

Kreativitas Digital Remaja Karangtaruna: Pelatihan ketrampilan Desain Grafis untuk Mendukung Promosi Digital UMKM

Teguh Setiadi^{*1}, Priyadi Priyadi², Susanti Dwi Ilhami³, Bagus Sudirman⁴, Robby Andika Kusumajaya⁵, Eka Satria Wibawa⁶, Sri Kawuri⁷

^{1,2,4,5,6} Universitas Sains dan Teknologi Komputer, Semarang, Indonesia

³Universitas YPPI Rembang, Rembang, Indonesia

⁷Universitas AKI, Semarang, Indonesia

*e-mail: teguh@stekom.ac.id

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai respons terhadap masih rendahnya keterampilan desain grafis di kalangan remaja Desa Pasar Banggi, Kecamatan Rembang. Padahal, desain grafis merupakan salah satu *keterampilan* yang esensial dalam menghadapi tantangan era digital dan tumbuhnya ekonomi kreatif. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta kemampuan dasar desain grafis guna mendukung pengembangan potensi individu dan membuka peluang wirausaha. Metode yang digunakan mencakup pemetaan kebutuhan peserta, pelatihan teori dan praktik desain grafis menggunakan aplikasi Canva dan Adobe Photoshop, serta evaluasi hasil karya. Kegiatan ini melibatkan remaja karangtaruna dari latar belakang pendidikan yang beragam. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman prinsip desain serta kemampuan peserta dalam menghasilkan konten visual, seperti poster dan materi untuk media sosial. Selain itu, kegiatan ini turut berkontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar para peserta. Ke depan, diharapkan kegiatan serupa dapat terus dikembangkan dengan dukungan dari pemerintah desa serta pemangku kepentingan lainnya.

Kata kunci: *Desain grafis, keterampilan, promosi digital, Canva, Adobe Photoshop, konten visual*

Abstract

This community service program was implemented as a response to the low level of graphic design skills among teenagers in Pasar Banggi Village, Rembang District. In fact, graphic design is one of the essential keterampilan in facing the challenges of the digital era and the growth of the creative economy. This activity aims to improve understanding and basic graphic design skills to support the development of individual potential and open up entrepreneurial opportunities. The methods used include mapping participant needs, training in graphic design theory and practice using the Canva and Adobe Photoshop applications, and evaluating the results of the work. This activity involved teenagers from various educational backgrounds. The evaluation results showed a significant increase in the understanding of design principles and the ability of participants to produce visual content, such as posters and materials for social media. In addition, this activity also contributed to increasing the participants' self-confidence and motivation to learn. In the future, it is hoped that similar activities can continue to be developed through support from the village government and other stakeholders.

Keywords: *Graphic design, soft skills, digital promotion, Canva, Adobe Photoshop, visual content*

1. PENDAHULUAN

Memasuki era Revolusi Industri 4.0, dunia kerja mengalami pergeseran signifikan, di mana tidak hanya penguasaan hard skill yang dibutuhkan, tetapi juga kemampuan keterampilan yang matang (Aneva et al., 2022). Keterampilan seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah menjadi komponen krusial dalam berbagai bidang pekerjaan, termasuk industri desain grafis yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi (Zulkarnain & Nurhayati, 2023). Namun, kenyataannya, banyak lulusan muda di Indonesia yang masih menghadapi kesenjangan keterampilan, khususnya pada aspek non-teknis, sehingga kesulitan dalam beradaptasi dengan kebutuhan dunia kerja yang terus berubah (Araújo et al., 2025).

Permasalahan ini menjadi lebih kompleks di wilayah pedesaan seperti Desa Pasar Banggi, Kecamatan Rembang. Terbatasnya akses terhadap pelatihan keterampilan dan

minimnya fasilitas pendukung membuat remaja desa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya, khususnya dalam bidang desain grafis yang kini menjadi bagian penting dari ekonomi kreatif dan promosi digital (Azis et al., 2022; Hiswara, 2023). Di sisi lain, kemampuan desain grafis tidak hanya menuntut penguasaan perangkat lunak seperti Canva atau Adobe Photoshop, tetapi juga menuntut kemampuan berpikir visual, kreativitas, dan komunikasi yang efektif, seluruhnya merupakan bagian dari keterampilan (Yulianto & Putri, 2022).

Sejumlah inisiatif pelatihan desain grafis memang telah digagas oleh lembaga pendidikan dan komunitas digital. Namun, sebagian besar masih berfokus pada aspek teknis dan belum mengintegrasikan penguatan keterampilan secara holistik (Yahya et al., 2020). Padahal, penelitian menunjukkan bahwa integrasi keterampilan dalam pelatihan desain grafis dapat memberikan dampak positif, seperti peningkatan kepercayaan diri, resiliensi, hingga munculnya jiwa kewirausahaan (Kurniawan & Dewi, 2022; Podlaski et al., 2025). Aspek-aspek penting seperti komunikasi visual, kreativitas, manajemen waktu, serta kemampuan berpikir sistemik harus dikembangkan sejak dini agar para remaja memiliki daya saing yang tinggi di masa depan (Setiadi et al., 2025; Setiawan & Ismail, 2020).

Beberapa program telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterampilan teknis remaja, namun belum sepenuhnya menyentuh penguatan karakter dan keterampilan yang berkelanjutan (Widodo & Prasetyo, 2021; Rahman & Yusuf, 2022). Padahal, kemampuan seperti kontrol diri, pemahaman diri, dan keterampilan sosial sangat penting untuk mempersiapkan remaja menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan sosial secara lebih matang (Siregar & Fatmawati, 2023).

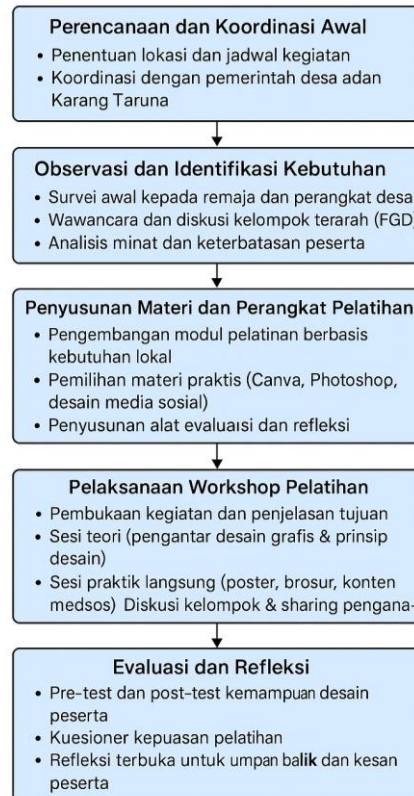
Berangkat dari kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan aktual remaja Desa Pasar Banggi dengan memberikan pelatihan desain grafis yang tidak hanya berorientasi teknis, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan sebagai penunjang promosi digital. Pelatihan ini mengintegrasikan pendekatan berbasis konteks lokal, metode pembelajaran partisipatif, dan evaluasi berkelanjutan agar peserta tidak hanya memperoleh keterampilan praktis, namun juga kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif. Dengan bekal tersebut, diharapkan para remaja mampu menciptakan peluang ekonomi baru, berkontribusi dalam promosi potensi desa, serta meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja yang kompetitif.

Lebih jauh, hasil dari pelatihan ini juga diharapkan memberikan manfaat langsung bagi pemuda Karang Taruna sebagai wadah organisasi kepemudaan desa. Dengan meningkatnya kemampuan desain grafis dan keterampilan, anggota Karang Taruna dapat lebih aktif dalam mengelola media promosi kegiatan sosial, ekonomi, dan budaya desa secara mandiri dan kreatif. Keahlian ini dapat digunakan untuk memproduksi konten visual yang menarik, seperti poster kegiatan, kampanye digital, promosi UMKM lokal, serta publikasi media sosial desa. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya mendorong pengembangan individu, tetapi juga memperkuat kapasitas organisasi kepemudaan dalam mendukung pembangunan desa yang partisipatif dan berkelanjutan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Minggu, 11 Mei 2025, bertempat di Desa Pasar Banggi, Kecamatan Rembang. Fokus utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan soft skill dalam bidang desain grafis bagi remaja setempat, khususnya dalam mendukung promosi digital. Metode pelaksanaan dirancang dengan pendekatan **partisipatif dan edukatif**, yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Pendekatan ini diyakini efektif untuk membangun motivasi, meningkatkan pemahaman konseptual, serta mengasah keterampilan praktis peserta.

melalui pengalaman belajar yang aplikatif dan kontekstual, tahapan metode dapat di tunjukkan gambar 1 metode pelaksanaan sebagai berikut.



Gambar 1. Metode pelaksanaan

Tahapan Pelaksanaan:

1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Pelatihan

Sebelum kegiatan utama berlangsung, tim pengabdian melakukan tahap observasi awal untuk mengenali kondisi dan kebutuhan remaja di Desa Pasar Banggi. Proses ini meliputi wawancara dengan perangkat desa, pengurus Karang Taruna, dan perwakilan pemuda sebagai upaya menggali masalah serta potensi yang dapat dikembangkan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa meskipun terdapat minat tinggi terhadap desain grafis, sebagian besar remaja belum memiliki keterampilan dasar maupun akses terhadap pelatihan yang relevan. Proses ini menggunakan pendekatan *Participatory Rural Appraisal (PRA)*, yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung masyarakat dalam perumusan solusi terhadap permasalahan lokal (Suharto et al., 2022).

2. Perancangan Materi dan Modul Pelatihan

Materi pelatihan dirancang secara tematik dan aplikatif sesuai dengan kebutuhan yang telah teridentifikasi. Topik pelatihan meliputi pengenalan desain grafis, prinsip dasar tata letak visual, serta pengoperasian perangkat lunak desain seperti Canva dan Adobe Photoshop. Modul pelatihan disusun secara fleksibel agar dapat diterapkan oleh peserta dengan latar belakang pendidikan yang beragam, dan difokuskan pada peningkatan kemampuan praktis untuk membuat konten visual berupa poster, brosur, dan desain media sosial.

3. Pelaksanaan Workshop Desain Grafis

Pelatihan diselenggarakan dalam bentuk workshop intensif selama satu hari. Metode pembelajaran yang digunakan antara lain ceramah interaktif, demonstrasi teknis, praktik langsung, diskusi kelompok kecil, dan tugas individu. Pendekatan *experiential learning* diterapkan secara menyeluruh agar peserta dapat belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dalam merancang desain yang relevan dengan kebutuhan mereka. Seluruh kegiatan

difasilitasi oleh tim dosen dan mahasiswa dengan dukungan teknologi seperti proyektor, koneksi internet, serta perangkat lunak desain.

4. Evaluasi Hasil dan Refleksi

Untuk mengukur dampak kegiatan, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif melalui pre-test dan post-test atas karya desain peserta. Selain itu, peserta juga mengisi kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap pelatihan, serta melakukan sesi refleksi terbuka guna mengetahui perubahan sikap, motivasi, dan pemahaman peserta setelah pelatihan (Wahyuni & Nugroho, 2022). Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan teknis dan kepercayaan diri dalam menggunakan perangkat desain grafis.

Peserta dan Dukungan Fasilitas, Kegiatan ini diikuti oleh 15 remaja berusia 18–21 tahun yang tergabung dalam Karang Taruna Desa Pasar Banggi. Mereka berasal dari latar belakang pendidikan yang beragam. Kegiatan ini difasilitasi oleh tim dosen dan mahasiswa, serta didukung oleh perangkat pendukung seperti laptop, koneksi internet, LCD proyektor, dan aplikasi desain grafis (*Canva*, *CorelDRAW*, dan *Adobe Photoshop* versi pelajar). Tempat pelatihan disediakan oleh Karang Taruna setempat, yang juga berperan sebagai mitra pelaksana kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan dan Respons Peserta, Kegiatan pelatihan desain grafis yang diselenggarakan di Desa Pasar Banggi, Kecamatan Rembang, dilaksanakan pada hari Minggu, tanggal 11 Mei 2025. Kegiatan ini diikuti oleh 15 remaja berusia antara 18 hingga 21 tahun yang berasal dari lingkungan desa setempat. Berdasarkan hasil survei pra-pelatihan, diketahui bahwa sebagian besar peserta (sekitar 80%) belum pernah mengikuti pelatihan desain grafis serupa. Selain itu, sebanyak 72% peserta tidak menyadari bahwa keterampilan desain grafis dapat dimanfaatkan sebagai peluang usaha ataupun jalur karier profesional di era digital saat ini.

1. Temuan dari Observasi Awal

Hasil observasi awal yang dilakukan tim pengabdian, baik melalui wawancara informal maupun diskusi terstruktur dengan perangkat desa dan Karang Taruna, mengindikasikan bahwa minat remaja terhadap media digital cukup tinggi. Mereka aktif menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari, namun penggunaan tersebut masih dominan sebagai konsumsi hiburan dan informasi. Belum banyak dari mereka yang mengembangkan kemampuan produktif seperti menciptakan konten visual atau desain promosi. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi besar yang masih belum tergali, khususnya dalam bidang desain grafis sebagai salah satu keterampilan strategis dalam ekonomi digital dan kreatif.

2. Rangkaian Pelatihan dan Pendekatan Praktis

Pelatihan ini dilaksanakan di tempat karang taruna yang sudah disiapkan oleh kepala desa setempat, yang telah difasilitasi dengan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, jaringan internet, serta perangkat lunak desain (*Canva*, *CorelDRAW*, dan *Adobe Photoshop*). Fasilitator pelatihan terdiri dari dosen dan mahasiswa yang berperan aktif sebagai mentor. Penyampaian materi dilakukan dengan metode yang bervariasi agar peserta tetap fokus dan terlibat secara aktif, yaitu melalui ceramah interaktif, demonstrasi langsung, simulasi tugas, serta praktik mandiri yang terarah.



Gambar 2. Pemaparan materi pelatihan

Beberapa kegiatan praktik utama yang dilakukan peserta meliputi:

- Pembuatan desain poster sosial** yang merepresentasikan kegiatan masyarakat desa dengan menggunakan aplikasi Canva.
- Pembuatan logo sederhana** untuk brand usaha lokal desa melalui CorelDRAW dan Adobe Photoshop.
- Simulasi konten promosi di media sosial**, seperti mendesain feed Instagram untuk produk UMKM lokal, agar tampak profesional dan menarik secara visual.

Tabel 1. Pemateri dalam Pelatihan

No	Pemateri	Materi Pelatihan
1.	Teguh Setiadi, S.Kom., M.Kom	Belajar praktek Menggunakan CorelDRAW.
2.	Priyadi, S.Kom., M.Kom	Desain Praktis dengan Canva
3.	Susanti Dwi Ilhami, S.E., M.M	Desain Grafis Penting untuk Promosi
4.	Bagus Sudirman, S.Kom., M.Kom	Desain Grafis di Dunia Bisnis Online
5.	Robby Andika Kusumajaya, M.M., M.Kom	Desain Grafis untuk Kemasan Produk
6.	Eka Satria Wibawa, S.ST., M.Si	Cara Promosi Lewat Internet (e-Bisnis)
7.	Sri Kawuri, S.E., M.Si	Meningkatkan Daya Saing dengan Desain Grafis

3. Hasil Pelatihan dan Antusiasme Peserta

Selama pelaksanaan pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan aktif bertanya serta mencoba setiap fitur aplikasi desain yang diperkenalkan. Berdasarkan hasil praktik, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta dalam menyusun elemen-elemen desain, seperti pengaturan tata letak (layout), pemilihan warna yang harmonis, dan penggunaan tipografi yang tepat sasaran. Hasil desain peserta juga mencerminkan pemahaman terhadap prinsip dasar desain grafis yang telah diajarkan.



Gambar 3. Aktifitas pelatihan para karangtaruna

Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa remaja desa memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam bidang desain grafis, khususnya sebagai bentuk penguatan softskill yang menunjang promosi digital dan pemberdayaan ekonomi desa. Pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong munculnya kreativitas dan rasa percaya diri peserta. Kegiatan ini diharapkan menjadi model bagi program pengembangan kapasitas Karang Taruna dan remaja di desa lain.



Gambar 4. Kebersamaan setelah pelatihan

3. Pengembangan *Softskill*

Selain meningkatkan kemampuan teknis, pelatihan ini juga bertujuan untuk mengembangkan softskill para anggota karang taruna. Beberapa peningkatan yang dapat diamati antara lain:

1. **Kemampuan bekerja sama dalam tim:** Terlihat dari kolaborasi peserta dalam menyusun media promosi fiktif untuk produk desa.
2. **Kemampuan komunikasi:** Peserta mempresentasikan hasil desain masing-masing serta memberikan tanggapan terhadap karya peserta lainnya.
3. **Rasa percaya diri dan sikap inisiatif:** Beberapa peserta mulai berani mencoba membuat desain untuk keperluan pribadi maupun mendukung usaha keluarga.

Hasil akhir setelah melakukan pelatihan diadakan *Pre-test* dan *Post-test* agar dapat melihat perkembangannya, dapat ditunjukkan tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama Peserta	Skor Pre-test (%)	Skor Post-test (%)	Peningkatan (%)
1	Peserta 1	40	85	45
2	Peserta 2	35	80	45
3	Peserta 3	50	90	40
4	Peserta 4	45	85	40
5	Peserta 5	30	75	45
6	Peserta 6	40	85	45
7	Peserta 7	35	80	45
8	Peserta 8	50	95	45
9	Peserta 9	45	90	45
10	Peserta 10	40	85	45
11	Peserta 11	30	75	45
12	Peserta 12	35	80	45

13	Peserta 13	45	90	45
14	Peserta 14	50	95	45
15	Peserta 15	40	85	45

Di samping peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga menunjukkan perkembangan softskill peserta. Hal ini tercermin dari kemampuan bekerja sama dalam kelompok saat praktik, keberanian dalam mempresentasikan hasil karya, serta meningkatnya kepercayaan diri peserta terhadap potensi mereka di bidang kreatif. Berdasarkan hasil post-test, terjadi peningkatan pemahaman materi rata-rata sebesar 45% dibandingkan dengan pre-test. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 92% peserta merasa pelatihan ini bermanfaat dan menyatakan minat untuk kembali mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang.

4. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di Desa Pasar Banggi terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan remaja, baik dalam aspek teknis penggunaan aplikasi desain seperti CorelDRAW dan Canva, maupun dalam penguatan softskill seperti komunikasi dan kepercayaan diri. Dengan tingkat kepuasan peserta mencapai 92% dan peningkatan pemahaman sebesar 45%, pelatihan ini memberikan dampak positif yang signifikan. Untuk menjaga keberlanjutan program, pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam perlu diselenggarakan secara berkala. Selain itu, kolaborasi dengan pelaku UMKM dan dukungan dari pemerintah desa serta penyediaan sarana pelatihan menjadi kunci keberhasilan jangka panjang dalam pengembangan potensi kreatif remaja desa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Desa Pasar Banggi, Kecamatan Rembang, atas dukungan dan kerja samanya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para anggota Karang Taruna Desa Pasar Banggi yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung. Tanpa dukungan dan keterlibatan semua pihak, kegiatan ini tidak akan berjalan dengan lancar dan memberikan dampak yang berarti bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aneva, B., Faletić, S., Hömöstre, M., Jenei, P., Kundracik, F., Kyuldjiev, A., Lindner, T., Němec, H., Pühr, H., & Plesch, M. (2022). Development of soft skills via IYPT. *arXiv preprint arXiv:2210.09648*. <https://doi.org/abs/2210.09648arXiv>
- Araújo, A. A., Kalinowski, M., & Baldassarre, M. T. (2025). Embracing experiential learning: Hackathons as an educational strategy for shaping soft skills in software engineering. *arXiv preprint arXiv:2502.07950*. <https://doi.org/abs/2502.07950arXiv>
- Azis, A., Fadlil, M., & Suharto, S. (2022). Meningkatkan soft skill siswa dan instruktur melalui pelatihan desain grafis dan Microsoft Office. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 45–52
- Fathahillah, M., Sitompul, R., & Suharto, S. (2022). Pelatihan desain grafis bagi siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 60–68
- Handayani, R., & Yuliana, L. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif di era digital. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Pendidikan*, 5(2), 60–69. <https://doi.org/10.31004/jitp.v5i2.406>

- Hiswara, H. (2022). Pelatihan desain grafis dalam meningkatkan kemampuan soft skill remaja. *Batara Wisnu Journal: Indonesian Journal of Community Services*, 2(2), 99–107. <https://doi.org/10.53363/bw.v2i2.90batarawisnu.gapenas-publisher.org>
- Kurniawan, A., & Dewi, F. (2021). Soft skills development through design learning: A case study of vocational education in Indonesia. *International Journal of Educational Research Review*, 6(2), 110–120. <https://doi.org/10.24331/ijere.936570>
- Mahpuz, M., Parini, R., & Pasha, R. (2023). Meningkatkan kompetensi siswa di era digital melalui pelatihan desain grafis. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 122–125. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i3.196ResearchGate>
- Podlaski, K., Beczkowski, M., Simbeck, K., Dziergwa, K., O'Reilly, D., Dowdall, S., Monteiro, J., Lucas, C. O., Hautamaki, J., & Ahonen, H. (2025). Software development projects as a way for multidisciplinary soft and future skills education. *arXiv preprint arXiv:2502.21114*. <https://doi.org/abs/2502.21114arXiv>
- Rahman, A., & Yusuf, M. (2022). Digital literacy and entrepreneurship training for rural youth: Empowering through graphic design. *Journal of Community Engagement and Sustainable Development*, 6(1), 35–44. <https://doi.org/10.14421/jcesd.2022.61.035>
- Setiawan, B., & Ismail, M. (2020). Design as a competitive tool for SMEs: Enhancing product value through visual communication. *Journal of Visual Communication and Design*, 9(3), 212–220. <https://doi.org/10.23887/jvcd.v9i3.26532>
- Siregar, D., & Fatmawati, N. (2023). Peran desain grafis dalam meningkatkan daya saing UMKM di era digitalisasi. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan Digital*, 4(1), 78–87. <https://doi.org/10.32509/jekd.v4i1.49211>
- Suharto, S., Fadlil, M., & Azis, A. (2022). Siswa SMK Saradan Tajur Halang Bogor belajar menggunakan aplikasi Canva untuk desain visual. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 70–78
- Setiadi, T., Fajri, L. R. H. A., & Ilhami, S. D. (2025). Training and Implementation of Smart Career Application for Students for Career Planning in Vocational High Schools. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 6(1), 1-9. <https://doi.org/10.32585/ijecs.v6i1.5844>
- Wahyuni, S., & Nugroho, R. (2024). Pengembangan softskill remaja melalui pelatihan berbasis teknologi kreatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani*, 8(2), 99–107. <https://doi.org/10.25077/jpmm.8.2.2024.99-107>
- Widodo, D., & Prasetyo, A. (2021). Graphic design training as a tool to empower youth in rural areas: An Indonesian case study. *Journal of Community Service and Empowerment*, 3(2), 75–84. <https://doi.org/10.22219/jcse.v3i2.14567>
- Yahya, F., Hermansyah, H., Syafruddin, S., Fitriyanto, S., & Musahrain, M. (2020). Pelatihan desain grafis untuk kelompok pemuda kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 114–118. <https://doi.org/10.29303/jppm.v3i2.1858eJournal Universitas Cenderawasih>
- Yulianto, A., & Putri, D. A. (2022). Strategi branding digital melalui pelatihan desain grafis untuk generasi muda. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat dan Inovasi Sosial*, 5(1), 58–66. <https://doi.org/10.31002/jpmi.v5i1.39102>
- Zulkarnain, Z., & Nurhayati, N. (2023). Pelatihan desain grafis sebagai upaya peningkatan soft skill dan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/10.12345/jpt.v7i1.12345>