

# PENINGKATAN SOFTSKILL DESAIN GRAFIS BAGI REMAJA DESA PASAR BANGGI KECAMATAN REMBANG

Teguh Setiadi<sup>1</sup>, Bagus Sudirman<sup>2</sup>, Priyadi Priyadi<sup>3</sup>, Robby Andika Kusumajaya<sup>4</sup>,  
Susanti Dwi Ilhami<sup>5</sup>, Sri Kawuri<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>, Universitas Sains dan Teknologi Komputer, Semarang, Indonesia

<sup>5</sup>Universitas YPPI Rembang, Rembang, Indonesia

<sup>6</sup>Universitas AKI, Semarang, Indonesia

Email: [teguh@stekom.ac.id](mailto:teguh@stekom.ac.id), [bagus@stekom.ac.id](mailto:bagus@stekom.ac.id), [priyadi@stekom.ac.id](mailto:priyadi@stekom.ac.id), [robby@stekom.ac.id](mailto:robby@stekom.ac.id),  
[susantidwiilhami@gmail.com](mailto:susantidwiilhami@gmail.com), [sri.kawuri@gmail.com](mailto:sri.kawuri@gmail.com)

---

## Abstrak

---

### Kata Kunci :

Desain grafis, Softskill,  
Remaja, Pelatihan, Pasar  
Banggi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan desain grafis di kalangan remaja Desa Pasar Banggi, Kecamatan Rembang. Padahal, kemampuan desain grafis merupakan salah satu *softskill* penting di era digital dan ekonomi kreatif. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar desain grafis bagi remaja, agar mereka memiliki bekal dalam mengembangkan potensi diri maupun peluang kerja mandiri. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan, pelatihan teori dan praktik menggunakan aplikasi Canva dan Adobe Photoshop, serta evaluasi hasil karya peserta. Kegiatan ini diikuti oleh 15 remaja dengan latar belakang pendidikan yang beragam. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam memahami prinsip desain serta mengaplikasikannya dalam pembuatan konten visual seperti poster dan media sosial. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri dan semangat belajar peserta. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan dukungan pemerintah desa dan *stakeholder* terkait.

## Abstract

---

**Keywords:** *Graphic Design, Soft Skills, Teenagers, Training, Banggi Market.*

*This community service activity was motivated by the low graphic design skills among teenagers in Pasar Banggi Village, Rembang District. Graphic design skills are important soft skills in the digital era and the creative economy. The purpose of this activity is to improve teenagers' understanding and basic skills in graphic design so that they have the provisions to develop their potential and independent work opportunities. The implementation method includes identifying needs, theoretical and practical training using the Canva and Adobe Photoshop applications, and*

---

*evaluating the results of participants' work. This activity was attended by 15 teenagers with diverse educational backgrounds. The results of the activity showed an increase in the participants' ability to understand design principles and apply them in creating visual content such as posters and social media. This activity has a positive impact on the participants' self-confidence and enthusiasm for learning. It is hoped that similar activities can be carried out sustainably with the support of the village government and related stakeholders.*

---

**Corresponding Author:**

Teguh Setiadi

Email: teguh@stekom.ac.id

---

## PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0, kebutuhan dunia kerja tidak hanya berfokus pada penguasaan hard skill, tetapi juga kemampuan softskill yang memadai (Aneva et al., 2022). *Softskill* seperti kreativitas, komunikasi, kerja sama tim, dan kemampuan memecahkan masalah menjadi semakin penting dalam berbagai bidang, termasuk desain grafis (Zulkarnain & Nurhayati, 2023). Berdasarkan besar lulusan muda di Indonesia mengalami kesenjangan keterampilan non-teknis yang membuat mereka kurang siap menghadapi dunia kerja (Araújo et al., 2025). Kondisi ini diperparah di wilayah pedesaan, di mana akses terhadap pelatihan pengembangan diri masih sangat terbatas (Azis et al., 2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap dunia kerja, di mana keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi yang sangat dibutuhkan, terutama dalam industri kreatif dan pemasaran digital (Hiswara, 2023).

Desain grafis merupakan salah satu bidang yang berkembang pesat dalam ekonomi kreatif (Fathahillah et al., 2022). Penguasaan desain grafis tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif, visualisasi ide, dan komunikasi yang efektif, yang merupakan bagian integral dari *softskill* (Yulianto & Putri, 2022). Sayangnya, banyak remaja di daerah seperti Desa Pasar Banggi, Kecamatan Rembang, belum memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan ini. Keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan berbasis kebutuhan lokal, serta minimnya kesadaran akan pentingnya penguasaan *softskill* menjadi hambatan utama. Banyak remaja yang belum memiliki akses atau kesempatan untuk mengembangkan keterampilan ini. Keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan, dan minimnya pemahaman tentang pentingnya *softskill* dalam desain grafis menjadi hambatan utama dalam pengembangan potensi mereka.

Beberapa program pelatihan desain grafis memang telah dilakukan oleh institusi pendidikan dan komunitas digital, namun sering kali belum menyentuh aspek penguatan *softskill* secara menyeluruh (Yahya et al., 2020). Padahal,

pengembangan *softskill* dalam konteks desain grafis terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri, daya saing, dan peluang berwirausaha (Kurniawan & Dewi, 2022). Hal ini menyatakan bahwa integrasi *softskill* dalam pembelajaran desain dapat membentuk resiliensi dan kemandirian dalam praktik profesional (Podlaski et al., 2025).

*Softskill* dalam desain grafis mencakup kemampuan komunikasi visual, kreativitas, pemecahan masalah, dan manajemen waktu (Setiadi et al., 2025). Pengembangan *softskill* ini sangat penting untuk meningkatkan daya saing profesional di bidang desain grafis (Mahpuz et al., 2023). Selain itu program pembelajaran berbasis layanan (*service-learning*) dapat meningkatkan empati, fleksibilitas, dan kemampuan berpikir sistemik pada mahasiswa desain, yang merupakan bagian integral dari *softskill* yang dibutuhkan dalam praktik desain profesional (Setiawan & Ismail, 2020).

Beberapa upaya telah dilakukan oleh berbagai pihak untuk meningkatkan keterampilan remaja di bidang desain grafis (Widodo & Prasetyo, 2021). Misalnya, program pelatihan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan dan organisasi non-pemerintah yang fokus pada pengembangan keterampilan teknis (Rahman & Yusuf, 2022). Pengembangan *softskill* seperti kontrol diri, konsep diri positif, keterampilan sosial, komunikasi, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi sangat penting untuk keberhasilan remaja dalam dunia kerja dan kehidupan sosial mereka (Siregar & Fatmawati, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan *softskill* desain grafis bagi remaja di Desa Pasar Banggi melalui pelatihan yang terstruktur, aplikatif, dan berbasis konteks lokal. Harapannya, kegiatan ini dapat menjadi langkah awal dalam membekali remaja desa dengan keterampilan yang relevan, sehingga mampu menciptakan peluang ekonomi mandiri sekaligus meningkatkan daya saing generasi muda desa di masa depan. Diharapkan para peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi efektif, dan kerja tim yang solid. Dengan demikian, mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja dan berkontribusi secara positif dalam pembangunan desa mereka.

## BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Pasar Banggi, Kecamatan Rembang, pada hari minggu tanggal 11 Mei 2025, pada pelatihan ini dengan tujuan meningkatkan *softskill* desain grafis bagi remaja setempat. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan edukatif, yang melibatkan peserta secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini efektif dalam

membangun motivasi, pemahaman, serta keterampilan melalui proses belajar yang kontekstual dan aplikatif.

Sebelum pelaksanaan kegiatan tim pengabdian melakukan pengobservasian terlebih dahulu pada pemuda pemudi Desa Pasar Banggi, Kecamatan Rembang sebagai upaya yang dilakukan untuk menggali permasalahan yang ada. Adapun tahapan dalam kegiatan sebagai berikut.

#### **A. Tahapan Kegiatan**

##### **1. Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan**

Tahap awal melibatkan observasi lapangan dan wawancara dengan perangkat desa, karang taruna, serta perwakilan remaja untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan. Hasil identifikasi menunjukkan minat tinggi terhadap desain grafis, namun keterampilan dan akses terhadap pelatihan masih minim. Pendekatan ini sejalan dengan metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA) yang menekankan partisipasi masyarakat dalam merumuskan Solusi (Suharto et al., 2022).

##### **2. Penyusunan Materi Pelatihan**

Materi pelatihan disusun berdasarkan kebutuhan peserta, meliputi pengenalan desain grafis, prinsip dasar desain, penggunaan aplikasi Canva dan Adobe Photoshop, serta praktik membuat poster, brosur, dan konten media sosial. Modul disesuaikan dengan latar belakang pendidikan peserta yang beragam dan berorientasi pada keterampilan praktis.

##### **3. Pelaksanaan Pelatihan**

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop selama satu hari dengan metode ceramah singkat, demonstrasi, praktik langsung, diskusi kelompok, dan tugas individu. Pendekatan *experiential learning* diterapkan untuk mengoptimalkan proses belajar melalui pengalaman langsung.

##### **4. Evaluasi dan Refleksi**

Evaluasi dilakukan melalui penilaian karya desain peserta sebelum dan sesudah pelatihan (*pre-test* dan *post-test*), serta kuesioner kepuasan peserta (Wahyuni & Nugroho, 2022). Selain itu, dilakukan refleksi bersama untuk mengetahui dampak kegiatan terhadap motivasi dan kesiapan kerja peserta.

#### **B. Peserta dan Sumber Daya**

Peserta kegiatan berjumlah 15 remaja usia 18–21 tahun dari Desa Pasar Banggi. Kegiatan didukung oleh dosen dan mahasiswa sebagai fasilitator, perangkat komputer/laptop, akses internet, LCD proyektor, serta *software* desain (Canva dan CorelDRAW dan Photoshop versi pelajar). Dalam kegiatan pengabdian Masyarakat untuk tempat pelatihannya difasilitasi oleh karang taruna setempat Desa Pasar Banggi Kecamatan Rembang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di Desa Pasar Banggi berlangsung pada hari minggu tanggal 11 bulan Mei 2025. Sebanyak 15 remaja berpartisipasi aktif, dengan rentang usia 18–21 tahun. Berdasarkan hasil survei awal, sebanyak 80% peserta menyatakan belum pernah mengikuti pelatihan desain grafis sebelumnya, dan 72% tidak mengetahui bahwa desain grafis dapat dijadikan sebagai peluang usaha atau karier profesional.

### **A. Hasil Observasi Awal**

Hasil observasi dan wawancara dengan perangkat desa dan karang taruna menunjukkan bahwa remaja di Desa Pasar Banggi memiliki minat tinggi terhadap media digital, terutama dalam penggunaan media sosial. Namun, aktivitas mereka masih bersifat konsumtif. Belum banyak yang mengembangkan kemampuan kreatif dalam bentuk konten visual atau desain promosi. Hal ini menunjukkan adanya potensi yang bisa dikembangkan melalui pelatihan desain grafis.

### **B. Pelaksanaan Pelatihan**

Pelatihan berlangsung di balai desa yang telah disiapkan dengan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet. Fasilitator terdiri dari dosen dan mahasiswa yang berperan sebagai mentor. Materi disampaikan melalui kombinasi ceramah singkat, demonstrasi, dan praktik langsung.

Beberapa kegiatan praktik yang dilakukan meliputi:

1. Mendesain poster kegiatan sosial desa menggunakan Canva.
2. Membuat logo usaha lokal secara sederhana dengan CorelDRAW dan Photoshop.
3. Simulasi membuat feed Instagram untuk promosi produk UMKM desa.

Selama sesi praktik, peserta menunjukkan antusiasme tinggi. Hasil karya mereka menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengelola elemen desain seperti tata letak, warna, dan tipografi. Dalam penyampaian materi oleh pemateri dapat ditunjukkan table 1 dibawah ini.

**Tabel 1.** Kontribusi Pemateri dalam Pelatihan

<b>No</b>	<b>Pemateri</b>	<b>Pelatihan</b>	<b>Materi</b>
1.	Teguh Setiadi, S.Kom., M.Kom	Penggunaan aplikasi CorelDRAW.	Memberikan pelatihan tentang penggunaan aplikasi CorelDRAW. Materi mencakup pengenalan tools dasar, fungsi-fungsi utama seperti shape tool, text, dan color palette, serta praktik membuat desain vektor sederhana seperti logo dan poster. Peserta diajak membuat ulang logo organisasi lokal untuk mengasah keterampilan manipulasi bentuk dan teks.

---

			Respons peserta sangat baik, karena mayoritas belum pernah menggunakan aplikasi ini sebelumnya.
2.	Bagus Sudirman, S.Kom., M.Kom	Pentingnya desain grafis dalam bisnis digital.	Menyampaikan materi tentang pentingnya desain grafis dalam bisnis digital Peserta diberikan wawasan mengenai bagaimana tampilan visual berpengaruh terhadap citra dan kredibilitas bisnis di era digital. Ia menekankan keterkaitan antara estetika, konsistensi branding, dan efektivitas promosi digital. Materi ini memotivasi peserta untuk melihat desain grafis tidak hanya sebagai keterampilan teknis, tetapi juga sebagai strategi bisnis.
3.	Priyadi, S.Kom., M.Kom	Penggunaan Canva sebagai alat bantu desain	Menjelaskan dan memandu pelatihan penggunaan Canva sebagai alat bantu desain yang mudah digunakan oleh pemula. Pelatihan mencakup praktik membuat konten promosi sederhana seperti pamflet kegiatan desa dan unggahan Instagram untuk UMKM lokal. Penggunaan Canva disambut antusias karena antarmukanya yang ramah dan bisa diakses lewat smartphone, sehingga sangat cocok untuk pemuda desa dengan keterbatasan perangkat.
4.	Robby Andika Kusumajaya, M.M., M.Kom	Desain grafis sebagai bagian dari kemasan produk.	Memberikan pelatihan mengenai desain grafis sebagai bagian dari kemasan produk. Ia menekankan pentingnya visual produk yang menarik dalam mempengaruhi keputusan pembelian konsumen. Peserta dilatih membuat label

			kemasan produk lokal fiktif, seperti minuman herbal dan keripik, menggunakan prinsip desain yang memperhatikan warna, hierarki visual, dan konsistensi elemen branding.
5.	Susanti Dwi Ilhami, S.E., M.M	Pentingnya desain grafis dalam strategi pemasaran	Menjelaskan pentingnya desain grafis dalam strategi pemasaran. Materi ini menyadarkan peserta bahwa promosi yang efektif memerlukan visualisasi yang tepat sasaran. Ia memberikan contoh studi kasus desain iklan digital yang sukses, lalu membimbing peserta mendesain flyer promosi untuk produk atau layanan yang ada di desa.
6.	Sri Kawuri, S.E., M.Si	Desain grafis sebagai alat untuk meningkatkan daya saing bisnis	Menutup pelatihan dengan materi mengenai desain grafis sebagai alat untuk meningkatkan daya saing bisnis. Ia menjelaskan bahwa visual yang kuat dapat menjadi pembeda utama antara satu produk dan lainnya, terutama dalam pasar yang kompetitif. Peserta diminta untuk menganalisis desain dari beberapa produk UMKM, lalu merevisi atau mengusulkan alternatif desain yang lebih kompetitif.

---



Gambar 1. Kegiatan pelatihan desain grafis



Gambar 2. Diskusi dan tanya jawab

### C. Peningkatan Softskill

Selain aspek teknis, pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan *softskill* peserta, antara lain:

1. **Kerja sama tim:** Ditunjukkan melalui tugas kelompok membuat media promosi fiktif untuk produk desa.
2. **Komunikasi:** Peserta mempresentasikan hasil desainnya dan memberikan tanggapan atas karya teman lainnya.



3. **Percaya diri dan inisiatif:** Beberapa peserta mulai mencoba membuat desain untuk keperluan pribadi dan usaha keluarga.

Evaluasi pelatihan dilakukan melalui:

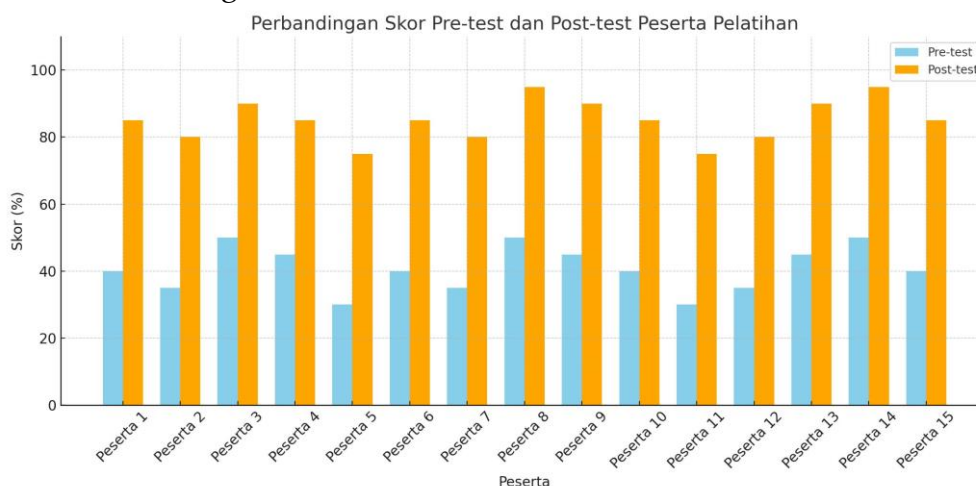
**Tabel 2.** Persentase Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Pelatihan

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

1. **Pre-test dan post-test** yang menunjukkan peningkatan pemahaman peserta rata-rata sebesar 45%.
2. **Kuesioner** yang menunjukkan bahwa 92% peserta merasa sangat puas dengan pelatihan dan ingin mengikutinya lagi.
3. **Hasil karya peserta** berupa desain poster, kemasan, dan konten digital yang menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap prinsip desain dan penggunaan perangkat lunak.

Selain kemampuan teknis, peningkatan **softskill** juga tercermin dalam kerja sama tim saat praktik kelompok, keberanian mempresentasikan hasil karya, serta peningkatan rasa percaya diri terhadap potensi diri dalam bidang kreatif. Hasil post-

test menunjukkan peningkatan pemahaman materi sebesar rata-rata 45% dibandingkan dengan hasil pre-test. Sementara itu, kuesioner kepuasan peserta menunjukkan bahwa 92% merasa pelatihan ini bermanfaat dan ingin mengikutinya lagi di masa mendatang.



Gambar 3. Grafik perbandingan score Persentase Hasil Pre-test dan Post-test

#### D. Pembahasan hasil

Pelatihan desain grafis dapat menjadi sarana efektif dalam pengembangan *softskill* remaja di lingkungan masyarakat (Wahyuni & Nugroho, 2022). Pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa pelatihan yang disesuaikan dengan konteks lokal mampu menjembatani kesenjangan keterampilan digital di wilayah pedesaan. Dalam jangka panjang, kegiatan serupa dapat menjadi program rutin yang berkelanjutan untuk mendorong ekonomi kreatif berbasis desa dan menumbuhkan kemandirian remaja.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan desain grafis yang dilaksanakan bagi remaja di Desa Pasar Banggi Kecamatan Rembang memberikan dampak positif dalam peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta, baik secara teknis maupun dalam aspek *softskill*. Melalui bimbingan dari para narasumber yang kompeten, peserta tidak hanya belajar menggunakan aplikasi desain seperti CorelDRAW dan Canva, tetapi juga memahami pentingnya desain dalam mendukung strategi pemasaran, kemasan produk, serta daya saing bisnis digital. Evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta sebesar rata-rata 45%, sementara kuesioner kepuasan mencatat bahwa 92% peserta merasa sangat puas dan tertarik mengikuti pelatihan lanjutan. Selain itu, kegiatan ini juga turut

mengembangkan kemampuan kerja sama, komunikasi, serta kepercayaan diri peserta.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar pelatihan lanjutan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dapat dilaksanakan secara berkala untuk mengembangkan kompetensi peserta secara berkelanjutan. Kolaborasi antara peserta dengan UMKM lokal juga perlu ditingkatkan agar karya desain peserta dapat diaplikasikan secara nyata dalam mendukung promosi dan pengemasan produk desa. Pemerintah desa dan instansi terkait diharapkan memberikan dukungan berkelanjutan agar program ini dapat terus dilaksanakan dan diperluas. Selain itu, peningkatan sarana dan prasarana penunjang seperti akses internet, komputer, dan ruang pelatihan juga menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan untuk mendukung efektivitas kegiatan serupa di masa mendatang.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Aneva, B., Faletič, S., Hömöstrei, 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>