

## Pelatihan Desain Poster Promosi Pariwisata Pada Smk Menggunakan Aplikasi Coreldraw



Lalu Zazuli Azhar Mardedy<sup>1\*</sup>, I Nyoman Miyarta Yasa<sup>2\*</sup>, Ihsan<sup>3\*</sup>, Mohamad Yudisa Putrajip<sup>4\*</sup>, Suriadi Ardiansyah<sup>5\*</sup>, Irfan Hidayat<sup>6\*</sup>

<sup>1\*</sup> Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

<sup>2\*</sup> Program Studi Desain komunikasi Visual, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

<sup>3\*</sup> Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika, Mataram, Indonesia

<sup>4\*</sup> Program Studi Desain komunikasi Visual, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

<sup>5\*</sup> Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

<sup>6\*</sup> Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

[pujutsega@gmail.com](mailto:pujutsega@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id](mailto:miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id)<sup>2\*</sup>, [ihsanisan949@gmail.com](mailto:ihsanisan949@gmail.com)<sup>3\*</sup>, [yudisaputrajip@gmail.com](mailto:yudisaputrajip@gmail.com)<sup>4\*</sup>, [suriadi@universitasbumigora.ac.id](mailto:suriadi@universitasbumigora.ac.id)<sup>5\*</sup>, [irfanhidayat@staff.unram.ac.id](mailto:irfanhidayat@staff.unram.ac.id)<sup>6\*</sup>

### ABSTRACT

Program pelatihan desain poster pariwisata di SMK Rahmatullah Al Maarif menggunakan aplikasi coreldraw merupakan bagian dari kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan kontribusi positif dalam pengembangan keahlian siswa/i di bidang desain komunikasi visual. Kegiatan ini merupakan hasil kerjasama yang sinergis antara pendidik dan pihak sekolah untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam bidang desain grafis, khususnya dalam pembuatan desain poster. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mendorong siswa/i agar lebih kreatif dan terampil dalam merancang poster yang efektif dan menarik. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah workshop dengan pendekatan pendampingan yang terstruktur. Tahapan dalam pendampingan mencakup pembukaan, pelaksanaan pendampingan, dan evaluasi. Program pelatihan ini menghasilkan pencapaian yang optimal dengan 18 peserta yang berhasil memperoleh peningkatan signifikan baik dari sisi pengetahuan maupun keterampilan praktis dalam desain poster.

### Article History

Received 2025-05-02

Revised 2025-05-02

Accepted 2025-05-24

### Keywords

Pelatihan,  
Desain,  
Poster,  
Pariwisata,  
Coreldraw,

Copyright © 2025, The Author(s)

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



### PENDAHULUAN

Pendidikan seharusnya menjadi salah satu fondasi utama sekaligus roda penggerak peradaban manusia menuju masa depan yang lebih baik. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, meningkatkan kualitas sumber daya manusia, serta menjawab tantangan yang dihadapi oleh masyarakat. Dengan kualitas pendidikan yang baik, masyarakat dapat lebih siap menghadapi perubahan zaman dan kemajuan teknologi yang pesat, serta menciptakan generasi yang lebih unggul dalam berbagai bidang. Sebagai mana yang ditemukan oleh Ainun et al. (2024) yang berjudul "Peran pendidikan sebagai pondasi utama dalam menyikapi dekadensi moral pada generasi z" (Ainun et al., 2024). begitupun penelitian Armin et al. (2024) yang berjudul "Pelaksanaan pendidikan karakter di lingkungan sekolah sebagai upaya membentuk pondasi moral generasi penerus bangsa" (Arifianto, 2022).

Tentu perjalanan pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan tantangan yang tengah dihadapi. Banyak masalah yang masih menghambat kemajuan dunia pendidikan kita, mulai dari ketimpangan akses hingga kualitas pengajaran yang belum merata. Menurut Handoyo dari isi prosiding yang berjudul "Faktor-faktor penyebab pendidikan tidak merata di Indonesia". Lanjutnya penyebab pendidikan tidak merata disebabkan karena kurangnya sarana pra serana dan kurangnya prestasi siswa

---

(Arifianto et al., 2022). Untuk itu, dibutuhkan kerja sama dari berbagai pihak, baik pemerintah, masyarakat, maupun sektor swasta, guna memperbaiki sistem pendidikan. Semua pihak perlu bergotong-royong untuk memastikan pendidikan dapat berjalan dengan efektif dan memberikan dampak positif bagi masa depan bangsa. Salah satunya dalam bidang seni dan teknologi sebagai kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta sebagai calon desainer.

Pengembangan kompetensi peserta didik dalam bidang seni dan desain merupakan tanggung jawab besar yang harus diemban oleh pihak akademisi. Hal ini mencakup penguatan aspek pengetahuan teoritis dan keterampilan praktis yang mendukung profesionalisme dalam dunia desain. Kompetensi dalam bidang desain bukan hanya sekadar kemampuan teknis, tetapi juga mencakup pemahaman konsep, kreativitas, serta kepekaan estetika. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk terus belajar dan beradaptasi agar mampu bersaing di era industri kreatif yang semakin kompetitif (Armini, 2024). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan kebutuhan industri, penting bagi lembaga pendidikan untuk merancang kurikulum yang mampu mengakomodasi perubahan tersebut. Upaya peningkatan kompetensi desain tidak hanya menjadi tanggung jawab guru pengampu atau institusi pendidikan, tetapi juga merupakan kerja kolektif yang melibatkan berbagai pihak, termasuk dunia industri, orang tua, dan stakeholder pendidikan lainnya. Sinergi antara berbagai pihak ini diperlukan agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang komprehensif dan kontekstual (Gunalan et al., 2022).

Beberapa penelitian telah menyoroti pentingnya pengelolaan pembelajaran desain secara efektif. Seperti yang dikemukakan oleh Latukau et al. (2022) dalam penelitiannya berjudul "Pengelolaan Kelas Desain Komunikasi Visual dalam Mengembangkan Keterampilan Peserta Didik di MA Al Hikmah 2 Brebes", dijelaskan bahwa pengelolaan kelas yang tepat dapat memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan peserta didik (Handoyo, 2019). Selain itu, Arifianto et al. (2022) melalui karya ilmiahnya "Pendidikan Desain Komunikasi Visual dalam Era Society 5.0" juga menekankan pentingnya pendidikan desain yang adaptif terhadap perkembangan zaman, terutama dalam menghadapi tantangan era digital dan revolusi industri 5.0. Temuan-temuan ini semakin menegaskan bahwa pendidikan desain harus terus berinovasi agar relevan dan berdampak bagi masa depan peserta didik (LATUKAU, n.d.).

Salah satu stakeholder yang berperan penting dalam pengembangan kompetensi desain adalah akademisi, termasuk dosen dan pengajar di perguruan tinggi. Akademisi memiliki tanggung jawab untuk menjembatani kesenjangan pendidikan yang ada, yang mungkin terjadi akibat kurangnya akses atau keterbatasan dalam kurikulum (Maisaroh & Untari, 2024). Pendidikan di bidang desain harus mampu menjawab tantangan perkembangan zaman, sehingga kemampuan peserta didik dapat terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja yang terus berubah. Oleh karena itu, peran dosen dalam menciptakan program-program pendidikan yang relevan dan up-to-date sangat penting untuk memastikan peserta didik mendapatkan bekal yang cukup (Ngatminiati et al., 2024).

Selain itu, pengabdian masyarakat menjadi salah satu program wajib yang diatur dalam regulasi undang-undang yang berhubungan dengan perguruan tinggi. Program pengabdian masyarakat ini menjadi bagian dari beban kinerja akademisi yang harus dijalankan, yang tidak hanya berfokus pada pendidikan di dalam kelas tetapi juga memberikan kontribusi langsung kepada masyarakat (Nurbadlina et al., 2021). Dalam konteks pendidikan desain, pengabdian masyarakat ini dapat diwujudkan dalam bentuk pelatihan atau workshop bagi siswa atau masyarakat umum yang membutuhkan peningkatan

---

kompetensi di bidang desain, termasuk desain grafis dan seni visual (Qatrunnada et al., 2024).

Salah satu contoh nyata dari pengabdian masyarakat dalam bidang desain adalah pelatihan desain poster bagi siswa-siswi SMK. Pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan praktis dalam mendesain poster yang menarik, tetapi juga memperkenalkan siswa pada berbagai teknik desain yang dapat diterapkan di dunia profesional (Subianto et al., 2018). Dengan adanya pelatihan semacam ini, peserta didik dapat lebih memahami bagaimana mengaplikasikan teori desain yang telah dipelajari ke dalam produk yang memiliki nilai jual dan daya tarik, yang tentunya sangat penting di pasar kerja. Seperti yang sudah dilakukan Wardani et al (2004) dalam Desain mebel dalam pendidikan seni dan desain (Wardani, 2004).

Pengembangan kompetensi desain bagi peserta didik tidak dapat dilakukan secara parsial, melainkan memerlukan sinergi yang kuat antara akademisi, sekolah, dan masyarakat luas. Ketiganya memiliki peran penting dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung pertumbuhan kreativitas dan keterampilan siswa. Akademisi bertanggung jawab menyediakan landasan teoritis dan metodologi pembelajaran yang relevan, sementara sekolah menyediakan fasilitas, pendampingan, serta lingkungan belajar yang kondusif. Di sisi lain, masyarakat dapat menjadi ruang nyata bagi peserta didik untuk menerapkan keterampilan desain mereka melalui proyek-proyek sosial maupun kegiatan berbasis komunitas (Zakir, 2012).

Kerja sama lintas sektor ini menjadi penting karena pendidikan, khususnya dalam bidang seni dan desain, tidak hanya mengandalkan proses belajar di dalam kelas. Peserta didik perlu dibekali dengan pengalaman langsung yang dapat mengasah kepekaan estetika, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan teknis mereka. Oleh karena itu, keterlibatan masyarakat dan dunia industri dalam memberikan ruang praktik, mentoring, hingga peluang magang sangat dibutuhkan. Lingkungan yang terbuka terhadap eksplorasi dan kolaborasi akan memperkaya proses belajar serta membentuk karakter siswa sebagai desainer yang adaptif dan inovatif (Zikrillah et al., 2022).

Salah satu bentuk nyata kontribusi akademisi dalam pengembangan kompetensi desain adalah melalui program pengabdian masyarakat. Melalui program ini, akademisi tidak hanya fokus pada pendidikan formal di kampus atau sekolah, tetapi juga aktif terjun langsung ke tengah masyarakat untuk memberikan pelatihan, workshop, dan pendampingan. Kegiatan semacam ini berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik, serta menjadi wadah yang efektif untuk meningkatkan kapasitas peserta didik. Pada akhirnya, langkah-langkah kolaboratif ini akan membantu menciptakan generasi desainer muda yang tidak hanya kompeten, tetapi juga siap bersaing dan berkontribusi dalam dunia profesional yang terus berkembang dinamis.

## **METODE**

Pelatihan desain poster pariwisata di SMK Rahmatullah Al Maarif menggunakan aplikasi CorelDRAW bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis kepada siswa dalam merancang poster yang menarik dan informatif, khususnya di bidang pariwisata. Aplikasi CorelDRAW dipilih karena kemampuannya dalam mengolah grafis vektor yang memungkinkan desain yang tajam dan profesional. Pelatihan ini diselenggarakan dengan pendekatan workshop yang memungkinkan siswa belajar langsung melalui praktik. Dengan

pendekatan ini, peserta dapat lebih memahami setiap langkah dalam proses desain poster, mulai dari konsep awal hingga produk akhir yang siap dipresentasikan.

Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan selama dua hari dengan jumlah peserta sebanyak 16 orang. Pada hari pertama, kegiatan dimulai dengan pembukaan dan penyampaian materi pelatihan workshop. Dalam sesi pembukaan, peserta akan diberi pemahaman tentang pentingnya desain poster, terutama dalam konteks pariwisata, serta pengenalan mengenai aplikasi yang digunakan, yaitu CorelDRAW. Setelah itu, materi pelatihan akan difokuskan pada teori dasar desain grafis dan prinsip-prinsip visual yang perlu dikuasai dalam pembuatan poster yang efektif dan menarik. Hari pertama ini dirancang untuk memberikan dasar pengetahuan yang kuat agar peserta dapat memahami langkah-langkah awal dalam proses desain.

Pada hari kedua, kegiatan berlanjut dengan tahap pendampingan di mana peserta akan langsung mempraktikkan pembuatan poster, dimulai dengan membuat sketsa secara manual dan kemudian melanjutkan ke pembuatan desain digital menggunakan CorelDRAW. Pendampingan ini dilakukan secara intensif, dengan instruktur yang memandu peserta secara individu untuk memastikan setiap langkah dilakukan dengan benar dan efektif. Adapun tahapan metode dalam pelatihan ini terdiri dari tiga bagian utama, yaitu pembukaan, pelaksanaan pendampingan, dan evaluasi.

1. Pada tahap pembukaan, peserta diberikan pemahaman dasar tentang pentingnya desain poster dalam industri pariwisata serta cara menggunakan aplikasi CorelDRAW. Pembukaan ini bertujuan untuk membangun wawasan peserta mengenai tujuan pelatihan dan memberikan pengenalan terhadap perangkat lunak yang akan digunakan.
2. Tahap pelaksanaan pendampingan, peserta langsung dilibatkan dalam proses pembuatan desain poster. Di sini, mereka diajarkan teknik dasar menggunakan CorelDRAW, seperti mengolah teks, gambar, dan warna yang sesuai dengan tema pariwisata. Dosen atau instruktur berperan aktif dalam memberikan arahan dan bantuan kepada siswa selama proses desain.
3. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai hasil karya peserta sekaligus memberikan umpan balik yang konstruktif. Pada evaluasi ini, poster yang telah diselesaikan akan diperiksa dari segi kesesuaian dengan tema pariwisata, kreativitas, serta kualitas desain secara keseluruhan.

Selain itu, peserta juga diberikan kesempatan untuk melakukan revisi dan perbaikan berdasarkan masukan yang diterima. Dengan adanya evaluasi ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam desain grafis dan siap mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh dalam berbagai proyek desain di dunia nyata, khususnya di industri pariwisata.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan pelatihan desain poster pariwisata di SMK Rahmatullah Al Maarif menggunakan aplikasi CorelDRAW. Pelatihan workshop ini melibatkan 16 peserta didik kelas dua yang di adakan selama 2 hari kegiatan. Kegiatan pendampingan workshop dimulai pada tahap kegiatan pembukaan, tahap kegiatan pelaksanaan pendampingan dan tahap ke-tiga pelaksanaan evaluasi.

### **Tahap pembukaan**

Kegiatan pembuka pelatihan desain poster bagi siswa SMK dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama meliputi kesiapan siswa dalam menerima materi pelatihan serta pengenalan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga akan dikenalkan dengan dasar-dasar desain, termasuk jenis-jenis poster, unsur-unsur desain grafis, serta prinsip estetika yang relevan dalam pembuatan poster. Pendekatan ini bertujuan agar siswa memiliki pemahaman awal yang kuat sebelum melanjutkan ke tahap praktik. Selama kegiatan berlangsung, siswa akan didampingi secara intensif guna memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Pendampingan ini mencakup pengenalan teknik-teknik desain baik secara manual maupun digital, sehingga siswa mampu menerapkannya dalam proyek pembuatan poster. Capaian akhir dari kegiatan ini adalah siswa dapat memahami dan menguasai proses desain poster secara menyeluruh, mulai dari tahap perencanaan hingga eksekusi, baik dengan metode tradisional maupun berbasis teknologi.

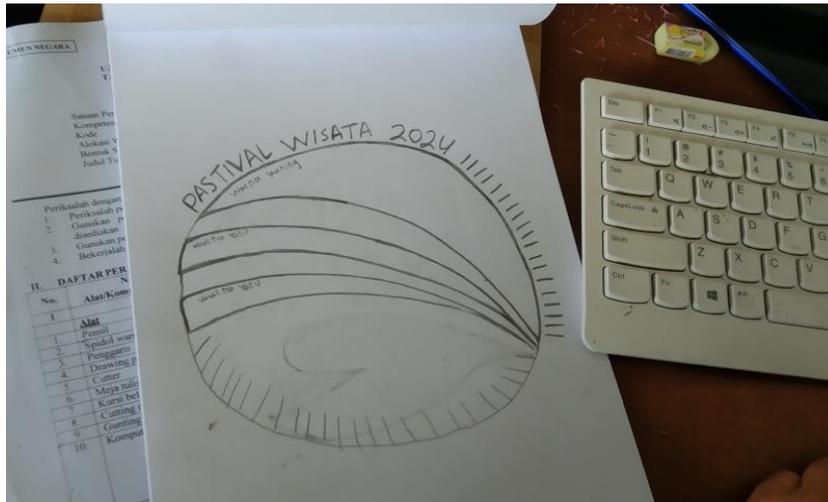
### **Tahap pelaksanaan pendampingan**

Tahap selanjutnya dalam pelatihan adalah tahap pelaksanaan, di mana siswa mulai menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya melalui praktik langsung. Pada tahap ini, siswa diminta untuk membuat sketsa poster baik secara manual maupun digital dengan menerapkan berbagai teknik yang relevan. Proses pelaksanaan ini diawali dengan pendampingan intensif dari instruktur yang bertugas mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan sketsa serta menjelaskan teknik-teknik dasar yang digunakan dalam kedua metode. Pendampingan ini sangat penting agar siswa memahami setiap tahapan kerja secara menyeluruh sebelum melanjutkan ke praktik mandiri.

Dalam proses pendampingan, siswa diarahkan untuk mengenali perbedaan mendasar antara teknik sketsa manual dan digital. Sketsa manual lebih menitikberatkan pada kemampuan motorik halus, ketelitian tangan, serta penguasaan alat-alat tradisional seperti pensil, spidol, dan kertas gambar. Di sisi lain, sketsa digital mengharuskan siswa memahami berbagai perangkat lunak desain serta fitur-fitur teknologi yang mendukung proses kreatif. Pendekatan ini memberikan pengalaman yang berbeda, sehingga siswa perlu memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi untuk berpindah dari teknik tradisional ke digital maupun sebaliknya.

Oleh karena itu, dalam tahap pelaksanaan ini, ketelitian, konsentrasi, dan kreativitas menjadi kunci keberhasilan siswa dalam menghasilkan karya desain yang berkualitas. Dengan bimbingan yang tepat, siswa tidak hanya mampu menerapkan teknik yang dipelajari, tetapi juga dapat mengembangkan gaya visual mereka sendiri. Pelaksanaan tahap ini diharapkan tidak hanya menjadi ajang praktik teknis, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter kreatif siswa yang siap menghadapi tantangan dunia desain, baik dalam konteks pendidikan maupun industri profesional.

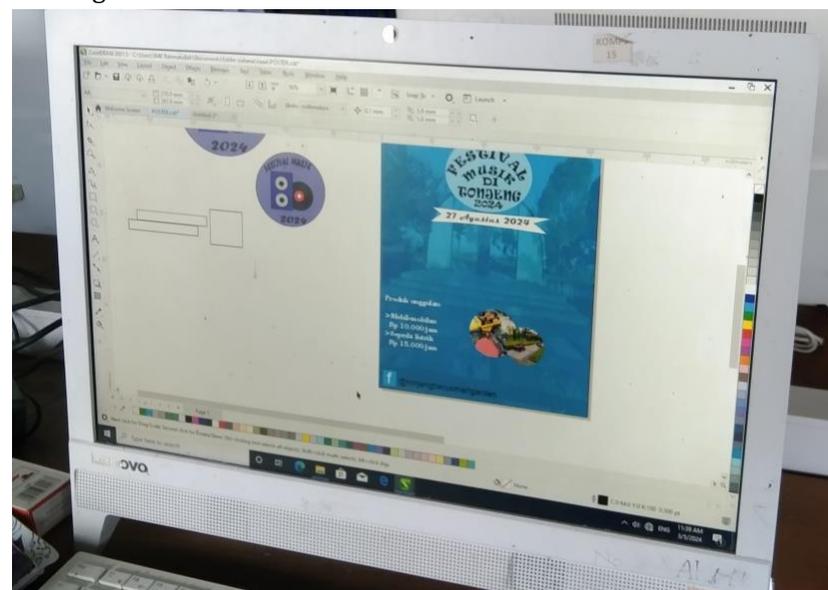
- a. Proses sketsa manual



b. Proses sketsan digital



c. Proses finising



## Evaluasi hasil Pelatihan desain

Proses pelatihan desain poster yang diikuti oleh siswa telah melalui beberapa tahapan penting, yaitu tahap pembukaan, tahap pelaksanaan dengan pendampingan, dan tahap evaluasi. Setiap tahap dirancang untuk membangun pemahaman siswa secara bertahap, dimulai dari pengenalan materi hingga ke praktik langsung dalam membuat sketsa poster. Pelatihan ini tidak hanya menekankan teori, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk mengasah keterampilan melalui proses yang berkesinambungan.

Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diberikan. Penilaian ini difokuskan pada kemampuan siswa dalam menerapkan materi melalui praktik pembuatan sketsa, baik secara manual maupun digital. Proses praktik ini menjadi tolok ukur utama dalam menilai keberhasilan pelatihan, karena di sinilah siswa benar-benar menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang telah mereka peroleh. Kemampuan teknis, kreativitas, serta ketepatan dalam penggunaan teknik desain menjadi bagian dari aspek yang dievaluasi.

Selain evaluasi terhadap proses pembuatan sketsa, tahap akhir evaluasi juga menyoroti hasil akhir atau finishing dari karya poster yang dibuat siswa. Penilaian ini lebih menitikberatkan pada substansi dan kualitas visual poster yang dihasilkan, seperti kesesuaian tema, komposisi elemen desain, keseimbangan warna, dan daya tarik estetika. Evaluasi akhir ini menjadi penting karena mencerminkan kemampuan siswa dalam menggabungkan aspek teknis dan artistik secara harmonis, serta menunjukkan seberapa efektif mereka mampu menyampaikan pesan melalui desain poster yang telah dibuat.

Tabel Evaluasi

No	Nama kegiatan	Capaian
1	Pembukaan kegiatan	70
2	Tahap pelaksanaan pendampingan sketsa manual maupun digital	78
3	Evaluasi Karya	85

Evaluasi keberhasilan siswa/i dalam mengikuti pelatihan workshop desain poster dilakukan melalui beberapa tahapan penting, yaitu tahap pembukaan, tahap pelaksanaan pendampingan, dan tahap finishing. Pada tahap pembukaan, evaluasi difokuskan pada kemampuan awal siswa dalam menerima dan memahami materi pelatihan. Dari total 18 peserta yang terlibat, sekitar 70% menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah siap secara kognitif untuk melanjutkan ke tahap pelatihan berikutnya.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan pendampingan, siswa diarahkan untuk mempraktikkan materi yang telah mereka pelajari, yang mencakup proses pembuatan sketsa secara manual dan digital. Dalam tahap ini, siswa juga didampingi dalam proses menyusun komposisi dan menerapkan teknik desain yang sesuai. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sekitar 78% peserta mampu menguasai praktik dengan baik. Mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga menunjukkan keterampilan teknis yang memadai dalam mengolah ide menjadi bentuk visual. Pada tahap finishing, penilaian difokuskan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan karya poster secara menyeluruh. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian dengan tema, ketepatan penggunaan elemen desain, serta kualitas estetika karya. Berdasarkan hasil evaluasi, sekitar 85% dari peserta berhasil menyelesaikan karyanya dengan baik dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengaplikasikan

---

seluruh rangkaian materi pelatihan secara komprehensif hingga menghasilkan karya akhir yang berkualitas.

## KESIMPULAN

Pelatihan pendampingan dalam pembuatan desain poster pariwisata menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Siswa mampu mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dengan baik, mulai dari tahap pembukaan, tahap pelaksanaan, hingga tahap finishing. Setiap tahapan dirancang untuk mengasah kemampuan siswa baik dari segi pengetahuan teoritis maupun keterampilan praktis. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa secara umum telah memahami materi yang diberikan dan mampu menerapkannya secara efektif dalam proses pembuatan poster. Secara keseluruhan, tingkat pencapaian siswa dalam pelatihan ini mencapai sekitar 80% dari total peserta. Hal ini mencerminkan keberhasilan metode pelatihan yang diterapkan, serta tingginya antusiasme dan keterlibatan siswa selama proses berlangsung. Baik dalam aspek pemahaman materi, keterampilan membuat sketsa, hingga penyelesaian karya akhir, siswa mampu menunjukkan perkembangan yang signifikan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga menguatkan kemampuan mereka dalam menghasilkan karya desain poster yang sesuai dengan tema pariwisata secara kreatif dan profesional.

## REFERENCES

- Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Fauzah, N. N., & Raharja, R. M. (2024). Peran pendidikan sebagai pondasi utama dalam menyikapi dekadensi moral pada generasi z. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 14–24.
- Arifianto, P. F. (2022). Pendidikan Desain Komunikasi Visual dalam Era Society 5.0. *DeKaVe*, 15(1), 37–45.
- Arifianto, P. F., Setiawan, B., & Kusuma, M. R. P. (2022). *Metaverse dan tanggung jawab akademisi dalam pendidikan desain komunikasi visual*.
- Armini, N. N. S. (2024). Pelaksanaan pendidikan karakter di lingkungan sekolah sebagai upaya membentuk pondasi moral generasi penerus bangsa. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 113–125.
- Gunalan, S., Aprianto, D., Yasa, I. N. M., Rusyada, G. N., & Manda, O. S. (2022). Workshop Melukis Potret Tokoh Bangsa pada Siswa-Siswi SMP di Kota Mataram. *Jurnal Mengabdi Dari Hati*, 1(2), 83–90.
- Handoyo, A. (2019). Faktor-faktor penyebab pendidikan tidak merata di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional "Menjadi Mahasiswa Yang Unggul Di Era Industri*, 4, 20–24.
- LATUKAU, F. M. (n.d.). *Pengelolaan Kelas Desain Komunikasi Visual Dalam Mengembangkan Keterampilan Peserta Didik di MA Al Hikmah 2 Brebes* [B.S. thesis]. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Maisaroh, A. A., & Untari, S. (2024). Transformasi pendidikan karakter melalui kebijakan pemerintah di Indonesia menuju generasi emas 2045. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, 18–30.
- Ngatminiati, Y., Hidayah, Y., & Suhono, S. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Untuk Mengembangkan Kompetensi Abad 21 Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8210–8216.

- 
- Nurbadlina, F. R., Shaluhiyah, Z., & Suryoputro, A. (2021). Kolaborasi Lintas Sektor Dalam Pendidikan Kesehatan Reproduksi Anak Jalanan. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 12(2), 334–343.
- Qatrunnada, Q., Arfa, M., & Nahdlatuzzainiyah, N. (2024). Pendampingan Mewarnai Kaligrafi pada Sekolah Dasar Negeri 1 Perampuan. *TERAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Sosial Budaya*, 1(1), 1–5.
- Subianto, I. B., Anto, P., & Akbar, T. (2018). Perancangan poster sebagai media edukasi peserta didik. *Jurnal Desain*, 5(03), 215–222.
- Wardani, L. K. (2004). Desain mebel dalam pendidikan seni dan desain. *Dimensi Interior*, 2(2), 134–146.
- Zakir, S. (2012). Strategi pengembangan kompetensi siswa dengan manajemen berbasis sekolah. *Analisis*, 9(1).
- Zikrillah, A., Irfansyah, I., & Haswanto, N. (2022). Pemetaan Pendidikan Bidang Desain Komunikasi Visual Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan. *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 4(1), 23–32.