



Pelatihan Edupreneur Graphic Design Course Bagi Pelajar Dan Mahasiswa

Ma'ruf Fahrudin¹, Muhammad Hambal Shafwan²

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: 1_maruffahrudin123@gmail.com, 2_muhammadhambalshafwan@um-surabaya.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis urgensi pendirian Imaji Graphic Design Course sebagai program pelatihan desain grafis berbasis hybrid yang dirancang untuk menjawab kebutuhan keterampilan masyarakat di era digital, khususnya di wilayah Ponorogo. Metode yang digunakan meliputi analisis dokumen internal, telaah SWOT, observasi program, serta identifikasi segmen peserta yang mencakup pelajar dan mahasiswa. Melalui metode pelaksanaan hybrid gabungan pembelajaran daring dan luring program ini mampu memberikan pengalaman belajar yang fleksibel dan terarah, didukung penggunaan software profesional seperti Photoshop, Illustrator, dan CorelDRAW. Hasil kajian menunjukkan bahwa program ini efektif meningkatkan kemampuan peserta dalam memahami konsep desain, mengoperasikan software, dan menghasilkan karya visual yang aplikatif, sekaligus menunjukkan kelayakan usaha dengan proyeksi laba bersih sekitar Rp7.000.000 per bulan dan estimasi BEP dalam 3 tahun 7 bulan. Temuan tersebut menegaskan bahwa Imaji Graphic Design Course berpotensi menjadi pusat pelatihan kreatif yang berkelanjutan serta relevan dengan tuntutan industri kreatif masa kini.

Kata kunci: desain grafis, hybrid learning, pelatihan kreatif

A. PENDAHULUAN

Di dunia yang serba cepat ini perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, khususnya dalam hal komunikasi, pemasaran, dan kebutuhan sumber daya manusia di berbagai sektor (Firdau, et al 2024). Transformasi digital menuntut setiap individu maupun kelompok untuk beradaptasi dengan perubahan yang kini didominasi oleh media visual (Dorien Kartikawangi, 2025). Informasi tidak lagi hanya disampaikan melalui teks, namun lebih banyak menggunakan bentuk visual yang menarik dan komunikatif agar mudah diterima oleh masyarakat luas. Desain grafis memainkan peran penting dalam mengkomunikasikan pesan secara efektif melalui elemen visual (Hilmi, 2025).

Hampir seluruh bidang usaha kini membutuhkan desain grafis untuk mendukung aktivitas promosi, atau kampanye (Siswanto, 2023). Strategi komunikasi visual telah menjadi komponen utama dalam memperkenalkan produk, membangun citra merek, dan menarik perhatian konsumen (Usman, 2025). Desain grafis tidak lagi sekadar elemen estetika, melainkan sarana strategis untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menciptakan kesan profesional terhadap sebuah usaha atau Lembaga (Fajrina, Nabila, 2025; Yusa, I. Made Marthana, 2023).

Namun, di tengah meningkatnya kebutuhan akan tenaga kreatif di bidang desain grafis, masih banyak individu atau usaha belum memiliki kemampuan teknis maupun pemahaman konsep desain yang baik (Waskito, et al 2019). Sebagian besar pelaku usaha masih mengandalkan cara konvensional dalam promosi tanpa memperhatikan aspek visual yang menarik dan profesional. Sehingga, potensi pasar digital belum dapat dimanfaatkan secara optimal (Saudah, 2025). Keterbatasan akses pelatihan juga menjadi kendala, tidak semua kalangan masyarakat memiliki kesempatan untuk mengikuti kursus atau pelatihan desain grafis. Di sisi lain, lembaga pendidikan formal belum sepenuhnya mampu menyediakan program pembelajaran praktis yang berorientasi pada kebutuhan industri kreatif digital.

Untuk itu, Imaji Graphic Design Course menjadi sarana pengembangan keterampilan dan kreativitas masyarakat di bidang desain grafis yang diselenggarakan dengan sistem pembelajaran hybrid (campuran) daring dan/atau luring. Pelatihan ini dirancang tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknis perangkat lunak desain, tetapi juga pada pembentukan pola pikir kreatif dan inovatif dalam memproduksi karya desain yang berkualitas. Imaji Graphic Design Course bertujuan untuk mencetak sumber daya manusia yang memiliki kompetensi di bidang desain grafis serta mampu bersaing di industri kreatif. Pelatihan ini tidak hanya ditujukan bagi pelajar atau mahasiswa, tetapi juga bagi pelaku usaha mikro, karyawan, maupun masyarakat umum yang ingin meningkatkan skill dalam menghadapi persaingan ekonomi di era digital.

Dalam rangka memahami potensi dan arah pengembangan Imaji Graphic Design Course diperlukan identifikasi kekuatan yang dimiliki, kelemahan yang perlu diantisipasi, serta peluang dan ancaman yang mungkin muncul. Dengan identifikasi diharapkan Imaji Graphic Design Course mampu merumuskan strategi yang efektif dalam mengelola sumber daya, menentukan posisi kompetitif, serta mengembangkan program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan. Identifikasi yang digunakan adalah Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats), yang menjadi alat penting untuk menilai kesiapan dan arah strategis pelatihan.

Strengths, Imaji Graphic Design Course memiliki kekuatan utama pada model pembelajaran hybrid. Sistem ini menggabungkan pelatihan daring dan luring sehingga dapat menjangkau peserta dari berbagai daerah tanpa batasan ruang dan waktu. Kelebihan lainnya terletak pada pelatihan yang berfokus pada penguasaan perangkat lunak desain profesional seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan CorelDRAW, yang merupakan standar industri kreatif.

Kompetensi desain semakin meningkat, banyak pelajar dan mahasiswa belum memperoleh pembelajaran teknis yang memadai. Sekolah dan perguruan tinggi umumnya masih berfokus pada teori akademik, sementara pelatihan praktis menggunakan perangkat lunak desain profesional seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan CorelDRAW belum diberikan secara intensif. Di sisi lain, sebagian besar generasi muda lebih terbiasa menggunakan aplikasi desain sederhana berbasis gawai, sehingga membutuhkan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan menuju level profesional.

Melihat kondisi tersebut, Pelatihan Edupreneur Graphic Design Course hadir sebagai solusi untuk memberikan keterampilan teknis dan kreatif kepada pelajar dan mahasiswa. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan hybrid (daring dan luring) sehingga mudah diakses dan mampu menjangkau peserta dari berbagai daerah. Selain fokus pada penguasaan perangkat lunak profesional, program ini juga menekankan pembelajaran berbasis proyek sehingga peserta dapat menghasilkan portofolio yang siap digunakan sebagai modal memasuki dunia kerja kreatif maupun peluang wirausaha digital.

Untuk memahami arah pengembangan pelatihan ini, dilakukan identifikasi potensi melalui Analisis SWOT yang mencakup kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Analisis ini penting agar pelatihan dapat dirancang secara tepat sasaran dan responsif terhadap kebutuhan peserta. Dari sisi kekuatan, pelatihan ini menawarkan model pembelajaran hybrid serta materi berbasis standar industri. Namun, beberapa kelemahan juga perlu diperhatikan, seperti kesiapan peserta yang berbeda-beda dan kebutuhan peralatan komputer dengan spesifikasi memadai. Di sisi peluang, meningkatnya kebutuhan tenaga desain profesional di sektor pendidikan, bisnis, dan industri kreatif menjadi faktor pendukung utama pengembangan program ini. Sementara itu, ancaman utama berasal dari persaingan lembaga pelatihan lain serta maraknya kursus daring gratis.

Berdasarkan kondisi di atas, tujuan pendirian dan pelaksanaan Pelatihan Edupreneur Graphic Design Course bagi Pelajar dan Mahasiswa adalah untuk menyajikan program yang mampu menjawab kebutuhan generasi muda akan keterampilan desain grafis, menghasilkan sumber daya manusia yang kreatif dan berdaya saing, serta memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan ekonomi kreatif di tingkat lokal. Dengan bekal kompetensi teknis dan portofolio yang profesional, pelajar dan mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan potensi diri, memasuki dunia kerja kreatif, atau bahkan membangun usaha mandiri di bidang desain grafis.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan Pelatihan Edupreneur Graphic Design Course dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk memastikan seluruh rangkaian kegiatan berlangsung efektif, tepat sasaran, serta mampu menjangkau peserta dalam jumlah besar. Pelatihan ini menggunakan pendekatan hybrid learning yang memadukan pembelajaran luring dan daring sehingga dapat memberikan fleksibilitas kepada peserta sekaligus menjaga kualitas interaksi dan pendampingan selama proses pembelajaran. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik pelajar dan mahasiswa yang membutuhkan akses pelatihan yang mudah, terarah, dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif digital.

1. Waktu Pelaksanaan

Pelatihan direncanakan berlangsung selama 1 bulan, dengan jadwal pertemuan sebagai berikut:

- a) Sesi Pagi (Luring) : Pukul 08.00–12.00 WIB
- b) Sesi Siang (Luring) : Pukul 13.00–16.00 WIB
- c) Sesi Daring Tambahan: Pukul 19.00–21.00 WIB, melalui Google Meet/Zoom.

Pembagian jadwal pagi dan siang bertujuan untuk mengakomodasi jumlah peserta yang besar serta memberikan ruang pembelajaran yang lebih kondusif.

2. Perkiraan Jumlah Peserta

Pelatihan ini diikuti oleh peserta dalam jumlah besar, dengan estimasi:

- a) ± 150–200 peserta, terdiri dari:
 - 1) Pelajar MA/SMA/SMK di wilayah Jenangan dan sekitarnya,
 - 2) Mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Ponorogo,
 - 3) Peserta umum yang memiliki minat di bidang desain grafis.
- b) Jumlah peserta yang besar ini menunjukkan tingginya minat masyarakat terhadap keterampilan desain grafis, terutama dalam mendukung kebutuhan akademik, kreatif, dan peluang kerja digital.

3. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

a. Tahap Persiapan

- 1) Penyusunan modul pelatihan dan silabus berbasis proyek.
- 2) Pengaturan jadwal sesuai kapasitas peserta (pagi & siang).
- 3) Menyediakan fasilitas: komputer/ laptop, jaringan internet, proyektor, dan software desain (Photoshop, Illustrator, CorelDRAW).
- 4) Koordinasi dengan pihak sekolah, kampus, dan komunitas untuk mobilisasi peserta.

b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui 4 tahapan utama:

1. Pengenalan Desain Grafis
 - a) Prinsip desain (layout, warna, tipografi).
 - b) Pengantar branding & kebutuhan industri.
2. Penguasaan Software Desain Profesional
 - a) Adobe Photoshop
 - b) Adobe Illustrator
 - c) CorelDRAW

Pelatihan dilakukan secara bertahap agar mudah diikuti peserta pemula.

3. Praktik Berbasis Proyek (Project-Based Learning)

Peserta membuat karya desain seperti:

- a) Poster,
- b) Konten media sosial,
- c) Logo,
- d) Banner promosi.

Hasil karya dikumpulkan sebagai portofolio digital.

4. Presentasi dan Umpaman Balik

Peserta mempresentasikan hasil desain dan mendapatkan evaluasi dari instruktur.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui:

- 1) Penilaian portofolio,
- 2) Kehadiran dan partisipasi,
- 3) Kualitas hasil desain,
- 4) Umpaman balik peserta terhadap jalannya pelatihan.

d. Pendampingan Setelah Pelatihan

Peserta memperoleh akses grup konsultasi selama 2 minggu untuk membantu pengembangan portofolio dan pemantapan skill desain grafis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1 Pamflet Pelatihan Program Imaji Courses

1. Analisis Kebutuhan dan Kondisi Faktual Program

Tahap awal kegiatan menunjukkan bahwa Imaji Graphic Design Course memiliki kebutuhan yang kuat sebagai program pelatihan desain yang dirancang untuk menjawab tingginya minat masyarakat terhadap keterampilan grafis berbasis teknologi. Analisis kebutuhan dilakukan melalui telaah dokumen internal, peninjauan rencana program, analisis segmen konsumen, serta analisis kesiapan sarana prasarana. Data internal dalam file menunjukkan bahwa program ini lahir dari kesadaran akan luasnya peluang di sektor desain grafis, terutama untuk pelajar, mahasiswa, dan freelancer yang membutuhkan kemampuan desain profesional namun belum memiliki akses pembelajaran memadai.

Dari aspek operasional, terlihat bahwa program berada pada tahap perintisan sehingga membutuhkan penguatan dalam struktur manajemen sederhana, strategi pemasaran, serta penataan standar operasional pelatihan. Analisis SWOT dalam dokumen menunjukkan adanya sejumlah tantangan awal seperti keterbatasan adaptasi peserta terhadap software profesional, brand awareness yang masih rendah, serta ancaman kompetisi dari kursus daring gratis. Kondisi ini wajar dialami oleh program pelatihan baru dan menunjukkan perlunya pendekatan sistematis untuk membangun keberlanjutan program.

Dari sisi peserta, data menunjukkan bahwa Imaji Graphic Design Course menargetkan empat segmen utama: pelajar/mahasiswa, pekerja kreatif pemula, serta masyarakat umum. Keempat kelompok ini memiliki kebutuhan yang berbeda-beda, sehingga program perlu menyiapkan format pelatihan yang adaptif. Pelajar membutuhkan keterampilan dasar untuk persiapan dunia kerja, membutuhkan kemampuan branding mandiri, freelancer membutuhkan portofolio profesional, dan masyarakat umum membutuhkan keterampilan praktis untuk keperluan komunitas dan

organisasi. Analisis kebutuhan ini menunjukkan adanya pasar yang luas dan realistik bagi keberlanjutan program.

Dari aspek sarana prasarana, dokumen menunjukkan kesiapan perangkat yang cukup lengkap, termasuk komputer desain, software berlisensi, jaringan internet, proyektor, serta perabot ergonomis. Sarana ini menjadi fondasi penting untuk mendukung pelatihan luring dan memastikan kualitas praktik desain peserta. Kesiapan fasilitas ini selaras dengan rencana operasional yang mencantumkan lokasi pelatihan di Dukuh Setutup, Desa Jimbe, Kecamatan Jenangan, Ponorogo, yang dipilih karena kondusif untuk pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa Imaji Graphic Design Course memiliki potensi besar sebagai pusat pelatihan desain grafis berbasis teknologi, namun tetap membutuhkan penguatan dalam manajemen, pemasaran, serta penyiapan materi agar dapat menjawab kebutuhan peserta secara menyeluruh.

2. Implementasi dan Pendampingan Program



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Program

a. Pelaksanaan Model Hybrid sebagai Ciri Utama Program

Implementasi pelatihan dilakukan menggunakan model hybrid, yaitu gabungan sesi daring dan luring. Hal ini menjadi kekuatan utama sebagaimana tercantum dalam SWOT. Sesi luring memungkinkan peserta memperoleh pendampingan langsung terkait penggunaan software seperti Photoshop, Illustrator, dan CorelDRAW. Sementara itu, sesi daring digunakan untuk memberikan materi, diskusi, dan akses modul digital yang dapat dipelajari peserta secara mandiri.

Model hybrid ini memberikan fleksibilitas bagi segmen peserta yang beragam, terutama UMKM dan freelancer yang memiliki waktu tidak menentu. Dengan demikian, program dapat menjangkau peserta yang lebih luas tanpa mengurangi kualitas pembelajaran.

b. Penataan Materi Pelatihan dan Proyek Desain

Pelaksanaan program berfokus pada tiga elemen utama:

1. penguasaan tools software desain,
2. penerapan konsep dasar desain grafis, dan
3. penyelesaian proyek desain mandiri.

Dokumen internal menunjukkan bahwa peserta dilatih untuk mengerjakan desain seperti poster, logo, konten media sosial, dan elemen promosi .Pendampingan dilakukan secara bertahap agar peserta mampu beradaptasi dari aplikasi sederhana

menuju software profesional. Pendekatan ini mengatasi kelemahan “adaptasi software” yang tercatat sebagai salah satu faktor internal dalam SWOT.

c. Pelibatan Peserta Berdasarkan Kebutuhan Segmen

Implementasi dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan setiap segmen.

- a) Pelajar dilatih untuk menghasilkan karya portofolio dasar.
- b) Pelajar/Mahasiswa diberi contoh desain promosi produk.
- c) Freelancer diarahkan untuk membangun portofolio komersial.
- d) Masyarakat umum diberikan materi yang lebih aplikatif untuk keperluan organisasi.

d. Pengelolaan Risiko Selama Pelaksanaan

Metode pelaksanaan juga mengikuti manajemen risiko yang tertera dalam dokumen. Risiko teknologi diatasi melalui perawatan perangkat dan ketersediaan cadangan alat. Risiko SDM diminimalkan melalui penjadwalan pelatih yang fleksibel. Risiko finansial dipantau melalui pengelolaan biaya yang mengacu pada RAB. Risiko pasar serta kompetisi diantisipasi melalui penguatan ciri khas hybrid training

3. Dampak Pelaksanaan Program

a. Penguatan Operasional Pelatihan

Setelah implementasi, program menunjukkan peningkatan pada aspek kesiapan operasional. Penyediaan fasilitas lengkap, penggunaan software profesional, dan pelaksanaan hybrid menjadikan pelatihan lebih stabil. Struktur kegiatan menjadi lebih tertata berdasarkan kebutuhan peserta dan alur pelatihan.

b. Peningkatan Kemampuan Peserta

Peserta yang mengikuti pelatihan memperlihatkan peningkatan dalam:

- 1) mengenali tools dasar software desain,
- 2) membuat karya visual sederhana,
- 3) memahami elemen desain,
- 4) menghasilkan desain promosi berbasis kebutuhan.

c. Peningkatan Daya Saing Program

Hasil pelaksanaan juga meningkatkan daya saing Imaji Graphic Design Course. Dengan sarana lengkap, materi terstruktur, dan metode hybrid, program memiliki karakter unik yang tidak dimiliki banyak kursus desain lain di wilayah Ponorogo. Hal ini menjadi nilai jual penting untuk menarik lebih banyak peserta.

d. Penguatan Kesiapan Finansial dan Keberlanjutan

Estimasi laba menunjukkan potensi keuntungan yang realistik dengan rata-rata laba bersih Rp7.000.000 per bulan. Program juga memiliki proyeksi balik modal (BEP) sekitar 3 tahun 7 bulan. Dampak pelaksanaan menunjukkan bahwa program bergerak menuju keberlanjutan finansial tanpa mengurangi kualitas pembelajaran.

4. Evaluasi dan Rekomendasi Keberlanjutan

Evaluasi program menunjukkan bahwa Imaji Graphic Design Course telah memiliki fondasi kuat, namun masih memerlukan penyempurnaan pada beberapa aspek:

1. Penguatan branding, karena brand awareness masih rendah sesuai SWOT.

2. Peningkatan konsistensi pelaksanaan hybrid, agar materi daring dan luring lebih seimbang.
3. Penyusunan materi modular, agar peserta pemula lebih mudah beradaptasi.
4. Pelatihan lanjutan untuk segmen pelajar/mahasiswa, karena permintaan desain promosi sangat tinggi.
5. Peningkatan rutinitas produksi konten pemasaran, agar promosi berjalan konsisten.
6. Evaluasi berkala terhadap kualitas perangkat, karena risiko teknologi menjadi salah satu ancaman dalam dokumen.

Evaluasi menunjukkan bahwa Imaji Graphic Design Course memiliki fondasi yang kuat untuk berkembang sebagai pusat pelatihan desain grafis, namun tetap memerlukan beberapa penyempurnaan agar keberlanjutan program dapat terjaga. Penguatan branding perlu diprioritaskan mengingat tingkat brand awareness masih rendah, diikuti peningkatan konsistensi pelaksanaan model hybrid agar keseimbangan antara materi daring dan luring lebih optimal. Selain itu, penyusunan materi modular menjadi penting untuk mempermudah peserta pemula dalam beradaptasi dengan software profesional, sementara pelatihan lanjutan khusus bagi segmen pelajar/mahasiswa perlu diperkuat karena tingginya kebutuhan desain promosi. Rutinitas produksi konten pemasaran juga harus ditingkatkan untuk menjaga kontinuitas promosi, dan evaluasi berkala terhadap kondisi perangkat wajib dilakukan guna mengatasi risiko teknologi yang telah teridentifikasi dalam dokumen internal. Dengan mengimplementasikan rekomendasi tersebut secara berkelanjutan, program ini berpotensi menjadi lembaga pelatihan kreatif yang stabil, adaptif, dan kompetitif dalam jangka panjang.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pendampingan dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Imaji Graphic Design Course memiliki urgensi dan relevansi tinggi sebagai lembaga pelatihan desain grafis di era digital. Program ini terbukti mampu menjawab kesenjangan keterampilan masyarakat, terutama terkait akses pelatihan desain yang sebelumnya terbatas di wilayah Ponorogo. Implementasi pembelajaran hybrid, peningkatan kualitas instruktur, serta penggunaan perangkat lunak profesional memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam memahami konsep desain, mengoperasikan software, dan menghasilkan karya visual yang sesuai standar industri. Selain itu, temuan lapangan juga menunjukkan bahwa kebutuhan masyarakat terhadap jasa desain dan konten visual meningkat signifikan, sehingga kursus ini memiliki potensi untuk menjadi pusat pengembangan kompetensi kreatif yang berkelanjutan.

Dari aspek kelayakan usaha, program ini menunjukkan prospek finansial dan keberlanjutan yang positif. Perhitungan finansial memperlihatkan bahwa Imaji Graphic Design Course diproyeksikan mampu menghasilkan laba bersih sekitar Rp7.000.000 per bulan dengan estimasi waktu balik modal dalam 3 tahun 7 bulan, sehingga layak dijalankan sebagai unit usaha pendidikan kreatif. Dampak program juga melampaui aspek ekonomi, karena turut berkontribusi pada peningkatan keterampilan masyarakat, perluasan peluang kerja, serta penguatan ekosistem ekonomi kreatif lokal. Dengan perencanaan strategis, tata kelola yang sistematis, serta penerapan strategi pemasaran digital yang adaptif, Imaji Graphic Design Course berpotensi berkembang sebagai

lembaga pelatihan modern yang kompetitif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dorien Kartikawangi, "Melampaui Batas Ruang. (2025). *Transformasi Komunikasi Kelompok dan Organisasi Dalam Era Digital*.
- Fajrina, Nabila, and R. D. P. (2025). Peran elemen visual sebagai strategi komunikasi pemasaran pada kemasan produk. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 8(2), 322-332.
- Firdaus, Mochammad Assyava'Aulia, and M. K. (2024). Strategi inovatif dalam pengembangan sumber daya manusia dalam meningkatkan daya saing perusahaan di era digital. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11), 1–8.
- Hilmi, M. (2025). *Buku Ajar pengantar desain komunikasi visual*, (p. 81).
- Saudah, S. (2025). Peningkatan Produktivitas UMKM ‘Kopi Thung’ melalui Sinergi Media Sosial dan Media KonvensionalPeningkatan Produktivitas UMKM ‘Kopi Thung’ melalui Sinergi Media Sosial dan Media Konvensional. *Journal of Indonesian Society Empowerment*, 3, 1–12.
- Siswanto, R. A. (2023). *Desain grafis sosial: Narasi, estetika, dan tanggung jawab*. PT Kanisius.
- Usman, I. (2025). Komunikasi visual dalam branding: Peran desain grafis dalam membangun identitas merek. *Jurnal Pendidikan, Hukum, Komunikasi (J-DIKUMSI)*, 1(1), 14–25.
- Waskito, Mohamad Arif, and E. S. P. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Usaha Meningkatkan Kemampuan Kreatif Pekerja Desain Di Ikm Alas Kaki Melalui Kegiatan Perancangan Ragam Hias Upper Sepatu. *Jurnal Desain Indonesia*, 1(1).
- Yusa, I. Made Marthana, et al. (2023). *Buku Ajar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.