

Visual Communication: Optimasi Menumbuhkan Animo Zoomer Belajar Desain Grafis dengan Realisasi Pembuatan Stempel

**Al Zuhri^{1*}, Deddy Satria M², Amelia Rahmah³, Zulfitriani⁴, Fani Andila⁵,
Ema⁶, Hijrah Putri Ananda⁷, Aziz Muparrizki Kaloko⁸, Arifil Amin⁹,
Fauzul Husni¹⁰, Mursyidin¹¹**

^{1,3,4,5,6,7,8,9,10}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Teuku Umar

^{2,11}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Malikussaleh

*Email: alzuhri@utu.ac.id

Email: dsatria@unimal.ac.id

Email: amelia rahma473@gmail.com

Email: zulfitriani733@gmail.com

Email: faniandila.id@gmail.com

Email: lisaema775@gmail.com

Email: hijrahananda308@gmail.com

Email: azizmuparrizki@gmail.com

Email: rifilgaming0752@gmail.com

Email: fauzuulhusni86@gmail.com

Email: mursyidinza@unimal.ac.id

Submitted: 24-11-2023

Revised: 17-05-2024

Accepted: 22-06-2024

Abstract

Graphic design is a means of communicating through visuals in two-dimensional or three-dimensional form which involves aesthetic principles. To create design work, we can use Photoshop, which is one of the software often used by graphic designers. Using this software is very positive because it can facilitate designers to produce graphic design masterpieces from their own thoughts. Photoshop can not only be used to create stamps, but also posters, banners, logos and other types of graphic design. The service here is carried out using education and training methods with instruments to measure success, namely pre-test and post-test. Meanwhile, the steps taken follow Terry's POAC sequence by adopting ATM as the technique. The expected goal is to be able to know and equip the understanding and skills of Zoomers at SMA Muhammadiyah 6 Meulaboh in mastering Photoshop software to produce graphic design products. The findings and evaluation results obtained by the team during the implementation showed that Zoomers at the school had an interest in graphic design by showing enthusiasm in listening to the material presented and practicing it. However, it was also found that some Zoomers were less active during discussions and some experienced confusion because there had never been any socialization and graphic design training carried out before. Therefore, the team recommends that Instens provide education and training to them so that their knowledge and skills grow.

Keywords: Education and Training; Graphic Design; Stamp Making; Adobe Photoshop

Abstrak

Desain grafis merupakan sarana untuk berkomunikasi melalui visual dalam wujud dua dimensi ataupun tiga dimensi yang melibatkan prinsip-prinsip estetika. Untuk membuat karya desain bisa menggunakan Photoshop yang merupakan salah satu *software* yang sering digunakan desainer grafis. Penggunaan *software* ini sangat positif karena dapat memfasilitasi desainer menghasilkan mahakarya desain grafis buah dari pemikirannya sendiri. Photoshop tidak hanya bisa digunakan untuk pembuatan stempel, tetapi juga poster, spanduk, logo, dan jenis desain grafis lainnya. Pengabdian di sini dilakukan mengusung metode pendidikan dan pelatihan dengan instrumen ukur keberhasilannya adalah *pre-test* dan *post-test*. Sementara tahapan yang ditempuh mengikuti rentetan POAC Terry dengan mengadopsi ATM sebagai

tekniknya. Adapun tujuan yang diharapkan adalah dapat mengetahui dan membekali pemahaman serta keahlian *Zoomer* di SMA Muhammadiyah 6 Meulaboh dalam penguasaan *software* Photoshop guna menghasilkan produk desain grafis. Temuan dan hasil evaluasi yang tim peroleh selama pelaksanaan menunjukkan bahwa *Zoomer* di sekolah tersebut memiliki ketertarikan terhadap desain grafis dengan menunjukkan antusiasme dalam mendengarkan materi yang dipaparkan dan dipraktikkan. Namun juga didapati sebagian *Zoomer* kurang aktif saat diskusi dan beberapa mengalami kebingungan karena belum pernah adanya sosialisasi dan pelatihan desain grafis yang dilakukan sebelumnya. Oleh karenanya, tim merekomendasi agar instens memberikan pendidikan dan pelatihan kepada mereka agar pengetahuan dan keterampilannya tumbuh.

Kata Kunci: Pendidikan dan Pelatihan; Desain Grafis; Membuat Stempel; Adobe Photoshop

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dan pelatihan menjadi aspek yang berdampak baik untuk diselenggarakan dalam optimasi menciptakan *human resources* yang berkualitas. Pendidikan dan pelatihan yang dimaksud tentunya juga harus menyesuaikan dengan kebutuhan organisasi, perusahaan, atau lembaga tempat di mana masing-masing *human resources* ditempatkan. Pendidikan dan pelatihan terbukti dapat meningkatkan mutu dari hasil kerja yang diperoleh sebagaimana yang dilakukan Balai Pelatihan Teknis Pertanian Kalasey, sehingga program ini dipandang perlu diadakan secara kontinyu (Turere, 2013).

Soekijo dalam Bariqi (2018) menjelaskan, jika ingin meningkatkan kualitas yang menyangkut kemampuan kerja, berpikir, dan keterampilan maka pendidikan dan pelatihanlah jawabannya. Sekalipun pendidikan dan pelatihan memiliki perbedaan masing-masing, akan tetapi kedua

hal tersebut saling menunjang dalam melahirkan *human resources* yang kompeten. Menurut Pandodjo dan Husman, pendidikan lebih berfokus kepada meningkatkan pengetahuan umum seseorang termasuk di dalamnya teori untuk memutuskan persoalan-persoalan berkaitan dengan pencapaian tujuan. Sementara pelatihan, lebih berfokus pada upaya memperbaiki kemampuan kerja melalui pengetahuan praktis dan penerapannya dalam usaha pencapaian tujuan (Bariqi, 2018).

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pendidikan diinterpretasikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat (Rini & Tari, 2013).

Pendidikan menjadi bagian dari sistem kehidupan masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam masyarakat itu sendiri.

Pendidikan yang baik dapat menjadi investasi bernilai yang mampu membentuk cara pandang dan karakter diri yang nantinya juga akan berdampak pada hasil kerja yang ditampilkan. Pendidikan turut menjadi barometer dari berkualitas atau tidaknya manusia di suatu negara, di samping kesehatan dan faktor lainnya.

Sementara itu, pelatihan didefinisikan sebagai proses pendidikan jangka pendek bagi karyawan operasional untuk memperoleh keterampilan operasional sistematis (Bariqi, 2018). Dalam pemahaman lain, pelatihan diartikan sebagai program yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang atau sasaran didik (Kamil, 2003). Pelatihan lebih ditekankan pada praktik ketimbang teori dengan menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan dalam satu atau beberapa keterampilan (Santoso, 2010). Dalam organisasi kerja, pelatihan dapat mengembangkan dan meningkatkan kinerja para karyawan/pekerja/pegawai baik

dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Oleh karena itu, di samping aspek pendidikan, pelatihan juga sangat penting dibekali dalam memacu kompetensi menyambut era yang terus bertransformasi. Pelatihan dapat menjadi *shortcut policy* dalam peningkatan keahlian mencapai *human resources* yang unggul. Bahkan organisasi publik, perusahaan bonafid, lembaga pemerintahan, dan sebagainya telah memilih melakukan pelatihan untuk mewujudkan *human resources* yang bermutu yang pada akhirnya akan berdampak pada pencapaian hasil (Nugraha, 2020). Terlebih pada kondisi sekarang, di mana sistem dunia kerja berubah dinamis seiring berjalannya waktu.

Perubahan struktur dunia kerja akibat pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berlakunya era global, mendorong kebutuhan terhadap pendidikan dan pelatihan yang dapat menghasilkan *human resources* yang berkualitas. Harapannya dengan begitu para *Zoomer* atau yang di Indonesia lebih dikenal dengan Gen Z dapat menjawab tantangan zaman yang ada. Semakin tinggi kelas dari para *Zoomer* tersebut, semakin dekat pula mereka ke fase dewasa dengan berbagai ujian realitas kehidupan yang tidak dapat dianggap mudah. Terlebih jika ada hal yang ditanggung di luar diri sendiri.

Melihat fakta-fakta sosial yang ada, tim pengabdian di sini menimbang penting adanya pengabdian-pengabdian dalam wujud pendidikan dan pelatihan yang dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berpusat kepada peserta didik. Kegiatan ini turut pula menjadi alternatif dalam meninternalisasikan kephahaman dan kesadaran tinggi kepada para *Zoomer* terhadap realitas kehidupan sekitarnya. Ini dimaksud agar mereka lebih siap dan mantap memandang masa depan yang boleh jadi akan menggoyahkan pendirian dan kemandirian.

Pembekalan pengetahuan dan keterampilan dalam optimasi mengasah skill para *Zoomer* sangat perlu ditempuh sehingga mereka akan melanjutkan pendidikan atau tidak nantinya setelah SMA, setidaknya sudah memiliki skill yang dapat menjadi modal awal untuk berkarier secara mandiri di luar sana. Terlebih Rokhimah dalam Pratama, et al., (2023) menyebutkan bahwa pendidikan tingkat SMA belum memiliki peluang besar dalam dunia kerja. Oleh karena itu, sangat diperlukan pemberian pendidikan dan pelatihan bagi para *Zoomer* dalam membantu mereka menghadapi tantangan yang ada.

Tim memandang pelatihan desain grafis sangat cocok untuk menunjang karier para *Zoomer* ke

depannya dengan kebutuhan pasar yang tinggi terhadap itu. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Sachari & Sunarya (2000), bahwa seseorang yang menguasai ilmu desain grafis akan mudah bertahan di era revolusi saat ini. Terlebih di masa kampanye Pemilu sebagaimana yang berlaku baru-baru ini yang membutuhkan jasa desain di mana-mana bahkan dalam skala nasional mulai dari kota sampai desa. *Zoomer* tentunya dapat memanfaatkan momen ini untuk ikut kebagian berkah musiman dengan membuka jasa desain grafis.

Pada dasarnya, desain grafis berasal dari dua suku kata yaitu desain dan grafis. Kata desain sendiri bermakna merencanakan atau merancang. Desain adalah proses mengungkapkan pikiran dan perasaan yang menciptakan sesuatu dengan menggabungkan fakta, struktur, fungsi, dan estetika untuk memenuhi kebutuhan manusia, yaitu penampilan, warna, material, teknologi, biaya, dan penggunaan yang dinyatakan dalam bentuk. Sementara kata grafis atau *graphic* dalam bahasa Inggris berasal dari kata latin *graphē* yang diambil dari kata Yunani *graphos* yang berarti menulis, mencoret, atau menggambar di atas batu (Mahardhika, 2015). Dengan demikian, desain grafis dapat disimpulkan sebagai pekerjaan yang berkaitan dengan perancangan,

penulisan/penggambaran, dan penyaluran pesan melalui keterampilan grafis atau juga disebut sebagai komunikasi visual dengan menonjolkan unsur estetika.

Desain grafis juga disebut dengan seni rupa yang merupakan salah satu bagian kesenian atau karya seni yang digunakan dalam dua dimensi atau tiga dimensi yang tumbuh dari kebutuhan manusia untuk berkomunikasi melalui bahasa visual sejak abad ke-19 hingga saat ini. Jadi, desain grafis juga berakar dari seni rupa murni yang berkembang kemudian menjadi fungsi indentifikasi, informasi, promosi, presentasi, dan lain sebagainya. Seni rupa adalah ungkapan gagasan, ekspresi, ide, dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan, manipulasi media, dan pengaturan serta prinsip elemen desain meliputi titik, garis, warna, bidang, tekstur, kegelapan, dan cahaya. Seni rupa merupakan realisasi dari imajinasi yang tidak memiliki batasan (Sakinah, et al., 2020).

Saban hari kita sering melewati dan melihat hasil dari karya komunikasi visual ini, entah itu di jalan, toko, warkop, rumah makan, kampus, kantor, dan lainnya. Artinya, produk-produk komunikasi visual memiliki tingkat kebutuhan yang tinggi tidak hanya di masa Pemilu.

Dalam industri, desain grafis menurut Casofa & Isa (2022) memiliki peranan yang dibagi menjadi beberapa kategori yaitu:

- a. Dapat mendukung dalam percetakan baik untuk mendesain cover buku, majalah, poster, spanduk, sertifikat, sablon kaos, periklanan, pamflet, dan sejenisnya;
- b. Bisa untuk mendesain halaman web;
- c. Dapat dimanfaatkan dalam dunia film;
- d. Dapat dimanfaatkan untuk membuat logo berkaitan dengan *branding*;
- e. Dapat dijadikan desain produk yang berfungsi memenuhi nilai-nilai fungsional untuk menarik para konsumen.

Dengan berbagai bidang tersebut dapat dilihat bahwa desain grafis memiliki peranan, kebutuhan, dan cakupan yang amat luas. Oleh sebab itu, pemilihan pengabdian dengan tema desain grafis sangat tepat tentunya dibekali kepada para *Zoomer* di SMA Muhammadiyah 6 Meulaboh, Aceh Barat. Tujuannya untuk mengetahui dan menempa pemahaman serta keterampilan siswa di SMA Muhammadiyah 6 Meulaboh dalam penguasaan *software* Adobe Photoshop yang

digunakan sebagai alat untuk membuat sebuah desain grafis.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2023 dengan subjek yang disasar adalah peserta didik dari sekolah SMA Muhammadiyah 6 Meulaboh, Aceh Barat yang dikategorikan sebagai generasi Z atau *Zoomer*. Jumlah peserta terlibat sebanyak 9 orang, terdiri dari 4 laki-laki dan 5 perempuan. Format kegiatan dilakukan secara luring di dalam ruang kelas.

Metode yang diusung pada pengabdian ini adalah pendidikan dan pelatihan. Adapun tahapan pelaksanaannya mengikuti konsep manajemen POAC (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling*) yang dipelopori oleh George R. Terry. Di mana tim memulai dengan *planning* disaat pertama kali kegiatan dilangsungkan yang meliputi pengamatan dan penentuan lokasi pengabdian, pengurusan perizinan baik di sekolah yang menjadi mitra maupun di kampus tim pengabdian sendiri, mempersiapkan kuesioner dan bahan yang akan dibincangkan menyesuaikan dengan kebutuhan mitra, mendata dan melengkapi alat yang diperlukan, serta memutuskan metode yang digunakan.

Tahapan berikutnya tim melakukan *organizing* dengan

membagi anggota beserta tugas dan tanggung jawabnya masing-masing. Hal ini dimaksud agar kegiatan pengabdian lebih mudah dilakukan, target yang dikehendaki lebih akurat mengenai sasaran, dan optimalisasi *human resources* lebih terarah untuk digerakkan. Para peserta juga dikelompokkan menjadi tiga kelompok dengan masing-masing kelompok didampingi oleh satu orang dari anggota tim pengabdian.

Selanjutnya, tim masuk ke tahapan *actuating* yang meliputi pembagian kuesioner *pre-test* untuk menilai tingkat pemahaman dan kemahiran awal peserta, penyampaian materi melalui bantuan PPT yang dibarengi dengan praktik langsung kepada *Zoomer* didampingi tim yang telah dibentuk dan dibagi tugas tadi. Setelah pemaparan materi dan praktik usai dilakukan, peserta digerakkan untuk melakukan praktik mandiri dan setiap kelompok harus mampu menghasilkan satu produk desain stempel sesuai dengan ide dan kreativitasnya masing-masing.

Pada tahapan akhir, tim melakukan upaya *controlling* yang meliputi evaluasi dan monitoring dengan membuka sesi diskusi dan pembagian *post-test* sebagai indikator menilai keberhasilan pelatihan yang dilakukan, selanjutnya ditarik kesimpulan, serta mendesiminasikan hasil

pengabdian melalui penulisan artikel untuk dipublikasikan pada jurnal.

Sementara teknik pelaksanaan yang diimplementasikan di sini merunut pola ATM yaitu Amati, Tiru, dan Modif. Para *Zoomer* pada pengabdian ini awalnya digerakkan untuk mengamati dengan saksama apa yang didemonstrasikan oleh pemateri sebagai bekal dasar pemahan desain grafis. selanjutnya, para *Zoomer* diarahkan untuk meniru atau mereka ulang apa yang telah didemonstrasikan, ini juga sebagai teknik mengukur dan meninjau daya tangkap *Zoomer* terhadap materi yang dibagi. Sekira dilihat ada bagian yang masih belum dipahami secara baik maka pemateri akan mengulang kembali penjelasannya. Tahap berikutnya setelah *Zoomer* dianggap telah memahami dan dapat mereka ulang apa yang disampaikan oleh pemateri maka *Zoomer* didorong untuk mampu melahirkan ide kreatif sendiri mengikuti tips dan trik yang telah dijelaskan, minimal melakukan modifikasi terhadap hasil praktik yang dicontohkan pemateri. Namun target akhir yang diharapkan adalah bagaimana *Zoomer* nantinya setelah tahap modifikasi berhasil dilakukan ia mampu melahirkan ide desainnya sendiri yang merupakan buah dari pikiran kreatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengawali kegiatan pengabdian, kepala sekolah SMA Muhammadiyah 6 Meulaboh membuka dengan memberikan sambutan kepada tim dan sedikit arahan kepada para peserta didik agar serius mengikuti pelatihan sehingga kegiatan bisa berdampak positif. Pelatihan dilakukan dengan pemaparan materi tentang desain stempel yang diawali dengan pemahaman dasar tentang apa yang dimaksud dengan desain grafis, manfaat desain grafis, *software* yang dapat digunakan dalam desain grafis, apa yang dimaksud dengan stempel, fungsi stempel, dan bagaimana proses mendesain stempel.

Pelatihan mendesain stempel di sini dilakukan menggunakan *software* Adobe Photoshop. Ini merupakan salah satu *software* yang sering digunakan untuk membuat sebuah produk desain. Penggunaan *software* ini sangat baik karena karya desain grafis yang dihasilkan sangat memungkinkan untuk mendorong lahirnya ide dan kreativitas dari pemikiran seorang desainer grafis itu sendiri. Selain itu, tentu saja *software* ini dapat menghindari penggunaannya dari pelanggaran *copyright*. Tidak seperti beberapa aplikasi lain yang secara otomatis menyediakan template desain, Photoshop lebih mendorong desainer untuk berkarya secara

mandiri dan kreatif dengan menyediakan ruang untuk mendesain sesuai keinginan dan kemampuan dari masing-masing desainer.

Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini menunjukkan bahwa peserta didik di SMA Muhammadiyah 6 Meulaboh memiliki ketertarikan tinggi terhadap pelatihan desain grafis yang di sini direalisasikan dalam wujud desain stempel. Para siswa menunjukkan antusiasme dalam mendengarkan materi yang dipaparkan, juga saat praktik mandiri dilakukan para peserta didik aktif bertanya terkait tahapan-tahapan dalam mendesain stempel yang mereka belum pahami. Namun begitu, masih ada juga dari peserta yang kurang berpartisipasi dalam diskusi. Juga didapati masih

ada peserta didik yang bingung karena belum pernah ada sosialisasi dan pelatihan desain grafis yang dilakukan di sekolah tersebut sebelumnya. Artinya, desain grafis masih menjadi hal baru dan asing bagi beberapa peserta didik di sana.

Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan pengabdian dilakukan selama 190 menit yang terdiri dari 20 menit pembukaan dari pihak sekolah dan tim pengabdian, 10 menit pembagian *pre-test*, 30 menit pemaparan materi, 10 menit diskusi, 100 menit praktik langsung, 10 menit membahas secara bersama hasil desain dari masing-masing kelompok, dan 10 menit pembagian *post-test*. Adapun dokumentasi saat pengabdian dilakukan di SMA Muhammadiyah 6 Meulaboh dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Hasil pengabdian memperlihatkan bahwa peserta secara umum mengalami peningkatan pengetahuan dan kesadaran tentang nilai dari memiliki kemampuan dalam desain grafis, dibuktikan dengan hasil survei *pre-test* dan *post-test* yang dibagikan. Survei menunjukkan bahwa sebelum dilakukan pemaparan materi, para peserta didik belum memahami sama sekali

terkait desain grafis dilihat dari ketidakmampuan mereka dalam menjawab soal *pre-test*. Namun setelah pelatihan desain grafis dilakukan terjadi peningkatan, walaupun belum dapat dikatakan maksimal karena butuh waktu untuk membuat para peserta didik di SMA Muhammadiyah 6 Meulaboh kompeten dalam bidang ini.



Gambar 2. Praktik Mendesain Stempel

Setelah pelatihan mendesain stempel, para *Zoomer* mendapatkan ilmu pengetahuan tentang manfaat desain grafis dan bagaimana cara mendesain sebuah stempel. Para peserta pada akhirnya dapat membuat sebuah desain stempel hasil dari ide dan kreativitas mereka dan dapat terus berinovasi untuk membuat jenis desain lainnya tidak hanya sebatas stempel saja. Desain stempel di sini menjadi awal

pembuka untuk pemahaman dasar bagi jenis desain-desain grafis lainnya. Di akhir pelatihan sebagai apresiasi dan motivasi dalam memacu semangat kreativitas *Zoomer*, tim pengabdian melakukan seleksi terhadap karya terbaik yang telah dihasilkan dari tiga kelompok yang dibentuk untuk diberikan bingkisan. Terakhir kegiatan ditutup dengan foto bersama.



Gambar 3. Pembagian Bingkisan sebagai Apresiasi



Gambar 4. Foto Bersama

4. PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan desain grafis membuat stempel di SMA Muhammadiyah 6 Meulaboh dalam praktiknya berjalan dengan baik sesuai dengan proses dan metode yang telah diterapkan sehingga peserta didik sangat antusias saat melakukan kegiatan pelatihan ini. Pelatihan desain grafis membuat stempel ini sangat berdampak baik untuk para peserta didik sehingga

meningkatnya pengetahuan tentang membuat sebuah desain stempel. Pelatihan ini menggunakan aplikasi Adobe Photosop dengan tujuan agar para siswa/i lebih mudah membuat desain yang mereka inginkan dengan menggunakan *tools* yang ada pada *software* tersebut. Selain itu, para siswa/i dapat mengekspresikan ide dan kreativitasnya dalam bentuk desain stempel.

Saran

Perlunya pelatihan berkelanjutan mengenai desain grafis tidak hanya terbatas pada stempel melainkan juga pada bentuk desain lainnya agar Zoomer memiliki skill dan menjadi ajang penambah kreativitas dalam membuat desain yang tentu saja akan sangat bermanfaat untuk kedepannya. Peserta sebaiknya bisa lebih banyak lagi, sehingga lebih banyak peserta didik yang berdampak dan mampu membuat sebuah karya desain grafis.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bariqi, M. D. 2018. Pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia. *Jurnal studi manajemen dan bisnis*, 5(2), 64-69.
- Casofa, F., & Isa, A. 2022. Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis. Bumi Aksara.
- Kamil, M. 2003. Model-model pelatihan. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Mahardhika, B. 2015. *Desain Grafis Periklanan untuk Promosi Wisata Pendakian Gunung Wilis Kabupaten Nganjuk* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Nugraha, F. 2020. Pendidikan dan Pelatihan: Konsep dan Implementasi dalam Pengembangan Sumberdaya Manusia. Litbangdiklat Press.
- Pratama, A., Zuhri, A., Marsella, A. D. R., Aripin, N., Oktavinanda, G., & Sitompul, S. J. 2023. Introduksi Program Studi dan Prospek Karier Lulusan Ilmu Administrasi Negara pada Siswa SMAN 1 Sinabang. *Bakti Banua: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 15-20.
- Rini, Y. S., & Tari, J. P. S. 2013. Pendidikan: hakekat, tujuan, dan proses. *Jogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Jogyakarta*.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. 2000. Tinjauan Desain. *Penerbit Institut Teknologi Bandung. Tanpa tahun*
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. 2020. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480.
- Santoso, B. 2010. *Skema dan mekanisme pelatihan: panduan penyelenggaraan pelatihan*. Yayasan Terumbu Karang Indonesia.
- Turere, V. N. 2013. Pengaruh pendidikan dan pelatihan terhadap peningkatan kinerja karyawan pada Balai Pelatihan Teknis Pertanian Kalasey. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3), 10-19.