

Penerapan Pelatihan Desain Grafis untuk Mendorong Kreativitas Siswa SMA

^{1)Fricles A Sianturi,2)Arjon Samuel Sitio}
¹⁾²⁾Sistem Informasi, Universitas Tjut Nyak Dhie, Indonesia
Email Corresponding: sianturifricles@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Desain Grafis SMA Deli Tua	Peningkatan keahlian desain grafis bagi siswa – siswi SMA dapat diselenggarakan oleh pihak sekolah melalui kegiatan – kegiatan ekstra kurikuler maupun kegiatan – kegiatan ekstrenal antara pihak sekolah dengan pihak lain. SMA Negeri 1 Deli Tua merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang terletak di Jl. Soekarno-Hatta (By Pass), Waydadi Baru, Sukarama, Kota Bandar Lampung. Pelatihan desain grafis bagi siswa-siswi SMA Negeri 1 Deli Tua bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang desain grafis supaya siswa-siswi tersebut dapat menggunakan kemampuannya untuk membantu merancang flyer, media informasi maupun poster untuk kegiatan sekolah atau bahkan untuk bekal terjun ke dunia industri setelah lulus dari sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode presentasi, diskusi dan praktikum. Setelah pemaparan materi pengantar di awal sesi oleh pemateri, para siswa-siswi langsung mempraktekkan pada komputer-nya masing-masing sesuai dengan arahan atau modul yang diberikan oleh pemateri. Adapun tahapan awal perancangan adalah pembuatan sketsa pola, penyusunan lay outing dan pemilihan warna yang sesuai dengan bentuk visual dari karya desain grafis yang dirancang.
Keywords: Graphic Design SMA Deli Tua	ABSTRACT Improving graphic design skills for high school students can be organized by the school through extra-curricular activities or external activities between the school and other parties (Sitompul et al., 2022). SMA Negeri 1 Deli Tua is one of the state high schools located on Jl. Soekarno-Hatta (By Pass), New Waydadi, Sukarama, Bandar Lampung City. Graphic design training for SMA Negeri 1 Deli Tua students aims to provide knowledge and skills in the field of graphic design so that these students can use their abilities to help design flyers, information media, and posters for school activities or even to prepare them to enter the industrial world. after graduating from school. This community service activity is carried out using presentation, discussion, and practicum methods. After the presentation of the introductory material at the beginning of the session by the presenter, the students immediately practiced on their respective computers according to the directions or modules are given by the presenter. The initial stages of design are making pattern sketches, preparing layouts, and choosing colors that match the visual form of the designed graphic design work. This is an open access article under the CC-BY-SA license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat sekarang ini menuntu adanya peningkatan kompetensi yang ada bagi generasi saat ini di dunia kerja. Salah satu kompetensi yang harus ditingkatkan oleh generasi sekarang khususnya siswa-siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah desain grafis. Peningkatan keahlian desain grafis bagi siswa – siswi SMA dapat diselenggarakan oleh pihak sekolah melalui kegiatan – kegiatan ekstra kurikuler maupun kegiatan – kegiatan ekstrenal antara pihak sekolah dengan pihak

lain (Sitompul et al., 2022). Secara defenitif desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan simbol atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada *audience* dengan seefektif mungkin (Hermanto et al., 2020). Secara garis besar bagian pendahuluan memuat latar belakang, perumusan masalah, tujuan kegiatan, dan kajian literatur. Penulis dituntut mengemukakan secara kuantitatif potret, profil, dan kondisi khalayak sasaran yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dapat digambarkan pula kondisi dan potensi wilayah dari segi fisik, sosial, ekonomi, maupun lingkungan yang relevan dengan kegiatan yang dilakukan. Paparkan pula potensi yang dijadikan sebagai bahan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Penulis diminta merumuskan masalah secara konkrit dan jelas pada bagian ini. Jelaskan tujuan yang hendak dicapai pada kegiatan pengabdian.

Menurut Supriyono menyatakan bahwa desain grafis merupakan salah satu bentuk karya seni gambar (terapan) yang memberikan kebebasan kepada desainer untuk memilih, menciptakan atau mengatur elemen visual seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis pada suatu media dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan (Aisa et al., 2022). Simbol ataupun gambar yang digunakan biasanya berbentuk tipografi, ilustrasi/gambar dan fotografi. Bidang desain grafis pada umumnya diimplementasikan dalam *packaging* (kemasan), periklanan, multimedia dan lain sebagainya. Dengan adanya kemampuan dibidang desain grafis, maka siswa-siswi dapat menciptakan suatu produk komunikasi visual dengan berbagai bentuk dan model seperti *flyer*, kemasan, desain kaos, sampul buku atau majalah, desain *lay outing*, *social media post* dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan industri khususnya industri kreatif.

Dalam konteks komunikasi desain grafis merupakan tahapan menyampaikan pesan secara visual berbentuk teks dan gambar dari komunikator ke penerima pesan atau khalayak (Astrida & Arifudin, 2022). Seorang desainer grafis dalam merancang suatu karya komunikasi visual membutuhkan pengetahuan mengenai kebiasaan, minat serta estimasi *audience*, misalnya seorang desainer editorial grafis membutuhkan wawasan seperti kebiasaan pembaca supaya mudah dalam merancang tata letak (*lay out*) dan menentukan visual yang sesuai dengan selera pembaca. Tujuannya supaya pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh audience serta tidak menimbulkan miskomunikasi visual. Seiring berjalannya waktu, secara terminologi desain grafis mengalami refleksi istilah dari desain grafis menjadi desain komunikasi visual. Faktor ini disebabkan karena semakin seringnya bidang desain grafis bersentuhan dengan teknologi, maka dibutuhkanlah suatu istilah yang mampu menampung semua bentuk karena desain grafis yang bersentuhan dengan teknologi tersebut (Badharudin, 2021).

Menurut Jessica Helfand, menjelaskan bahwa desain grafis merupakan kombinasi kompleks kata-kata, gambar, angka-angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan gagasan khusus dari seorang individu yang mampu mengabungkan elemen – elemen tersebut sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau berguna atau subversive serta mudah diingat (Habibi & Nugroho, 2019). Dalam lingkup industri desain grafis merupakan bidang pekerjaan komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetak – mencetak) atau pada bidang dua dimensi. Secara kompetensi desain grafis merupakan keahlian khusus dalam menyusun dan merancang unsur visual menjadi suatu informasi yang dapat dimengerti oleh masyarakat. Bidang profesi ini berorientasi pada konsep komunikasi serta menyelaraskan unsur – unsur visual yang disajikan dalam desain sesuai dengan tujuan produksi dan komunikasi itu sendiri. Dalam pelaksanaannya seorang desainer grafis harus mampu menterjemahkan brief (konsep desain) agar hasil yang diperoleh sesuai dengan perencanaan awal.

Merujuk pada pohon keilmuan Seni Rupa, bidang desain grafis dimanfaatkan untuk berkomunikasi, oleh karena itu bidang profesi ini menuntut para pelakunya harus memiliki wawasan, kreatifitas, inovatif, kepekaan dan keterampilan yang menunjang profesi ini. Yongky Safanayong menyatakan bahwa seorang desainer haruslah cerdas, tidak hanya startegi tapi juga taktis (Budiarto, 2019). Sebagai prakondisi sebelum bekerja seorang desainer harus menguasai hal – hal sebagai berikut: 1) Kode Etik, 2) Pengetahuan, keterampilan dan kepekaan dan 3) Kreatifitas (Pritandhari & Wibawa, 2021). Dari konteks indutri, desain grafis dikategorikan sebagai berikut : 1) percetakan seperti desain buku,

majalah, *flyer*, brosur dan publikasi lain yang sejenis, 2) Desain *website* atau interaktif (User Interface), 3) Broadcasting, sinematografi, animasi dan multimedia interaktif, 4) Identitas visual (logo), grafis lingkungan, visual branding dan media lini atas serta lini bawah dan 5) Kemasan produk, merchandise, outlet dan sebagainya (Fadlil et al., 2022). Dengan diberikannya pelatihan kepada siswa-siswi SMA yang secara pendidikan tidak terkonsentrasi seperti SMK, diharapkan lulusan SMA siap bersaing di dunia industri saat para lulusan tersebut memilih bekerja dan tidak melanjutkan pendidikan. Apabila lulusan tersebut memilih melanjutkan pendidikan ke lingkup keilmuan akademik yang berkaitan dengan desain grafis, maka mereka siap berimprovisasi dengan tuntutan yang ada untuk capaian pembelajaran dari akademik tersebut.

SMA Negeri 1 Deli Tua merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang terletak di jl. Soekarno-Hatta (By Pass), Waydadi Baru, Sukarame, Kota Bandar Lampung. Sekolah ini berdiri pada tahun 1983 sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 0473/0/1983 mengenai Pembukaan, Penunggalan dan Penegerian SMA. Pada awal berdirinya berdasarkan SK Menteri tersebut sekolah ini masih bernama SMA Negeri Way Halim, seiring dengan diberlakukannya otonomi daerah kemudian sekolah ini berganti nama menjadi SMA Negeri 1 Deli Tua. SMA Negeri 1 Deli Tua memiliki visi yaitu Bertaqwa, Berprestasi, Berkepribadian dan Mandiri. Untuk mewujudkan visi tersebut, maka SMA Negeri 1 Deli Tua memiliki misi antara lain: 1) Meningkatkan efektivitas pembelajaran beraneka sumber dan berbasis ICT, 2) Memperluas *area hotspot* yang terjangkau pada setiap sudut sekolah, 3) Meningkatkan layanan bimbingan pendidikan secara prima, 4) Meningkatkan prestasi akademik, seni, budaya, olahraga dan kesejahteraan, 5) Menumbuhkan rasa persaudaraan, sopan santun, disiplin, sikap religious dan persaingan sehat, 6) Meningkatkan akurasi data administrasi sekolah dengan komputerisasi dan 7) Meningkatkan partisipasi sumber daya manusia dengan lingkungan.

Pelatihan desain grafis bagi siswa-siswi SMA Negeri 1 Deli Tua bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang desain grafis supaya siswa-siswi tersebut dapat menggunakan kemampuannya untuk membantu merancang *flyer*, media informasi maupun poster untuk kegiatan sekolah atau bahkan untuk bekal terjun ke dunia industri setelah lulus dari sekolah. Oleh karena itulah pada pelatihan desain grafis ini para siswa-siswi diarahkan untuk dapat menghasilkan desain media promosi seperti *flyer* dan *feed instagram* serta kemasan produk yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain grafis. Supaya tercapainya materi pelatihan ini tim pengabdian memberikan materi dari pengenalan tool dan fitur aplikasi *Corel Draw* serta tutorial menggunakan modul, bagaimana menciptakan desain yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain grafis.

II. MASALAH

Permasalahan yang ditemui oleh tim pengabdian yaitu antara lain :

1. Kemampuan peserta dalam penggunaan software desain grafis karena mayoritas peserta adalah siswa-siswi SMA bukan SMK.
2. Pengetahuan siswa-siswi SMA Negeri 1 Deli Tua seputar desain grafis dan manfaatnya bagi masyarakat sangat masih minim.
3. Peran penting desain grafis di industri 4.0 dan industri kreatif yang belum begitu diketahui para siswa-siswi SMA Negeri 1 Deli Tua.



Gambar 1. SMA Negeri 1 Deli Tua. Dokumentasi Pribadi

III. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah dengan metode presentasi, diskusi dan praktek penggunaan *tools* serta perancangan karya desain grafis. Presentasi adalah suatu bentuk cara berkomunikasi dihadapan banyak orang untuk menyampaikan suatu gagasan, ide, meteri dan sebagai narasumber atau hal lainnya (Tambunan et al., 2022). Metode pelaksanaan pelatihan ini meliputi:

1. Persiapan, yaitu tahapan ini tim pengabdian melakukan kunjungan awal ke mitra pengabdian. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui kondisi mitra, menentukan tempat dan jadwal pelatihan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.
2. Tahapan pembuatan materi pelatihan dan pembuatan modul praktikum penggunaan *software Corel Draw* untuk mempermudah siswa – siswi memahami proses pembuatan karya desain grafis.
3. Penginstalan *software Corel Draw*, pada tahapan ini tim pengabdian yang berperan sebagai asisten trainer mempersiapkan instalasi *software Corel Draw* di laboratorium, karena mengingat kebutuhan mitra pengabdian hanya sebatas penggunaan *software Corel Draw* dalam pembuatan karya desain grafis.
4. Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis ini dilakukan di laboratorium komputer Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya pada tanggal 3, 10, 17, 24 dan 31 Desember 2022 yang dilaksanakan lima hari selama hari sabtu. Pelaksanaan kegiatan ini dimulai pada pukul 09.00 sampai dengan 12.00 WIB. Pada pertemuan pertama dan kedua pemateri pelatihan memberikan pengantar seputar prinsip-prinsip desain grafis, pengenalan *tools*, pemanfaatan *fitur* pada *user experience software Corel Draw*. Pada pertemuan ketiga pemateri memberikan pelatihan mengenai perancangan identitas visual yaitu logo berjenis *Lettermark* (berbasis huruf). Selanjutnya pada pertemuan keempat pemateri pelatihan memberikan pengetahuan mengenai perancangan tampilan visual dari suatu kemasan produk, pertemuan kelima atau pertemuan terakhir pemateri memberikan pengetahuan mengenai perancangan media promosi produk yaitu *flyer* dan desain *feed instagram*.
- 5.

Tabel 1. Tabel Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Hari/Tanggal	Jam	Materi	Pemateri
03 Desember 2022	09:00 – 12.00	Defenisi dan Prinsip-prinsip desain grafis. Pengantar <i>Corel Draw</i>	Desian Muryasari, S.Pd., M.Pd (<i>Trainer</i>) Iky Nusianto, S.Kom. M.T.I (<i>Asisten</i>)
10 Desember 2022	09:00 – 12.00	Latihan menggunakan <i>Text Tool</i> , <i>Drop Cap</i> , <i>Conect Paragraph</i> untuk	. Desian Muryasari, S.Pd., M.Pd (<i>Trainer</i>)

		membuat <i>Lay out</i> desain	Iky Nusianto, S.Kom. M.T.I (Asisten)
22 Agustus 2022	09.00 – 12.00	Latihan <i>tracing</i> Logo Lettermark	Desian Muryasari, S.Pd., M.Pd (<i>Trainer</i>) Abdi Darmawan ST. M.T.I (Asisten)
23 Agsutus 2022	09.00 – 12.00	Latihan membuat desain kemasan produk dengan <i>Corel Draw</i> .	Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn (<i>Trainer</i>) Hellen Larissa (Asisten)
24 Agustus 2022	09.00 – 12.00	Latihan merancang <i>flyer</i> dan <i>feed</i> <i>instagram</i>	Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn (<i>Trainer</i>) Hellen Larissa (Asisten)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode presentasi, diskusi dan praktikum. Setelah pemaparan materi pengantar di awal sesi oleh pemateri, para siswa-siswi langsung mempraktekkan pada komputer-nya masing-masing sesuai dengan arahan atau modul yang diberikan oleh pemateri. Adapun tahapan awal perancangan adalah pembuatan sketsa pola, penyusunan lay outing dan pemilihan warna yang sesuai dengan bentuk visual dari karya desain grafis yang dirancang. Setelah proses awal maka dilanjutkan pada pengolahan citra digital menggunakan *software Corel Draw*. Dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini para peserta memperoleh pengetahuan dalam pembuatan karya desain grafis yang sangat dibutuhkan oleh pelaku usaha seperti media promosi yaitu *flyer* dan *feed instagram* serta tampilan kemasan produk sebagai komponen *visual branding* suatu usaha. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diikuti oleh 35 peserta yang tergabung dari berbagai kelas serta memiliki minat dan sikap antuis terhadap desain grafis.

Kegiatan pelatihan desain grafis ini sangat dirasakan manfaatnya oleh para peserta. Hal ini dikarenakan para peserta mendapatkan wawasan baru mengenai tahapan ataupun proses kreatif perancangan suatu karya desain grafis yang dimulai dari konsep sampai ke final desain yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain grafis. Kegiatan pelatihan desain grafis ini begitu membantu para siswa-siswi SMA Negeri 1 Deli Tua karena, kompetensi yang diperoleh sangatlah berguna bagi bekal para siswa-siswi saat terjun ke dunia industri khususnya industri kreatif yang saat ini memang menjadi program Pemerintah.



Gambar 2. Hari Pertama Pelatihan Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. Pemaparan Oleh Pemateri Dokumentasi Pribadi



Gambar 4. Hari Kedua Pelatihan Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Praktikum Oleh Peserta Pelatihan Dokumentasi Pribadi



Gambar 6. Praktikum Oleh Peserta Dokumentasi Pribadi



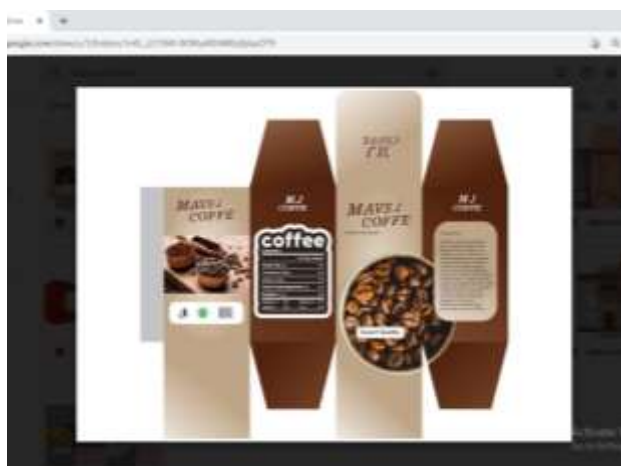
Gambar 7. Hari Ketiga Pelatihan Dokumentasi Pribadi



Gambar 8. Hari Keempat Pelatihan Dokumentasi Pribadi



Gambar 9. Hari Terakhir Pelatihan Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. Desain Karya Peserta Dokumentasi Pribadi



Gambar 11. Desain Karya Peserta Dokumentasi Pribadi



Gambar 12. Desain Karya Peserta Dokumentasi Pribadi.

Untuk mengukur sejauh mana tingkat kepuasan mitra terhadap kegiatan pelatihan ini, maka tim pengabdian menggunakan kuisioner yang disebarakan ke peserta pelatihan. Penilaian dilakukan menggunakan 4 kriteria yaitu sangat puas, puas, cukup puas dan kurang. Penilaian kepuasan mitra terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan kepada 25 responden peserta pelatihan desain grafis, adapun hasil penilaian responden adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Pertanyaan Survey Kepuasan Mitra

Aspek Yang Dinilai	Sangat Puas	Puas	Cukup Puas	Kurang
Apakah kegiatan pelatihan ini bermanfaat bagi anda ?	60%	32%	8%	0%
Apakah fasilitas yang disediakan sudah mampu mendukung pelatihan ini ?	40%	28%	24%	8%
Apakah trainer/pemateri pada kegiatan pelatihan ini memiliki kemampuan dan keahlian yang sesuai dengan kegiatan ?	60%	24%	12%	4%
Apakah kegiatan pelatihan ini memberikan wawasan serta pengetahuan baru bagi anda ?	72%	20%	8%	0%
Apakah materi yang diberikan sudah sesuai dengan kebutuhan ?	32%	56%	12%	0%
Total	53%	32%	13%	2%

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penjabaran dari hasil kegiatan pelatihan desain grafis yang telah diberikan kepada siswa-siswa SMA Negeri 1 Deli Tua, tim pengabdi mendapatkan kesimpulan antara lain : 1) Kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat bagi siswa-siswa SMA Negeri 5, karena para peserta memperoleh pengetahuan serta keahlian dalam merancang karya desain grafis mulai dari konsep sampai final desain. Sebanyak 53% responden nilai sangat puas dengan kegiatan ini, 2) Pelatihan desain grafis bagi para

siswa-siswi SMA Negeri 1 Deli Tua menyesuaikan dengan kebutuhan sekolah serta kebutuhan di industri kreatif yaitu kemasan produk, flyer dan feed instagram, 3) Dibutuhkan proses pendampingan berkelanjutan supaya para siswa-siswi mampu meningkatkan lagi kemampuannya dalam bidang desain grafis.

Para siswa-siswi SMA 5 Negeri Bandar Lampung diharapkan kedepannya terus berlatih untuk mengembangkan keahliannya di bidang desain grafis, karena mengingat bahwa bidang seni digital ini sangat dibutuhkan di era industri 4.0 dan industri kreatif seperti saat sekarang ini..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bapak Dr. Ir. H. Firmansyah Y.A., MBA., MSc. yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, A., Afyuddin, M. S., Sulaikho, S., Noviati, W. P., & Trengginas, N. (2022). 13. *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Pixellab di Desa Sidomulyo*.
- Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). 12. *Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa*. 5.
- Badharudin, A. Y. (2021). 11. *Pelatihan Desain Grafis Untuk Pemberdayaan Pemuda Kampung Rahayu Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas. Jurnal Pengabdian Teknik dan Sains (JPTS)*, 1(02). <https://doi.org/10.30595/jpts.v1i02.10293>
- Budiarto, S. P. (2019). 10. *Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308–313. <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3059>
- Fadlil, A., Yudhana, A., Wijaya, S. A., Anggraini, F., & Marsaid, A. P. (2022). 8. *Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 230. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.5066>
- Habibi, M., & Nugroho, R. (2019). 7. *PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MEMPEROLEH KESEMPATAN KERJA DI UPT PELATIHAN KERJA SURABAYA*. 03.
- Hermanto, B., Lumbanraja, F. R., Tristiyanto, T., & Febriansyah, F. E. (2020). 6. *Pelatihan Desain Grafis untuk Peningkatan Keterampilan SDM Bagi Perangkat Desa Tambak Dadi Purbolinggo Lampung Timur. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 1(1), 79–86. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v1i1.6>
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). 4. *Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Sitompul, J. N., Saragih, R., & Gultom, I. (2022). 3. *Pelatihan Desain Grafis Untuk Siswa-Siswi SMA Negeri 6 Binjai*.
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). 2. *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/rjpkmt.v3i2.1897>