

**PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN DENGAN PEMANFAATAN
APLIKASI CANVA UNTUK KEGIATAN OSIS
PADA SMP NEGERI 25 DEPOK**

Erdi Sutriyatna¹, Rahmawati², Angga Suryadi³, Dede Supiyan⁵, Nasrul Hidayah⁵.

^{1,2,3,4,5}Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

E-mail: rdy.str@gmail.com

ABSTRAK

Adanya kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang berkat inovasi yang berkelanjutan dari kehidupan manusia yang modern dengan berjalannya waktu, dan hampir telah mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Terkait dalam segi desain grafis, adalah seni keahlian dalam menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat, ini merupakan bagian dari komunikasi visual. Aplikasi Canva contohnya, ini adalah salah-satu kemajuan informasi teknologi di dunia desain grafis yang dapat beroperasi di berbagai platform secara online (baik itu versi Web maupun versi aplikasi PC-Desktop/Laptop atau versi aplikasi Mobile/Smartphone) serta dengan banyak kemudahan sehingga cepat karena banyak contoh *template* dan juga material pendukung yang cukup banyak. Dunia pendidikan seperti halnya sekolah SMP Negeri 25 Depok, ikut serta mendukung pendidikan yang berkualitas di sekolah. Pendidikan yang berkualitas menjadi jalan lahirnya sumber daya manusia yang berkualitas, melalui OSIS sekolah dengan sejalan dengan tujuannya adalah memberikan wadah bagi murid agar bisa mengalirkan harapan serta mengekspresikan kreativitas, dan juga menjadi sarana agar para murid dapat meraih prestasi yang dapat membanggakan siswa itu sendiri maupun sekolah. Dalam Pengabdian kepada masyarakat (PKM), hasil kegiatan ini berjalan sesuai yang diharapkan dan para siswa anggota OSIS antusias mengikuti pelatihannya. Para peserta memperoleh input dari materi-materi yang disampaikan yang menjadikan bertambahnya wawasan dalam penerapan kemajuan ilmu teknologi informasi yang dapat diterapkan baik itu untuk kebutuhan civitas sekolah maupun individu siswa itu sendiri.

Kata kunci: Desain grafis; aplikasi Canva; OSIS; SMP Negeri 25 Depok.

ABSTRACT

The existence of information technology advancements that continue to grow due to the continuous innovation of modern human life and almost affect all aspects of human life. Related to graphic design, there is expertise in compiling and designing visual elements to become information that is understood by the public and is part of visual communication. The Canva application for example, is one of the advances in information technology in the graphic design world that can operate on various online platforms (both the Web version and the PC-Desktop/Notebook application version or the Mobile/Smartphone application version) and with a lot of convenience so it's fast because of the sample template and also the supporting material is quite a lot. SMP Negeri 25 Depok participates in supporting quality education. Quality education comes from quality human resources. Through the OSIS, the school aims to provide a platform for students to be able to express their hopes and creativity, and is also a means so that students can achieve achievements that can make students and the school proud. In Community Service (PKM), the results of this activity went as expected and the student council members were enthusiastic about participating in the training. The participants received input from the materials presented

which made them gain insight in the application of advances in information technology that can be applied both to the needs of the school community and the individual students themselves.

Keywords: *Graphic design; Canva application; OSIS; SMP Negeri 25 Depok.*

PENDAHULUAN

Menurut Muhammad Sholeh, Rr. Yuliana Rachmawati dan Erma Susanti (Sholeh, Rachmawati, & Susanti, 2020), yang telah meneliti dalam mengembangkan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. Dalam penelitian kegiatan ini yaitu untuk memberikan pelatihan pendampingan dari membuat foto produk UMKM sampai mempromosikan ke media sosial. Persoalan yang dialami pelaku usaha dalam menggunakan media sosial adalah membuat konten, untuk itu diberikan upaya dengan metode diskusi untuk memetakan sejauh mana persoalan dalam membuat konten serta dengan pendampingan bagaimana cara membuat konten yang mudah dan menarik dengan menggunakan aplikasi Canva. Dengan Canva, pelaku usaha dapat membuat konten dengan pilihan template yang sudah tersedia, membuat logo poster, infografis, newsletter, featured image blog, invoice, thumbnail youtube serta desain kemasan. Hasil akhir dari kegiatan ini peserta mempunyai gambaran penggunaan Canva.

Menurut Yuli Komalasari, Muhammad Muharrom, dan Achmad Sumbaryadi (Komalasari, Muharrom, & Sumbaryadi, 2021), yang telah meneliti dalam mengembangkan pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan fungsionalitas media sosial pada pengurus dan anggota karang taruna kelurahan Kebon Bawang, Jakarta Utara. Dalam kegiatan online dengan menggunakan aplikasi zoom kepada generasi muda khususnya anggota karang taruna kelurahan Kebon Bawang Jakarta Utara dijelaskan aplikasi Canva adalah software untuk grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi Canva ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan secara gratis dan berbayar dan dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile. Beberapa macam desain yang diciptakan dengan aplikasi Canva yaitu seperti pembuatan logo, pembuatan poster, banner iklan, pembuatan invoice, buat desain kemasan produk, thumbnail youtube, infografik, newsletter, featured image blog dan konten media sosial. Adapun kegiatan dalam bentuk pendampingan secara online dengan aplikasi Zoom adalah untuk menjelaskan dalam pelaksanaannya agar peserta tersebut dapat mengerti dan memahami gambaran aplikasi Canva dan diharapkan bisa mengaplikasikannya dengan baik.

Jadi salah-satu indikator kemajuan bangsa ditentukan sejauh mana kualitas pendidikannya. Dengan demikian pendidikan yang berkualitas, akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mempunyai keterampilan yang dibutuhkan. Pada era kemajuan teknologi sekarang ini, baik itu teknologi informasi dan media sosial yang berkembang begitu cepat pula maka pendidikan di sekolah misalnya yang terdapat organisasi seperti OSIS di pendidikan dasar seperti SMP, perlu dilakukan pelatihan pembuatan desain yang sangat berpengaruh dalam penyampaian informasi agar tepat sesuai konten atau isi yang disampaikan dan dalam bentuk desain yang menarik. Teknologi informasi seperti aplikasi Canva adalah salah satu kemajuan informasi teknologi di dunia desain grafis yang dengan mudah dan menarik seperti pembuatan flyer sertifikat, media belajar siswa-siswi, informasi sekolah di majalah dinding, dan pada umumnya untuk meningkatkan kreativitas desain siswa-siswi untuk kegiatan OSIS pada SMP Negeri 25 di kota Depok. Berdasarkan analisis permasalahan yang telah terjadi dan uraian yang didukung data terkait masalah SMP Negeri 25 kota Depok maka akan diadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan pembuatan desain dengan pemanfaatan aplikasi Canva untuk kegiatan OSIS pada SMP Negeri 25 Depok”.

Berdasarkan analisis situasi yang ada, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah membantu anggota OSIS pada SMP Negeri 25 Depok dalam mengatasi persoalan-persoalan yang dihadapi saat ini dalam mengembangkan kegiatan OSIS dalam hubungannya dengan pemanfaatan teknologi informasi. Dengan ini maka kami bersama mitra menempatkan masalah yang harus ditangani dalam pengabdian pada masyarakat antara lain: 1) Memberikan informasi dan wawasan tentang teknologi informasi aplikasi desain yang berkembang saat ini di sekolah, 2)Menyelenggarakan keterampilan untuk para siswa-siswi terutama anggota OSIS yang difokuskan pada pelatihan desain guna untuk kemudahan kegiatan OSIS sekolah ataupun untuk media sosial dalam hal pembuatan desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi Canva

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah: 1) Membantu sekolah untuk memaksimalkan potensi dalam hal kemampuan siswa-siswi, 2) Membuka wawasan siswa dan siswi agar lebih mengetahui tentang aplikasi Canva, 3) Memberikan semangat dan motivasi bagi siswa dan siswi yang mempunyai bakat dalam membuat suatu desain grafis.

Manfaat yang didapat dari pengabdian kepada masyarakat pada SMP Negeri 25 Depok ini, adalah: 1) Memberikan Pelatihan kepada siswa–siswi terkait aplikasi Canva yang nantinya bisa untuk keperluan pembelajaran dan yang lainnya, 2) Siswa dan siswi mendapat pengetahuan dari pelatihan ini sehingga kemampuan siswa–siswi bisa bertambah, 3) Siswa dapat memaksimalkan penggunaan aplikasi Canva ini baik di dalam mengerjakan tugas sekolah maupun untuk keperluan lain.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tempat dilaksanakan dalam ruangan dua kelas dijadikan satu ruang besar pada SMP Negeri 25 kota Depok. Untuk waktu yaitu dilaksanakan pada tanggal 17 bulan November tahun 2021. Metode pelaksanaan yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target yang diharapkan adalah dengan ceramah, tanya jawab dan praktikum secara langsung cara penggunaan aplikasi Canva kepada para peserta. Materi yang diberikan yaitu penggunaan aplikasi Canva mulai dari membuat flyer, poster, infografik dan CV yang menarik serta mengembangkan bakat yang ada dalam desain grafis. Tahapan pelaksanaan kegiatan ini dapat digambarkan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menentukan waktu pelaksanaan dan lama kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- b. Pengumpulan data dengan studi pustaka untuk menentukan konten modul pelatihan pembuatan desain menggunakan Canva.
- c. Melakukan koordinasi dengan Unit Pelayanan Teknis (UPT) Laboratorium untuk ijin pelaksanaan kegiatan pelatihan di Lab. Komputer atau beberapa ruang kelas.
- d. Melakukan sosialisasi kepada Mitra tentang jadwal pelaksanaan dan mekanisme kegiatan pelatihan pembuatan desain menggunakan Canva.

Tahap pelaksanaan yaitu tahap presentasi dengan pemaparan materi-materi mengenai penjelasan pengenalan aplikasi Canva dan dengan pelatihan desain menggunakan Canva. Pada kegiatan ini para peserta pelatihan diajarkan cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal pertama yang dilakukan adalah mengajarkan cara mengakses aplikasi Canva dengan terkoneksi jaringan internet. Selanjutnya peserta diajarkan cara membuat akun di aplikasi Canva. Tahap berikutnya adalah belajar cara membuat desain menggunakan beberapa template dan memodifikasi sesuai kreatifitas masing-masing peserta. Selain itu peserta juga diajarkan cara mengunduh desain yang sudah selesai dibuat. Dengan dosen sebagai pemateri dan pendamping kegiatan pelatihan. Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dapat kami uraikan pendidikan dan pelatihan yang dijelaskan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat akun di Canva
 - 1). Pada browser komputer, silahkan kunjungi situs www.canva.com
 - 2). Pilih sign up sesuai keinginan yaitu dengan email, facebook, atau google.
 - 3). Masukkan nama lengkap, email, dan password jika sign up dengan email
 - 4). Jika sign up dengan Facebook atau Google maka lakukan authorize access

- 5). Setelah data terisi, klik sign up dan anda sudah mempunyai akun Canva. Silahkan pilih template buat desain pertama anda.
- b. Membuat desain dengan ukuran khusus :
- 1). Pada browser di tampilan beranda Canva, klik “Ukuran khusus”
 - 2). Jika pada ponsel, ketuk tanda “+” dari tab beranda dan pilih “+ Ukuran khusus”.
 - 3). Masukkan lebar dan tinggi yang diinginkan untuk desain anda (setidaknya 40 piksel dan tidak lebih dari 8000 piksel atau setidaknya 1,058cm dan tidak lebih dari 211,664cm)
 - 4). Pilih apakah dimensi yang anda masukkan dalam piksel, inci, milimeter atau centimeter dengan memilih menu tarik-turun.
 - 5). Pilih “Buat desain” untuk mulai mendesain.
- c. Menggunakan template kosong :
- 1). Gunakan bilah pencarian dari beranda atau tab Beranda untuk mencari desain yang ingin anda buat.
 - 2). Pilih “+ Buat kosong..” atau “Kosong”
 - 3). Maka desain kosong akan menggunakan dimensi template.
- d. Memilih desain (logo, poster, infografis, daftar riwayat hidup dll) dengan aplikasi Canva
- 1). Buka Canva. Setelah log in, maka akan dihadapkan dengan tampilan tombol-tombol icon dengan nama desainnya (seperti logo sertifikat, infografis, poster, presentasi, daftar riwayat hidup, dst). Setiap kursor diarahkan maka tombol icon menjadi nama “buat desain kosong”. Silahkan pilih sesuai keinginan membuat desain apa!
 - 2). Pilih Template. Setelah itu, pilih salah satu template. Lalu akan ada tampilan dengan berbagai macam template misal pilih logo maka ada banyak yang dijadikan sebagai bahan referensimu dalam membuat logo.

- 3). Sesuaikan desain logo anda. Template logo akan menyesuaikan setiap komponen desain. Ganti font, ubah kombinasi warna, serta tambahkan teks dan gambar milik pribadi, kemudian buatlah logo sesuai dengan kreasimu sendiri.
- 4). Berkreasi dengan lebih banyak fitur desain. Di samping kiri, ada berbagai macam fitur yang bisa kamu gunakan untuk menambah logo-mu semakin menarik. Cari dari jutaan ikon, gambar, stiker dan vektor untuk digunakan. Lakukan percobaan dengan alat bantu seperti pem-balik gambar, filter foto, dan animasi untuk menghias desain anda.
- 5). Unduh atau bagikan. Setelah semuanya selesai, kamu bisa unduh hasil kerja kamu dan membagikannya ke orang lain

e. Membagikan desain melalui email :

- 1). Buka desain yang ingin dibagikan
- 2). Di atas editor, klik “Bagikan”
- 3). Di kolom teks, masukkan alamat email yang ingin dibagikan, lalu pilih sunting “Bisa edit” atau “Bisa lihat”. Lalu klik “Kirim”
- 4). Silahkan email si penerima buka email dan klik “Buka di Canva” atau klik gambar desain. Maka akan link ke browser Canva dan anda bisa lihat desain yang telah dibagi ke anda dan sesuai anda bisa lihat saja atau bisa edit.

Tahap Evaluasi dan Laporan. Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman para peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain misalnya dengan membuat kartu ucapan untuk Hari Guru. Sedangkan tahap pelaporan akhir untuk melaporkan bagaimana pelaksanaan dan hasil pelaksanaan kegiatan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan PKM, hal pertama adalah memberikan pengetahuan materi-materi perihal aplikasi Canva dan selanjutnya pelatihan/praktik langsung dengan bimbingan dalam materi pembuatan desain dengan aplikasi Canva kepada siswa-siswi anggota OSIS pada SMP Negeri 25 kota

Depok. Selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman para siswa–siswi khusus-nya OSIS dalam membuat suatu desain grafis dengan aplikasi Canva.
- b. Meningkatnya keterampilan para siswa–siswi khususnya OSIS dalam membuat suatu desain grafis dengan aplikasi Canva.
- c. Meningkatnya kemampuan para guru dalam menggunakan dan mengoptimalkan penggunaan aplikasi Canva untuk kebutuhan desain.

Dalam pelatihan ini peserta diajarkan bagaimana cara membuat suatu desain grafis seperti salah satunya dalam pembuatan kartu ucapan untuk post di media social, kemudian diajarkan juga bagaimana memilih desain yang cocok sesuai dengan tema/tujuan desain yang dibutuhkan.

Berikut langkah-langkah pembuatan desain dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi Canva, antara lain :

- a. Download dan Instalasi aplikasi Canva melalui playstore pada perangkat mobile Android.
- b. Buat akun dengan registrasi menggunakan email
- c. Buka aplikasi Canva. Pada tampilan awal terlihat adalah pada beranda, terdapat pilihan pada paling atas adalah kolom pencarian dan dibawahnya icon/tool perwakilan berbagai macam menu template serta dibawahnya lagi terdapat template desain disertai contoh bentuk visual seperti untuk kiriman instagram, kisah anda, poster, presentations, wallpaper telepon, cetakan canvas, menu, resume, kartu, banner, undangan, sertifikat, kolase foto, sampul buku, iklan dalam feed (persegi), brosur, selebaran, pengumuman, video, poster (lanskap), undangan, dan masih banyak lagi template yang bisa anda pilih dan modifikasi/diedit sesuai kebutuhan dan desain yang diinginkan.
- d. Mulai pilih template desain yang ada di aplikasi Canva.
- e. Mulai desain dengan fitur-fitur yang disediakan, ada versi gratis dan berbayar) pada aplikasi Canva. Setelah memilih template, bagian selanjutnya mendesain sesuai keinginan dan kebutuhan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disajikan secara gratis, berikut fiturnya antara lain:
 1. Template adalah fitur model desain contoh yang sudah jadi dan bisa di edit kembali, biasanya sudah terdapat foto, text dengan model font berbeda dan element.
 2. Element adalah fitur menambahkan ikon, bentuk, garis, bingkai, stiker untuk dalam digabungkan ke desain sendiri.
 3. Galeri adalah fitur koleksi foto koleksi sendiri, dan ini bisa dengan pencarian berdasarkan

kata/nama foto yang yang dikehendaki.

4. Unggahan adalah fitur untuk mengunggah foto yang ingin dimasukkan ke dalam desain sendiri.
 5. Foto adalah fitur koleksi foto koleksi yang disediakan Canva, dan ini bisa dengan pencarian berdasarkan kata/nama foto yang yang dikehendaki.
 6. Text adalah menambahkan kata/text dengan jenis font dan ukuran yang dapat disesuaikan.
 7. Gaya adalah semacam tema yang terdapat jenis font dan warna-warni yang ditentukan, jika dipilih otomatis sesuai tema tersebut.
 8. Latar Belakang adalah jenis pilihan untuk mengganti background desain.
 9. Bagan adalah jenis/model grafik
 10. Musik adalah menambahkan audio/music yang disediakan oleh aplikasi Canva.
 11. Video adalah menambahkan video yang disediakan oleh aplikasi Canva.
 12. Lainnya adalah aplikasi dan integrasi yang dapat dipilih sesuai keinginan dan dapat ditambahkan.
- f. Simpan atau download hasil desain yang telah selesai dibuat. Dengan cara klik “tombol unduh (panah ke bawah)” dibagian kanan atas, lalu pilih jenis file sesuai yang diinginkan, missal dalam format PNG, JPG, PDF standar, Cetak PDF, Video MP4 atau GIF. Atau bisa juga bagikan dengan tautan (edit/sebagai template, atau lihat saja). Atau dapat juga langsung cetak desain setelah bayar akan dikirim langsung ke alamat. Dan juga dapat disimpan sebagai, dalam bentuk link atau berbagi sesuai aplikasi android.

Rata-rata penilaian peserta PKM terhadap materi yang disampaikan pada pelatihan ini dari 16 peserta yang hadir adalah 90,31. Ini merupakan hasil yang bisa dibilang memuaskan karena dalam pelatihan ini peserta dapat menerima ilmu yang diberikan dan dapat langsung mempraktikkannya. Namun berdasarkan hasil evaluasi ini, dalam pelaksanaan kegiatan ini tidak lepas dari hambatan-hambatan seperti siswa-siswi tidak mempunyai koneksi internet dan sebagian besar peserta baru pertama kali menggunakan aplikasi Canva sehingga harus menjelaskan dengan perlahan dan pendampingan intensif. Ini dapat teratasi dengan pembuatan desainnya sampai selesai dan paham semua.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Akan mengadakan pelatihan dalam Penggunaan Aplikasi Canva sebagai aplikasi desain grafis

untuk siswa–siswi SMP Negeri 25 Depok

2. Dengan adanya pendidikan dan pelatihan ini pengetahuan, kemampuan dan keterampilan siswa–siswi SMP Negeri 25 Depok bisa bertambah sehingga potensi yang dimiliki siswa–siswa akan optimal.

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu:

1. Mengadakan pelatihan secara berkala dengan topik yang berhubungan dengan aplikasi Canva dengan pendalaman materi.
2. Adanya kesinambungan dan monitoring hasil kegiatan pengabdian ini dari pihak sekolah sehingga dapat menerapkan pelatihan yang telah didapatkan pada lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin SMP. (2020, 9 11). *OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah) Melatih Anak SMP Menjadi Seorang Pemimpin*. Retrieved 10 16, 2021, from <http://ditsmp.kemdikbud.go.id/http://ditsmp.kemdikbud.go.id/osis-organisasi-siswa-intra-sekolah-melatih-anak-smp-menjadi-seorang-pemimpin/>
- Canva.com. (n.d.). *Canva*. Retrieved Oktober 01, 2021, from Ingin Mendesain Apa?: https://www.canva.com/id_id/membuat/
- Fernando. (2021, Juni 10). *Tugas OSIS*. Retrieved Oktober 16, 2021, from FailFaire: <https://failfaire.org/tugas-osis/>
- Hariawan, A., Hermawan, H., & Waluyo, R. (2020, Februari). Pelatihan Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru. *Madani, Vol.2 No.1*, pp.47-52. doi:10.35970/madani.v2i1.107
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021, Oktober). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *ABDITEKNIKA, Vol.1 No.2*, pp.71-77.
- Pelangi, G. (2020, Desember). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam, Vo.8, No.2*, Hal.79-96. doi:<http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020, November). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG, Vol.4, No.1*, pp.430-436.
- Sukпти, S., Utomo, S. B., Abdi, M. M., Sonny, & Dewi, W. C. (2020, Mei). Peranan Komunikasi Pada Sebuah Organisasi Yang Bertujuan Meningkatkan Motivasi. *Jurnal ABDIMAS, Vol.1, No.2*, Hal.16-24. doi:<http://dx.doi.org/10.32493/ABMAS.v1i2.p16-24.y2020>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020, Oktober). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS, Vol.1 No.4*, pp.476-480. doi:<https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>

Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis* (Cetakan 1, Januari 2016 ed.). Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI.