



PELATIHAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI STRATEGI PENGUATAN KAPASITAS KREATIVITAS DAN LITERASI VISUAL MAHASANTRI

Muhammad Zia Alghar^{1*}, Muhammad Irfan Afandi², Fahmi Ishaqi³

¹Tadris Matematika, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal,
Mandailing Natal, Indonesia

^{2,3}Pusat Ma'had Al-Jami'ah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim,
Kota Malang, Indonesia

*Korespondensi: mzia.alghar@stain-madina.ac.id

Tanggal diterima:
15 April 2026

Tanggal Publikasi:
15 Mei 2026

Volume: 10

Nomor : 1

Bulan : Mei

DOI

<https://doi.org/10.32696/ajpkm.v8i1.6391>

Abstrak

Keterampilan desain grafis menjadi keterampilan yang penting bagi mahasiswa di era digital. Namun mahasiswa UPKM El-Ma'rifah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang masih menghadapi keterbatasan pemahaman teoritis dan teknis. Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kapasitas desain grafis mahasiswa melalui pelatihan terstruktur berbasis metode ATM (Amati, Tiru, Modifikasi). Pengabdian dilaksanakan dengan pendekatan training and empowerment model secara hybrid yang diikuti oleh 37 mahasiswa pada 2 November 2024. Evaluasi dilakukan melalui instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman kognitif dan kepuasan peserta. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman desain grafis peserta dengan rata-rata skor meningkat dari 2,7 (pre-test) menjadi 4,1 (post-test), dengan peningkatan sebesar 51,9%. Indikator dengan peningkatan tertinggi yaitu pemahaman konsep ruang negatif (62,5%) dan prinsip estetika warna (60,0%). Tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan yaitu 94,6%. Mayoritas peserta menyatakan pelatihan memberikan wawasan teknis yang tidak diperoleh selama pembelajaran desain grafis secara otodidak. Pengabdian ini berkontribusi dalam memperkuat kapasitas kreatif mahasiswa untuk menghasilkan konten visual yang profesional dan kompetitif di era digital.

Kata kunci: desain grafis, pelatihan desain, mahasiswa.

Abstract

Graphic design skills are important for students in the digital age. However, students at UPKM El-Ma'rifah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang still face limitations in their theoretical and technical understanding. This community service program aims to enhance the graphic design capabilities of students through structured training based on the observe, imitate, modify method. The program was implemented using a hybrid training and empowerment model, attended by 37 students on November 2, 2024. Evaluation was conducted using pre-test and post-test instruments to measure participants' cognitive understanding and satisfaction. The results of the community service showed a significant increase in participants' understanding of graphic design, with an average score increasing from 2.7 (pre-test) to 4.1 (post-test), an increase of 51.9%. The indicators with the highest increase were understanding of the concept of negative space (62.5%) and the principles of color aesthetics (60.0%). The participants' satisfaction level with the training was 94.6%. The majority of participants stated that the training provided technical insights that they did not obtain during their self-taught graphic design learning. This community service contributed to strengthening the creative capacity of students to produce professional and competitive visual content in the digital era.

Keywords: graphic design, design training, students.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan komunikasi di era digital tidak hanya bergantung pada teks, tetapi semakin didominasi oleh elemen visual (Ervine 2016; López-León 2015). Perkembangan teknologi informasi menuntut generasi muda untuk memiliki literasi visual yang unggul, agar mampu menyampaikan pesan secara efektif, menarik, dan tepat sasaran (Cordell 2015; Mcleod 2023). Keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi praktis yang sangat relevan, baik untuk ranah akademik maupun sebagai bekal menghadapi tantangan zaman yang penuh kreativitas (Sinfield 2013; Zulrahmadi et al. 2025). Bagi generasi Z dan generasi Alpha, kemampuan memproduksi konten visual menjadi kebutuhan dasar untuk membangun identitas dan personal branding yang kuat (Serbanescu 2022).

Dalam konteks pendidikan tinggi, kebutuhan akan keterampilan visual ini menuntut adanya wadah pengembangan kreativitas di luar kurikulum formal. Organisasi kemahasiswaan, seperti UKM dan komunitas, berperan penting dalam mewadahi kreativitas mahasiswa secara praktis dan kolaboratif (Abidin, Sadat, and Basir 2022; Garrett 2013). Melalui organisasi semacam ini, literasi visual dapat dipelajari secara teoritik dan diaplikasikan dalam bentuk karya nyata yang mendukung fungsi organisasi tersebut (Aslam et al. 2024). Hal ini menjadi penting karena perguruan tinggi bertanggung jawab dalam memfasilitasi berbagai minat, bakat, dan kreativitas mahasiswa.

Implementasi pengembangan minat dan bakat ini terlihat pada UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya pada Mahasantri di Pusat Ma'had Al-Jami'ah. Wadah pengembangan potensi dan kreativitas mereka melalui Unit Pengembangan Kreativitas Mahasantri (UPKM) El-Ma'rifah, yang setara dengan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). UPKM El-Ma'rifah sebagai wadah pembinaan kreativitas, secara khusus membina bakat dan minat mahasantri di bidang multimedia, jurnalistik, dan desain grafis. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa potensi kreativitas mahasantri belum teroptimalisasi secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman teoritis dan pengalaman mereka yang minim mengenai prinsip-prinsip desain yang sesuai aturan.

Permasalahan ini teridentifikasi melalui survei kebutuhan dan *pre-test* yang menunjukkan bahwa sebagian besar anggota UPKM El-Ma'rifah masih memiliki pemahaman dasar yang rendah mengenai elemen desain, tipografi, dan format file digital (lihat Tabel 1). Banyak mahasantri yang mencoba membuat desain secara otodidak, tetapi mereka belum memahami kaidah estetika dan komunikasi visual yang benar. Akibatnya, karya yang disajikan belum maksimal dalam menyampaikan pesan. Hal ini sejalan dengan pendapat Migotuwio (2020) dan Barnard (2013) bahwa desain grafis merupakan seni mengintegrasikan elemen visual secara sistematis untuk menyampaikan pesan sesuai tujuan tertentu. Tanpa pemahaman teori yang kuat, kreativitas mungkin muncul namun tidak terarah secara komunikatif.

Tabel 1. Distribusi skor *pre-test* pemahaman dasar desain grafis peserta

Indikator	Persentase skor rendah	Persentase skor tinggi
Pemahaman definisi desain grafis	62,2%	37,8%
Pengetahuan elemen-elemen dasar desain	67,6%	32,4%
Familiaritas tipografi, bentuk, dan pola	70,3%	29,7%
Pemahaman konsep ruang negatif	78,4%	21,6%
Pengetahuan jenis format file digital	59,5%	40,5%
Pemahaman prinsip estetika dan warna	73,0%	27,0%

Pengalaman menggunakan software desain	67,6%	32,4%
Rata-rata Keseluruhan	68,4%	31,6%

Desain grafis merupakan cabang dari Desain Komunikasi Visual (DKV) yang mengkaji cara menyampaikan pesan melalui media visual dan ide-ide kreatif (Migotuwio 2020; Putra 2021). Penerapan desain grafis hampir meliputi seluruh aspek kehidupan modern, mulai dari branding organisasi, pembuatan konten media sosial, sampai promosi kewirausahaan (Usman 2025; Zettira et al. 2022; Zulrahmadi et al. 2025). Dalam konteks organisasi seperti UPKM, kemampuan desain grafis menjadi modal untuk membangun identitas visual yang profesional. Oleh karena itu, adanya pelatihan yang terstruktur menjadi penting untuk menjembatani kesenjangan antara minat mahasiswa yang tinggi dengan kompetensi yang masih perlu ditingkatkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini menawarkan solusi berupa pelatihan desain grafis dengan menyajikan teori dan praktik secara seimbang. Materi pelatihan dirancang mencakup pemahaman konsep dasar (tipografi, warna, tata letak), pengenalan perangkat lunak (Canva, Adobe Photoshop, Corel Draw), dan metode pembelajaran kreatif ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) guna memacu kreativitas mahasiswa. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan teknis (hard skill), dan memperkuat literasi visual (visual literacy) mahasiswa. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan desain grafis bagi mahasiswa UPKM El-Ma'rifah di lingkungan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan dan pemberdayaan (*training and empowerment model*) yang dilaksanakan secara hybrid untuk menjangkau peserta secara fleksibel (Wekke 2022; Yamoah 2013). Kegiatan berlangsung pada 2 November 2024, memanfaatkan dua lokasi luring yaitu Aula Pusat Ma'had Al-Jami'ah Kampus 1 dan Gedung ITC Kampus 3 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Adapun pelatihan daring melalui Google Meet bagi peserta yang berhalangan hadir fisik. Informasi kegiatan disajikan dalam poster yang disebar melalui grup WhatsApp peserta (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Poster kegiatan pelatihan desain grafis

Peserta kegiatan yaitu 37 mahasiswa anggota UPKM El-Ma'rifah yang berasal dari berbagai asrama kampus seperti asrama Ibn Sina, Al-Muhasibi, dan Fatimah Az-Zahra. Pendekatan *hybrid learning* (daring dan luring) dilakukan secara bersamaan. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan pelatihan berjalan efektif sekaligus menyesuaikan waktu dan tempat yang dimiliki oleh mahasiswa dengan aktivitas akademik yang padat.

Kegiatan dirancang dalam durasi 3 jam pelajaran yang terstruktur dalam tiga sesi utama, yaitu penyampaian materi, praktik, dan diskusi interaktif. Materi pelatihan mencakup konsep dasar desain grafis, elemen visual, tipografi, dan pengenalan *software* Canva, Adobe Photoshop, dan Corel Draw. Pelatihan dipandu dengan metode belajar ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) untuk memicu kreativitas mahasiswa. Penyampaian teori paparkan langsung oleh pemateri, yaitu Muhammad Zia Alghar, S.Mat., M.Pd. Sedangkan sesi praktik dibantu oleh pengurus UPKM El-Ma'rifah yang dipandu oleh Muhammad Irfan Afandi, S.Mat., M.Pd. Integrasi antara teori dan praktik bertujuan agar peserta dapat memahami teori sekaligus terampil dari sisi teknis. Adapun rundown kegiatan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rundown kegiatan pelatihan desain grafis

Waktu	Kegiatan	Penanggungjawab
15:00 - 15:15	Pembukaan dan pemberian pre-test	MC dan panitia
15:15 - 16:00	Sesi teori: konsep dasar desain grafis	Pemateri
16:00 - 16:15	Istirahat	Seluruh Peserta
16:15 - 17:30	Sesi praktik dan pendampingan	Pemateri dan panitia
17:30 - 17:45	Diskusi dan tanya jawab	Pemateri dan peserta
17:45 - 18:00	Pemberian post-test dan penutupan	Panitia

Keberhasilan pelatihan diukur dengan evaluasi menggunakan angket pre-test dan post-test dengan skala Likert 1-5. Angket berisi pemahaman kognitif, pengalaman praktik, dan tingkat kepuasan peserta. Hasil pre-tes dan post-tes dianalisis secara statistik deskriptif untuk melihat perubahan signifikan sebelum dan sesudah pelatihan. Angket juga dilengkapi dengan kolom testimoni dan saran terkait pelatihan. Evaluasi ini penting untuk melihat dampak pengabdian dan menjadi dasar untuk merancang program keberlanjutan yang selaras dengan kebutuhan minat dan bakat mahasiswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

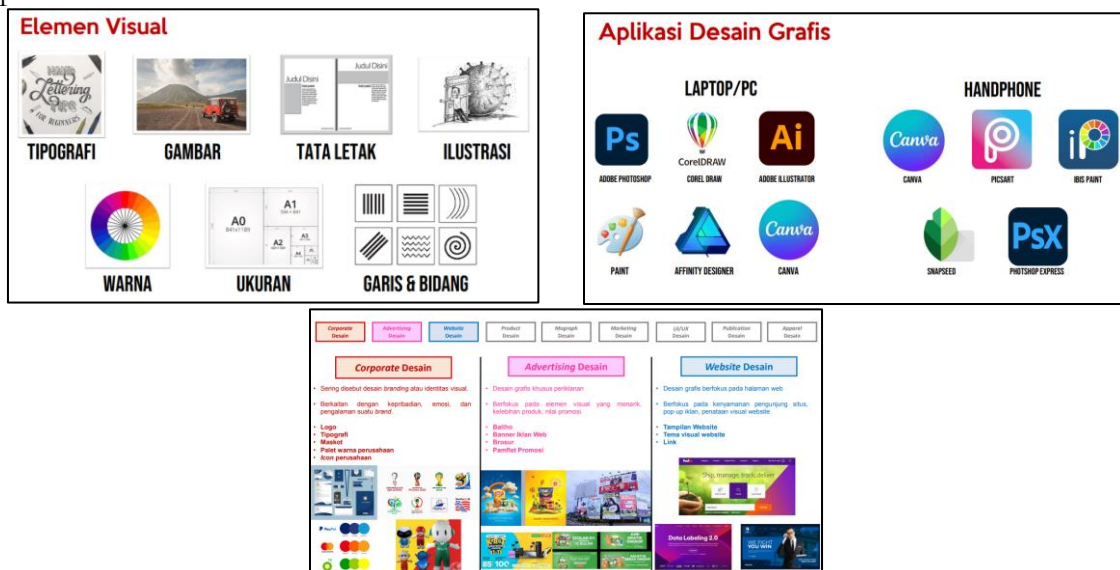
Profil Peserta dan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Sabtu, 2 November 2024, pukul 15.00 WIB hingga selesai. Kegiatan ini melibatkan 37 mahasiswa anggota UPKM El-Ma'rifah dari berbagai Mabna di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pelaksanaan kegiatan menggunakan sistem *hybrid* sehingga menjangkau peserta secara fleksibel. Sesi luring bertempat di Gedung ITC Kampus 3 dan Aula Pusat Ma'had Al-Jami'ah Kampus 1 UIN Malang, sedangkan sesi daring diakses melalui platform *Google Meet*. Antusiasme peserta terlihat dari kehadiran dan interaksi aktif selama sesi tanya jawab. Meskipun ada sedikit kendala seperti koneksi internet peserta daring, namun kendala tersebut berhasil diatasi tim pendamping. Adapun dokumentasi kegiatan selama pelatihan berlangsung disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Desain Grafis

Materi yang disajikan mencakup aspek teoritis dan praktis yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Penyampaian materi dimulai dengan pengenalan definisi desain grafis, elemen dasar desain grafis seperti tipografi, warna, dan tata letak, hingga perbedaan format file *vector* dan *bitmap*. Pemateri juga memaparkan jenis-jenis desain grafis, strategi pembuatan konten menggunakan metode ATM (*Amati, Tiru, Modifikasi*), dan *tips and trick* desain grafis untuk memicu kreativitas. Slide presentasi yang disampaikan selama pelatihan ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 2. Materi Pelatihan Desain Grafis

Analisis peningkatan pemahaman peserta

Angket evaluasi disusun berdasarkan enam indikator utama pengetahuan desain grafis yang menjadi landasan literasi visual. Indikator tersebut meliputi pemahaman definisi desain grafis, pengetahuan elemen dasar desain, pengetahuan tentang tipografi dan bentuk, pemahaman konsep ruang negatif, format file, dan pemahaman prinsip estetika dan warna. Setiap indikator diukur menggunakan skala Likert 1-5 untuk mendapatkan data yang akurat mengenai tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Data diperoleh melalui pemberian angket *pre-test* pada awal kegiatan dan *post-test* pada akhir kegiatan. Data kemudian dianalisis secara statistik deskriptif untuk melihat rata-rata peningkatan skor pada setiap indikator. Hasil analisis ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan rata-rata skor pemahaman peserta sebelum dan sesudah intervensi pelatihan desain grafis

Indikator Pengetahuan	Rata-rata Skor Pre-Test (skala 1-5)	Rata-rata Skor Post-Test (skala 1-5)	Persentase Peningkatan
Pemahaman definisi desain grafis	2,8	4,3	53,6%
Pengetahuan elemen dasar desain	2,7	4,1	51,9%
Familiaritas tipografi, bentuk, pola	2,6	4,0	53,8%
Pemahaman konsep ruang negatif	2,4	3,9	62,5%
Pengetahuan jenis format file digital	2,9	4,2	44,8%
Pemahaman estetika dan warna	2,5	4,0	60,0%
Rata-rata Keseluruhan	2,7	4,1	51,9%

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan meningkat sebesar 51,9% setelah pelatihan selesai. Hal ini menandakan bahwa pelatihan mampu meningkatkan rata-rata literasi visual peserta. Peningkatan paling signifikan ditunjukkan pada pemahaman konsep ruang negatif (62,5%) dan prinsip estetika serta warna (60,0%). Pada saat *pre-test*, banyak peserta belum menyadari bahwa ruang negatif merupakan elemen strategis dalam desain. Namun setelah sesi teori dan praktik, pemahaman tersebut mulai terbentuk, yang ditunjukkan dengan hasil *post-test*. Temuan ini sejalan dengan pendapat Migotuwio (2020) bahwa desain grafis mengintegrasikan elemen visual secara sistematis. Adapun pelatihan desain grafis yang terstruktur dapat menginternalisasi prinsip-prinsip tersebut bagi peserta pemula.

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa materi yang disusun dan kegiatan praktik desain grafis telah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Peningkatan rata-rata skor peserta dari 2,7 menjadi 4,1 pada skala 1 sampai 5 menunjukkan bahwa pelatihan mampu menjembatani kesenjangan pengetahuan peserta yang sebagian besar belajar desain grafis secara otodidak. Hal ini mengonfirmasi bahwa literasi visual bukan sekadar kemampuan intuitif, tetapi kompetensi yang dapat diajarkan melalui pelatihan terstruktur yang mencakup definisi, elemen visual, hingga prinsip estetika. Hasil ini didukung oleh pengabdian Aslam et al. (2024), Astrida & Arifudin (2022), dan Khafid (2023) yang

menyatakan bahwa pelatihan desain grafis dapat menunjang kemampuan teknologi dan literasi visual mahasiswa.

Hasil evaluasi kepuasan peserta pelatihan

Evaluasi kegiatan juga mencakup respon dan kepuasan peserta terhadap manfaat pelatihan. Mayoritas peserta memberikan penilaian sangat positif pada kolom saran dan testimoni (lihat Tabel 4). Peserta menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan wawasan baru yang tidak mereka dapatkan selama belajar desain secara otodidak. Misalnya, peserta inisial Z.A. dari asrama Ibn Sina menyebutkan bahwa ia menjadi tahu tentang definisi desain grafis dan jenis-jenis desain grafis seperti *mograph* desain dan *commercial* desain. Hal serupa disampaikan peserta inisial A.H. dari asrama Ar-Rayah yang menyatakan pelatihan ini memberikan wawasan tentang prinsip-prinsip desain dan elemen visual yang sangat berguna untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka.

Tabel 4. Distribusi respon dan kepuasan peserta terhadap pelatihan

Aspek Kepuasan	Responden Positif (skor 4-5)	Persentase Kepuasan
Minat mendalami desain grafis	35 dari 37 peserta	94,6%
Penambahan keilmuan tentang desain grafis	35 dari 37 peserta	94,6%
Manfaat pelatihan bagi peserta	35 dari 37 peserta	94,6%
Kepuasan terhadap metode pengajaran	34 dari 37 peserta	91,9%
Kepuasan terhadap materi yang disajikan	34 dari 37 peserta	91,9%
Kejelasan penyampaian materi	34 dari 37 peserta	91,9%
Kesesuaian pelatihan dengan ekspektasi	33 dari 37 peserta	89,2%

Tingginya skor kepuasan pada aspek minat mendalami desain grafis (94,6%) dan manfaat pelatihan (94,6%) menunjukkan bahwa kegiatan berhasil mentransfer pengetahuan sekaligus memotivasi peserta untuk melanjutkan pembelajaran desain grafis secara mandiri. Selain itu, terdapat juga masukan konstruktif dari peserta seperti inisial T.I.W. dan A.S.K. yang menyarankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan secara *offline* penuh dibandingkan *hybrid*. Meskipun demikian, secara umum hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan kapasitas kreativitas mahasiswa dengan respon yang baik.

Selain itu, penerapan metode pembelajaran ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) terbukti menjadi strategi yang tepat untuk melatih kreativitas peserta tanpa menghilangkan orisinalitas karya. Pendekatan ini menjadi 'jalur alternatif' untuk peserta belajar dari contoh karya profesional, sebelum mereka mengembangkan gaya mereka sendiri. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor kepuasan terhadap materi dan praktik yang mencapai rata-rata 91,9%. Temuan ini sejalan dengan pengabdian Susanto et al. (2022) dan Siregar & Sinambela (2021) bahwa metode pembelajaran ATM cocok bagi peserta dengan keterampilan dasar dan menengah.

Di sisi lain, meskipun pelatihan dilaksanakan dengan sistem *hybrid*, tetapi respon peserta menunjukkan bahwa interaksi secara *offline* masih dianggap lebih baik untuk pelatihan desain grafis. Oleh karena itu, kombinasi antara teori yang kuat, praktik langsung, dan pendampingan intensif menjadi kunci utama dalam memastikan pelatihan berlangsung optimal bagi peserta dengan berbagai tingkat kemampuan (Jarvis, Holford, and Griffin 2003). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran pada orang dewasa yang menekankan pada kebutuhan dan pengalaman praktis secara langsung (O'Toole and Essex 2012; Quyen, Liou, and Yang 2024).

Secara strategis, penguasaan desain grafis bagi mahasiswa, khususnya anggota UPKM El-Ma'rifah, memiliki dampak jangka panjang terhadap profesionalisme organisasi di lingkungan kampus. Kemampuan desain grafis memungkinkan mahasiswa untuk membangun identitas visual organisasi, yang pada akhirnya mendukung fungsi UPKM sebagai pusat media kreatif dan jurnalistik. Selain itu, pemahaman terhadap jenis-jenis desain seperti *corporate*, *advertising*, hingga *social media content*, menjadi pemicu peserta untuk berkontribusi dalam kegiatan kewirausahaan digital dan promosi kegiatan organisasi di kampus (Aslam et al. 2024; Zulrahmadi et al. 2025). Hal ini sejalan dengan tuntutan era digital dimana kemampuan memproduksi konten visual menjadi keterampilan yang dibutuhkan di industri kreatif maupun masyarakat yang telah melek teknologi (Serbanescu 2022; Sinfield 2013; Yasa et al. 2024).

Meskipun hasil evaluasi menunjukkan dampak positif, pelatihan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi catatan pada program selanjutnya. Pertama, durasi pelatihan yang terbatas (3 jam pelajaran) menjadi hambatan untuk materi kompleks. Kedua, keragaman tingkat kemampuan awal peserta menjadi tantangan tersendiri untuk materi yang disajikan. Diharapkan materi tidak terlalu dasar bagi yang sudah mahir atau terlalu sulit bagi peserta pemula. Ketiga, disarankan pelatihan desain grafis tidak hanya dilakukan sekali saja, tetapi bersifat berkelanjutan dengan level bertingkat.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kapasitas kreativitas dan literasi visual mahasiswa UPKM El-Ma'rifah. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor pemahaman dari 2,7 menjadi 4,1 dan tingkat kepuasan peserta sebesar 94,6%. Pelatihan desain grafis terstruktur dengan metode ATM terbukti mampu menjembatani kesenjangan kompetensi peserta. Hal ini mendukung profesionalisme dan kreativitas mahasiswa di era digital. Namun, durasi pelatihan yang terbatas dan sistem *hybrid* menjadi batasan dalam pengabdian ini. Kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk melaksanakan program sejenis secara tatap muka dengan pendampingan yang bersifat longitudinal guna menjamin keberlanjutan kompetensi peserta.

REFERENSI

- Abidin, Zainal, Anwar Sadat, and Muh Askal Basir. 2022. "Peran Unit Kegiatan Mahasiswa Dalam Mengembangkan Minat Dan Bakat Mahasiswa Di Universitas Muhammadiyah Buton." *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Administrasi Publik (JMLAP)* 4(4):256–60.
- Aslam, Muh Nur, Ahmad Zamzami, Riki Riyandi, and Sumarsono Sumarsono. 2024. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Produktivitas Dan Kreativitas Dalam Organisasi Mahasiswa." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 5(4):5781–86. doi:10.55338/jpkmn.v5i4.4605.
- Astrida, Deuis Nur, and Dani Arifudin. 2022. "Pengenalan Dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa." *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter* 5(1):65–72. doi:10.52266/taroa.v2i1.1075.
- Barnard, Malcolm. 2013. *Graphic Design as Communication*. Routledge.
- Cordell, Diane M. 2015. *Using Images to Teach Critical Thinking Skills: Visual Literacy and Digital Photography*. Bloomsbury Publishing USA.
- Ervine, Michelle D. 2016. "Visual Literacy in Instructional Design Programs." *Journal of Visual Literacy* 35(2):104–13. doi:10.1080/1051144X.2016.1270630.

- Garrett, Christopher E. 2013. "Promoting Student Engagement and Creativity by Infusing Art across the Curriculum: The Arts Integration Initiative at Oklahoma City University." *About Campus* 18(2):27–32. doi:10.1002/abc.21115.
- Jarvis, Peter, John Holford, and Colin Griffin. 2003. *The Theory and Practice of Learning*. Kogan Page London.
- Khafid, Anhar. 2023. "Pelatihan Desain Grafis Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pgmi Uin KH Abdurrahman Wahid Pekalongan." *Taroo: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(1):32–36.
- López-León, Ricardo. 2015. "Developing Visual Literacy in Design Students." Pp. 1465–81 in *Proceedings of the 3rd International Conference for Design Education Researchers*. Vol. 4.
- Mcleod, Gary. 2023. "Slow Glass: A Case for Photomedia Literacy." *Journal of Visual Literacy* 42(4):287–308.
- Migotuwio, Namuri. 2020. *Desain Grafis: Kemarin, Kini, Dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.
- O'Toole, Sean, and Belinda Essex. 2012. "The Adult Learner May Really Be a Neglected Species." *Australian Journal of Adult Learning* 52(1):183–91.
- Putra, Ricky W. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Penerbit Andi.
- Quyen, Tran Thi Le, Shyhnan Liou, and Chia Han Yang. 2024. "Teaching Graphic Design for Undergraduate Students in Vietnam: A Curriculum Analysis." *Frontiers in Education* Volume 9-.
- Serbanescu, Anca. 2022. *Millennials and the Gen Z in the Era of Social Media*. Lexington Books New York, NY.
- Sinfield, David. 2013. "Graphic Design in a Digital World: Enhancing Graphic Design Teaching through Digital Technologies." *The International Journal of Design Education* 7(1):57–64.
- Siregar, Efrizal, and Yusnia Sinambela. 2021. "Pembekalan Dan Pelatihan Siswa Sma plus Penyabungan Mandailing Natal Untuk Menghadapi Kompetisi Sains Nasional (KSN) Kimia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Atm (Amati, Tiru, Modifikasi)." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1):7–12.
- Susanto, Rudi Umar, Syamsul Ghufro, and Novi Rahmania Aquariza. 2022. "Penguatan Keterampilan Guru SD Dalam Proses Kreatif Menulis Puisi Melalui Metode ATM Di PGRI Kabupaten Magetan." Pp. 255–62 in *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol. 1. UNUSA Press.
- Usman, Idewi. 2025. "Komunikasi Visual Dalam Branding: Peran Desain Grafis Dalam Membangun Identitas Merek." *Jurnal Pendidikan, Hukum, Komunikasi* 1(1):14–25. doi:10.69623/j-dikumsi.v1i1.44.
- Wekke, Ismail Suardi. 2022. *Metode Pengabdian Masyarakat: Dari Rancangan Ke Publikasi*. Penerbit Adab.
- Yamoah, Emmanuel Erastus. 2013. "Employee Training and Empowerment: A Conceptual Model for Achieving High Job Performance." *Journal of Education and Practice* 4(13):27–30.
- Yasa, I. Wayan Adi Putra, Ricky Widyananda Putra, Haris Kurniawan, Arief Ruslan, Benny Muhdaliha, Riri Irma Suryani, Putri Dwitarsari, I. Nyoman Jayanegara, Ifa Safira Mustikadara, and Siti Nur Asia. 2024. *Desain Komunikasi Visual: Teori Dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zettira, Salsa Billa Zulmi, Nur Asyisyifa Febrianti, Zhafira Atika Anggraini, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo, and Eka Tripustikasari. 2022. "Pelatihan Aplikasi Canva Untuk

- Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah.” *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara* 2(2):99–105. doi:10.37640/japd.v2i2.1524.
- Zulrahmadi, Novrizal, Muhammad Jibril, Muhammad Amin, Siti Wardah, Khairul Ihwan, and Samsudin. 2025. “Pelatihan Dan Penerapan Desain Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Branding Pada UMKM Teras Sayur Nurul.” *ABDIMAS : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(6):171–77.
<https://jurnal.nawansa.com/index.php/abdimas/article/view/560>.