

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DAN KREATIVITAS SISWA SMKN 1 KOTA SERANG

Dwi Nina Pitasari*, Shilvia

Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Serang Raya

Correspondent Author Email*: dwi.nurina@unsera.ac.id

Abstract

Along with the rapid development of information technology, graphic design skills have become increasingly crucial in today's digital era. Therefore, having good graphic design competence is essential, including for students. This community service program, conducted through a graphic design training workshop, aims to enhance the knowledge, skills, and creativity of students in the Visual Communication Design (DKV) department at SMKN 1 Kota Serang. The implementation method of this program consisted of three stages: observation and problem formulation, training implementation, and evaluation. The activities included socialization sessions, a poster design competition, and a workshop delivered by two speakers. The results of this program showed a positive impact, as evidenced by the high enthusiasm of the DKV students. In addition to broadening their understanding of visual communication and graphic design, this program also provided new insights into career opportunities in the field of graphic design.

Keywords: Visual Communication, Visual Communication Design, Design Graphic, Skill and Creativity

Abstrak

Seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi informasi, menyebabkan kemampuan desain grafis sangat krusial di era digital seperti saat ini. Maka dari itu, kemampuan desain grafis yang baik sangat dibutuhkan, tak terkecuali oleh pelajar. Oleh karena itu, pengabdian melalui pelatihan desain grafis ini bertujuan untuk menambah wawasan dan meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa/I SMKN 1 Kota Serang jurusan DKV dalam bidang desain grafis. Metode pelaksanaan pengabdian terbagi dalam tiga tahap, yaitu observasi dan perumusan masalah, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Kegiatan pengabdian mencakup sosialisasi, perlombaan desain poster, dan *workshop* tentang desain grafis yang disampaikan oleh dua pemateri. Seluruh hasil pengabdian menunjukkan dampak yang positif terbukti dengan tingginya antusiasme siswa/I jurusan DKV. Selain menambah pengetahuan dan wawasan siswa/I mengenai komunikasi visual dan desain grafis, pengabdian ini mampu memberikan wawasan baru mengenai peluang kerja dalam dunia desain grafis.

Kata Kunci: Komunikasi Visual, Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, Keterampilan dan Kreativitas

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0, gelombang teknologi semakin populer dan membuatnya semakin mudah digunakan oleh banyak orang (Febriyanti & Sundari, 2023). Saat ini, berbagai bidang telah mengalami perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat (Sutjipto, 2016). Tentunya salah satu bidang yang terkena dampaknya ialah bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi banyak aspek pembelajaran baik secara konvensional maupun digital. Bahkan, teknologi informasi memiliki peran yang cukup penting dalam mendukung keberhasilan kurikulum pendidikan di Indonesia (Yanti et al., 2024). Salah satu implementasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan ialah hadirnya pembelajaran mengenai desain grafis. Di era digital yang semakin maju, desain grafis telah menjadi elemen krusial dalam berbagai aspek kehidupan (Rukmana et al., 2023). Maka dari itu, tidak mengherankan apabila kemampuan desain grafis menjadi semakin penting (Jannah et al., 2023).

Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan gambar sebagai media penyampaian pesan, sehingga informasi yang disampaikan dapat dilakukan secara efektif dan efisien (Noe'man & Hartanti, 2024). Adapun lainnya menjelaskan bahwa desain grafis adalah proses transfer informasi atau komunikasi melalui cara yang berbeda, yaitu menggunakan elemen visual yang kemudian akan menerjemahkan apa yang dimaksud dari informasi tersebut, contohnya seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Dalam mempelajari desain grafis, tulisan juga dianggap sebagai gambar karena merupakan hasil dari abstraksi simbol-simbol yang dapat dibunyikan. Definisi lain dari desain grafis ialah salah satu diantara bentuk seni lukis terapan yang mampu memberikan kebebasan kepada perancang untuk dapat memilih, menciptakan, ataupun mengatur elemen rupa yang akan digunakan seperti ilustrasi, gambar, text, dan juga garis pada suatu permukaan yang bertujuan untuk dapat diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan (Azhari et al., 2020).

Dalam dunia pendidikan, desain grafis juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan visual dan kreativitas pelajar (Hadi, 2020). Banyak institusi pendidikan yang mulai menambahkan desain grafis sebagai salah satu mata pelajaran

bahkan menjadi salah satu fokus kejuruan di bidang sekolah menengah, salah satunya ialah SMKN 1 Kota Serang yang memiliki visi yaitu terwujudnya SMK yang bermutu, unggul dalam prestasi, menghasilkan lulusan berkarakter, bernalar kritis, berjiwa wirausaha dan mampu mengembangkan keunggulan lokal dan berdaya saing global. Apabila dilihat dari visinya, maka sekolah ini memiliki komitmen yang kuat untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada siswa-siswi mereka (Wiraseptya et al., 2023).

Sebagai salah satu institusi pendidikan sekolah menengah kejuruan, SMKN 1 Kota Serang turut berperan dalam mempersiapkan siswa agar memiliki kompetensi yang baik mengenai desain grafis. Hal tersebut dibuktikan dengan hadirnya salah satu fokus kejuruan yaitu desain komunikasi visual (DKV). Jurusan desain komunikasi visual (DKV) akan selalu berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Dalam ilmu kejuruan ini, nantinya siswa akan mempelajari mengenai komunikasi visual yang tentunya akan berkaitan dengan desain grafis.

Meningkatkan keterampilan visual dan pemahaman desain grafis pelajar memiliki banyak manfaat. Pertama, desain grafis memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas (Oksa & Soenarto, 2020). Dengan mempelajari prinsip desain, teknik kreatif, dan penggunaan perangkat lunak desain, mereka dapat mengeksplorasi ide-ide baru dan menghasilkan karya-karya yang inovatif dan orisinal. Keterampilan ini juga dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis (Huda et al., 2018).

Selain itu, dengan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai mengenai desain grafis, tentunya akan meningkatkan keterampilan siswa sebab saat ini keterampilan mengenai desain grafis sangat relevan dalam dunia kerja. Dalam berbagai industri, permintaan terhadap desainer grafis yang berkualitas terus meningkat (Migotuwio, 2020). Memiliki pemahaman dan keterampilan desain grafis yang baik akan memberikan keunggulan kompetitif kepada siswa saat memasuki dunia kerja. Mereka dapat bekerja sebagai desainer grafis profesional, bekerja di bidang periklanan dan pemasaran, media, industri kreatif, dan banyak lagi (Yuliastanti, 2008).

Namun, keberhasilan dalam menyiapkan siswa yang memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai desain grafis tentunya dibutuhkan kerja sama yang tepat

antar seluruh pihak yang terkait. Oleh karena itu, pengabdian ini dilakukan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan mengusung tema pelatihan desain grafis untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa SMKN 1 Kota Serang. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa serta melihat sejauh mana mereka sudah memahami dan dapat menerapkan desain grafis dalam kehidupan mereka.

Pengabdian ini memiliki beberapa rangkaian kegiatan dimulai dari *workshop* pemaparan materi mengenai desain grafis sekaligus mengenalkan *software* yang sering digunakan dalam dunia desain grafis, serta lomba desain grafis yang dapat diikuti oleh siswa SMKN 1 Kota Serang. Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan dapat menjadi pembekalan yang bermanfaat bagi siswa SMKN 1 Kota Serang sehingga mampu menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah bahkan untuk persiapan memasuki dunia kerja nantinya.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian ini dimulai dengan melakukan pengumpulan data yang menggunakan teknik observasi yang dilakukan secara langsung ke SMKN 1 Kota Serang untuk mengidentifikasi permasalahan dan kendala apa saja yang dihadapi. Selanjutnya, pengumpulan data juga dilakukan melalui proses wawancara kepada pihak sekolah seperti guru terkait dan beberapa siswa. Lalu yang terakhir dilakukan dokumentasi yang berkaitan dengan materi dan sekolah.

Seluruh sumber data yang telah dikumpulkan selanjutnya dibagi menjadi dua bagian, yaitu data primer yang mencakup hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan. Kemudian sumber data tersebut juga didukung oleh data sekunder yang dikumpulkan melalui studi literatur baik melalui buku, penelitian terkait, dan referensi lainnya yang dapat menunjang pengabdian ini (Pitasari et al., 2021).

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian ini berupa pelatihan kepada siswa SMKN 1 Kota Serang mengenai komunikasi visual dan desain grafis. Pelatihan adalah program yang disusun sedemikian rupa secara terjadwal dalam bidang keterampilan/pengetahuan melalui tahap proses belajar untuk memperkuat efektivitas

kinerja kegiatan (Tambunan et al., 2022). Adapun kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berdasarkan gambar diatas, maka dapat diketahui bahwa:

1. Tahap awal

Pada tahap ini, kami melakukan persiapan untuk survei, analisis awal, observasi, identifikasi masalah, rapat koordinasi, melakukan perizinan, dan merancang kegiatan.

2. Tahap inti. Tahap inti ini terbagi menjadi beberapa bagian:

- a. Sosialisasi acara pelatihan dan lomba desain poster dengan tema budaya Banten
- b. Pemaparan materi 1 dan lomba desain
- c. Pemaparan materi 2 dan pengumuman pemenang lomba desain poster

3. Tahap akhir

Pada tahap ini, dilakukan rapat koordinasi tim, evaluasi secara menyeluruh, serta pembuatan dan submit artikel dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini berlangsung di aula SMKN 1 Kota Serang dengan target audiens yang merupakan siswa/I jurusan DKV kelas XI I dan II dengan jumlah total 73 siswa. Pada tahap awal pengabdian ini dilakukan dengan melakukan observasi dan analisis awal permasalahan mengenai materi desain grafis yang dipelajari siswa jurusan DKV kelas XI. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai desain grafis dan materi apa saja yang kurang dipahami. Sehingga nantinya tim pengabdian dapat merancang kegiatan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

Kemudian, satu minggu sebelum acara pelatihan dimulai tim pengabdian telah melakukan pertemuan dalam rangka sosialisasi kepada calon peserta pelatihan yang tidak lain adalah siswa jurusan DKV kelas XI. Sosialisasi ini dilakukan untuk menyampaikan informasi kepada siswa bahwa nantinya akan dilaksanakan pelatihan berupa workshop

dengan tema "*Improve Your Skill and Creativity of Graphic Design*". Selain itu, dalam proses sosialisasi tim pengabdian juga menyampaikan bahwa akan diadakan lomba desain poster dengan tema "Budaya Banten".

Poster merupakan gambar pada selembur kertas atau media digital berukuran besar/*portrait* yang digantung atau ditempel di dinding maupun di permukaan lainnya (Putra, 2021). Sebuah poster pada umumnya berisi gambar ilustrasi dengan warna-warna yang indah dan beberapa teks maupun *trademark*. Pemilihan lomba poster dikarenakan poster juga berfungsi sebagai salah satu media komunikasi visual yang memiliki potensi besar untuk menjadi media penyampaian pesan yang efektif di era saat ini. Sebagai media yang menggabungkan beberapa elemen grafis dan teks, poster memiliki yang mampu memberikan edukasi, menarik perhatian, serta meningkatkan kesadaran terhadap berbagai isu sosial (Bowers & Lister, 2020).

Pada perlombaan poster kali ini, tim pengabdian memutuskan untuk memilih tema "Budaya Banten". Budaya atau kebudayaan merupakan cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh bersama serta diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Wilayah Banten merupakan salah satu daerah yang memiliki beragam budaya. Penyebaran agama Islam dan Kesultanan Banten memberikan pengaruh terhadap kebudayaan yang berkembang di Banten. Keberadaan pendatang juga memberikan pengaruh pada budaya di wilayah ini. Diharapkan melalui lomba desain poster ini, siswa/I jurusan DKV Kelas XI dapat menjadikan perlombaan ini sebagai media atau wadah untuk menuangkan ide-ide yang kreatif sekaligus mengasah kemampuan mereka dalam dunia desain grafis. Besar harapan kami, siswa/I tersebut dapat mengambil sisi positif dari kegiatan kali ini dan dapat mengimplementasikan pengetahuan dan pengalaman yang didapat untuk dipergunakan di kemudian hari.

Para siswa terlihat sangat antusias mendengar akan diadakan pelatihan dan lomba poster yang akan diadakan. Hal ini terbukti dengan banyaknya siswa yang hadir saat sosialisasi dan aktif bertanya tentang kapan pelatihan berlangsung serta apa saja syarat dan ketentuan mengikuti lomba poster. Tim pengabdian dengan sigap menjawab semua pertanyaan dan membagikan panduan perlombaan poster.

Kegiatan pelatihan pun diadakan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Setelah dilakukan pembukaan acara oleh tim pengabdian dan guru perwakilan pihak sekolah, acara dilanjut dengan pemaparan materi oleh Amirul Khair yang memiliki kemampuan sangat baik dalam dunia desain grafis. Amirul Khair sebagai pemateri 1 menyampaikan pemaparan materi mengenai desain grafis dimulai dari yang paling *basic*, seperti pengertian, maksud dan tujuan dari desain grafis, elemen dasar dalam desain grafis, *tools* desain grafis yang sering digunakan contohnya seperti Adode Photoshop dan Adobe Illustrator serta alternatif aplikasi lainnya selain Adobe Suite yaitu GIMP, Photopea, Inkscape, Affinity Designer, dan Corel Draw. Kemudian, pemateri 1 juga memberikan contoh bagaimana proses pembuatan desain grafis yang baik. Pemateri juga memberikan contoh hasil dari desain grafis dan gambaran tentang peluang kerja bagi desain grafis di masa kini. Pemateri bercerita mengenai peluang tempat kerja yang membutuhkan *graphic designer* yaitu perusahaan negeri seperti BUMN, kementerian dan dinas, perusahaan swasta seperti *studio agency*, *tech company*, *food company* dan lain sebagainya.

Sebagai salah satu *expert* yang memang sudah memiliki banyak pengalaman di dunia desain grafis, hal ini membuat banyak siswa menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh seperti apa peluang kerja di dunia desain grafis yang sebenarnya. Banyak siswa yang menanyakan kepada pemateri apa saja yang sebaiknya dipersiapkan agar mampu bersaing di dunia kerja dalam lingkup desain grafis yang semakin ketat persaingannya.



Gambar 2. Potret Amirul Khair Saat Menyampaikan Materi Pelatihan

Setelah selesai pemaparan materi oleh Amirul Khair, pelatihan dilanjut dengan pemaparan oleh salah satu dosen tim pengabdian yaitu Tia Nurapriyanti yang menyampaikan materi mengenai “Media dalam Komunikasi”. Berbeda dengan materi

pertama yang berfokus pada desain grafis, pemaparan kedua lebih berfokus pada komunikasi visual yang dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian pesan atau informasi. Pemilihan materi ini dikarenakan sangat penting bagi siswa/I untuk memahami komunikasi visual yang tentunya memiliki elemen tersendiri yang berbeda dari komunikasi secara konvensional. Sebab, desain grafis menjadi elemen kunci yang mendukung upaya komunikasi visual, karena kemampuannya untuk menyampaikan pesan merek secara efektif melalui elemen visual seperti logo, warna, tipografi, dan elemen grafis lainnya (Usman, 2025).

Para siswa/I pun dengan fokus mendengarkan bahkan mencatat hal-hal yang disampaikan selama pemaparan materi, sebab tentunya mereka belum mendapatkan pengetahuan yang cukup detail mengenai komunikasi visual. Sehingga dengan adanya pemaparan materi mengenai komunikasi visual ini membantu menambah pengetahuan baru siswa/I jurusan DKV kelas XI. Bahkan mereka tidak malu untuk bertanya kepada pemateri apabila terdapat hal-hal yang belum mereka pahami atau ada hal yang ingin mereka ketahui lebih detail. Pemateri pun dengan sigap selalu menjawab pertanyaan siswa/I sehingga apa yang ditanyakan dapat mereka pahami dengan lebih baik.



Gambar 3. Potret Tia Nurapriyanti Saat Menyampaikan Pemaparan Materi Pelatihan

Tiba di penghujung acara, sebelum kegiatan pelatihan berakhir tim pengabdian tidak lupa untuk menyampaikan informasi pemenang perlombaan desain poster dengan tema “Budaya Banten”. Pemenang yang beruntung mendapatkan hadiah berupa piala dan sertifikat.



Gambar 4. Potret Penyerahan Hadiah Kepada Pemenang Lomba Desain Poster

Setelah selesai seluruh rangkaian kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, tim pengabdian mendapatkan banyak ucapan kesan dan pesan yang baik. Berikut beberapa kesan dan pesan dari siswa/I SMKN 1 Kota Serang jurusan DKV kelas XI yang mengikuti acara pelatihan:

Kesan saya mengikuti *workshop* kemarin sangat seru karena saya dapat belajar banyak selama kegiatan tersebut. Semoga kedepannya aka nada lagi *workshop* serupa agar menambah ilmu dan wawasan saya mengenai desain grafis (Alma Syahidah, DKV II).

Adapun siswa lainnya menyatakan:

Menurut saya *workshop* ini merupakan peluang yang sangat positif dan memberikan peluang yang berharga bagi siswa/I jurusan DKV. Partisipasi aktif dari narasumber sebagai *designer graphic* yang professional sangat memberikan nilai positif dalam kegiatan ini. Selain memberikan pengetahuan baru mengenai desain grafis, acara ini juga sangat membantu kami dalam memahami dunia kerja di bidang dunia desain grafis (Muhammad Fauwzi Ramadhan, DKV I).

Lalu yang terakhir menyatakan:

Kesannya *excited*, terima kasih banyak telah membuat acara pelatihan ini. Bahkan saya tidak sangka bisa memenangkan lomba desain poster, ini pertama kali saya mendapatkan piala dalam hidup saya (Muhammad Dzaky Albukhori, DKV II).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian melalui pelatihan mengenai desain grafis ini disambut sangat baik dan mendapat antusiasme yang tinggi dari siswa/I jurusan DKV SMKN 1 Kota Serang. Melalui seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilakukan membuat siswa mampu memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya menambah pengetahuan teknis, tetapi juga mengasah kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam

bidang desain grafis. Materi yang disampaikan oleh para pemateri berhasil membuka wawasan siswa mengenai pentingnya desain grafis dan komunikasi visual sebagai sarana penyampaian pesan yang efektif di era digital saat ini. Dengan demikian, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat menjadi langkah awal bagi siswa/I jurusan DKV agar memiliki kemampuan yang semakin baik di dalam dunia desain grafis.

SIMPULAN

Berdasarkan seluruh kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa/I jurusan DKV mengenai desain grafis. Dari seluruh rangkaian acara yang dilakukan, dimulai dari tahapan observasi, sosialisasi, perlombaan desain poster, hingga acara pelatihan, dapat disimpulkan bahwa siswa/I jurusan DKV mampu memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai komunikasi visual dan desain grafis. Hal tersebut dapat terlihat dari antusiasme yang tinggi dan *feedback* positif yang diberikan siswa/I bahkan dari pihak sekolah.

Selain memberikan pengetahuan mengenai desain grafis, hadirnya kegiatan pelatihan ini juga menumbuhkan wawasan siswa/I untuk mengetahui peluang karir seperti apa yang akan mereka temui nantinya. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pengabdian yaitu memberikan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa/I SMKN 1 Kota Serang khususnya jurusan desain komunikasi visual (DKV) telah tercapai dan seluruh secara nyata memberikan dampak yang lebih positif. Diharapkan kedepannya akan diadakan acara serupa sebagai bentuk kolaborasi aktif antara universitas dan sekolah sebagai bagian dari pendekatan dalam dunia pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Serang Raya yang telah membantu dan mendukung secara aktif sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan *feedback* yang positif. Selain itu, tim pengabdian juga ingin menyampaikan terima kasih kepada SMKN 1 Kota Serang yang telah mengizinkan berjalannya acara pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, W., Purwanto, P., Rifa'i, F. Y. A., & Pudail, M. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Desain Grafis Di Balai Latihan Kerja Komunitas Pesantren Pada Masa Pandemi COVID-19. *LOGISTA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 487–493. <https://doi.org/https://doi.org/10.25077/logista.4.2.487-493.2020>
- Bowers, J., & Lister, M. (2020). *Visual Communication: Theory and Practice*. Routledge.
- Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2023). Penerapan Penggunaan Platform Materi Video Animasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 227. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.10215>
- Hadi, S. G. (2020). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 325–344. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/realita.v2i2.756>
- Huda, A., Kom, S., & Kom, M. (2018). *Model Pembelajaran Desain Grafis*. UNP PRESS.
- Jannah, M., Khairunnisa, Taufiqurrahman, & Wardini, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SMAN 1 Belo. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 155–162. <https://doi.org/10.61461/sjpm.v2i3.45>
- Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.
- Noe'man, A., & Hartanti, D. (2024). Workshop Desain Grafis Untuk Meningkatkan Skill TIK Bagi Santri. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 3(1), 96–103. <https://doi.org/10.31599/zbfpjn03>
- Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 99–111. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.27280>
- Pitasari, D. N., Lena, M., & Felycia. (2021). Pendampingan Pemasaran Gula Aren Menggunakan Media Sosial Instagram di Desa Ujung Tebu Kabupaten Serang. *BANTENESE: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 3(1), 60–68. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v3i1.3608>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Andi.
- Rukmana, A., Zebua, R., M.Kom, S., Aryanto, D., Nur'aini, I., Ardiansyah, W., Adhicandra, I., Hartatik, & Setiawan, Z. (2023). *Dunia Multimedia: Pengenalan dan Penerapannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Sutjipto. (2016). Pengembangan Kurikulum dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Suatu Gagasan. *Jurnal Kwangsan*, 4(2), 119. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n2.p119--137>
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514–521. <https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v3i2.1897>
- Usman, I. (2025). Komunikasi Visual Dalam Branding: Peran Desain Grafis Dalam Membangun Identitas Merek. *Jurnal Pendidikan, Hukum, Komunikasi (J-DIKUMSI)*, 1(1), 14–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.69623/j-dikumsi.v1i1.44>
- Wiraseptya, T., Stefvanly, Sayuti, M., Em Afdhal, V., & Suardi, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Desain Komunikasi Visual di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 30(1), 14–19. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.142>
- Yanti, Y., Sumiarsih, M., Sutisna, A., Rusdja, A. P., & S, Y. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa SMK Tarbiyatul Aulad Menggunakan Software Corel Draw. *ABDI MAKARTI*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.52353/abdimakarti.v3i1.579>
- Yulianti, A. (2008). *Bekerja Sebagai Desainer Grafis*. Esensi.