

---

## **Kebijakan Kegiatan Sekolah Media Bagi Generasi Muda**

*Sang Ayu Putu Rahayu* 

Fakultas Hukum, Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Email [rahayufh@mail.unnes.ac.id](mailto:rahayufh@mail.unnes.ac.id)

*Anisa Faraditha Nanda Sari* 

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Email [anisafaraditha21@gmail.com](mailto:anisafaraditha21@gmail.com)

*Amelia Aghata* 

Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Email [ameliaaghata140502@students.unnes.ac.id](mailto:ameliaaghata140502@students.unnes.ac.id)

*Said Noor Rahman* 

Fakultas Hukum, Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Email [saidnoor59@gmail.com](mailto:saidnoor59@gmail.com)

### **Abstrak**

Universitas Negeri Semarang sebagai perguruan tinggi negeri menyelenggarakan KKN dalam bentuk Unnes Giat. Pada pelaksanaan Unnes Giat di Desa Gedeg ini salah satu masalah yang ditemukan adalah masih minimnya jenjang pendidikan serta ilmu pengetahuan. Berdasarkan pada masalah yang dihadapi, maka diperlukan kebijakan untuk dapat meningkatkan pendidikan dan pengetahuan, salah satunya dengan memberikan Pelatihan Desain Grafis”. Mahasiswa melakukan workshop dan pendampingan pendidikan melalui sekolah media sebagai upaya penyelesaian masalah pada bidang desain grafis khususnya kelompok generasi muda di Desa Gedeg yakni IPNU dan IPPNU. Dari hasil kegiatan didapatkan bahwa, peserta sangat antusias dan menerima sepenuhnya materi yang diberikan, dari hal inilah menandakan bahwa kegiatan tersebut berhasil. Pada akhirnya perlu kebijakan khusus yang dibuat bagi sekolah di Gedeg dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dari perspektif kemajuan teknologi yaitu sekolah media.

**KEYWORDS** Sekolah media, Generasi muda, Desa Gedeg



Copyrights © Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0). All writings published in this journal are personal views of the author and do not represent the views of this journal and the author’s affiliated institutions.

## **Abstract**

Semarang State University organizes KKN in the form of Unnes Giat. In the implementation of Unnes Giat in Gedeg, one of the problems found was the lack of education and science levels. Based on the problem faced, policies are required to enhance knowledge and education, one of which is by providing Graphic Design Training". Students conduct workshops and educational assistance through media schools to solve problems in the field of graphic design, especially the younger generation group in Gedeg, namely IPNU and IPPNU. According to the activity's outcomes, the participants were engaged and comprehend the information completely, which suggested that the activity was a success. In the end, particular policies are required for schools in Gedeg to enhance the quality of education from the standpoint of technology advancements.

**KEYWORDS** Media School, Young Generation, Gedeg Village

## **Introduction**

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sektoral pada waktu dan daerah tertentu. Universitas Negeri Semarang sebagai perguruan tinggi negeri menyelenggarakan KKN dalam bentuk Unnes Giat. Pelaksanaan Unnes Giat dengan tujuan untuk membantu masyarakat sekitar dalam menanggulangi masalah – masalah dibidang ekonomi, bidang pendidikan, bidang religi, bidang budaya bidang kesehatan serta bidang infrastruktur dan lingkungannya. Berdasarkan permasalahan yang ada di masyarakat, maka kami memiliki titik fokus kepada permasalahan kebijakan di bidang pendidikan di Desa Gedeg.

Desa Gedeg terletak di Kecamatan Comal Kabupaten Pemalang dengan luas wilayah 0,90 km<sup>2</sup> serta memiliki jumlah penduduk lebih dari 2.000 jiwa yang tersebar dalam tiga dusun. Masyarakat Desa Gedeg banyak yang berprofesi sebagai buruh, petani, karyawan, wiraswasta, pegawai negeri dll. Masyarakat Desa Gedeg memiliki semangat agamis yang tinggi dan wilayahnya yang aman dan tentram. Secara geografis, Desa Gedeg

berbatasan dengan beberapa desa: Desa Gandu di sebelah utara, Desa Ambukulon di sebelah timur, Desa Sidorejo di sebelah kanan dan Desa Gintung di sebelah barat.

Berdasarkan data dan hasil survei di Desa Gedeg menunjukkan rendah kuliatasnya, semi rendahnya derajat menjadi rendahnya kualitas ilmu pengetahuan atau pendidikan masyarakat Desa Gedeg. Hal ini dapat diamati dari literasi membaca pada tingkatan sekolah dasar, serta masyarakat di Desa Gedeg ini mayoritas masyarakatnya memiliki mata pencaharian di bidang konveksi. Hal ini semakin memperkuat hasil penelitian yang mengatakan bahwa pendidikan sangat penting kehadirannya di kehidupan sehari-hari, terutama dalam pengaplikasian di bidang media. Karena, dilihat dari data dan hasil survei di Desa Gedeg inilah mayoritas masyarakat mempunyai mata pencaharian di bidang konveksi yang dimana sangat memerlukan adanya pengaplikasian di bidang media, yakni dalam hal mendesign.

Desain grafis multimedia dapat didefinisikan sebagai keterampilan artistik dan komunikasi kebutuhan bisnis dan industri. Dalam desain grafis ini merupakan suatu proses komunikasi yang menggunakan teks, grafik, visual atau gambar yang memiliki makna untuk disampaikan ke khalayak. Pada awalnya, desain grafis digunakan untuk media statis, yakni: buku, majalah dan brosur. Elemen desain grafis memiliki kesamaan dengan elemen dasar di bidang desain lainnya. Elemen tersebut terdiri dari bentuk, struktur, garis, ruang dan warna.

Berdasarkan masalah yang dihadapi, karakter dan potensi yang terdapat pada Desa Gedeg, maka hal yang harus dilakukan dalam memecahkan masalah tersebut, yakni dengan melakukan adanya sosialisasi sekolah media terhadap kelompok generasi anak muda di Desa Gedeg. Dengan melalui edukasi sekolah media inilah akan menumbuhkan atau menimbulkan pemahaman dan kesadaran masyarakat, terutama kelompok generasi muda Desa Gedeg terhadap penerapan atau pengaplikasian design untuk kehidupan sehari-harinya. Dari adanya sekolah media dengan

memberikan pelatihan kepada kelompok generasi muda di Desa Gedeg ini menambahkan soft skill yang dimiliki oleh generasi muda di bidang desain grafis.

Sosialisasi merupakan salah satu solusi yang banyak digunakan dalam melakukan pendekatan pada masyarakat. Dengan sosialisasi, masyarakat banyak mendapatkan ilmu dengan cara yang mudah. Pada kegiatan yang dilakukan, sosialisasi dilakukan dengan metode ceramah. Pada metode tersebut, pemateri memberikan materi secara langsung pada pendengar.

Pelatihan adalah sebuah proses belajar lebih praktis dibandingkan dengan teori yang dikembangkan secara individu atau kelompok oleh instruktur untuk meningkatkan keterampilan individu atau kolektif. Tujuan pelatihan seorang individu atau kelompok yang terlatih memperoleh keterampilan yang dapat dipelajari. Jenis pelatihan meliputi pelatihan wacana, keterampilan dan soft skill. Salah satu ciri pelatihan adalah proses peningkatan keterampilan yang ada, namun menurut bukti-bukti yang ditemukan merupakan kebiasaan. Karena memerlukan keterampilan tertentu, pelatihan diberikan seiring waktu dan proses pelatihan dilakukan melalui penelitian dan praktek.

Akhir ini seringkali ditemukan permasalahan mengenai duplikat design oleh orang-orang tak bertanggungjawab, dan parahnya lagi orang yang menduplikat itu bangga dengan apa yang sudah dikaryakan meskipun sudah melanggar aturan. Pembahasan mengenai sebuah karya pasti erat kaitannya dengan pembahasan kekayaan intelektual yang dalam ruang lingkup hak cipta. Kekayaan intelektual disini memiliki arti hasil dari pemikiran serta kecerdasan seseorang yang berbentuk penemuan, desain, seni, karya tuis atau penerapan praktis suatu gagasan seseorang. Lalu, hak cipta sendiri ini merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis dan tanpa disadari berdasarkan pada prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan yang telah diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa

mengurangi pembatasan sesuai dengan peraturan perundang undangan yang ada.

Seiring berkembangnya zaman, pemanfaatan perkembangan teknologi bisa digunakan para designer untuk kebutuhan penciptaan serta publikasi karya cipta yang dimilikinya. Dalam prosesnya seorang designer menggunakan aplikasi atau software tertentu guna membuat dan mengedit karyanya dalam format digital. selain itu pula, para designerpun bisa memanfaatkan media sosial, aplikasi serta banyak situs penyedia gambar untuk mempublikasikan karyanya. Meskipun banyak kemudahan yang ada dalam perkembangan teknologi ini, timbul banyak resiko yang ada mengenai pelanggaran hak cipta. Hal itu yang menkankan harus adanya aturan yang digunakan guna mengamankan sebuah karya yang telah dibuat oleh para pencipta yang pertama.

## Method

Pengabdian masyarakat ini mengadakan kegiatan pelatihan desain grafis dalam pembuatan pamflt, dilaksanakan pada Hari sabtu, 20 Agustus 2022 pada pukul 20.00 yang bertempat di gedung IPNU IPPNU. Adapun khalayak sasaran dari pemberdayaan marsyarakat dari kelompok ini yaitu anggota IPNU IPPNU desa gedeg sebagai target dari kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan dosen pembimbing dan mahasiswa sebagai panitia dalam acara inti beserta masyarakat desa gedeg dan juga mitra terkait yaitu IPNU IPPNU Desa Gedeg.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa yang sedang melakukan GIAT atau KKN, ini terdiri atas kegiatan *Workshop* dan pendampingan pendidikan melalui sekolah media. Mitra dalam kegiatan ini adalah warga Desa Gedeg yang terdiri dari kelompok generasi muda yakni IPNU dan IPPNU. Organisasi IPNU dan IPPNU merupakan salah satu organisasi masyarakat Nahdlatul

Alamat yang beranggotakan pelajar dan kepemudaan. Organisasi tersebut dipilih sebagai mitra dikarenakan organisasi tersebut memiliki peran yang cukup penting di Desa Gedeg.

Dari hal inilah, kegiatan *workshop* dan pendampingan pendidikan melalui sekolah media ini dilaksanakan berawal dari adanya sebuah permasalahan yang dihadapi oleh IPNU dan IPPNU sebagai salah satu kelompok generasi muda di Desa Gedeg yang masih bisa dikatakan belum memahami bagaimana cara untuk mengimplementasikan dari membuat desain dalam poster, pamflet dan banner yang menarik. Kegiatan sosialisasi sekolah media ini dilakukan dalam rangka mengatasi masalah yang dihadapi oleh kelompok generasi muda di Desa Gedeg yakni IPNU dan IPPNU dalam hal cara membuat desain yang menarik di Desa Gedeg. Oleh karena itu, dalam rangka mengatasi masalah rendahnya kemampuan generasi muda dalam penerapan desain sebagai salah satu pembelajaran, maka team KKN memberikan pendampingan dalam penerapan desain sebagai salah satu pembelajaran.

Metode pelaksanaan KKN atau GIAT ini secara garis besar dapat dilihat melalui gambar bagan 1 berikut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

## **Result and Discussions**

### **Kerangka dan Realisasi Pemecahan masalah**

Selama masa perencanaan program kerja ada beberapa hal yang dipersiapkan oleh mahasiswa, terdapat beberapa program kerja yang berhasil dilaksanakan oleh mahasiswa yaitu kegiatan pelatihan desain grafis dalam pembuatan pamflet. Adapun program yang telah direncanakan dan juga telah dilaksanakan dalam KKN tersebut melalui proses observasi kebutuhan masyarakat setempat dan juga disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa dan mitra terkait yang bekerja sama dalam melaksanakan program KKN di Desa Gedeg.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tri dharma perguruan tinggi yang bertujuan untuk memecahkan masalah sosial di masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20 agustus 2022 dengan partisipasi dari mitra terkait Desa Gedeg yaitu Kelompok IPNU & IPPNU. Program kerja pelatihan desain grafis dalam pembuatan pamflet dilatar belakangi dengan kurangnya pemahaman mengenai penerapan warna dan desain yang digunakan dalam membuat pamflet, poster, dan banner.

Dalam pelaksanaannya mahasiswa mempersiapkan materi yang diantaranya meliputi sosialisasi, sosialisasi diadakan dengan berkoordinasi dengan IPNU IPPNU desa gedeg, setelah melakukan pengenalan diri dan rencana program kerja yang akan dilakukan, selanjutnya menentukan waktu pelaksanaan program kerja. Sasaran utama program kerja ini adalah anggota IPNU & IPPNU dari Desa Gedeg yang dimana mendapatkan respon yang positif dari anak muda tersebut. Dari hal ini, program kerja ini berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu kegiatan lainnya. Setelah melakukan kordinasi, maka penentuan jadwal pelaksanaan program kerja ini dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2022.

Setelah itu kami menentukan materi, setelah jadwal kegiatan tersusun untuk pelatihan ini. Kemudian kami melakukan diskusi dan

kesepakatan untuk memastikan semua jadwal program kerja berjalan lancar tanpa mengganggu jadwal program kerja lainnya. Materi dibuat dengan berbincang-bincang dengan para peserta dan kami membuat materi dari mulai dasar pengertian desain grafis, tools dasar, sampai dengan eksekusi desain pembuatan pamflet.



Gambar 2. Pelaksanaan program kerja sekolah media

Kegiatan pelatihan desain grafis ini berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Dengan waktu 1 kali pertemuan semua materi dapat kami presentasikan. Pada tahap awal kami menggunakan metode ceramah yang digunakan dalam penyampaian materi. Tahap awal masih menjelaskan pengertian dan konsep desain grafis. Materi dilanjutkan dengan materi mengenai pembuatan desain pamflet. Pembuatan desain pamflet diawali dengan pengumpulan informasi yang akan dibuat dan juga pemilihan warna pada pamflet dengan menunjukkan beberapa referensi gambar. Kemudian terdapat beberapa tambahan dari pemateri mengenai rumusan *simple* dalam pembuatan desain pamflet. Rumusan tersebut dapat disebut dengan Amati Tiru Modifikasi (ATM). Beberapa gambar referensi ditampilkan dan peserta mempraktikkan Latihan yang diawasi dan dipandu oleh mahasiswa. Kemudian, dilanjutkan dengan teknik penataan layout pembuatan pamflet.

Teknik yang diajarkan yaitu, pembuatan konten yang menarik dan penataan font. Dalam pelatihan tersebut, disediakan beberapa *template* desain yang sekiranya dapat membantu peserta. Setelah itu, mendesain *background* pamflet dengan menggunakan tools aplikasi seperti photoshop atau corel draw. Pertama-tama mahasiswa menunjukkan referensi desain agar peserta mendapat gambaran dalam pelatihan pembuatan pamflet ini dan juga peserta melakukan eksekusi terhadap desain yang telah mereka siapkan. Dalam pelatihan tersebut, didapatkan empat peserta yang melakukan pelatihan desain secara langsung. Dari keempat peserta tersebut, didapatkan dua desain pamflet yang berbeda.

Kemudian program kerja ini diakhiri dengan tanya jawab. Tanya jawab dilakukan agar para peserta pelatihan dapat bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami. Dari hasil kegiatan, mendapatkan respon yang baik dari peserta anak muda terhadap materi yang dibagikan yakni dengan antusias peserta serta mampu melaksanakan kegiatan yang sebenarnya dengan sukses.



Gambar 3. Ngaji Bareng dan Rutinan Gabungan merupakan Hasil dari Pelatihan Desain Grafis

Sekolah media yang kami ajarkan untuk teman teman IPNU IPPNU, selain bertujuan untuk bisa membuat design dengan baik dan benar juga

untuk menenangkan jiwa kemandirian dalam mendesign serta mengajarkan nilai nilai positif yang tidak melanggar aturan yang sudah ada. Aturan mengenai hak cipta ini tertuang dalam Undang Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Ruang lingkup karya yang dapat dilindungi HAK CIPTA sangat banyak, salah satu diantara banyak karya adalah Pamflet. Disini pamflet sangat riskan sekali untuk dijiplak, sebuah karya yang awalnya didedikasikan sebagai wujud penghargaan untuk orang maupun untuk acara tertentu justru malah disalah gunakan oleh orang yang kurang bertanggung jawab. Dalam pasal 1 angka 2 sudah dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan penipta adalah seornag ang secara sendiri sendiri ataupun bersama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khusus dan pribadi. Jadi tidak semua orang yang menciptakan suatu karya mendapatkan perlindungan ciptaannya.

Perlu adanya pembuktian bawa ciptaan yang dihasilkan buikanlah hasil duplikasi dan atau penggunaan illegal atas ciptaan pihak lain. Didalam UU Hak Cipta juga diatu mengenai obyek perlindungan, dalam pasal 1 angka 3 UU Hak Cipta menjelaskan bahwasannya objek perlindungan hak cipta adalah karya cipta pada aspek ilmu pengetahuan, sastram mauoun seni yang sudah diwujudkan dalam bertuk karya nyata. Sekarang banyak gambar karya yang sudah dibuat diupload ke internet, disini pencipta bermaksud untuk membagikan hasil karya untuk dibuat pandangan orang lain dalam membuat design, namun disini malah disalah gunakan. Padahal sudah tertera dalam passal 40 ayat (1) hak cipta bahwasannya gambar meruopakan karya seni yang dilindungi sebuah bentuk karya seni yang dilindungi oeh hak cipta. Disni output dari sekolah media adalah membuat karya design yang nantinya dibuat untuk mempromosikan kegiatan makesta dan disini kami memberikan ruang kreasi yang luas untuk teman teman berkarya agar tidak menduplikat karya orang lain yang sudah berlisensi.

## **Kendala yang Dihadapi**

Kendala yang dihadapi ketika pelaksanaan KKN berlangsung yaitu:

1. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan program kerja ini yaitu Keterbatasan laptop sebagai alat penunjang utama. Kendala ini menghambat kegiatan pelatihan karena jumlah siswa tidak sebanding dengan jumlah laptop yang tersedia. Sehingga mereka tidak bisa praktek langsung secara satu persatu. Kendala ini dapat teratasi dengan penggunaan laptop yang bersamaan atau bergantian. Adanya proyektor untuk presentasi materi dapat membantu proses pelatihan agar peserta dapat dengan mudah menyampaikan materi.
2. Kendala kedua yaitu kurangnya waktu yang diberikan sehingga pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa agar pelatihan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Idealnya pelatihan desain grafis terutama dalam pembuatan pamflet dilakukan dalam beberapa pertemuan

## **Upaya Pemecahan**

Upaya dalam pemecahan mengenai kendala yang dihadapi oleh mahasiswa yaitu, panitia dalam melaksanakan program kerja pelatihan desain grafis dalam pembuatan pamflet yaitu menyediakan laptop tambahan bagi peserta pelatihan, kemudian panitia juga mempersiapkan beberapa cadangan perangkat seperti laptop untuk kelancaran kegiatan.

Dengan adanya keterbatasan waktu, tetap melaksanakan pelatihan dengan baik. Untuk mengefisienkan waktu pelaksanaan program kerja ini, kami telah menyiapkan beberapa eksemplar materi untuk dibagikan kepada peserta untuk dipelajari di rumah.

## Conclusion

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan uraian pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu pemberian pelatihan ini yang memberikan beberapa materi untuk meningkatkan keterampilan individu dalam mentransfer pengetahuan desain grafis saat membuat pamflet atau brosur. Pelatihan dalam sekolah media ini sangat penting dalam menunjang keterampilan yang dapat diterapkan peserta di kehidupan bermasyarakat. Materi yang disampaikan dapat diterima, dimengerti dan dipahami dengan baik oleh peserta. Dimana dalam pelatihan ini peserta dapat mengembangkan keterampilan pada desain grafis. Pelatihan ini sangat bermanfaat, karena jumlah peserta juga sebanding dengan sumber daya peserta yang berpartisipasi. Meskipun ada kendala berupa terbatasnya alat penunjang utama yakni laptop. Walaupun demikian, kegiatan berjalan dengan baik, tepat waktu dan sesuai rencana. Selain itu, para peserta mampu berkomunikasi dengan baik dengan para pembicara. Pada akhirnya, selayaknya ada kebijakan khusus bagi sekolah di desa gedeg sehingga dapat memberikan fokus pendidikan terkait soft skill serta teknologi. Dalam masyarakat modern, ilmu desain sangat penting bagi kehidupan. Berbekal keterampilan multimedia dan desain grafis, generasi muda inilah diharapkan mampu menciptakan peluang bisnis. Setelah pelatihan sekolah ini, para peserta dapat mempelajari dan mendaur ulang materi yang diberikan untuk membuat brosur, flyer dan produk lainnya yang lebih kreatif. Setelah mendapatkan pelatihan ini, para peserta akan dapat mengembangkan keterampilan umum mereka di wilayah Desa Gedeg, khususnya di bidang konveksi. Kegiatan pelatihan ini sangat penting dalam menunjang keterampilan yang nantinya dapat diterapkan peserta di masyarakat. Harapannya, dengan adanya pelatihan desain grafis melalui program sekolah media ini dapat ditingkatkan dan diimplementasikan di masyarakat Desa Gedeg, Kecamatan Comal, Kabupaten Pematang.

## References

- Amaruddin, H., Atmaja, H. T., & Khafid, M. (2020). Peran Keluarga Dan Media Sosial Dalam Pembentukan Karakter Santun Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1).
- Anwas, O. M. (2011). Kuliah Kerja Nyata Tematik Pos Pemberdayaan Keluarga Sebagai Model Pengabdian Masyarakat Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(5), 565-575.
- Arumi, E. R., & Burhanuddin, A. (2018). Peningkatan kreativitas siswa sekolah menengah pertama dengan pelatihan corel draw. *Jurnal Pengabdian Dharma Bakti*, 1(2).
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308-313.
- Desnelita, Y., Gustientiedina, G., Susanti, W., Nasien, D., & Putri, R. N. (2019). PKMS Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha bagi Pemuda RT. 03 RW. 04 Kelurahan Umban Sari. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 266-272.
- Engkus, E., Hikmat, H., & Saminnurahmat, K. (2017). Perilaku narsis pada media sosial di kalangan remaja dan upaya penanggulangannya. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 20(2).
- Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51-58.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal pendidikan vokasi*, 3(1).
- Hariana, H., Mardin, H., & Lasalewo, T. (2021). Peranan Mahasiswa KKN Dalam Melaksanakan Kegiatan Tambahan Di Lokasi Pengabdian Desa Botuwombaro. *Jurnal Abdimas Terapan*, 1(1).
- Herdiana, D. (2018). Sosialisasi Kebijakan Publik: Pengertian dan Konsep Dasar. *Jurnal Ilmiah Wawasan Insan Akademik*, 1(3), 13-26.
- Kusumasari, B. (2014). Social media dan eksklusivitas remaja dalam perumusan kebijakan publik. *JKAP (Jurnal Kebijakan dan Administrasi Publik)*, 18(2), 119-130.

- Lisnawita, L., & Van FC, L. L. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231-235.
- Nudin, B. (2017). Peran Budaya Organisasi IPNU-IPPNU Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Di Kabupaten Sleman. *EL-TARBAWI*, 10(1).
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan motivasi belajar bahasa indonesia melalui penerapan model discovery learning dan media video dalam kondisi pandemi covid-19 bagi siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210-215.
- Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat literasi digital bagi masyarakat dan sektor pendidikan pada saat pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan*, 65-80.
- Syardiansah. (2019). Pengembangan Kompetensi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Samudra KKN Tahun 2017). *Jim Upb*, 7(Studi Kasus Mahasiswa Universitas Samudra KKN Tahun 2017), 57-68.
- Yuliantanti, A. (2008). *Bekerja sebagai desainer grafis*. Esensi.

\*\*\*

#### **DECLARATION OF CONFLICTING INTERESTS**

The authors state that there is no conflict of interest in the publication of this article.

#### **FUNDING INFORMATION**

None

#### **ACKNOWLEDGMENT**

None

#### **HISTORY OF ARTICLE**

Submitted : September 20, 2022  
Revised : November 15, 2022  
Accepted : November 29, 2022  
Published : November 29, 2022