



Pengembangan Ekonomi Kreatif Pada Angkatan Muda Muhammadiyah Melalui Jasa Desain Grafis

Dina Novita^{1*}, Moh Ali¹, Halimatus Sa'diyah¹, Irwansyah¹

¹Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo No. 59, Kota Surabaya, Indonesia, 60113

*Email koresponden: dinanovita@fe.um-surabaya.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 12 Jul 2024

Accepted: 20 Oct 2024

Published: 31 Dec 2024

Kata kunci:

Angkatan Muda Muhammadiyah;
Desain Grafis;
Ekonomi Kreatif;
Pelatihan;
Pengembangan Bisnis.

Keywords:

Angkatan Muda Muhammadiyah
Business Development;
Creative Economy;
Graphic Design;
Training.

ABSTRAK

Background: Ekonomi kreatif berkembang pesat dan menjadi sektor yang signifikan dalam perekonomian nasional. Salah satu subsektor penting adalah desain grafis, yang memainkan peran vital dalam komunikasi visual dan pengembangan bisnis kreatif. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi bisnis dan keterampilan desain grafis anggota Angkatan Muda Muhammadiyah (Digrapich). **Metode:** Metode yang digunakan mencakup pelatihan penggunaan perangkat lunak desain grafis, pengembangan bisnis, dan pendampingan dalam strategi kerjasama dan promosi. Mitra dalam program ini adalah Angkatan Muda Muhammadiyah, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang. **Hasil:** Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis peserta, pemahaman manajemen bisnis, serta pembukaan peluang kerja baru dan peningkatan pendapatan. Peserta juga berhasil membangun jaringan profesional yang lebih luas. **Kesimpulan:** Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa program PKM ini efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kapasitas bisnis peserta, serta memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ekonomi kreatif.

ABSTRACT

Background: The creative economy has been growing rapidly and has become a significant sector in the national economy. One of the key subsectors is graphic design, which plays a vital role in visual communication and the development of creative businesses. The aim of this program is to enhance the business competence and graphic design skills of Angkatan Muda Muhammadiyah (Digrapich) members. **Methods:** The methods employed include training on graphic design software, business development, and mentoring in collaboration strategies and promotion. The program's partners are Angkatan Muda Muhammadiyah, with 10 participants. **Results:** The results indicate a significant improvement in participants' graphic design skills, business management understanding, as well as the creation of new job opportunities and increased income. Participants also successfully built a broader professional network. **Conclusions:** The conclusion of this program is that the PKM initiative effectively enhances participants' skills and business capacity, contributing positively to the development of the creative economy.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor yang berkembang sangat pesat. Dalam empat tahun terakhir, pertumbuhan ekonomi kreatif telah mencapai 9,5 persen, melampaui pertumbuhan ekonomi nasional yang hanya rata-rata 5 persen (Rosyadi et al., 2021). Desain grafis, sebagai salah satu subsektor ekonomi kreatif, memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan kepada audiens melalui manipulasi grafis (Murdiaty, 2020). Desain grafis diperlukan di berbagai bidang, termasuk periklanan, pengemasan, televisi, percetakan, properti, internet, dan banyak lagi (Maharani & Andri Yusda, 2022). Dengan potensi yang signifikan ini, diharapkan desain grafis mampu menjadi kekuatan baru dalam ekonomi nasional yang berkelanjutan, menekankan pada kreativitas manusia dalam menambah nilai barang (Kemenparekraf RI, 2021).

Angkatan Muda Muhammadiyah adalah organisasi kepemudaan yang terafiliasi (Organisasi Otonom) dengan Muhammadiyah. Salah satu mitra utamanya adalah Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) Kota Surabaya, yang anggotanya memiliki minat dan usaha di bidang desain grafis.

DIGRAPICH, yang dimiliki oleh Dicky Firmansyah, ketua IMM Komisariat Shin'nichi, adalah bisnis pemasaran digital dan desain grafis. "DI" berarti digital dan "GRAPICH" mengacu pada grafis, mewakili komunikasi visual yang dirancang menggunakan titik-titik dan garis untuk menyampaikan informasi secara efektif. DIGRAPICH menyediakan layanan desain grafis dan manajemen media sosial, yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini untuk memperkenalkan bisnis, lembaga pemerintah, lembaga swasta, dan penyelenggara acara kepada masyarakat luas.

Usaha ini didirikan untuk mengikuti perkembangan teknologi. Dengan semakin maju dan berkembangnya teknologi, ketergantungan manusia pada teknologi untuk menyelesaikan pekerjaan menjadi semakin meningkat.

Dalam konteks ini, masalah utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu minimnya peralatan dan kurangnya pengetahuan serta keterampilan dalam desain grafis. Selain itu, keterbatasan keterampilan manajemen bisnis juga menghambat efektivitas dan keberlanjutan bisnis desain grafis mereka. Perguruan tinggi berperan krusial dalam menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing tinggi, terutama dalam mendukung pembangunan ekonomi negara (Hasdar et al., 2019). Untuk mengatasi masalah ini, tim mengusulkan program pendampingan dan pelatihan bisnis yang komprehensif. Melalui program ini, diharapkan anggota Angkatan Muda Muhammadiyah dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam bisnis jasa desain grafis, sehingga mampu mengembangkan bisnis mereka di pasar ekonomi kreatif.

Studi teoritis menunjukkan bahwa industri kreatif berkontribusi besar dalam menciptakan peluang kerja baru, terutama di bidang desain, seni, dan hiburan (Dronyuk et al., 2019). Perusahaan desain grafis memimpin perubahan dengan menciptakan komunikasi visual yang menarik dan estetis, yang memperkaya pengalaman pengguna dan membangun merek (Suryadharma et al., 2023). Desain grafis, atau rancang grafis, merupakan metode komunikasi yang memanfaatkan elemen-elemen visual seperti tipografi, fotografi, dan ilustrasi untuk menghasilkan persepsi terhadap pesan yang ingin disampaikan. Bidang ini mencakup komunikasi visual dan desain komunikasi (Darma Dirawan & Muchtar, 2022). Seni desain grafis melibatkan

keterampilan berpikir kognitif serta keahlian visual, seperti tipografi, pengelolaan gambar, dan tata letak halaman (Gunawan et al., 2021).

Desain grafis memiliki dua teknik utama yaitu digital dan non-digital. Terdapat dua jenis grafis komputer, yaitu vektor dan raster atau bitmap. Karya vektor mempertahankan kualitas saat diperbesar, sedangkan karya bitmap cenderung kehilangan kualitasnya (Purnomo et al., 2023). Keahlian dalam desain grafis diperlukan di berbagai sektor industri, termasuk percetakan, periklanan, multimedia, dan fashion (Haryani, 2024). Desain grafis memainkan peran penting dalam mempromosikan produk bisnis melalui media visual, seperti konten yang diposting di media sosial, karena pendekatan ini dapat meningkatkan eksistensi merek dan membuatnya lebih dikenal oleh masyarakat (Christian Jonathan & Valentina, 2023). Namun, berdasarkan wawancara dengan mitra, ditemukan bahwa mereka menghadapi tantangan berupa keterbatasan sumber daya dan pengetahuan, yang menghambat mereka dalam memanfaatkan peluang yang ada (Baqir, 2024).

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan anggota Angkatan Muda Muhammadiyah dalam bisnis jasa desain grafis (Digrapich) agar lebih kompeten, sehingga dapat mengembangkan bisnis mereka dalam pasar ekonomi kreatif. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi peningkatan keterampilan desain grafis, pemahaman yang lebih baik tentang manajemen bisnis, serta peningkatan kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan bisnis. Selain itu, diharapkan juga adanya pembukaan peluang kerja baru, peningkatan pendapatan, dan perluasan jaringan profesional peserta.

Diharapkan melalui program ini, peserta akan mampu menggunakan perangkat lunak desain grafis dengan lebih mahir, memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang strategi bisnis, dan mampu meningkatkan kualitas serta efisiensi karya desain mereka. Dengan dukungan peralatan dan pendampingan berkelanjutan, diharapkan peserta dapat mengembangkan bisnis mereka secara efektif dan berkelanjutan, serta berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

Berikut adalah cara yang digunakan untuk menjalankan pengabdian masyarakat guna menangani masalah dari mitra:

1. Pemberian pelatihan tentang penggunaan perangkat lunak dan aplikasi desain grafis.
2. Memberikan materi tentang pengembangan bisnis.
3. Memberikan pendampingan dalam merumuskan strategi kerjasama dan promosi yang efektif.
4. Pemberian alat desain berupa graphic tablet, scanner, dan printer
5. Melakukan pendampingan progres berkelanjutan dilakukan terhadap bisnis mitra, termasuk dalam proses monitoring dan evaluasi akhir.

Adapun metode pelaksanaan dalam kegiatan ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Identifikasi Permasalahan, tahap ini tim melakukan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh Angkatan Muda Muhammadiyah dalam pengembangan kewirausahaan di bidang desain grafis.

- b. Penyusunan Rencana, tahap ini tim menyusun rencana kegiatan yang terinci, termasuk penjadwalan, alokasi sumber daya, dan strategi pelaksanaan.
- c. Pelatihan dan Pendampingan, tahap ini tim melakukan pelatihan kepada anggota Angkatan Muda Muhammadiyah dalam bidang desain grafis serta memberikan pendampingan selama proses pengembangan kewirausahaan.
- d. Implementasi Program, tahap ini tim melaksanakan program pengembangan ekonomi kreatif dengan membantu mitra untuk membangun networking, mengikuti konferensi, dan pameran untuk berinteraksi dengan calon klien dan memperluas kesempatan bisnis. Selanjutnya mitra diberi akses kemitraan dengan Amal Usaha Muhammadiyah (AUM) atau perusahaan terkait untuk mendapatkan referensi dan proyek.
- e. Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan, tim akan melakukan evaluasi berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya untuk mengukur keberhasilan solusi yang diimplementasikan. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, tim juga akan membantu mitra untuk mengembangkan rencana berkelanjutan untuk menjaga dan memperbaiki solusi yang telah diterapkan.
- f. Penyusunan dan penyerahan laporan kegiatan, Di tahap ini, semua aktivitas dan dokumentasi dikelompokkan dan diatur menjadi satu laporan kegiatan.

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pengembangan Ekonomi Kreatif pada Angkatan Muda Muhammadiyah melalui Jasa Desain Grafis berlangsung selama enam bulan, dari 20 Februari hingga 16 Agustus 2024. Namun, dalam kegiatan pelatihan dan pemberian materi hanya berlangsung selama dua bulan yaitu bulan februari dan maret, sisanya adalah proses pendampingan dan monitoring evaluasi terhadap program PKM. Kegiatan dimulai dengan Identifikasi Permasalahan melalui wawancara mitra. Proses pelatihan dan pemberian materi dilaksanakan di Jl. Sutorejo No 59, Kota Surabaya. Pendampingan dan monitoring evaluasi dilakukan di Kabupaten Lamongan sebagai tempat mitra. Kegiatan pendampingan berlangsung secara bertahap dan terdistribusi di dua lokasi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian ini dapat dilihat dari pencapaian tujuan, manfaat, dan sasaran yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Hasil yang Berkaitan dengan Pencapaian Tujuan

Tujuan utama dari program PKM ini adalah meningkatkan kemampuan anggota Angkatan Muda Muhammadiyah dalam bisnis jasa desain grafis (Digrapich) agar lebih kompeten dalam mengembangkan bisnis mereka dalam pasar ekonomi kreatif. Beberapa hasil yang telah dicapai dalam pencapaian tujuan ini antara lain:

1. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis

Setelah mengikuti pelatihan, para peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Illustrator dan CorelDRAW. Hal ini terlihat dari kualitas karya desain yang dihasilkan sebelum dan sesudah pelatihan.



Gambar 1. Pemberian materi

2. Peningkatan Pemahaman Manajemen Bisnis
Pelatihan tentang pengembangan bisnis dan strategi promosi yang efektif memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta tentang bagaimana mengelola bisnis desain grafis secara profesional.
3. Peningkatan Kepercayaan Diri
Melalui pendampingan intensif, para peserta merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan di dunia bisnis desain grafis. Mereka kini memiliki strategi yang lebih baik dalam menghadapi klien dan mengembangkan portofolio mereka.

Hasil yang Berkaitan dengan Pencapaian Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari program ini mencakup peningkatan ekonomi kreatif dan pembukaan peluang kerja baru di bidang desain grafis. Beberapa hasil yang berkaitan dengan pencapaian manfaat ini adalah:

1. Pembukaan Peluang Kerja Baru
Setelah mendapatkan pelatihan dan pendampingan, beberapa peserta berhasil mendapatkan proyek desain grafis dari klien baru, baik dari dalam maupun luar daerah. Ini menunjukkan adanya peningkatan permintaan terhadap jasa desain grafis yang ditawarkan oleh peserta.
2. Peningkatan Pendapatan
Beberapa peserta melaporkan peningkatan pendapatan setelah menerapkan strategi bisnis yang diajarkan selama pelatihan. Mereka mampu menawarkan layanan dengan harga yang lebih kompetitif dan menarik lebih banyak klien.
3. Kolaborasi dan *Networking*
Program ini juga membuka peluang bagi para peserta untuk berkolaborasi dengan Amal Usaha Muhammadiyah (AUM) dan perusahaan terkait. Hal ini membantu mereka mendapatkan referensi dan proyek baru, serta memperluas jaringan bisnis mereka.

Hasil yang Berkaitan dengan Pencapaian Sasaran

Sasaran program ini adalah untuk memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi oleh mitra, seperti minimnya peralatan, kurangnya pengetahuan, serta keterampilan manajemen bisnis yang terbatas. Beberapa hasil yang berkaitan dengan pencapaian sasaran ini adalah:

1. Penyediaan Alat Desain

Tim telah memberikan bantuan berupa graphic tablet, scanner, dan printer kepada mitra. Alat-alat ini membantu meningkatkan efisiensi dan kualitas karya desain yang dihasilkan.



Gambar 2. Pemberian alat Desain dan Pendampingan

2. Pendampingan Berkelanjutan

Tim terus melakukan pendampingan dan monitoring evaluasi terhadap perkembangan bisnis mitra. Hal ini mencakup bimbingan dalam strategi pemasaran, pengelolaan proyek, dan manajemen waktu yang efektif.

3. Evaluasi dan Perbaikan

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, mitra menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek bisnis, termasuk kualitas desain, efisiensi waktu, dan manajemen proyek. Tim juga memberikan masukan untuk perbaikan berkelanjutan agar mitra dapat terus berkembang.

Berikut adalah tabel data kuantitatif perubahan kondisi mitra setelah kegiatan pendampingan:

Tabel 1. Indikator Hasil Kegiatan

Aspek	Indikator Capaian	Tujuan Kuantitatif
Peningkatan Keterampilan Desain Grafis	Penguasaan perangkat lunak desain grafis	Peningkatan 20% dalam jumlah proyek yang dihasilkan
Pengembangan Portofolio	Penambahan proyek berkualitas tinggi ke dalam portofolio	Peningkatan 25% dalam jumlah proyek dengan kepuasan klien tinggi
Pemasaran dan Promosi yang Efektif	Penerapan strategi pemasaran yang berhasil	Peningkatan 30% dalam interaksi proyek dengan target audiens
Pemahaman Bisnis dan Manajemen Keuangan	Peningkatan pemahaman tentang manajemen keuangan dan profitabilitas	Peningkatan 15% dalam keuntungan bersih atau rasio keuangan
Peningkatan Jumlah Klien	Bertambahnya klien baru dan nilai kontrak	Peningkatan jumlah kontrak proyek baru dari klien

Sumber: Data diolah Tim Pengabdian, 2024

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pengembangan Ekonomi Kreatif pada Angkatan Muda Muhammadiyah melalui Jasa Desain Grafis mengadopsi beberapa pendekatan teoritis yang terbukti efektif dalam mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Salah satu pendekatan utama yang diterapkan adalah Pendekatan Partisipatif. Dalam pendekatan ini, mitra dilibatkan secara aktif dalam setiap proses pelatihan dan pendampingan. Dengan keterlibatan aktif, para mitra merasa memiliki tanggung jawab atas perkembangan bisnis mereka sendiri. Mereka tidak hanya menjadi penerima manfaat pasif, tetapi juga kontributor aktif dalam menciptakan solusi yang relevan dengan kebutuhan bisnis mereka.

Selain itu, program ini juga menggunakan Metode Blended Learning, yang menggabungkan sesi tatap muka dengan pembelajaran online. Efektivitas dalam model Blended Learning dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti peningkatan hasil belajar, fleksibilitas waktu dan tempat, serta peningkatan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Mufidah & Surjanti, 2021). Metode ini memberikan fleksibilitas bagi peserta untuk mengikuti pelatihan sesuai dengan waktu dan kecepatan belajar mereka sendiri. Sesi tatap muka digunakan untuk memberikan penjelasan mendalam dan praktik langsung, sementara pembelajaran online memungkinkan peserta untuk mengakses materi pelatihan kapan saja dan di mana saja. Pendekatan ini memastikan bahwa peserta dapat mengoptimalkan proses belajar mereka tanpa terbatas oleh jadwal yang ketat.

Pendekatan Berbasis Masalah juga menjadi salah satu strategi yang diterapkan dalam program ini. Dengan menggunakan studi kasus dan contoh nyata dari dunia bisnis desain grafis, peserta dapat memahami konsep dan strategi yang diajarkan secara lebih kontekstual. Pendekatan ini membantu peserta untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang sering terjadi dalam bisnis desain grafis, serta mencari solusi yang praktis dan aplikatif. Melalui simulasi kasus nyata, peserta dapat mengembangkan kemampuan problem solving dan keterampilan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam dunia bisnis.

Untuk memastikan keberhasilan program, Evaluasi dan *Feedback* Berkelanjutan dilakukan secara rutin. Evaluasi dalam proses pembelajaran adalah kegiatan sistematis untuk mengukur, menganalisis, dan menilai efektivitas proses pendidikan serta pencapaian hasil belajar peserta didik (Idrus L, 2019). Tim pendamping melakukan evaluasi berkala terhadap perkembangan peserta dan memberikan umpan balik yang konstruktif. *Feedback* ini membantu peserta untuk memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta memberikan panduan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Evaluasi yang berkesinambungan memastikan bahwa setiap peserta mendapatkan perhatian dan dukungan yang mereka butuhkan untuk mencapai hasil yang optimal.

Terakhir, program ini juga fokus pada Pengembangan Jaringan profesional peserta. Dalam rangka memperluas peluang bisnis dan membangun koneksi yang relevan, program ini mengadakan pertemuan dengan Amal Usaha Muhammadiyah (AUM) dan mengikuti pameran. Melalui kegiatan ini, peserta dapat berinteraksi dengan para profesional, calon klien, dan mitra bisnis potensial. Pengembangan jaringan ini tidak hanya membantu peserta dalam mendapatkan proyek baru, tetapi juga memperkaya wawasan mereka tentang tren dan dinamika terbaru dalam industri desain grafis.



Gambar 3. Digrapich Mengikuti Pameran

Secara keseluruhan, pendekatan-pendekatan teoritis yang diterapkan dalam program PKM ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan, pemahaman bisnis, dan kepercayaan diri para peserta. Dengan adanya pendampingan yang berkelanjutan dan strategi yang komprehensif, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan ekonomi kreatif melalui bisnis jasa desain grafis.

KESIMPULAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pengembangan Ekonomi Kreatif pada Angkatan Muda Muhammadiyah melalui Jasa Desain Grafis berhasil dilaksanakan dengan mengadopsi berbagai pendekatan teoritis yang efektif. Beberapa langkah utama yang diambil termasuk pemberian pelatihan penggunaan perangkat lunak dan aplikasi desain grafis, pengembangan bisnis, pendampingan dalam merumuskan strategi kerjasama dan promosi, serta penyediaan alat desain seperti graphic tablet, scanner, dan printer. Program ini juga mencakup pendampingan berkelanjutan yang melibatkan monitoring dan evaluasi akhir untuk memastikan keberhasilan dan kelanjutan bisnis mitra. Metode pelaksanaan program ini dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari identifikasi permasalahan, penyusunan rencana, pelatihan dan pendampingan, hingga implementasi program dan evaluasi. Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan dan pemahaman bisnis peserta, membuka peluang kerja baru, serta memperluas jaringan profesional mereka. Dengan pendekatan partisipatif, metode blended learning, pendekatan berbasis masalah, serta evaluasi dan *Feedback* berkelanjutan, program ini memberikan dampak positif yang signifikan dalam mengembangkan ekonomi kreatif melalui bisnis jasa desain grafis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Program Hibah Penelitian dan Pengabdian yang diselenggarakan Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan (Diktilitbang) Pimpinan Pusat Muhammadiyah yang telah mendanai program kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Baqir, M. N. (2024, March 9). *Memahami Keuntungan dan Tantangan dalam Bisnis Desain Grafis: Analisis SWOT yang Menarik*. TambahPinter.Com.

- Christian Jonathan, A., & Valentina, A. (2023). Peran Desain Grafis Pada Peningkatan Brand Awareness Konten Media Sosial Instagram Brand K. *Jurnal Serina Sosial Humaniora*, 1(3), 108–116. <https://doi.org/10.24912/jssh.v1i3.28357>
- Darma Dirawan, G., & Muchtar, A. (2022). PKM Pelatihan Desain Grafis pada Siswa SMA Negeri 3 Gowa. In *PENGABDI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* (Vol. 3, Issue 2).
- Dronyuk, I., Moiseienko, I., & Gregusml, J. (2019). Analysis of creative industries activities in european union countries. *Procedia Computer Science*, 160, 479–484. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.061>
- Gunawan, S., Lamada, M., & Anita Octavia, S. (2021). *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Haryani, P. (2024). *Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Coreldraw Bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan*. 1–2.
- Hasdar, M., Fera, M., & Syaifulloh, M. (2019). Pemberdayaan Kelompok Bisnis Mahasiswa Berbasis IPTEK Melalui Program Agrofood Technopreneur. *Jurnal SOLMA*, 8(1), 73. <https://doi.org/10.29405/solma.v8i1.3206>
- Idrus L. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2).
- Kemenparekraf RI. (2021). *Statistik Ekonomi Kreatif 2021* (Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Ed.). www.kemenparekraf.go.id
- Maharani, D., & Andri Yusda, R. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Photoshop Bagi Remaja Desa Mekar Tanjung Kabupaten Asahan. In *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat* (Vol. 2, Issue 2). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM>
- Mufidah, N. L., & Surjanti, J. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 187. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i1.34186>
- Murdiaty, F. H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Sma Husni Thamrin. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 2614–7947.
- Purnomo, N., Nawafilah, Q. N., & Husen. (2023). Vector Based Graphic Design Training to Improve Business Interest. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(2).
- Rosyadi, S., Sabiq, A., Ahmad, A. A., & Yamin, M. (2021). The Cross-Sector Collaboration for Development Policy of Rural Creative Economy: The Case of Bengkoang Creative Hub. *Journal of Governance and Public Policy*, 8(1), 10–21. <https://doi.org/10.18196/jgpp.811339>
- Suryadharma, M., Ngurah, A., Asthiti, Q., Nugroho, A., Putro, S., Rukmana, A. Y., & Mesra, R. (2023). Strategi Kolaboratif dalam Mendorong Inovasi Bisnis di Industri Kreatif: Kajian Kualitatif pada Perusahaan Desain Grafis. *Sanskara Manajemen Dan Bisnis*, 01(03), 172–181. <https://doi.org/10.58812/smb.v1.i03>