

## Meningkatkan Keterampilan Desain Komunikasi Visual di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang

Tedy Wiraseptya<sup>1</sup>, Stefany<sup>2</sup>, Muhammad Sayuti<sup>3</sup>, Vernanda Em Afdhal<sup>4</sup>, Melisa Suardi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang  
[tedyibob@yahoo.co.id](mailto:tedyibob@yahoo.co.id)

### Abstract

The use of graphic design as an effective means of visual communication has become increasingly important in the modern world dominated by technology. However, adequate graphic design skills are often not emphasized in the educational curriculum in schools. Therefore, this study aims to build graphic design capacity at the Sekolah Kristen Kalam Kudus as a form of community service in improving students' visual skills. Community service methods are used to engage students and teachers in a series of activities designed to develop graphic design understanding and skills. Through graphic design workshops, training, and projects, students are given the opportunity to learn about design principles, creative techniques, and the use of design software. They are also given practical assignments to apply the knowledge they have acquired in creating meaningful and aesthetically pleasing graphic designs. The results of the community service show that this community service has succeeded in improving students' visual skills and understanding of graphic design. They become more skilled at using the right design principles, utilizing design software, and conveying messages through their visual works. In addition, collaboration with the community also helps improve the image of the school and strengthens the bond between the school, parents and the community. This dedication emphasizes the importance of building graphic design capacity in schools as part of a holistic education. By strengthening students' visual skills, they can be better prepared for the demands of an increasingly connected and competitive world of work.

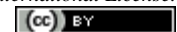
Keywords: Graphic Design, Visual, Skills, Community Service, Kristen Kalam Kudus School.

### Abstrak

Penggunaan desain grafis sebagai alat komunikasi visual yang efektif telah menjadi semakin penting dalam dunia modern yang didominasi oleh teknologi. Namun, keterampilan desain grafis yang memadai seringkali kurang ditekankan dalam kurikulum pendidikan di sekolah-sekolah. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membangun kapasitas desain grafis di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan keterampilan visual pelajar. Metode pengabdian kepada masyarakat digunakan untuk melibatkan para siswa dan guru dalam serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan desain grafis. Melalui workshop, pelatihan, dan proyek desain grafis, para siswa diberikan kesempatan untuk belajar tentang prinsip desain, teknik kreatif, dan penggunaan perangkat lunak desain. Mereka juga diberikan tugas-tugas praktis untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam menciptakan desain grafis yang bermakna dan estetis. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan keterampilan visual dan pemahaman desain grafis para siswa. Mereka menjadi lebih terampil dalam menggunakan prinsip desain yang benar, memanfaatkan perangkat lunak desain, dan menyampaikan pesan melalui karya visual mereka. Selain itu, kolaborasi dengan masyarakat juga membantu meningkatkan citra sekolah dan memperkuat ikatan antara sekolah, orang tua, dan masyarakat. Pengabdian ini menekankan pentingnya membangun kapasitas desain grafis di sekolah-sekolah sebagai bagian dari pendidikan yang holistik. Dengan memperkuat keterampilan visual pelajar, mereka dapat lebih siap menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin terhubung dan kompetitif.

Kata kunci: Desain grafis, Visual, Keterampilan, Pengabdian Masyarakat, Sekolah Kristen Kalam Kudus.

*Majalah Ilmiah UPI YPTK is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### 1. Pendahuluan

Teknologi informasi pada era ini sangat berkembang sangat pesat serta perubahan *lifestyle* pengguna internet. Maka masyarakat sekarang lebih banyak berinteraksi dengan *gadget* [1]. Berkembangnya perangkat keras dan perangkat lunak disertai dengan koneksi internet, masyarakat dunia telah memasuki era digital yang sebenarnya. Dilihat dari sangat banyaknya

kegiatan yang dilakukan atau dialihkan ke dunia maya (internet) [2].

Di era digital yang semakin maju, desain grafis telah menjadi elemen krusial dalam berbagai aspek kehidupan kita [3]. Dari media sosial hingga iklan, desain grafis digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual dengan cara yang menarik dan efektif. Dalam dunia pendidikan, desain grafis juga memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan visual dan kreativitas pelajar [4]. Dengan desain

grafis, informasi dan pesan yang disampaikan bisa lebih efektif karena dalam bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks atau gambar [5]. Namun, seringkali keterampilan desain grafis yang memadai kurang ditekankan dalam kurikulum sekolah, termasuk di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang.

Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang memiliki komitmen kuat untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada siswa-siswi mereka. Sebagai sebuah lembaga pendidikan Kristen, sekolah ini juga menekankan pada nilai-nilai moral dan spiritual. Namun, dalam menghadapi perkembangan teknologi dan persaingan yang semakin ketat, penting bagi sekolah ini untuk melengkapi siswa dengan keterampilan yang relevan dan dibutuhkan di dunia nyata. Salah satu keterampilan yang perlu diperkuat adalah desain grafis [6].

Meningkatkan keterampilan visual dan pemahaman desain grafis pelajar memiliki banyak manfaat. Pertama, desain grafis memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas siswa [7]. Dengan belajar tentang prinsip desain, teknik kreatif, dan penggunaan perangkat lunak desain, mereka dapat mengeksplorasi ide-ide baru dan menghasilkan karya-karya yang inovatif dan orisinal. Keterampilan ini juga dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis [8].

Selain itu, desain grafis merupakan keterampilan yang sangat relevan di dunia kerja saat ini. Dalam berbagai industri, permintaan terhadap desainer grafis yang berkualitas terus meningkat [9]. Memiliki pemahaman dan keterampilan desain grafis yang baik akan memberikan keunggulan kompetitif kepada siswa dalam memasuki dunia kerja. Mereka dapat bekerja sebagai desainer grafis profesional, bekerja di bidang periklanan dan pemasaran, media, industri kreatif, dan banyak lagi [10].

Namun, untuk mencapai hal ini, penting bagi Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang untuk membangun kapasitas desain grafis di lingkungan sekolah. Hal ini melibatkan pendekatan yang holistik, termasuk melibatkan siswa, guru, orang tua, dan masyarakat dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman desain grafis [11]. Oleh karena itu, pengabdian ini akan dilakukan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan keterampilan visual pelajar di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang.

Pengabdian kepada masyarakat ini akan melibatkan serangkaian kegiatan, seperti workshop, pelatihan, dan proyek desain grafis, yang akan diadakan di sekolah. Melalui kegiatan ini, siswa akan diberikan kesempatan untuk belajar tentang prinsip desain, teknik kreatif, dan penggunaan perangkat lunak desain. Mereka juga akan diberikan tugas-tugas praktis untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam menciptakan desain grafis yang bermakna dan estetik [12].

Melalui pengabdian ini, diharapkan keterampilan visual dan pemahaman desain grafis pelajar di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang dapat meningkat. Selain itu, diharapkan pula terjalinnya hubungan yang lebih erat antara sekolah, siswa, orang tua, dan masyarakat. Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat pendidikan di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang dan membantu siswa-siswi menjadi lebih siap menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin terhubung dan kompetitif.

Upaya pengabdian kepada masyarakat ini harus dilakukan untuk meningkatkan ketrampilan dan pengembangan desain grafis, mulai dari akademisi, peserta pengabdian, pengelola, tenaga pengajar di sekolah Kristen kalam kudus [13]. Stakeholder tersebut tentunya harus mempunyai visi dan misi yang sama dan saling terintegrasi dengan baik agar keilmuan komunikasi visual bias dimanfaatkan dengan baik. [14]

## **2. Metode Kegiatan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan keterampilan visual pelajar di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang akan melibatkan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan desain grafis kepada siswa. Metode yang akan digunakan termasuk workshop, pelatihan, dan proyek desain grafis yang praktis. Kegiatan ini akan melibatkan siswa, guru, orang tua, dan masyarakat sekitar sebagai pihak yang terlibat secara aktif dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman desain grafis. Berikut adalah rincian metode kegiatannya [15]:

### **A. Identifikasi Kebutuhan**

Sebelum memulai kegiatan pengabdian yang dilakukan terlebih dahulu yaitu melakukan studi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat pemahaman desain grafis di kalangan siswa SD, SLTP, dan SMA Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang. Dalam pengabdian ini diperlukan beberapa tahap persiapan, tahap persiapan merupakan proses pengumpulan data dan informasi [16]. Yaitu dengan mewawancarai siswa dan guru untuk mengetahui pandangan mereka tentang pentingnya keterampilan desain grafis dan area mana yang perlu diperkuat.

### **B. Perencanaan Kegiatan**

Pada tahapan perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah Menyusun rencana kegiatan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan. Menentukan jadwal dan lokasi kegiatan. Mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah dalam kolaborasi.

### **C. Workshop Desain Grafis**

Mengadakan serangkaian workshop desain grafis yang melibatkan siswa sebagai peserta aktif. Workshop ini merupakan kegiatan memperkenalkan prinsip-prinsip

desain, teknik kreatif, dan penggunaan perangkat lunak desain. Memberikan pengetahuan tentang desain grafis yang berorientasi pada komunikasi visual yang efektif. Workshop ini melibatkan mahasiswa sebagai instruktur yang berpengalaman dalam desain grafis untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa.

#### D. Pelatihan Praktis

Memberikan pelatihan praktis kepada siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis yang umum digunakan. Pelatihan adalah program yang disusun sedemikian rupa secara terjadwal dalam bidang keterampilan/pengetahuan melalui tahap proses belajar untuk memperkuat efektivitas kinerja kegiatan [17]. Dalam pelatihan praktis ini mengajarkan teknik-teknik dasar seperti manipulasi gambar, tipografi, dan komposisi visual. Siswa diberikan sesi latihan dan praktek langsung untuk mengasah keterampilan desain grafisnya.

#### E. Proyek Desain Grafis

Mengorganisir proyek desain grafis di sekolah yang melibatkan siswa sebagai kelompok kerja. Selain itu menetapkan tujuan proyek dan parameter yang jelas, seperti pembuatan poster promosi sekolah, desain logo, atau brosur kegiatan, agar mendorong siswa untuk mengaplikasikan prinsip desain grafis yang telah dipelajari dan berkolaborasi dalam tim.

#### F. Evaluasi dan Umpan Balik

Tahap evaluasi ini dimulai dengan melakukan evaluasi berkala terhadap kegiatan untuk mengevaluasi efektivitas dan kemajuan siswa dalam keterampilan desain grafis. Kemudian mengumpulkan umpan balik dari siswa, guru, dan untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan dan mengidentifikasi area yang perlu perbaikan, sehingga dapat diketahui tingkat keberhasilan dari kegiatan ini untuk bahan evaluasi bagi tim pelaksana.

#### G. Dokumentasi dan Diseminasi

Tahapan terakhir yang dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Kalam Kudus padang ini adalah dokumentasi dan diseminasi. Mendokumentasikan setiap tahap kegiatan, termasuk foto, video, dan karya desain grafis siswa. Menerbitkan laporan atau artikel tentang pengalaman dan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, baik di media internal sekolah maupun media eksternal.

Tidak cukup dengan pelatihan dan workshop maupun kegiatan poses kreatif namun untuk menjadikannya sebuah produk ilmiah maka harus ada upaya untuk publikasi maupun diseminasi [18].

Metode kegiatan yang terencana dan melibatkan siswa dan guru akan memberikan kesempatan yang optimal untuk mengembangkan keterampilan desain grafis di

Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang. Melalui serangkaian workshop, pelatihan, dan proyek desain grafis, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan visual mereka, meningkatkan kreativitas, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang komunikasi visual. Selain itu, kolaborasi dengan komunitas lokal akan memperkuat hubungan antara sekolah dan masyarakat, serta memberikan perspektif praktis tentang dunia desain grafis dan peluang karir di bidang tersebut.

#### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini melakukan pertemuan antara Prodi Desain Komunikasi Visual dengan pihak sekolah Kristen Kalam Kudus. Pertemuan tersebut untuk menjalin kerja sama dan mengidentifikasi sejauh apa peran Prodi Desain Komunikasi Visual akan melakukan pengabdian di sekolah Kristen Kalam Kudus yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pertemuan Prodi Desain Komunikasi Visual dengan Kepala Sekolah dan Yayasan Kristen Kalam Kudus.

Pada Gambar 1. menjelaskan tentang pertemuan antara pimpinan prodi Desain Komunikasi Visual dengan pimping sekolah Kristen Kalam Kudus. Pada pertemuan tersebut membahas tentang kerjasama kedua belah pihak.

Kemudian dilakukan kegiatan pengabdian pada bulan Oktober 2022 dan November 2022 dengan jadwal kegiatan workshop yang dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal kegiatan

| Tanggal     | Kelas   | Materi                     | Pengajar         |
|-------------|---------|----------------------------|------------------|
| 11 Oktober  | SMA/SMP | Perkenalan Blender         | Mahasiswa Ragil  |
| 13 Oktober  | SD      | Pengenalan Illustrator     | Mahasiswa Michel |
| 18 Oktober  | SMA     | Membuat 3D Meja Sederhana  | Mahasiswa Ragil  |
| 20 Oktober  | SD      | Membuat Ilustrasi Karakter | Mahasiswa Michel |
| 25 Oktober  | SMA/SMP | Shading Material Blender   | Mahasiswa Ragil  |
| 27 Oktober  | SMA/SMP | Membuat Logo               | Mahasiswa Michel |
| 22 November | SMA/SMP | Evaluasi                   | Dosen Tedy       |
| 24 November | SD      | Evaluasi                   | Dosen Tedy       |

Penerapan pada *rundown* kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diterapkan di Sekolah Kalam Kudus Padang dapat dilihat pada Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Foto bersama dengan beberapa siswa Sekolah Kalam Kudus Padang

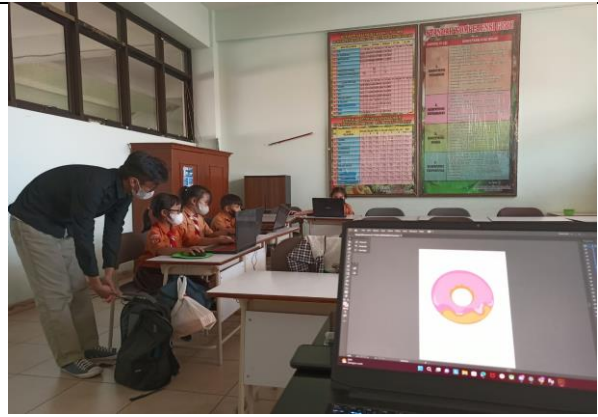
Pada Gambar 2. Merupakan foto bersama dosen Desain Komunikasi Visual dengan beberapa murid sekolah Kristen Kalam Kudus. Para siswa sangat antusias dalam mengikuti workshop yang dilaksanakan.



Gambar 3. Suasana Workshop dalam pengenalan Blender

Pada Gambar 3. menjelaskan suasana kegiatan workshop berlangsung. Kegiatan workshop ini melakukan pengenalan tentang *software* Blender. Siswa-siswa sekolah Kristen Kalam Kudus begitu serius untuk mencoba *software* Blender yang dapat digunakan untuk melakukan desain dari sebuah objek gambar.

Untuk tahap kedua dilakukan pada tanggal 18 oktober pada kegiatan ini diterapkan pada siswa SD dengan materi vektor memanfaatkan *software* Adobe Illustrator. Siswa SD sangat antusias dalam mencoba penggunaan *software* Adobe Illustrator. Pada penggunaan *software* Adobe Illustrator akan dilakukan pengenalan vector pada objek gambar. Kegiatan pengenalan vector dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Suasana workshop dalam pengenalan vektor.

Workshop selanjutnya yaitu menerapkan ilmu yang didapat pada pertemuan pertama, dengan membuat modeling 3D dengan *software* Blender, kegiatan terdapat pada gambar 5.



Gambar 5. Suasana pengenalan materi modeling 3D

Praktik juga dilakukan kepada siswa SD dengan memakai aplikasi *Illustrator* tentu kegiatan ini tahap lanjutan dari pertemuan sebelumnya. Kegiatan terdapat pada gambar 6.



Gambar 6. Suasana workshop dalam membuat desain logo.

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan keterampilan visual pelajar di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang menunjukkan dampak yang signifikan dalam pengembangan keterampilan desain grafis siswa. Melalui serangkaian kegiatan, seperti workshop, pelatihan, dan proyek desain grafis, siswa berhasil meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip desain,



teknik kreatif, dan penggunaan perangkat lunak desain. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari kegiatan tersebut:

#### **a. Peningkatan Keterampilan Visual**

Melalui workshop dan pelatihan, siswa berhasil meningkatkan keterampilan visual mereka. Mereka belajar tentang penggunaan warna, tipografi, dan komposisi visual yang efektif dalam menciptakan desain grafis yang menarik. Pemahaman yang mendalam tentang prinsip desain membantu siswa menghasilkan karya-karya yang lebih estetik dan profesional.

#### **b. Penggunaan Perangkat Lunak Desain:**

Dalam pelatihan praktis, siswa diperkenalkan pada perangkat lunak desain grafis yang umum digunakan. Mereka belajar tentang fitur-fitur dasar dan teknik manipulasi gambar, termasuk pengaturan tingkat kecerahan, kontras, dan saturasi. Kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat lunak desain menjadi lebih baik, memungkinkan mereka untuk menciptakan karya-karya yang lebih kompleks dan berkualitas.

#### **c. Penerapan Prinsip Desain dalam Proyek Desain Grafis**

Proyek desain grafis yang melibatkan siswa dalam tim kerja membantu mereka menerapkan prinsip-prinsip desain grafis yang telah dipelajari. Mereka belajar tentang kebutuhan klien, pengumpulan informasi, pengembangan konsep, dan penyelesaian desain. Hasilnya, siswa mampu menciptakan desain grafis yang relevan, berfokus pada komunikasi visual yang jelas dan efektif.

#### **4. Kesimpulan**

Secara keseluruhan, pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan keterampilan visual pelajar di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang melalui kegiatan desain grafis telah membawa dampak positif yang signifikan. Siswa-siswa telah mengalami peningkatan keterampilan visual dan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain grafis. Mereka mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam menciptakan desain grafis yang bermakna dan estetik. Melalui workshop, pelatihan, dan proyek desain grafis, siswa-siswa belajar tentang penggunaan perangkat lunak desain, teknik kreatif, dan pengembangan konsep desain. Hasilnya, siswa-siswa berhasil menghasilkan karya-karya desain grafis yang relevan dan efektif dalam komunikasi visual.

Selain itu, kegiatan ini juga berhasil memperkuat hubungan antara Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang dengan kampus Universitas Putra Indonesia YPTK Padang. Partisipasi aktif guru dan mentor dalam kegiatan desain grafis telah menciptakan rasa kebersamaan dan dukungan terhadap upaya sekolah dalam meningkatkan keterampilan siswa. Hubungan yang erat ini tidak hanya memberikan kontribusi pada

citra sekolah, tetapi juga memperkuat pendidikan yang holistik, dengan mengintegrasikan nilai-nilai Kristen dalam pengembangan keterampilan visual siswa.

Secara keseluruhan, pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan keterampilan visual pelajar di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang melalui kegiatan desain grafis merupakan langkah yang positif dan efektif. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis yang penting dalam dunia digital saat ini. Selain itu, kolaborasi dengan komunitas lokal dan partisipasi aktif orang tua dan masyarakat juga memberikan dampak yang positif dalam memperkuat hubungan antara sekolah dan masyarakat. Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat ini berpotensi memberikan kontribusi yang nyata dalam memperkuat pendidikan di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang dan mempersiapkan siswa-siswi untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin terhubung dan kompetitif.

#### **Daftar Rujukan**

- [1] Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- [2] Afdhal, V. E. (2018). Perancangan E-Commerce berbasis Marketplace Produk Seni Budaya Minangkabau. *Jurnal KomtekInfo*, 5(1). <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v5i1.13>
- [3] Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Aryanto, D., Nur'Aini, I., Ardiansyah, W., Adhichandra, I., & Setiawan, Z. (2023). *DUNIA MULTIMEDIA: Pengenalan dan Penerapannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- [4] Hadi, S. G. (2020). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2). <https://doi.org/10.33394/realita.v2i2.756>
- [5] Gunawan, S., Mustari Lamada, N., & Octavia, S.A. PKM Workshop Desain Grafis.
- [6] Anwar, M. (2018). Menjadi guru profesional. Prenada Media.
- [7] Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). Pengembangan e-modul berbasis proyek untuk memotivasi belajar siswa sekolah kejuruan. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 99-111.
- [8] Huda, A., Kom, S., & Kom, M. (2018). *Model Pembelajaran Desain Grafis*. UNP PRESS.
- [9] Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.
- [10] Yulianti, A. (2008). *Bekerja sebagai desainer grafis*. Esensi.
- [11] Min, P. M., & MM, A. (2021). *Teacher as a Coach (Parents as a Coach)*. Elex Media Komputindo.
- [12] Pribadi, B. A. (2009). *Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- [13] Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan*

- [14] Afdhal, V. E., Stevany, S., & Wiraseptya, T. (2022). The Branding of Kampung Adat Rimbo Tarok Gunung Sariak Village as a Cultural Tourism Attraction. *MITRA: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 189-198. <https://doi.org/10.25170/mitra.v6i2.3591>
- [15] Darmanto, S., Darmawan, D., & Bukirom, B. (2020). Peningkatan Kompetensi Warga Belajar Kejar Paket C Melalui Pelatihan Kreasi Desain Grafis. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(4), 586-593. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i4.7025>
- [16] Iswantara, Nur. (2017). *Kreativitas: Sejarah, Teori & Perkembangan*. Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri, 48-50.
- [17] 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/rjpk.v3i2.1897>
- [18] Afdhal, V. E., Stefvany, S. (2023). *Buku Ajar: Branding Desa Wisata dan Kampung Tematik*. Malang: Madza Media.