dalam beberapa alternatif desain logo. Selanjutnya, desain tersebut dipresentasikan kepada pemerintah desa dan masyarakat untuk mendapat masukan, kritik, dan saran. Melalui forum musyawarah desa, dipilih satu desain final yang paling mewakili nilai-nilai lokal dan aspirasi warga. Logo yang terpilih kemudian disempurnakan secara teknis oleh tim KKN dan diserahkan secara resmi kepada pemerintah desa untuk digunakan dalam berbagai kebutuhan administrasi dan publikasi desa.

Setelah desain logo disahkan, dilakukan pelatihan singkat mengenai penggunaan desain visual dalam konteks literasi digital. Pelatihan ini melibatkan perangkat desa dan pemuda karang taruna, dengan materi pengenalan Canva, teknik dasar desain grafis, serta cara menggunakan logo untuk keperluan promosi digital desa, seperti pembuatan banner, profil media sosial desa, dan konten publikasi lainnya. Tahap ini sekaligus menjadi sarana peningkatan kapasitas masyarakat dalam menciptakan konten digital sederhana yang sesuai dengan kebutuhan lokal.

Terakhir, kegiatan ditutup dengan evaluasi yang dilakukan secara reflektif bersama warga dan pemerintah desa. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui diskusi terbuka mengenai manfaat program, respons terhadap proses pelibatan masyarakat, serta harapan warga terhadap keberlanjutan program literasi digital di masa mendatang. Seluruh rangkaian kegiatan didokumentasikan dalam bentuk laporan, dokumentasi visual, dan publikasi media sosial sebagai bentuk transparansi dan penyebarluasan praktik baik.

Dengan metode CBR ini, pengabdian tidak hanya berorientasi pada produk akhir berupa logo, tetapi juga pada proses edukasi, keterlibatan warga, dan penguatan kapasitas literasi digital yang berpotensi dikembangkan secara berkelanjutan.

## **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung di Desa Tanjungsari berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan utama program, yaitu menghasilkan logo resmi desa yang representatif dan meningkatkan literasi digital masyarakat melalui pendekatan partisipatif. Program ini tidak hanya berfokus pada penciptaan sebuah produk visual semata, tetapi juga memberikan ruang pembelajaran kepada warga dan perangkat desa mengenai pentingnya identitas visual dalam era digital. Hasil utama dari kegiatan ini adalah terciptanya sebuah logo resmi Desa Tanjungsari yang menggambarkan identitas lokal melalui simbol-simbol khas desa seperti sawah, gunung, dan nilai-nilai gotong royong. Proses perumusan desain dilakukan dengan melibatkan elemen masyarakat secara aktif sehingga hasil akhirnya benar-benar merepresentasikan aspirasi dan filosofi warga.

Proses pelaksanaan program ini diawali dengan diskusi terbuka antara tim KKN dan perangkat desa. Dalam diskusi tersebut, diketahui bahwa desa belum memiliki simbol resmi yang dapat digunakan dalam dokumen, plang, atau promosi digital. Pemerintah desa menyambut baik usulan pembuatan logo dan menyetujui keterlibatan aktif masyarakat dalam proses desain. Tim KKN kemudian melakukan observasi nilai-nilai budaya lokal, sejarah desa, serta potensi geografis yang dapat dijadikan elemen visual. Beberapa elemen tersebut antara lain adalah hamparan sawah, matahari sebagai simbol harapan, dan siluet pegunungan yang mengelilingi wilayah desa. Simbol-simbol ini dimaknai sebagai bentuk penghormatan terhadap alam dan kerja keras masyarakat desa dalam membangun kehidupannya.

Desain awal logo disusun oleh tim KKN berdasarkan masukan yang diperoleh selama proses observasi dan diskusi. Tim menyusun tiga alternatif desain yang kemudian dipresentasikan dalam forum musyawarah desa. Warga yang hadir diminta memberikan pendapat, memilih desain yang paling sesuai, dan memberikan masukan tambahan agar logo lebih kontekstual. Keterlibatan aktif ini menjadi nilai penting dalam program, karena membangun rasa memiliki warga terhadap produk yang dihasilkan. Setelah desain final disepakati, logo tersebut disempurnakan secara teknis, dicetak, dan secara resmi diluncurkan dalam kegiatan penutupan KKN yang dihadiri perangkat desa, tokoh masyarakat, dan perwakilan warga.

Dari sisi capaian edukatif, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan literasi digital masyarakat, terutama perangkat desa dan pemuda karang taruna. Melalui kegiatan ini, masyarakat diperkenalkan pada aplikasi desain grafis sederhana seperti Canva, dan diajarkan cara membuat desain visual sederhana untuk

kebutuhan desa. Beberapa peserta pelatihan bahkan menunjukkan ketertarikan untuk mencoba membuat desain untuk keperluan lain, seperti label produk UMKM dan spanduk kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan literasi digital yang dikemas melalui praktik langsung lebih efektif dan menarik dibanding pendekatan teoritis semata.

Lebih jauh, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran warga akan pentingnya citra desa di era digital. Logo tidak hanya dilihat sebagai hiasan atau formalitas administratif, tetapi sebagai alat komunikasi identitas desa kepada masyarakat luas, baik melalui media sosial maupun dalam kerja sama antarinstansi. Perangkat desa mulai mengaplikasikan logo pada dokumen resmi, papan informasi, dan profil media digital desa, termasuk untuk keperluan promosi kegiatan desa dan potensi produk lokal. Bahkan, ada usulan dari warga untuk membuat merchandise desa dengan logo tersebut sebagai simbol kebanggaan lokal.

Secara sosial, kegiatan ini juga memperkuat hubungan antara mahasiswa KKN dengan warga desa. Proses kolaboratif yang terjalin selama pelaksanaan program mendorong terjadinya interaksi yang hangat dan saling belajar. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai mitra diskusi yang mendampingi warga untuk berpikir kreatif dan terbuka terhadap perkembangan zaman. Dengan model ini, pengabdian tidak bersifat satu arah, melainkan tumbuh sebagai ruang pemberdayaan bersama.

Pembelajaran penting dari kegiatan ini adalah bahwa literasi digital dapat dikenalkan melalui kegiatan-kegiatan sederhana yang dekat dengan kehidupan warga. Dalam kasus ini, pembuatan logo menjadi pintu masuk untuk membuka pemahaman masyarakat terhadap teknologi digital, desain visual, dan pentingnya citra desa dalam Pembangunan (Budiman et al., 2024). Literasi digital tidak harus selalu dikemas dalam bentuk pelatihan formal atau teoritis, tetapi dapat diintegrasikan dalam program-program pengabdian yang menyentuh kebutuhan langsung masyarakat.

Temuan ini sejalan dengan teori literasi digital yang dikemukakan oleh Hobbs (2010), yang menyebutkan bahwa literasi digital bukan hanya tentang kemampuan teknis mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga melibatkan dimensi sosial, kultural, dan partisipatif. Dalam konteks ini, masyarakat Desa Tanjungsari mulai memahami bagaimana simbol visual dapat menjadi kekuatan sosial dan alat komunikasi modern yang efektif. Selain itu, penggunaan pendekatan *Community-*

*Based Research* (CBR) dalam kegiatan ini terbukti mampu mendorong partisipasi warga dan menciptakan hasil yang berakar pada nilai-nilai lokal (Zainal Abiddin et al., 2022).

Dengan demikian, program ini tidak hanya menghasilkan logo desa sebagai produk akhir, tetapi juga menciptakan ekosistem belajar dan berkreasi yang berbasis komunitas. Partisipasi warga, pemanfaatan teknologi yang mudah diakses, serta pendekatan kolaboratif menjadi kunci keberhasilan program ini. Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan lebih luas dengan menjangkau aspek literasi digital lainnya, seperti pengelolaan media sosial desa, branding produk lokal, hingga pelatihan pembuatan konten video promosi desa.

## **Kesimpulan**

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung di Desa Tanjungsari berhasil mencapai dua tujuan utama sekaligus, yaitu menghasilkan logo resmi desa yang representatif dan meningkatkan literasi digital masyarakat melalui pendekatan yang partisipatif dan edukatif. Logo yang dihasilkan tidak hanya menjadi simbol visual, tetapi juga sarana komunikasi identitas desa yang bermakna, karena dirancang berdasarkan filosofi lokal dan melalui proses kolaboratif bersama warga serta perangkat desa.

Lebih dari sekadar produk visual, kegiatan ini telah membuka ruang pembelajaran dan kesadaran baru di kalangan masyarakat tentang pentingnya pengelolaan identitas digital dan pemanfaatan teknologi dalam kehidupan desa. Penggunaan aplikasi desain sederhana seperti Canva menjadi media efektif untuk mengenalkan keterampilan desain kepada warga, khususnya pemuda dan perangkat desa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kapasitas digital mereka.

Pendekatan *Community-Based Research* (CBR) yang digunakan dalam kegiatan ini terbukti mampu menciptakan suasana kerja sama yang harmonis antara mahasiswa dan masyarakat, serta mendorong terjadinya transfer pengetahuan secara langsung dan berkelanjutan. Kegiatan ini juga memberikan dampak sosial positif berupa meningkatnya rasa memiliki terhadap simbol desa dan terbentuknya kesadaran kolektif akan pentingnya citra dan branding dalam pembangunan desa modern.

Dengan demikian, pembuatan logo desa berbasis literasi digital ini dapat menjadi model praktik baik pengabdian masyarakat yang sederhana, aplikatif, dan berdampak nyata. Program ini layak untuk direplikasi di desa-desa lain dengan

menyesuaikan konteks lokal dan kebutuhan masing-masing wilayah. Ke depan, kegiatan ini dapat dikembangkan lebih lanjut melalui pelatihan-pelatihan lanjutan yang mendukung pemanfaatan literasi digital dalam sektor lainnya, seperti promosi UMKM, pariwisata desa, dan pengelolaan media sosial desa.

## Referensi

- Budiman, T., Rosmini, & Sofwan, A. (2024). Utilizing E-Learning To Develop A Digitally Literate Community In Jayamekar Village, Pakenjeng District. *Badranaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 68–76. <https://doi.org/10.31980/badranaya.v2i02.1881>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Pub.
- Pane, M. A., & Setyowati, E. (2024). Digital Transformation and Literacy of Batu City Community Through the Village TV Program. *International Journal of Research in Social Science and Humanities*, 05(07), 77–84. <https://doi.org/10.47505/ijrss.2024.7.7>
- Santosa, I., Rokhman, A., & Aisyah, D. D. (2024). The Raising Digital Literacy: An Alternative for Empowering Rural Communities. *Social Science and Human Research Bulletin*, 01(07). <https://doi.org/10.55677/sshrb/2024-3050-0701>
- Utomo, B., Luthfiyah, S., & Triwiyanto, T. (2024). Enhancing Digital Literacy in Balongdowo Village for MSMEs Development through Digital Application Training. *Frontiers in Community Service and Empowerment*, 3(3), 1–4. <https://doi.org/10.35882/ficse.v3i3.78>
- Zainal Abiddin, N., Ibrahim, I., & Abdul Aziz, S. A. (2022). Advocating Digital Literacy: Community-Based Strategies and Approaches. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 11(1), 198. <https://doi.org/10.36941/ajis-2022-0018>