

Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMAK 7 Penabur Jakarta Menggunakan Canva dan Photopea

Eugenius Kau Suni¹, Stephen Aprius Sutresno^{2*}, Henoeh Juli Christanto³, Julius Victor Manuel Bata⁴, Denny Jean Cross Sihombing⁵, Gregorius Airlangga⁶, Pedro Manuel Lamberto Buu Sada⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

*Corresponding author, e-mail: stephen.sutresno@atmajaya.ac.id.

Abstrak

Kebiasaan pelajar yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* bisa berdampak pada menurunnya kreativitas. Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa-siswi di SMAK 7 Penabur Jakarta dengan menggelar kegiatan pelatihan desain grafis. Tim dosen dari program studi Sistem Informasi Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya memberikan pelatihan kepada 27 orang pelajar dari kelas X, XI, dan XII untuk membuat karya desain grafis berupa poster dan *flyer* yang diselenggarakan selama 2 hari pada Kamis dan Jumat, 09-10 November 2023. Pelatihan tersebut menggunakan aplikasi desain grafis berbasis *web* yang dapat diakses secara *online* dan gratis yaitu Canva dan Photopea. Hasilnya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa dimana nilai rata-rata hasil karya mereka berada pada skor 86,5 dengan kategori baik sekali, hal ini mengartikan bahwa hasil karya yang dibuat para peserta telah menerapkan tiga aspek penting seperti kreativitas, kombinasi elemen desain grafis, dan kelengkapan informasi 5W+1H. Para pelajar juga secara kreatif dapat menerapkan prinsip dasar desain grafis dan kombinasi elemen dasar desain grafis pada setiap hasil karya mereka.

Kata Kunci: Desain grafis; Dosen; Kreativitas; Pelajar.

Abstract

The habit of students spending more time on gadgets can negatively impact their creativity. One effort to enhance creativity among students at SMAK 7 Penabur Jakarta was through a graphic design training activity. A team of lecturers from the Information Systems study program at Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya provided training to 27 students from grades 10, 11, and 12 to create graphic design works in the form of posters and flyers. The training took place over two days on Thursday and Friday, November 9-10, 2023. The training utilized web-based graphic design applications that are accessible online and free of charge, namely Canva and Photopea. The results showed an increase in student creativity, with their average scores reaching 86.5, categorized as excellent. This indicates that the participants' works successfully applied three important aspects: creativity, a combination of graphic design elements, and completeness of 5W+1H information. The students were also able to creatively implement the basic principles of graphic design and combine basic design elements in each of their works.

Keywords: Creativity; Graphic design; Lecturer; Student.

How to Cite: Suni, E.K et al. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMAK 7 Penabur Jakarta Menggunakan Canva dan Photopea. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(3), 587-593.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2024 by author.

Pendahuluan

Dalam kegiatan belajar, salah satu yang diharapkan sebagai capaian hasil pembelajaran adalah meningkatnya kreativitas siswa. Penggunaan teknologi secara tepat, khususnya dalam kegiatan belajar, diyakini juga dapat meningkatkan kreativitas setiap individu. Pelatihan desain grafis yang mengarahkan siswa untuk menuangkan ide-ide kreatifnya dalam memadukan warna, gambar, simbol, dan teks di beberapa tempat, terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa (Lisnawita, FC, & Musfawati, 2020)z. Membangkitkan kreativitas siswa dengan interaksi kreatif menggunakan perangkat teknologi pada akhirnya akan meningkatkan minat belajar siswa untuk semakin kreatif dalam belajar dan memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapinya. Dalam beberapa riset, belajar desain grafis berkorelasi langsung dengan kreativitas dan kemandirian belajar (Lupiyanto, Arif, Cahyadi, Munafis, & Muda, 2023).

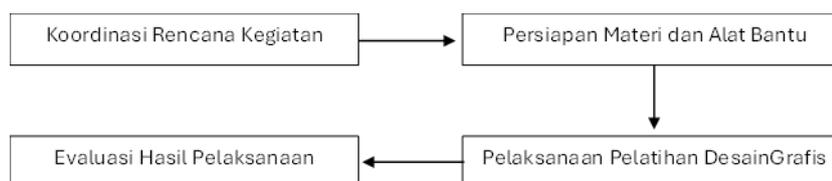
SMAK 7 Penabur Jakarta dalam pembelajarannya fokus mengembangkan spiritualitas dan karakter serta penguasaan teknologi informasi. Penekanan nilai-nilai Kristiani di SMAK 7 Penabur Jakarta tidak mengabaikan aspek penguasaan teknologi agar peserta didik semakin mampu beradaptasi dengan kemajuan global (Febriyani, Suryani, & Sudarnoto, 2022). Bahkan secara khusus SMAK 7 Penabur Jakarta menggelar IT Camp selama sepekan sebagai acara tahunan dengan mengundang berbagai pihak yang menguasai bidang IT untuk ikut mengembangkan kreativitas siswa-siswi di sekolah tersebut.

Tim Dosen dari Program Studi Sistem Informasi pada Fakultas Teknik Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya memanfaatkan IT Camp SMAK 7 Penabur Jakarta untuk menggelar kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) dengan memberikan pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas siswa-siswi di sekolah tersebut. Pada proses pelatihannya, para siswa menyiapkan perangkat laptop masing-masing, dan aplikasi desain grafis yang digunakan adalah Canva dan Photopea. Aplikasi Canva berbasis *website* dipilih sebagai *tools* dalam pelatihan desain grafis ini karena mudah digunakan bagi pemula, tersedia banyak *template*, dan gratis diakses secara *online* (Widayanti, Kala'lembang, Rahayu, Riska, & Sapoetra, 2021). Selain itu, pelatihan ini juga menggunakan Photopea sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang sangat mirip dengan Photoshop. Bedanya, Photopea dapat diakses secara *online* melalui *website* secara gratis tanpa perlu diinstal pada komputer, sedangkan Photoshop perlu diinstal terlebih dahulu pada komputer (Hendriyanto & Rokhman, 2021). Pembuat desain yang sudah terbiasa menggunakan Photoshop akan menemukan Photopea sangat mudah dan praktis.

Salah satu tantangan yang dihadapi dunia pendidikan akibat kemajuan teknologi ini adalah munculnya banyak pilihan bagi pelajar untuk menggunakan waktu luangnya, termasuk untuk belajar. Anak-anak lebih senang memilih bermain *game* menggunakan perangkat *handphone* ketimbang belajar (Laksana, 2021). Semua hal yang serba mudah didapatkan dengan perangkat *handphone* ini terkadang menurunkan kreativitas siswa. Pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan Photopea ini dimaksudkan untuk memberikan pilihan menarik bagi para siswa untuk menggunakan waktu luangnya secara tepat dan sekaligus meningkatkan kreativitas mereka dalam belajar. Hasil pelatihan desain grafis ini juga diharapkan meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat konten digital dan membantu pihak sekolah dalam membuat konten-konten digital seperti poster dan *flyer* kegiatan serta konten media sosial.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat dari dosen Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya ini berlangsung di SMAK 7 Penabur Jakarta di Jl. Cipinang Indah Raya II, Pondok Bambu, Duren Sawit, Jakarta Timur, pada Kamis dan Jumat, 09-10 November 2023. Metode pelaksanaannya terdiri dari empat tahap yaitu, (1) Koordinasi Pelaksanaan, (2) Persiapan Materi dan Alat Bantu, (3) Pelaksanaan Pelatihan, dan (4) Evaluasi (Ulfa, Azis, WahyuddinHamid, Artati, & Syam, 2023).



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahapan pertama yaitu koordinasi pelaksanaan kegiatan, tim dosen dan biro marketing Unika Atma Jaya berkoordinasi langsung dengan guru SMAK 7 Penabur Jakarta untuk membicarakan rencana pelatihan desain grafis bagi para siswa. Siswa yang menjadi peserta dalam pelatihan ini adalah siswa yang memang tertarik dan memilih sendiri materi desain grafis dibandingkan materi lainnya yang tersedia pada

kegiatan IT Camp SMAK 7. Dalam koordinasi tersebut juga dibahas waktu dan tempat pelaksanaan, termasuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terkait bahan dan materi pelatihan. Tim dosen Sistem Informasi juga menyampaikan kebutuhan peralatan komputer atau laptop dan aplikasi yang akan digunakan dalam pelatihan.

Pada tahap kedua yaitu persiapan materi dan alat bantu, tim dosen menyiapkan materi pelatihan yang akan disampaikan pada pelatihan desain grafis, menyusun alur pelatihan, dan mempersiapkan aplikasi yang akan digunakan pada saat pelaksanaan. Setiap siswa peserta pelatihan juga diminta untuk terlebih dahulu membuat akun Canva dan akun Photopea sebagai aplikasi utama yang akan digunakan saat pelatihan. Internet sebagai fasilitas penting dalam pelatihan ini juga dipersiapkan di ruang kelas tempat pelatihan.

Selanjutnya, di tahap ketiga yaitu pelaksanaan pelatihan, dosen sistem informasi dari Unika Atma Jaya mendatangi ruang kelas di SMAK 7 Penabur dan menyampaikan materi pelatihan, diskusi atau tanya jawab, dan dilanjutkan dengan praktek pembuat karya desain grafis. Setiap peserta yang sudah menerima materi pembelajaran desain grafis langsung disampinginya untuk membuat karya poster dan *flyer*.

Di tahap keempat yaitu evaluasi hasil pelaksanaan, setiap peserta mengumpulkan hasil karya desain grafisnya berupa poster atau *flyer* untuk dilakukan penilaian. Tim dosen dari Prodi Sistem Informasi Unika Atma Jaya memberikan nilai pada setiap hasil karya peserta pelatihan sekaligus memastikan kesesuaian hasil karya desain grafis dengan materi pembelajaran dalam pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan desain grafis ini berlangsung di salah satu ruang kelas di lantai 3 SMAK 7 Penabur Jakarta pada Kamis 09 November 2023. Para pelajar yang ikut dalam pelatihan ini berjumlah 27 orang berasal dari kelas X, XI, dan kelas XII, dengan sebaran kelas X sebanyak 12 orang, kelas XI ada 8 orang, dan kelas XII sebanyak 7 orang. Jika dikelompokkan berdasarkan demografi jenis kelamin, maka peserta pelatihan ini terdiri dari pelajar laki-laki 12 orang, dan perempuan 15 orang sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Demografi Peserta Pelatihan

Demografi	Karakteristik	Jumlah	Prosentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	12	44,44
	Perempuan	15	55,56
Kelas	X	12	44,44
	XI	8	29,63
	XII	7	25,93

Pada saat pelaksanaannya, pihak sekolah memberikan kebebasan kepada para siswa untuk memilih menghadiri pelatihan ini. Sehingga sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1 di atas, dari 27 peserta yang terlibat, berasal dari beragam kelas yaitu kelas X, XI, dan kelas XII.

Koordinasi Rencana Kegiatan

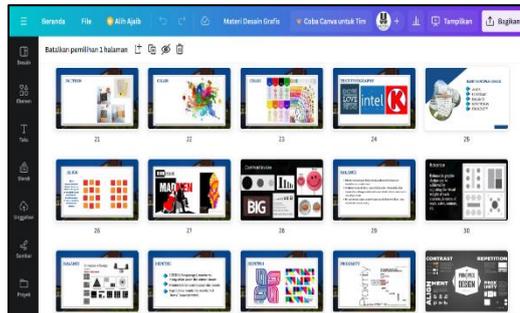
Koordinasi rencana kegiatan pelatihan desain grafis ini dilakukan oleh tim dosen dari Program Studi Sistem Informasi Unika Atma Jaya dengan pihak SMAK 7 Penabur Jakarta, yang diawali oleh Henoch Juli Christanto sebagai perwakilan dari tim dosen. Proses koordinasi dilaksanakan secara intensif melalui beberapa media komunikasi seperti telepon, WhatsApp, dan pertemuan tatap muka. Pada tahap awal, tim dosen bersama dengan guru SMAK 7 Penabur membahas konsep pelatihan, kebutuhan siswa, serta menyesuaikan jadwal pelaksanaan agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar reguler. Diskusi lebih lanjut terkait materi pelatihan juga dilakukan untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran di sekolah. Dalam sesi diskusi ini, tim dosen berkolaborasi dengan guru untuk menentukan topik-topik utama yang akan diajarkan, termasuk prinsip dasar desain grafis, elemen-elemen penting dalam desain, serta pemilihan aplikasi yang sesuai dengan kemampuan siswa. Selain itu, dipertimbangkan pula tingkat kesulitan materi yang disesuaikan untuk peserta dari kelas X, XI, dan XII, sehingga semua peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik.

Selain membahas materi pelatihan, aspek teknis juga menjadi perhatian penting dalam koordinasi ini. Tim dosen mengidentifikasi kebutuhan peralatan, seperti laptop, akses internet yang stabil, dan aplikasi yang akan digunakan selama pelatihan. Pihak sekolah berkomitmen untuk menyediakan fasilitas yang dibutuhkan, sementara para siswa diminta untuk membawa laptop pribadi. Sebelum pelatihan dimulai, para siswa diwajibkan membuat akun Canva dan Photopea, yang dijelaskan melalui panduan singkat yang disampaikan oleh tim dosen. Di samping itu, dalam tahap koordinasi ini juga disepakati mengenai peran fasilitator dari tim dosen, di mana Henoch Juli Christanto berperan sebagai penanggung jawab kegiatan dan

Eugenius Kau Suni sebagai fasilitator utama yang akan membawakan materi pelatihan. Sehingga untuk memperlancar koordinasi di awal, maka dikirimkan juga biodata dari fasilitator pelatihan desain grafis kepada pihak sekolah.

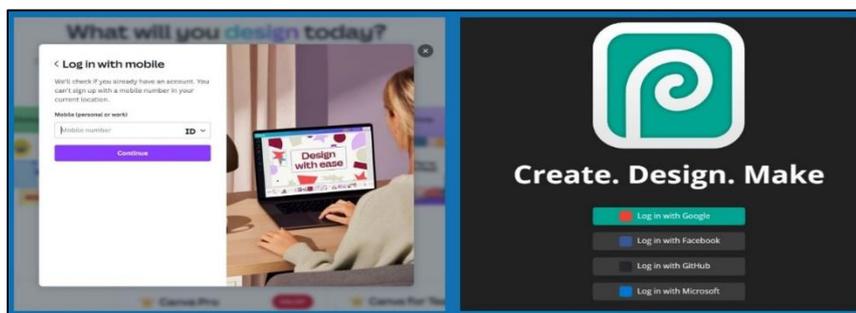
Persiapan Materi dan Alat Bantu

Pada tahapan persiapan materi, tim dosen dari prodi Sistem Informasi Unika Atma Jaya mempersiapkan materi pelatihan desain grafis yang disampaikan yaitu (1) Prinsip dasar desain grafis, (2) Elemen dasar desain grafis, dan (3) Aplikasi desain grafis, serta (4) Praktek. Pemilihan materi ini didasarkan pada pertimbangan untuk meningkatkan pemahaman dasar dan keterampilan praktis para peserta pelatihan dalam desain grafis. Pertama, prinsip dasar desain grafis disajikan untuk memberi fondasi yang kuat dalam memahami konsep-konsep penting seperti keseimbangan, kontras, keselarasan, dan hierarki visual, yang sangat penting dalam menciptakan desain yang menarik dan efektif (Syaputra & Mahendra, 2023). Kedua, elemen dasar desain grafis diperkenalkan agar peserta memahami komponen-komponen seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang, yang berperan penting dalam menyusun elemen visual secara harmonis (Radhitanti, 2023). Ketiga, materi tentang aplikasi desain grafis berfokus pada pengenalan alat-alat digital yang digunakan dalam proses desain, dalam hal ini Canva dan Photopea, yang dipilih karena kemudahannya diakses serta relevansinya dengan kebutuhan siswa. Terakhir, pelatihan diakhiri dengan sesi praktik yang memungkinkan peserta langsung menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang baru mereka pelajari dalam menghasilkan karya desain grafis. Pemilihan materi-materi ini dirancang untuk memberikan keseimbangan antara teori dan praktik sehingga peserta tidak hanya memahami konsep dasar desain grafis tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung dalam karya mereka.



Gambar 2. Persiapan Materi Pelatihan

Salah satu poin penting yang ditekankan pada materi ini adalah tentang kombinasi warna yang ideal dalam membuat suatu karya desain grafis. Termasuk kombinasi warna dan font yang pantas dalam desain grafis. Di tahapan persiapan ini, para siswa juga diminta untuk menyiapkan akun Canva dan Photopea yang akan digunakan sebagai *tools* pelatihan desain grafis.



Gambar 3. Pembuatan Akun Canva dan Photopea

Untuk membuat akun pada Canva dan Photopea, pengguna dapat menempuh dua cara yaitu (1) melakukan registrasi dari awal atau (2) langsung login menggunakan akun Google, Facebook, GitHub, atau akun Microsoft.

Pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis

Pada saat pelaksanaan pelatihan desain grafis, diawali dengan perkenalan antara guru dan siswa dan tim dosen dari Prodi Sistem Informasi Unika Atma Jaya. Selanjutnya dosen yang bertugas sebagai instruktur pelatihan, menyampaikan materi pelatihan tentang desain grafis.



Gambar 4. Penyampaian Materi Desain Grafis

Salah satu alat bantu yang digunakan saat penyampaian materi adalah bola pancing perhatian. Dimana instruktur menyiapkan bola dan sesekali dilemparkan kepada peserta untuk menangkap bola tersebut. Setiap siswa yang menangkap bola yang dilemparkan selanjutnya mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan atas penjelasan materi yang baru saja disampaikan. Teknik menyampaikan materi sambil bermain bola ini berhasil membuat peserta fokus menyimak dan memahami materi desain grafis yang disampaikan instruktur.

Selanjutnya para siswa peserta pelatihan ini praktek membuat poster dan *flyer* sesuai dengan materi yang telah dipahami di sesi terdahulu. Di sini para dosen juga aktif mendampingi peserta selama praktek membuat karya desain. Para siswa juga didorong untuk menuangkan kreativitasnya dalam membuat karya tersebut.

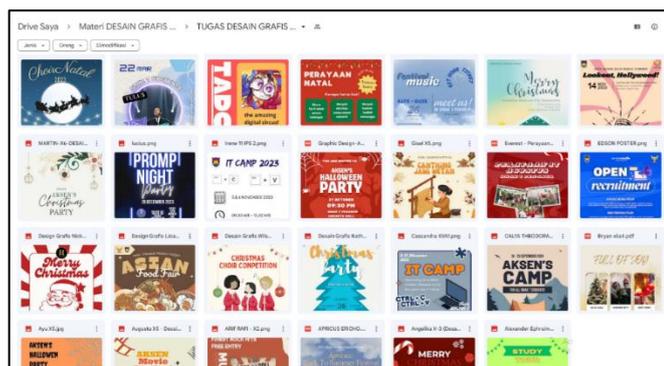


Gambar 5. Praktek Membuat Poster dan *Flyer*

Selama praktek membuat karya desain grafis, para siswa terlihat saling kompetisi untuk menunjukkan karya-karya terbaiknya. Mereka fokus pada laptop masing-masing dan memanfaatkan *template* yang ada pada Canva dan Photopea sekaligus melakukan modifikasi *template* tersebut mengikuti imajinasi dan kreativitas masing-masing sehingga hasil karyanya benar-benar mengandung orisinalitas dan kebaruan yang tinggi.

Evaluasi Hasil Pelaksanaan

Para siswa yang sudah melaksanakan praktek membuat karya desain grafis secara kreatif ini selanjutnya mengumpulkan hasil karya mereka untuk diperiksa dan dinilai. Peserta mengumpulkannya melalui *link* Google Drive yang telah dipersiapkan terlebih dahulu oleh instruktur. Hasil karya mereka yang dikumpulkan termasuk beragam dan penuh warna kreativitas.



Gambar 6. Hasil Poster dan *Flyer* Peserta

Pada Gambar 6 di atas, peserta memperlihatkan kemampuan mereka dalam menerapkan prinsip dasar desain grafis dan menerapkan kombinasi elemen dasar desain grafis. Seluruh poster dan *flyer* yang dikumpulkan oleh peserta pelatihan, dilakukan penilaian dengan mencermati kreativitas karya masing-masing peserta, kesesuaian kombinasi warna dan *font*, serta kelengkapan informasi yang disajikan dalam karya desain grafis.

Color Tone Palette sebagai kombinasi warna yang sepadan dalam konteks seni menjadi sangat penting diperhatikan dalam membuat karya desain grafis (Erlyana, Everlin, & Yuwono, 2023). Mayoritas peserta pelatihan ini terlihat mempraktekannya dengan tepat sehingga dari sisi warna tidak ada yang sangat ramai. Paduan warna yang kontras dan jelas juga ditunjukkan dengan sangat baik dalam karya desain grafis poster dan *flyer*. Peserta juga dapat memperlihatkan informasi yang lengkap dalam desain poster dan *flyer* yang dibuatnya. Kelengkapan informasi itu meliputi apa kegiatannya, dimana kegiatannya, kapan rencana pelaksanaan kegiatannya, siapa saja yang akan terlibat, mengapa penting mengikuti kegiatan tersebut, dan bagaimana cara mendaftar.

Sebab pembuatan konten media sosial termasuk poster dan *flyer* untuk disebarakan melalui media sosial perlu memastikan informasi pada poster dan *flyer* tersebut mengandung unsur 5W+1H (Dharma, Hariyanto, & Muharram, 2023). Hal ini sekaligus untuk mengantisipasi kemungkinan konten yang disebarakan dianggap hoax atau berita bohong. Tim dosen dari Prodi Sistem Informasi Unika Atma Jaya kemudian memberikan nilai terhadap poster dan *flyer* yang dikumpulkan masing-masing peserta pelatihan.



Gambar 7. Grafik Nilai Hasil Peserta Pelatihan

Hasil nilai, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 7 di atas, menunjukkan bahwa mayoritas peserta mendapat nilai yang tinggi pada kategori baik sekali dengan rata-rata nilai adalah 86,5 dari maksimum nilai 100 (Oktaviani & Kamtini, 2017). Nilai tersendah 70 dan nilai tertinggi 100. Sebanyak 8 orang mendapatkan nilai pada rentang 90-100. Sebanyak 14 orang mendapatkan nilai pada rentang 80-89. Sedangkan peserta yang mendapatkan nilai pada rentang 70-79 ada 5 orang. Proses penilaian ini didasarkan pada tiga aspek utama: kreativitas, kombinasi elemen desain grafis, dan kelengkapan informasi. Pertama, kreativitas peserta dievaluasi dari seberapa orisinal dan inovatif mereka dalam memodifikasi *template* yang disediakan di Canva dan Photopea. Kreativitas ini mencakup penggunaan warna, tata letak, serta penambahan elemen visual yang tidak terduga namun tetap harmonis. Kedua, penilaian kombinasi elemen desain grafis berfokus pada paduan warna dan *font* yang dipilih. Peserta dinilai berdasarkan kemampuan mereka dalam memadukan warna secara kontras namun tetap selaras, serta memastikan keterbacaan teks melalui pemilihan *font* yang sesuai dengan konteks desain. Ketiga, kelengkapan informasi menjadi elemen penting dalam penilaian, di mana poster dan *flyer* yang dihasilkan harus menyajikan informasi 5W+1H secara jelas dan akurat. Setiap karya dinilai apakah informasi seperti apa kegiatan yang dipromosikan, di mana dan kapan kegiatan berlangsung, serta bagaimana cara berpartisipasi disajikan secara lengkap dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan peserta sudah baik dalam membuat poster dan *flyer* dimana memenuhi ketiga aspek yang dinilai, namun untuk 5 peserta yang mendapatkan nilai pada rentang 70-79 masih kurang pada aspek kreativitas dan aspek kombinasi elemen desain grafis. Pertama, dari segi kreativitas, karya mereka masih terlihat kurang inovatif dalam memodifikasi *template* yang disediakan. Beberapa desain cenderung mengikuti pola dasar tanpa banyak penyesuaian, sehingga terlihat kurang orisinal. Kedua, kombinasi elemen desain grafis seperti warna dan *font* juga dinilai kurang optimal. Beberapa peserta cenderung menggunakan warna yang terlalu mencolok atau kurang kontras, sehingga membuat teks sulit terbaca. Selain itu, pemilihan *font* yang digunakan tidak selalu selaras dengan tema desain, sehingga mengurangi kesan visual yang diinginkan.

Kesimpulan

Pelaksanaan pelatihan desain grafis bagi siswa-siswi di SMAK 7 Penabur Jakarta menggunakan Canva dan Photopea menunjukkan dengan jelas bahwa para peserta pelatihan ini mampu membuat karya-karya kreatif berupa poster dan *flyer* untuk berbagai kegiatan. Hasil karya tersebut sesuai dengan prinsip dasar desain grafis dan kombinasi elemen dasar desain grafis juga diperlihatkan dengan sangat baik pada hasil karya peserta pelatihan. Rata-rata nilai yang diberikan oleh tim dosen terhadap kreativitas hasil karya peserta berada skor 86,5 sudah termasuk kategori baik sekali.

Ke depan pelatihan desain grafis ini dapat diarahkan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran agar hasil karya peserta dapat langsung dipraktekkan untuk menunjang jalannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain bagi para pelajar, kemampuan dan kreativitas karya desain grafis ini juga dapat dilatihkan kepada para guru dan tenaga kependidikan untuk membantu dalam mengembangkan media pembelajaran dan menunjang kegiatan lain di sekolah.

Daftar Pustaka

- Dharma, F. A., Hariyanto, D., & Muharram, F. (2023). Konstruksi Identitas Politik di Instagram: Menyingkap Gerakan Tagar Kadrun dalam Pemilihan Presiden 2024 di Indonesia. *Academia Open*, 8(2). <https://doi.org/10.21070/acopen.8.2023.6922>
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I. F. (2023). Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna Sebagai Penguat Daya Tarik Emosional dalam Video Anak. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(3), 396-411. doi:<https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.7136>
- Febriyani, S., Suryani, A. O., & Sudarnoto, L. F. (2022). Penyusunan Alat Ukur Prososial Remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2(2), 97-104. <https://doi.org/10.29313/jrp.v2i2.1598>
- Hendriyanto, N., & Rokhman, N. (2021). Development of Android-Based Digital Drawing Learning Media Using Online Applications. *Edukasi*, 15(2), 110-119.
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 14-22. doi:<https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1289>
- Lisnawita, L. & Musfawati, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231-235.
- Lupiyanto, L., Arif, Z. A., Cahyadi, W. A., Munafis, S., & Muda, Y. E. (2023). Hubungan antara Kreativitas Belajar dan Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Desain Grafis di LKP El Rahma Education Centre Bogor. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3252-3259. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.2011>
- Oktaviani, D., & Kamtini. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa T.A 2016/2017. *Bunga Rampai Usia Emas*, 3(1), 26-39.
- Radhitanti, A. (2023). Komposisi Elemen Grafis pada Produk Kreatif dalam Membangun Identitas Visual Jenama (Studi Kasus: Produk Aksesori "Tulisan"). *Reka Makna: Jurnal Komunikasi Visual*, 2(3), 53-64.
- Syaputra, A. A., & Mahendra, A. I. (2023). Penerapan Prinsip Desain Komunikasi Visual pada Instagram @kpudiy Guna Memenuhi Kebutuhan Informasi. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(3), 1564-1582. doi:<https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1076>
- Ulfa, A. Y., Azis, S., WahyuddinHamid, Artati, Y., & Syam, N. I. (2023). Pelatihan Pembuatan Cocopot(Pot dari SabutKelapa)di Desa Manyampa, Kabupaten Bulukumba. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 268-280. doi:<https://doi.org/10.30651/aks.v7i3.14073>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91-102. doi:<https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>