

Kreasi Desain Publikasi oleh Pemuda Desa Ngluwar Magelang

Atmaja Septa Miyosa¹⁾, Suparna²⁾, Surasa³⁾, Sugiyo Winoto⁴⁾, Sudarman⁵⁾

^{1,2,3,4,5}Animasi, Sekolah Tinggi Multi Media, Yogyakarta, Indonesia. Jalan Magelang KM 6 Yogya

✉ Email korespondensi: atmajasepta@mmtc.ac.id

Submit: 23/10/2023 | **Accept:** 25/11/2023 | **Publish:** 30/12/2023

Abstract

The ability to create publication designs is needed by the community in the Ngluwar Village area, Magelang Regency, Central Java to communicate various information and announcements, especially on social media. The aim of this activity is to train community members in Ngluwar Village to be able to create informative publication designs. The training was carried out by lecturers from the Sekolah Tinggi Multi Media with 20 participants from Ngluwar Village from 18 to 21 September 2023 at the Ngluwar Village Head Hall. The method used is through lectures, questions and answers, demonstrations, work evaluation. The material presented includes information identification techniques, layout creation, text and image composition, color selection, and presentation in digital form. The results of the training are informative design works with social and commercial themes that are ready to be published on social media.

Keywords: Training; Design; Publication; Social Media

Abstrak

Kemampuan membuat desain publikasi dibutuhkan oleh masyarakat di wilayah Desa Ngluwar, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah untuk mengkomunikasikan berbagai informasi dan pengumuman terutama di media sosial. Tujuan kegiatan ini untuk melatih warga masyarakat di Desa Ngluwar agar mampu menciptakan desain publikasi yang informatif. Pelatihan dilakukan oleh dosen dari Sekolah Tinggi Multi Media dengan peserta sebanyak 20 warga Desa Ngluwar pada tanggal 18 hingga 21 September 2023 di Pendopo Kepala Desa Ngluwar. Metode yang dilakukan melalui ceramah, tanya jawab, demonstrasi, evaluasi karya. Materi yang disajikan mencakup teknik identifikasi informasi, pembuatan layout, komposisi teks dan gambar, pemilihan warna, serta penyajiannya dalam bentuk digital. Hasil pelatihan yaitu karya-karya desain informatif dengan tema sosial dan komersial yang siap dipublikasikan di media sosial.

Kata Kunci: Pelatihan; Desain; Publikasi; Media Sosial

PENDAHULUAN

Kegiatan pelatihan ini merupakan realisasi dari komunikasi yang dilakukan antara dosen program studi Animasi dari Sekolah Tinggi Multi Media dengan Kepala Desa Ngluwar, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Bapak Sunandar, selaku Kepala Desa Ngluwar, menyampaikan bahwa kebutuhan komunikasi visual dan publikasi di wilayah Desa Ngluwar begitu tinggi sementara itu jumlah masyarakat yang mampu menciptakan desain publikasi kurang memadai. Oleh karena itu, Kepala Desa Ngluwar dan dosen Animasi Sekolah Tinggi

Asosiasi Dosen PkM Indonesia (ADPI)

Multi Media bersepakat untuk melatih pemuda-pemudi di wilayah Desa Ngluwar agar mampu menciptakan desain publikasi yang informatif dan estetik. Tujuan kegiatan yaitu melatih masyarakat di wilayah Desa Ngluwar agar memiliki kemampuan mencipta desain publikasi yang informatif dan estetik.

Sejauh ini, beberapa publikasi yang dibuat oleh warga di Desa Ngluwar belum menunjukkan kualitas grafis yang estetik, hal ini dapat diamati dari pemilihan jenis huruf, penyajian gambar, pemilihan komposisi warna, tata letak serta pemilihan informasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu pelatihan dengan fokus pada estetika grafis sehingga dapat meningkatkan nilai komunikasi dan estetika.

Pengetahuan mengenai seluk beluk desain grafis perlu juga diperkenalkan kepada warga Desa Ngluwar. Desain grafis adalah ilmu terapan untuk menyampaikan pesan dan gagasan. Widyana (2022). Desain merupakan usaha deskripsi gagasan bentuk, rupa, ukuran, warna, tata letak yang membentuk suatu citra. Setiyo (2021). Bahwa diperlukan ilmu mendasar dalam menggunakan piranti lunak grafis untuk kelancaran mengatur komposisi teks dan gambar. Wibowo (2021). Pengetahuan mengenai desain grafis juga mencakup teori etika visual, untuk membaca makna etis dan tidak etis. Nurhablisyah (2022). Etika berkarya juga mencakup hak cipta dan isu mengenai *plagiarisme* desain dan foto. Royhan (2021). Dalam merancang teks atau *copy*, diperlukan juga teori retorika untuk merancang kalimat persuasif. Hasian (2021).

Menurut Kepala Desa Ngluwar, bahwa mayoritas warga memiliki pekerjaan sebagai petani dan pedagang, sehingga belum ada yang membuka jasa desain grafis. Padahal jasa desainer *freelance* kompetitif sekali. Atmaji (2019). Desainer juga perlu belajar negosiasi dan mencari order atau kemitraan menjalin klien. Prasetyo (2023). Bagi pelaku usaha atau UMKM, desain grafis secara efektif dimanfaatkan untuk promosi produk. Hasan (2021). Jasa desain grafis untuk peningkatan ekonomi. Saifudin (2021). Selain sebagai jasa, peningkatan ketrampilan desain grafis dapat mendukung kreativitas dakwah. Lubis (2022). Banyak media pembelajaran yang dikemas secara desain grafis dengan tata warna yang menawan. Desain grafis meningkatkan kemampuan multimedia. Diansyah (2019) dan pemasaran digital, Fadhiela (2023)

Di era pesatnya teknologi saat ini, menjadi suatu keniscayaan dan tantangan dengan munculnya berbagai aplikasi desain grafis yang instan, Piantara (2021). Software profesional seperti aplikasi Corel Draw dan Adobe Photoshop cukup memadai untuk merancang desain grafis. Tambunan (2022). Sementara itu, Pelatihan juga membuka peluang bagi peserta yang mencoba membuat desain menggunakan *smartphone* atau gawai. Hal ini dapat dilihat dari segi praktis, hasil desain bisa langsung dipublikasikan di media sosial, tidak perlu proses memindah *file* dari laptop ke gawai. Banyak aplikasi desain grafis di android untuk belajar mandiri secara praktis. Kuswanto (2020). Melalui gawai, belajar desain grafis bisa dengan Canva. Widayanti (2021). Banyak stok layout desain grafis dengan canva. Anggraeny (2021). Media sosial merupakan wilayah strategis dalam publikasi. Tjahyadi (2023). Bahwa media sosial dapat memikat perhatian apabila dipenuhi konten grafis yang beraneka rupa dan indah. Faisal (2023).

Pelatihan dilakukan secara intensif yaitu empat hari efektif dengan prosentase 25% teori dan 75% praktik. Teori komunikasi visual yang diberikan diantaranya ; tema publikasi, layout, tipografi, psikologi warna. Praktik pembuatan desain publikasi sepenuhnya dilakukan secara digital dengan perangkat komputer dan program desain yang dikuasai peserta. Kreativitas secara mandiri meningkatkan hasil belajar. Mahfud (2020).



Gambar 1. Pelatihan Desain Grafis sebagai tema pengabdian

METODE KEGIATAN

Metode kegiatan berupa pelatihan yang disajikan secara teori 25% dan praktik 75%. Sesi teori dilakukan melalui ceramah dan tanya jawab, sedangkan sesi praktik dilakukan melalui demonstrasi menggunakan komputer dan evaluasi karya. Materi yang disajikan mencakup teknik identifikasi informasi, pembuatan layout, komposisi teks dan gambar, pemilihan warna, serta penyajiannya dalam bentuk digital. Peserta pelatihan sejumlah 20 peserta yang berasal dari wilayah Desa Ngluwar, Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Rentang usia peserta antara 18 hingga 30 tahun. Peralatan utama menggunakan laptop yang disediakan secara mandiri oleh peserta kemudian bahan berupa informasi-informasi termasuk foto-foto yang disiapkan oleh peserta untuk materi desain publikasi. Tempat pelatihan dilakukan di Pendopo milik Kepala Desa, yaitu Bapak Sunandar. Waktu pelatihan dilaksanakan selama empat hari yaitu pada tanggal 18 sampai dengan 21 September 2023 mulai dari pagi jam 08.00 WIB hingga 15.00 WIB. Kegiatan pelatihan diawali dengan hari pertama yaitu pembukaan pelatihan, kemudian dilanjutkan penyampaian materi oleh dosen program studi Animasi Sekolah Tinggi Multi Media.

Tabel 1 . Materi Pelatihan hari pertama

Materi	Pemateri	Durasi
Teknik Identifikasi Informasi	Surasa	60 Menit
Pembuatan Layout	Sudarman	60 Menit
Komposisi Teks Dan Gambar	Sugiyono Winoto	60 Menit
Pemilihan Warna	Suparna	60 Menit
Teknik Digital Imaging	Atmaja Septa Miyosa	60 Menit

Setelah sesi teori selesai, dilanjutkan tanya jawab dan peserta menyiapkan bahan-bahan yaitu teks informasi dan foto sesuai tema publikasi yang dipilih. Hari kedua, peserta dipandu untuk mulai mengidentifikasi informasi, memilah-milah teks dan foto yang relevan, kemudian menentukan ukuran desain, menentukan tata letak teks dan gambar, pemilihan bentuk huruf, pemilihan warna, penempatan logo instansi. Hari ketiga, dosen mulai memberikan evaluasi dan revisi-revisi sehingga peserta mulai mengetahui kelemahan dan memperbaiki desain. Hari keempat, revisi masih dilakukan oleh peserta, kemudian desain disajikan atau dikonversi menjadi satu *image* JPG sehingga siap untuk diunggah di media

sosial. Evaluasi dilakukan pada setiap desain yang sudah jadi, hal ini dilakukan untuk memberitahu peserta mengenai kelebihan dan kelemahan desain, serta peluang publikasi di media sosial.



Gambar 2. Cuplikan materi pelatihan



Gambar 3. Pemateri membuka sesi tanya jawab



Gambar 4. Peserta pelatihan membuat desain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan selama empat hari efektif menghasilkan desain publikasi dengan beragam tema yang dapat diklasifikasi sebagai tema sosial dan tema komersial (bisnis UMKM). Dalam hal menjelaskan kualitas desain dapat menggunakan metode deskriptif. Hapsari (2020). Secara rinci tema desain publikasi yang ditentukan oleh peserta sendiri sebagai berikut :

Tabel 2 . Tema-tema Publikasi

No	Tema Publikasi	Perancang
1	Kegiatan Pengajian di lembaga sekolah	Rizqy
2	Poster Peduli Bumi (Iklan Layanan Masyarakat)	Elsa, Nurul, Siti
3	Poster Pameran Foto	Asna Widiyantika
4	Iklan Wisata Bromo	Husni Hidayah
5	Poster Pameran Seni Rupa	Dewi Rahmadianti
6	Poster Sampah (Iklan Layanan Masyarakat)	Adis Zuliyanti
7	Iklan Usaha Roti	Erry Kairunnisa
8	Poster HUT lembaga sekolah	Alfiatu Arista
9	Iklan wisata Gunung Merbabu	Giska Amilia
10	Iklan usaha Es Kul-Kul	Azzahra K
11	Poster Gemar Membaca (ILM)	Regina
12	Iklan usaha Toko Sepatu	Umar
13	Iklan motivasi	Umar
14	Poster Stop Bully (Iklan Layanan Masyarakat)	Khamidah
15	Poster Pemilu (Iklan Layanan Masyarakat)	Satri
16	Poster Peduli Energi (Iklan Layanan Masyarakat)	Dewi, Husni, Asna, Titin
17	Poster Usaha Roti	Dewi, Husni, Asna
18	Poster Kemerdekaan RI (ILM)	Asna, Husni, Dewi, Titin
19	Poster kegiatan sekolah	Nurul
20	Poster Kerja Bakti (Iklan Layanan Masyarakat)	Siti
21	Iklan usaha Donat	Titin

Beberapa karya desain publikasi mengalami revisi, hal ini dilakukan untuk memperbaiki tata letak, pemilihan jenis huruf, komposisi gambar dan peletakan logo. Poster sosial dengan tema Peduli Bumi (gambar 5) karya kelompok Elsa, Nurul dan Siti mengalami revisi pada bagian logo instansi “SMK Maarif 1 Ngluwar” yang awalnya dua baris menjadi cukup satu baris. Tipografi “Bumi” yang awalnya menggunakan font biasa diganti dengan font yang lebih ekspresif dan berwarna putih, sehingga menimbulkan kesan penekanan/empasis. Poster bertema pameran seni rupa oleh Dewi (gambar 6) mengalami revisi pada bagian teks logo instansi dan komposisi teks bagian bawah dengan menambah informasi lengkap, seperti tempat pameran, hari dan tanggal pameran, jam buka pameran, hingga kontak panitia pameran. Iklan komersial toko sepatu (gambar 7) karya Umar mengalami revisi dengan menambahkan kelengkapan informasi yaitu media sosial toko sepatu.



Elsa – Nurul - Siti

Gambar 5. Poster Peduli Bumi

Poster Peduli Bumi ini secara konteks termasuk iklan layanan masyarakat karena pesannya yang menggugah kesadaran warga untuk peduli terhadap lingkungan. Layout yang dipilih adalah komposisi simetris yang memberikan bobot yang seimbang pada bagian kiri dan kanan secara simetri. Pemilihan warna didominasi warna biru dan hijau untuk menunjukkan makna asri dan adem. Objek gambar disajikan secara kartunal dengan gambar-gambar kartun sederhana (gambar *vector*). Pemilihan jenis huruf menggunakan bentuk huruf *sansserif* atau tanpa kait, memberi kesan lugas dan tegas. Penempatan logo instansi menjadi pelengkap poster untuk menunjukkan pihak yang bertanggungjawab terhadap publikasi poster. Secara teknis, poster ini sudah layak untuk dipublikasikan, sedangkan secara estetika, masih diperlukan usaha eksperimentasi terutama pada bagian pemilihan bentuk huruf dan warna huruf.



Dewi Rahmadianti

Gambar 6. Poster Pameran Seni Rupa

Poster pameran seni rupa “Vintage Art Exhibition” ini secara konteks termasuk sosial sekaligus komersial karena pesannya yang mengajak masyarakat untuk melihat pameran dan mengapresiasi karya seni serta berpeluang membuka transaksi karya di pameran tersebut. Layout yang dipilih adalah komposisi asimetris yang ditunjukkan pada teks “Exhibition” yang memberi bobot lebih dibagian kanan. Pemilihan warna didominasi warna kecoklatan untuk menunjukkan makna klasik sesuai judulnya yaitu “*vintage*”. Objek gambar disajikan secara fotografis dengan manipulasi (*digital imaging*). Pemilihan jenis huruf menggunakan bentuk huruf *decoratif* memberi kesan klasik atau antik. Penempatan logo instansi menjadi pelengkap poster untuk menunjukkan pihak yang bertanggungjawab terhadap publikasi poster. Secara teknis, poster ini sudah layak untuk dipublikasikan, sedangkan secara estetika,

Asosiasi Dosen PkM Indonesia (ADPI)

masih diperlukan usaha eksperimentasi terutama pada bagian pemilihan bentuk huruf dan warna huruf.



Gambar 7. Iklan komersial

Poster iklan sepatu “Sneakers” ini secara konteks termasuk iklan komersial karena pesannya yang mengajak masyarakat untuk membeli produk sepatu. Layout yang dipilih adalah komposisi simetris yang ditunjukkan pada posisi teks dan gambar yang rata tengah. Penggunaan dua warna yang membagi menjadi dua bidang semakin menunjukkan komposisi simetrinya. Pemilihan warna didominasi warna kebiruan dan abu-abu untuk menunjukkan makna pop atau modern. Objek gambar berupa sepatu disajikan secara fotografis. Pemilihan jenis huruf menggunakan bentuk huruf *sans serif* memberi kesan lugas tegas. Penempatan logo toko menjadi pelengkap poster untuk menunjukkan pihak yang bertanggungjawab terhadap publikasi poster. Secara teknis, poster ini sudah layak untuk dipublikasikan, sedangkan secara estetika, masih diperlukan usaha eksperimentasi terutama pada bagian pemilihan bentuk huruf dan warna huruf.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan kegiatan diantaranya (1) pelatihan ketrampilan desain publikasi dilaksanakan secara sukses, hal ini dapat diamati dari antusias para peserta serta karya-karya yang dihasilkan, (2) kualitas desain publikasi setelah dilakukan pelatihan dapat meningkat terutama pada aspek estetika. Oleh karena itu, saran yang bisa dilakukan untuk penyelenggara yaitu (1) bahwa pelatihan desain grafis serupa di masa mendatang dapat dilakukan secara berjenjang, mulai dari tingkat pemula (*beginner*) dan menengah (*intermediate*) hal ini didasarkan pada kemampuan awal peserta pelatihan. (2) kualitas desain dapat terus ditingkatkan secara mandiri oleh peserta dengan cara selalu berkarya dan mempelajari teknik-teknik baru dan program-program komputer desain terbaru. Mengenai tugas dalam pelatihan diperlukan order dari klien langsung sehingga peserta mampu menerjemahkan order dan mengeksekusi dalam bentuk desain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Bapak Sunandar selaku Kepala Desa Ngluwar yang telah memberikan fasilitas, prasarana dan sarana pelatihan juga kepada pihak lembaga Sekolah Tinggi Multi Media yang telah memberikan ijin dan fasilitas sehingga pelatihan dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.

Asosiasi Dosen PkM Indonesia (ADPI)

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>
- Atmaji, L. (2019). Proses Penentuan Harga Desain pada Desainer Grafis Freelance. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 5(1), 42–49. <https://doi.org/10.24821/jtks.v5i1.3144>
- Diansyah, T. M., Aulia, R., & Siregar, D. (2019). Desain Grafis Peningkatan Kemampuan Multimedia Pada Remaja Desa Seantis. *Jtunas*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.30645/jtunas.v1i1.10>
- Fadhiela, K. Satria A. & Chaira. (2023). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Efektivitas Pemasaran Digital Dalam Berwirausaha Di Kabupaten Aceh Barat. *CARE: Journal Pengabdian Multi Disiplin*. 1(2), 42–49.
- Faisal, M., & Aji Kurnia Putra, M. (2023). Perancangan Konten Sosial Media Menggunakan Desain Grafis Pada PT. Anggana Catur Prima. *MAVIB Journal : Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, 4(2), 198–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.33050/mavib.v4i2.2665>
- Hapsari, N. E. (2020). Proses Kreatif Desain Grafis Halaman Muka Harian Republika. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.24198/jkj.v4i1.27288>
- Hasan, Y., & Siregar, K. (2021). Pemanfaatan Desain Grafis Berbasis Android Untuk Promosi Produk Dan Bisnis Di Medsos. *Jurnal Abdimas Budi Darma*, 2(1), 52–56. <https://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/abdimas/article/download/3150/2201>
- Hasian, I., & Putri, I. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 5(1), 726–739. <http://jurnal.trisaktimultimedia.ac.id/index.php/magenta/article/view/63>
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *EduTic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- Lubis, F. H., Hidayat, F. P., & Hardiyanto, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Dakwah pada PC IPM Medan Area. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 107–111. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7i1.2308>
- Mahfud, A & Sumbawati, M.S. (2020). Korelasi Antara Kemandirian Dan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di SMKN 1 Kemlagi, Mojokerto Yang Menggunakan Blended Learning. *Jurnal IT-EDU*. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2020. (30-37).
- Nurhablisyah, N. (2022). Desainer Grafis, Netizen dan Etika; Tinjauan Pesan Visual dalam Media Sosial. *Jurnal Desain*, 9(2), 188. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11530>
- Piantara, I. G. N., Agus, I. P., Udayana, M., & Sastra, P. P. (2021). *Adaptasi Desainer Grafis Di Era Perkembangan Aplikasi Instan Desain (Graphic Designer Adaptation in the Era of Instant Application Design Development)*. 1, 1–8.
- Prasetyo, J. H., Astuti, W., Mazia, L., Sarasati, F., Dabi, J., Maharani, S., Leksmono, N. H., Samiaji, D. R., & Fathurahman, D. (2023). Pelatihan Desain Grafis sebagai Media Pemberdayaan Ekonomi Remaja Masjid Jakarta Islamic Centre. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 6(1), 31–44. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v6i1.1596>

- Royhan, M. G., & Ngabekti, D. K. (2021). Problematika Desain Komunikasi Visual dan Plagiarisme dalam Dunia Desain Grafis. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(1), 86–95. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i1.3671>
- Saifudin, M. E. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Desain Grafis Untuk Meningkatkan Ekonomi Masyarakat Karang Taruna Di Masa Pandemi Mandiri – Tegal Alur. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 2(3), 115–119.
- Setiyo Adi Nugroho, Daniel Rudjiono, & Febrian Rahmadhika. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentukstationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57. <https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>
- 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>
- Tjahyadi, S., & Antonio, W. (2023). Analisa Pengaruh Desain Grafis pada Konten Media Sosial terhadap Daya Tarik Pengguna dari Generasi Z di Kota Batam. *Journal on Education*, 5(3), 9523–9539. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1825>
- Wibowo, T., & Loren, S. (2021). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented Reality. *Combines*, 1(1), 728–736. <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines/article/view/4498/1212>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), 11. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12231>