

Pelatihan Desain Poster Bagi Kelas VII di SMPN 11 Denpasar

I Nyoman Jayanegara^{1*}, I Wayan Adi Putra Yasa², Ngakan Putu Darma Yasa³, I Made Marthana Yusa⁴, I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan⁵, I Putu Satria Udyana Putra⁶

^{1*,2,3,4,5,6} Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia

^{1*}jayanegara@instiki.ac.id ; ²adipyasa@instiki.ac.id ; ³darma.yasa@instiki.ac.id ,
⁴made.marthana@instiki.ac.id , ⁵anomkojar@instiki.ac.id , ⁶satria@instiki.ac.id

INFO ARTIKEL

Submitted: 12 Agustus
2025
Accepted: 26 September
2025
Published: 4 Oktober
2025

Kata Kunci:
Desain Grafis;
Canva;
Pelatihan;
SMPN 11 Denpasar;

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan kreatif yang adaptif, salah satunya melalui desain grafis. Namun, di SMPN 11 Denpasar, khususnya siswa kelas VII, kemampuan desain grafis masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari minimnya pemahaman terhadap prinsip dasar desain, keterbatasan fasilitas, serta rendahnya pemanfaatan perangkat lunak desain yang mudah diakses. Tim pengabdian merancang program pelatihan desain poster berbasis aplikasi Canva, yang dipilih karena aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan kelengkapan fitur yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMP. Pelatihan dirancang melalui tiga tahap, yakni persiapan, pelaksanaan, serta penutup dan refleksi. Pada tahap persiapan, dilakukan koordinasi dengan sekolah dan penyusunan modul pembelajaran. Tahap pelaksanaan terdiri dari empat sesi utama: pengenalan prinsip dasar desain grafis, pengenalan aplikasi Canva, latihan membuat poster berbasis template, dan pembuatan poster mandiri. Sesi ini menggabungkan transfer pengetahuan, praktik langsung, dan presentasi hasil karya siswa. Tahap akhir berupa evaluasi, diskusi reflektif, dan pemberian apresiasi. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai prinsip desain serta keterampilan teknis penggunaan Canva. Sebanyak 100 peserta mengikuti kegiatan dengan antusias, mampu menghasilkan poster yang lebih estetik, komunikatif, dan sesuai dengan prinsip desain. Program ini mendapat apresiasi tinggi dari siswa maupun pihak sekolah karena berhasil meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, serta kesadaran akan pentingnya desain grafis sebagai keterampilan strategis di era digital. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya menjawab kebutuhan praktis sekolah, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam menumbuhkan potensi generasi muda sebagai *creativepreneur* masa depan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang yang luas bagi generasi muda untuk mengembangkan keterampilan kreatif, salah satunya melalui bidang desain grafis. Kemampuan merancang media visual yang efektif kini menjadi keterampilan esensial, baik dalam konteks akademik maupun dunia kerja di masa depan. Dalam era industri kreatif, keterampilan kreatif menjadi salah satu modal utama untuk berkiprah sebagai *creativepreneur*, yakni wirausahawan berbasis kreativitas yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana



produksi dan distribusi karya (Jayanegara et al., 2024). Oleh karena itu, penguasaan teknologi dan keterampilan kreatif sejak jenjang pendidikan dasar, khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP), menjadi investasi strategis untuk membentuk generasi yang adaptif, inovatif, dan kompetitif di kancah global (Aniek Suryanti Kusuma et al., 2022).

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga pengembangan keterampilan kreatif di lingkungan sekolah menjadi salah satu strategi untuk menghadapi persaingan di era global. Keterampilan kreatif berangkat dari potensi kreativitas, yang mendorong individu mencapai tujuan tertentu melalui pendekatan baru atau inovatif (Amrullah et al., 2018). Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di tingkat pendidikan dasar, termasuk penguasaan perangkat lunak desain grafis, tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk mampu bersaing dalam dunia kerja berbasis ekonomi digital di masa depan. Namun, pada praktiknya, keterampilan kreatif berbasis teknologi belum sepenuhnya terintegrasi dalam kurikulum pendidikan dasar, sehingga peserta didik maupun pendidik kerap mengalami kesulitan dalam mengimplementasikannya.

Permasalahan ini jamak ditemukan di berbagai sekolah di Indonesia, termasuk di SMP Negeri 11 Denpasar. Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada jenjang pendidikan dasar menuntut siswa untuk menampilkan kreativitas dalam merespons permasalahan yang diberikan. SMP Negeri 11 Denpasar berupaya mengimplementasikan kreativitas tersebut dalam pelaksanaan P5 pada tahun 2025. Namun, keterampilan desain grafis siswa, khususnya kelas VII, sebagai salah satu wujud implementasi keterampilan kreatif, masih tergolong rendah. Rendahnya keterampilan desain grafis tersebut tercermin dari keterbatasan pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip dasar desain, seperti harmoni, keseimbangan, hierarki, dan penggunaan warna. Akibatnya, karya desain yang dihasilkan—termasuk poster untuk kegiatan sekolah—sering kali kurang menarik, tidak terstruktur, dan tidak efektif dalam menyampaikan pesan. Padahal, pemahaman prinsip desain merupakan fondasi penting dalam menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika (Mamis et al., 2023). Selain itu, pemanfaatan desain grafis juga memiliki peran signifikan dalam mendukung pertumbuhan industri kreatif (Priyono et al., 2023).

Kendala lain yang dihadapi adalah terbatasnya fasilitas serta akses terhadap perangkat lunak desain profesional. Meskipun sebagian siswa memiliki perangkat seperti komputer atau telepon pintar, tingkat pemanfaatannya untuk kegiatan kreatif masih rendah. Aplikasi desain profesional, seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW, sulit diakses secara luas karena biaya lisensi yang tinggi dan tingkat kompleksitas penggunaannya. Dalam konteks ini, Canva menjadi alternatif yang relevan karena bersifat gratis, mudah digunakan, dan memiliki fitur yang memadai untuk menghasilkan desain berkualitas. Namun, tanpa pelatihan yang terstruktur, potensi pemanfaatan aplikasi tersebut belum dapat dioptimalkan secara maksimal oleh siswa.

Dari sisi pendidik, pembelajaran desain grafis belum terintegrasi secara mendalam dalam kurikulum SMP. Kondisi ini mengakibatkan guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan aspek teknis maupun praktis desain grafis. Minimnya pelatihan khusus bagi guru juga berdampak pada terbatasnya kemampuan dalam memberikan bimbingan yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa. Di sisi lain, kesadaran siswa mengenai peran strategis desain visual sebagai media komunikasi masih rendah. Padahal, di era ekonomi digital, desain

visual tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam membangun identitas merek (*brand*), memasarkan produk, serta menciptakan peluang usaha kreatif yang berdaya saing tinggi (Pertiwi et al., 2025). Oleh sebab itu, penguatan keterampilan desain grafis di tingkat pendidikan dasar menjadi langkah strategis untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan sekaligus memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh industri kreatif di masa depan (I Nyoman Jayanegara et al., 2025)

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah program pelatihan perancangan desain poster menggunakan aplikasi Canva bagi siswa kelas VII SMPN 11 Denpasar. Pelatihan ini menjadi langkah strategis untuk mengatasi keterbatasan pengetahuan, fasilitas, dan bimbingan, sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya desain visual dalam dunia modern. Melalui pendekatan praktis dan interaktif, siswa diharapkan dapat menghasilkan poster yang tidak hanya estetis, tetapi juga komunikatif, serta memahami peran teknologi sebagai pendorong kreativitas dan inovasi (Aditama et al., 2021; Dharma Yasa et al., 2025). Urgensi pelaksanaan pengabdian ini terletak pada kontribusinya dalam membekali siswa dengan keterampilan kreatif digital yang relevan dengan perkembangan zaman, serta memupuk potensi mereka untuk berkiprah sebagai *creativepreneur* yang mampu bersaing di tingkat lokal maupun global.

Solusi yang ditawarkan melalui pelatihan ini dirancang secara sistematis untuk menjawab permasalahan yang dihadapi siswa maupun guru. Tahap awal pelatihan difokuskan pada pengenalan prinsip dasar desain grafis, meliputi harmoni, keseimbangan, hierarki visual, tipografi, serta penggunaan warna yang efektif. Pemahaman ini menjadi landasan penting agar siswa mampu menyusun elemen desain secara tepat. Selanjutnya, siswa akan diperkenalkan pada antarmuka dan fitur Canva, mulai dari penggunaan *template*, pengaturan komposisi, pengolahan gambar, hingga teknik memodifikasi elemen visual untuk menyesuaikan kebutuhan komunikasi pesan.

Tahap berikutnya adalah sesi praktik langsung, di mana siswa diminta merancang poster berdasarkan tema yang relevan dengan lingkungan sekolah atau isu sosial yang dekat dengan kehidupan mereka. Pendekatan ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, penyusunan konsep, dan pemilihan strategi visual yang tepat sasaran. Pelatihan juga dirancang untuk melibatkan guru sebagai fasilitator pendamping. Guru akan mendapatkan panduan pembelajaran berbasis proyek sehingga kegiatan desain grafis dapat diintegrasikan dalam pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) maupun kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu, materi pelatihan disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia di sekolah, sehingga dapat diimplementasikan secara berkelanjutan tanpa memerlukan investasi peralatan mahal.

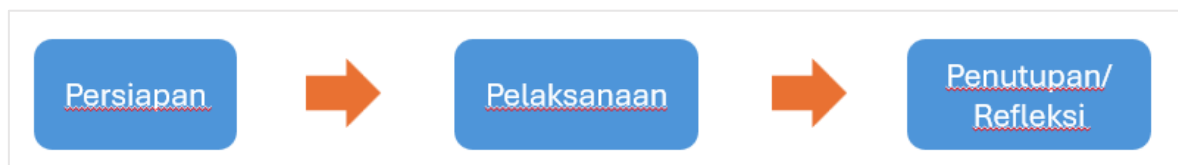
Dengan demikian, program ini tidak hanya bertujuan menghasilkan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk pola pikir kreatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Harapannya, siswa mampu memanfaatkan desain grafis sebagai sarana komunikasi yang efektif, sekaligus membuka peluang usaha kreatif yang dapat menjadi modal bersaing di era ekonomi digital (Satwika et al., 2025).



Gambar 1. Tampak depan SMP Negeri 11 Denpasar

METODE PELAKSANAAN

Penerapan solusi pelatihan secara bertahap dan sistematis diharapkan dapat memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan desain grafis siswa kelas VII SMPN 11 Denpasar. Melalui pemahaman prinsip desain, penguasaan aplikasi Canva, praktik langsung dalam proyek nyata, pendampingan guru, serta peningkatan kesadaran akan pentingnya desain visual, siswa diharapkan mampu menghasilkan karya yang lebih kreatif, estetis, dan relevan di era digital sehingga keterampilan ini juga menjadi bekal penting bagi mereka di masa depan. Pelaksanaan pelatihan desain poster ini dirancang melalui beberapa tahapan yang saling terintegrasi, sehingga setiap langkah dapat mendukung ketercapaian tujuan program (gambar 2)



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

Tahap pertama adalah persiapan, yang diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik siswa dan menyusun jadwal pelatihan. Pada tahap ini, tim pelaksana menyiapkan modul pembelajaran yang mencakup prinsip desain grafis, pengenalan aplikasi Canva, dan teknik pembuatan poster. Panduan praktis dalam bentuk handout maupun video tutorial singkat juga disiapkan untuk memudahkan proses belajar. Selain itu, dilakukan pengecekan ketersediaan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, koneksi internet, serta perangkat milik siswa, termasuk instalasi aplikasi Canva apabila belum tersedia.

Tahap kedua adalah pelaksanaan, yang terdiri atas empat sesi utama. Sesi pertama berfokus pada pengenalan prinsip dasar desain grafis dengan metode presentasi interaktif mengenai elemen-elemen desain seperti garis, warna, bentuk, dan tipografi, serta penjelasan prinsip keseimbangan, kontras, dan harmoni melalui contoh-contoh poster. Diskusi kelompok

dilakukan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan desain yang ditampilkan. Sesi kedua memperkenalkan aplikasi Canva, dimulai dari pembuatan akun, navigasi antarmuka, hingga pengenalan fitur dasar seperti penggunaan template, penambahan elemen, pengaturan teks, dan pemilihan warna. Pada sesi ini, siswa berlatih memodifikasi template sederhana secara mandiri.

Sesi ketiga difokuskan pada latihan membuat poster dengan memanfaatkan template yang relevan dengan tema yang diberikan. Siswa memodifikasi elemen desain sesuai prinsip yang telah dipelajari, diakhiri dengan sesi tanya jawab untuk mengatasi kesulitan teknis. Sesi keempat adalah pembuatan poster secara mandiri tanpa template, dengan tema yang telah ditentukan oleh tim pelaksana untuk menstimulasi kreativitas. Kegiatan ini diakhiri dengan presentasi karya oleh siswa di depan kelompok, sehingga mereka dapat melatih keterampilan komunikasi visual sekaligus menerima umpan balik.

Tahap ketiga adalah penutup dan refleksi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi karya siswa berdasarkan kriteria prinsip desain, kreativitas, dan efektivitas komunikasi visual. Umpan balik diberikan untuk membantu siswa meningkatkan kualitas karya pada kesempatan berikutnya. Selanjutnya, diadakan diskusi terbuka mengenai pengalaman selama pelatihan, dilanjutkan dengan pemberian sertifikat partisipasi sebagai bentuk apresiasi. Kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama sebagai dokumentasi program.

Melalui tahapan yang sistematis ini, pelatihan diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membentuk pola pikir kreatif, rasa percaya diri, dan kemampuan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, siswa memiliki bekal yang memadai untuk memanfaatkan desain grafis sebagai sarana komunikasi yang efektif sekaligus peluang pengembangan usaha kreatif di masa depan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan di SMPN 11 Denpasar dilakukan selama 1 hari. Dimulai dari pembekalan materi atau transfer knowledge tentang dasar-dasar desain dan canva, dilanjutkan dengan latihan mengerjakan desain poster, dan refleksi. Kegiatan ini diikuti oleh 100 siswa kelas VII dengan sangat antusias. Adapun kegiatan yang terlaksana adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan pelatihan, yang terdiri atas beberapa sesi bertahap sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

- a. Sesi 1: Pengenalan Prinsip Dasar Desain Grafis dengan durasi kurang lebih 1 jam. Adapun kegiatan pada sesi 1 ini adalah presentasi interaktif tentang elemen desain (garis, warna, bentuk, dan tipografi), penjelasan prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, dan harmoni menggunakan contoh poster. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan beberapa desain poster yang ditampilkan. Tujuan sesi 1 ini adalah agar siswa memahami dasar-dasar desain grafis yang dapat mereka terapkan dalam membuat poster.



Gambar 3. Pemberian materi

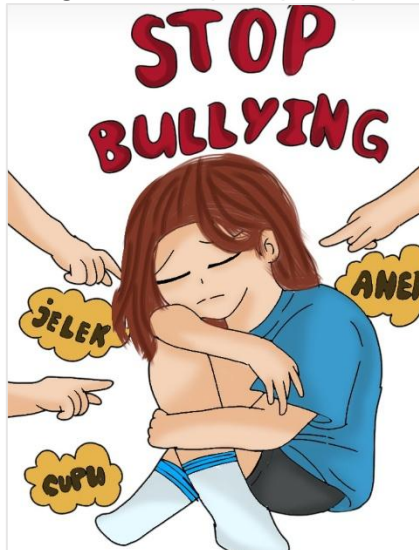
- b. Sesi 2: Pengenalan Canva dan Antarmukanya dengan kurang lebih 1 jam. Adapun kegiatan pada sesi ini adalah demonstrasi cara membuat akun Canva dan navigasi antarmuka aplikasi, Penjelasan fitur dasar Canva seperti template, elemen, teks, dan warna, dan selanjutnya siswa mencoba memodifikasi template poster sederhana secara mandiri. Adapun tujuan sesi 2 ini agar siswa mengenal aplikasi Canva dan memahami fungsionalitas dasar untuk membuat desain.



Gambar 4. Pengenalan Aplikasi Canva

- c. Sesi 3: Latihan Membuat Poster dari Template dengan durasi kurang lebih 2 jam. Adapun kegiatan pada sesi ini adalah siswa memilih template poster yang relevan dengan tema yang diberikan, kemudian memodifikasi elemen pada template sesuai dengan prinsip desain yang dipelajari. Sesi ini diakhiri dengan sesi tanya jawab untuk membantu siswa yang menghadapi kesulitan teknis. Adapun tujuan sesi 3 agar siswa dapat mempraktikkan pembuatan poster dengan memanfaatkan template sebagai panduan awal.

- d. Sesi 4: Pembuatan Poster Mandiri dengan durasi kurang lebih 2 jam. Adapun kegiatan pada sesi ini adalah siswa membuat poster dari awal tanpa menggunakan template dimana tema poster diberikan oleh tim pelaksana untuk menstimulasi kreativitas, selanjutnya sesi ini diakhiri dengan siswa mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelompok. Adapun tujuan kegiatan pada sesi 4 agar siswa mampu membuat poster secara mandiri dengan menerapkan prinsip desain yang benar.



Gambar 5. Hasil Poster dari salah satu peserta Pelatihan

2. Tahap Penutup dan Refleksi
 - a. Setelah pelatihan selesai, evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan program dan merancang tindak lanjut. Aktivitas pada tahap ini meliputi; Evaluasi Hasil Karya Siswa, pada tahap ini akan dilakukan penilaian poster yang dibuat oleh siswa berdasarkan prinsip desain, kreativitas, dan efektivitas komunikasi visual. Selanjutnya, memberikan saran perbaikan kepada siswa untuk karya mendatang.
 - b. Diskusi terbuka, pada tahap ini diskusi dilakukan secara terbuka tentang pengalaman siswa selama pelatihan., Pembagian sertifikat partisipasi kepada siswa yang telah mengikuti pelatihan., dan diakhiri dengan sesi foto bersama sebagai dokumentasi kegiatan. Adapun tujuan kegiatan pada tahap ini adalah memberikan apresiasi kepada siswa dan mendorong mereka untuk terus mengembangkan keterampilan desain grafis.

Pelatihan ini memberikan dampak yang sangat positif bagi siswa kelas X SMPN 11 Denpasar, karena memperluas wawasan siswa dalam bidang desain grafis khususnya mendesain poster. Keterampilan yang diperoleh dapat langsung diterapkan untuk meningkatkan kualitas diri peserta dalam mendesain poster. Pemahaman peserta terlihat jelas selama diskusi dan praktik, mereka mampu menangkap dan memahami materi yang disampaikan dengan baik. Pelatihan ini mendapat apresiasi tinggi dari peserta dan pihak

SMPN 11 Denpasar, berkat antusiasme dan keaktifan peserta selama pelatihan. Selama penyampaian materi, para peserta dengan antusias banyak bertanya dan mencoba terkait pengemasan produk. Hal ini bertujuan untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan yang berlangsung hingga sesi akhir acara.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung dengan tiga tahapan, yakni; tahapan persiapan yang berisi analisis kebutuhan lokasi pengabdian kepada masyarakat dimana aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi pengolah gambar yang mudah dan efisien bagi siswa. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan dibagi menjadi empat, yakni; pertama tahap pengenalan prinsip desain sebagai pondasi dalam perancangan poster; kedua tahap pengenalan antar muka dari aplikasi Canva; ketiga tahap Latihan pembuatan poster; dan terakhir pada tahap Latihan mandiri. Terakhir tahap penutupan dan refleksi yang berisi evaluasi dan diskusi. Keseluruhan tahap pelatihan telah berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Pelaksanaan mendapatkan antusias yang tinggi dari peserta. Dengan hasil desain selama pelatihan yang dapat diikuti berdasarkan materi yang diberikan pelatihan bisa diterima oleh peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih tim pengabdian kepada Direktorat Riset, Pengabdian Masyarakat dan Inovasi (DRPM) Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI) atas hibah pengabdian kepada masyarakatnya (ICS) pada tahun 2025. Begitupula kepada Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Denpasar yang telah menerima tim pengabdian ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Jayanegara, I. N., Anggara, I. G. A. S., & Yasa, I. W. A. P. (2021). PERANCANGAN BRANDING PASAR RAKYAT PHULA KERTI SESETAN DENPASAR. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 49–54. <https://doi.org/10.59458/jwl.v1i2.12>
- Amrullah, S., Tae, L. F., Irawan, F. I., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2018). Studi Sistematis Aspek Kreativitas dalam Konteks Pendidikan. *Psychopathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 187–200. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.3533>
- Aniek Suryanti Kusuma, I Dewa Made Krishna Muku, I Nyoman Jayanegara, I Ketut Setiawan, Gede Surya Mahendra, & Ni Made Mila Rosa Desmayani*. (2022). Sosialisasi dan Pelatihan Branding Produk untuk Menunjang Strategi Pemasaran Bagi IKM Bersama Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Bali. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), 216–225. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v3i2.896>

- Darma Yasa, N. P., Jayanegara, I. N., Fajaraditya Setiawan, I. N. A., Putra Yasa, I. W. A., & Trisemarawima, I. N. Y. (2025). Pelatihan Desain dan Sosial Media Marketing Produk Agricultural SMK Negeri 1 Petang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 5(3), 664–674. <https://doi.org/10.31004/abdira.v5i3.661>
- I Nyoman Jayanegara, Anak Agung Gede Bagus Ariana, & Ni Made Mila Rosa Desmayani. (2025). Optimalisasi Kualitas dan Diversifikasi Produk dengan Sistem Pesanan Berbasis Web pada Kelompok Pengerajin Kipas Tangan Sesetan. *International Journal of Community Service Learning*, 9(1), 142–149. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v9i1.85233>
- Jayanegara, I. N., Rizaq, M. C., Nurhadi, N., Suryani, R. I., Anggakarti, D. M., Yasa, I. W. A. P., Setiawan, I. N. A. F., Putri, R. A., & Negoro, A. T. (2024). *DKV CREATIVEPRENEUR: Prospek Kerja Lulusan Desain Komunikasi Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiat, M. P., Novitasari, D., Jayanegara, I. N., Mutiarani, R. A., Sutarwiyasa, I. K., Yasa, I. W. A. P., Putra, P. S. U., Setiawan, I. K., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. N. A. F., & Carrollina, D. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pertiwi, A. B., Judijanto, L., Ayu, I. K., Riyadh, A., Sujudi, Y., Sumarna, I. B., Rinaldi, M., Satyadharma, I. G. N. W., Astuti, M., Sari, S. A., Nurfarina, A., Aziz, B. I. W., & Jayanegara, I. N. (2025). *Desain Komunikasi Visual di Era Revolusi Industri 5.0*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Priyono, D., Putra, I. N. A. S., Sutarwiyasa, I. K., Rizaq, M. C., Setiawan, I. N. A. F., & Jayanegara, I. N. (2023). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM ERA TEKNOLOGI : Peran Teknologi Terhadap Perkembangan DKV*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Satwika, I. K. S., Handika, I. P. S., & Swari, M. H. P. (2025). Peningkatan Literasi Digital Melalui Excel dan Google Sheets di KUB Segara Guna Batu Lumbang. *KOMET: Kolaborasi Masyarakat Berbasis Teknologi*, 1(3), 108–116. <https://doi.org/10.70103/komet.v1i3.37>