

## **Pelatihan Industri Kreatif Desain Grafis Bagi Pemuda Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali**

Ahmada Auliya Rahman\*, Anisa Febri Tri Wahyuni, Panggah Lesmantoro  
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas  
Muhammadiyah Surakarta, Kota Surakarta, Indonesia

\*Corresponding author, email: aar360@ums.ac.id

Diterima: 31 Juli 2025, Direvisi: 20 Desember 2025, Terbit: 22 Desember 2025

### **Abstract**

*The importance of awareness and ability of young people in optimizing insight and skills about the world of Creative Graphic Design Industry is the background for holding this training, considering the fact in the field that there are still many young people from Gunung Village, Simo District, Boyolali Regency who have not been able to maximize the technology they have such as the use of smartphones which are now almost common items in society. This service is carried out to provide provisions to young people in Gunung Village so that they can later independently use smartphones for more productive activities. The methods implemented include delivering materials and also training in the Creative Graphic Design Industry with the practice of using smartphones through graphic design applications to young people in Gunung Village, Simo District, Boyolali Regency. The results of this service activity are increased insight into opportunities for the Creative Graphic Design Industry and skills in using smartphones for more productive activities in the field of graphic design.*

**Keywords:** Creative industry; graphic Design; smartphone; youth.

### **Abstrak**

Pentingnya kesadaran dan kemampuan pemuda dalam mengoptimalkan wawasan dan keterampilan tentang dunia Industri Kreatif Desain Grafis menjadi latar belakang diselenggarakannya pelatihan ini, mengingat fakta di lapangan bahwa masih banyak dari pemuda Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali yang belum dapat memaksimalkan teknologi yang mereka miliki seperti pemanfaatan telepon pintar yang saat ini hampir menjadi barang yang umum di tengah masyarakat. Pengabdian ini dilakukan untuk memberikan pembekalan kepada pemuda di Desa Gunung dalam nantinya dapat secara mandiri memanfaatkan telepon pintar untuk kegiatan yang lebih produktif. Metode yang dilaksanakan antara lain penyampaian materi dan juga pelatihan Industri Kreatif Desain Grafis dengan praktik pemanfaatan telepon pintar melalui aplikasi desain grafis kepada pemuda di Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya wawasan tentang peluang Industri Kreatif Desain Grafis dan keterampilan pemanfaatan telepon pintar untuk kegiatan yang lebih produktif pada bidang desain grafis.

**Kata-kata kunci:** Industri kreatif; desain grafis; telepon pintar; pemuda.

## **PENDAHULUAN**

Pesatnya kemajuan teknologi dan informasi memiliki dampak yang nyata bagi kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi dan informasi dapat berdampak negatif maupun positif, hal ini tergantung dari bagaimana kita menggunakannya. Dampak positif teknologi informasi antara lain memudahkan komunikasi jarak jauh dan pencarian informasi. Namun, dampak negatifnya meliputi penyebaran hoaks yang dapat menimbulkan efek domino dan menjadi sarana terjadinya kejahatan siber. Meskipun demikian, dampak negatif ini dapat dicegah dengan menggunakan teknologi informasi sesuai tujuan, memverifikasi kebenaran berita yang diterima, dan tindakan serupa lainnya (B. Jie, et.al., 2023). Kita bisa menjadi masyarakat yang dimanfaatkan oleh teknologi apabila kita terbuai atau bahkan kecanduan terhadap teknologi. Namun kita juga bisa memanfaatkan teknologi apabila kita bijak dan menerapkan ilmu dalam menggunakan teknologi.

Kemudahan masyarakat dalam mengakses informasi berdampak pula terhadap aspek kehidupan masyarakat. Sosial media bisa dijadikan sebagai contohnya. Saat ini pemuda hampir setiap hari mengakses sosial media. Gempuran informasi terkadang tidak dapat terbendung. Selain kemudahan dalam berinteraksi dengan teman melalui dunia maya, tidak dapat dipungkiri banyak sekali bertebaran iklan-iklan yang saling berkompetisi untuk mempengaruhi pengguna sosial media untuk bertransaksi membeli produk-produk atau jasa yang ditawarkan. Iklan di Sosial Media seperti pada Instagram terbukti berpengaruh terhadap perilaku konsumtif bagi remaja putri (Apriliana, 2019). Selain itu banyak juga postingan-postingan yang mempengaruhi gaya hidup pemuda. Hal-hal seperti inilah yang memerlukan kedewasaan dan kebijaksanaan dari pengguna sosial media untuk selalu mengedepankan aspek positif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi supaya tidak terhanyut ke dalam pengaruh negatif dari sosial media (Akram, 2017).

Pemuda sebagai tulang punggung kemajuan bangsa, diharapkan mampu menjadi contoh bagi generasi berikutnya. Pemuda adalah kekuatan utama dalam membangun peradaban desa dan sangat penting untuk memajukan kehidupan desa. Paradigma yang menganggap bahwa masyarakat desa tertinggal dan harus merantau ke kota besar untuk sukses perlu ditinggalkan. Membangun desa adalah suatu

keharusan yang harus segera diwujudkan, dengan melibatkan semua elemen desa dan masyarakat secara bersama-sama. Pemuda, sebagai potensi utama desa, harus menjadi motor penggerak perubahan untuk menciptakan peradaban yang maju. Analisis data dengan teknik statistik menunjukkan bahwa peran pemuda dalam pembangunan desa sudah sangat baik dan dapat dijadikan instrumen untuk menilai kontribusi mereka dalam pelayanan (Reynaldi dan Khan, 2021). Setiap daerah tentu terdapat kelompok yang menaungi perkembangan maupun aspirasi pemuda, seperti Karang Taruna. Di Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali juga memiliki Karang Taruna seperti desa-desa lain. Problematika pemuda di setiap daerah tentu juga berbeda-beda. Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali memiliki topografi yang berbukit dan kondisi alam yang didominasi dengan perkebunan. Mayoritas warga di Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali adalah petani, sehingga hal ini berpengaruh terhadap gaya hidup pemuda disana.

Pemuda dalam memanfaatkan teknologi dan informasi membutuhkan pendamping dan pengarah supaya mereka memiliki tujuan yang jelas dalam menggunakannya. Dukungan dan arahan yang positif sangat dibutuhkan dalam rangka membentuk kebiasaan yang positif dan bahkan menumbuhkan etos untuk menjadi insan yang produktif supaya terhindar dari dampak negatif dari perkembangan teknologi dan informasi. Desain grafis sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk kebutuhan personal, instansi maupun industri. Desain grafis membuat kegiatan bertukar informasi menjadi semakin mudah melalui penyampaian informasi dengan cara yang lebih menarik dan lebih nyaman secara visual. Untuk bisa mewujudkan hal tersebut dibutuhkan keahlian yang cukup dalam penguasaan desain grafis baik secara materi maupun praktik.

Pemuda Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali sudah terbiasa memanfaatkan informasi melalui internet maupun media sosial. Mereka sadar bahwasanya kebutuhan akan keterampilan Desain Grafis sangat dibutuhkan dalam menunjang kemajuan industri kreatif. Namun, banyak dari mereka yang belum dapat memanfaatkan teknologi yang mereka punya seperti telepon pintar yang saat ini hampir kebanyakan pemuda memilikinya.

Pihak Kepala Desa Gunung juga menjelaskan bahwa kebutuhan akan Desain Grafis sangat diperlukan dalam menunjang kemajuan dan perkembangan Desa Gunung, bahkan sekarang ini untuk mencukupi kebutuhan Promosi Desa Gunung

mereka rela mengeluarkan biaya yang relatif mahal dikarenakan di sekitar Desa Gunung belum ada Industri Desain Grafis yang mendukung. Maka dari itu pihak Kepala Desa Gunung sangat mendukung dan mendorong para pemuda Desa Gunung untuk terampil dan menguasai Desain Grafis.

## **BAHAN DAN METODE PENGABDIAN**

### **1. Jenis dan Pendekatan Pengabdian**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif, dengan menempatkan pemuda desa sebagai subjek utama kegiatan. Pendekatan partisipatif dipilih agar peserta terlibat secara aktif dalam seluruh proses pelatihan, mulai dari penerimaan materi, praktik, hingga evaluasi hasil karya. Sementara itu, pendekatan aplikatif digunakan untuk memastikan bahwa materi yang diberikan dapat langsung diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan konteks masyarakat desa. Jenis pengabdian ini termasuk dalam pelatihan dan pendampingan keterampilan, yang berfokus pada peningkatan kapasitas sumber daya manusia pemuda desa di bidang industri kreatif desain grafis.

### **2. Lokasi dan Waktu Pengabdian**

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali. Pemilihan lokasi didasarkan pada potensi pemuda desa yang cukup besar, namun belum diimbangi dengan keterampilan digital kreatif yang memadai untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif desa.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam satu rangkaian pelatihan yang meliputi sesi penyampaian materi, praktik langsung, dan evaluasi hasil pelatihan.

### **3. Sasaran dan Subjek Pengabdian**

Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah pemuda Desa Gunung, khususnya yang memiliki minat terhadap desain grafis, media digital, dan industri kreatif. Peserta berasal dari berbagai latar belakang pendidikan dan pengalaman, baik yang telah memiliki pengetahuan dasar desain grafis maupun yang masih berada pada tahap pemula.

Jumlah peserta disesuaikan dengan kapasitas pelatihan agar proses pendampingan dapat berjalan secara optimal dan interaktif.

#### 4. Bahan Pengabdian

Bahan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi bahan materi dan bahan pendukung pelatihan, yaitu:

##### 1. Materi Pelatihan

- Konsep dasar industri kreatif
- Pengantar desain grafis
- Prinsip dasar desain (warna, tipografi, komposisi, dan layout)
- Desain grafis untuk promosi dan media sosial
- Peluang usaha dan kewirausahaan desain grafis

##### 2. Perangkat dan Media

- Laptop atau gawai peserta
- Aplikasi desain grafis (seperti Canva atau aplikasi sejenis)
- Modul dan bahan presentasi
- Media proyektor dan layar presentasi
- Contoh desain grafis sebagai bahan pembelajaran

Bahan pelatihan dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan akses, sehingga peserta dapat melanjutkan praktik secara mandiri setelah kegiatan pengabdian selesai.

#### 5. Metode Pelaksanaan Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

##### a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan perangkat Desa Gunung, identifikasi kebutuhan peserta, serta penyusunan materi pelatihan desain grafis yang sesuai dengan tingkat kemampuan pemuda desa. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan modul pelatihan dan penyiapan sarana pendukung kegiatan.

##### b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui beberapa metode pembelajaran, yaitu:

- Ceramah interaktif, untuk menyampaikan konsep dasar industri kreatif dan desain grafis.
- Demonstrasi, yaitu pemateri memperagakan secara langsung penggunaan aplikasi desain grafis.
- Praktik langsung, di mana peserta membuat desain grafis secara mandiri

dengan pendampingan tim pengabdian.

- Diskusi dan tanya jawab, untuk memperdalam pemahaman peserta dan menyelesaikan kendala yang dihadapi selama praktik.

Metode ini dipilih untuk mendorong keterlibatan aktif peserta dan meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan dan keterampilan.

#### c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai:

- Partisipasi dan keaktifan peserta selama pelatihan,
- Pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan,
- Hasil karya desain grafis yang dihasilkan peserta.

Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi langsung dan diskusi, serta melalui penilaian terhadap kualitas desain yang dibuat peserta.

#### 6. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dalam kegiatan pengabdian ini dikumpulkan melalui:

- Observasi selama pelatihan berlangsung,
- Dokumentasi kegiatan dan hasil karya peserta,
- Diskusi dan umpan balik dari peserta.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, dengan menggambarkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Hasil analisis digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian dan sebagai dasar perumusan rekomendasi pengembangan kegiatan selanjutnya.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan wawasan pemuda di Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali tentang peluang Industri Kreatif Desain Grafis berupa penyampaian materi dan juga pelatihan Industri Kreatif Desain Grafis dengan praktik pemanfaatan telepon pintar melalui aplikasi Canva. Pemuda sebagai agen perubahan diharapkan memiliki kemampuan yang produktif dan kemandirian secara ekonomi untuk menopang kemajuan dan perkembangan di daerahnya.

Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dengan cara tatap muka antara pemateri yang terdiri dari 1 Dosen dan 2 Mahasiswa sebagai asisten serta peserta,

yaitu pemuda di Desa Gunung, melalui dua tahapan selama dua hari. Hari pertama yaitu persiapan melalui evaluasi awal dengan melakukan pre test dan post test mengenai pemahaman pemuda di Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali terhadap Industri Kreatif Desain Grafis, serta pemaparan materi mengenai pemahaman peluang usaha di Industri Kreatif Desain Grafis. Usaha desain grafis merupakan salah satu peluang bisnis yang sangat populer di tengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Salah satu hal yang menunjang pesatnya bisnis desain grafis adalah tingginya permintaan kebutuhan grafis mulai dari usaha kecil sampai industri yang besar, bahkan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi permintaan dapat berasal dari luar negeri sehingga nilai transaksi bisa semakin besar. Pangsa pasar yang sangat luas ini merupakan peluang yang dapat dimanfaatkan oleh siapa saja bahkan oleh pemuda di Desa Gunung.

Pada hari kedua kegiatan berupa praktek Desain Grafis dengan aplikasi Canva. Praktek dilakukan dengan membuat poster promosi produk sesuai dengan arahan pemateri. Pada awal pelatihan, peserta diminta untuk melakukan foto produk dengan menggunakan telepon pintar masing-masing sebagai bahan untuk membuat poster promosi melalui aplikasi Canva. Selanjutnya peserta dibimbing untuk menyunting foto produk dengan latar dan redaksi yang dikehendaki. Peserta yang sudah selesai diminta untuk menampilkan hasilnya dan dikumpulkan sebagai bukti hasil mengikuti pelatihan.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam dua hari yaitu hari pertama pada hari/tanggal Kamis, 01 September 2022 dan hari kedua pada hari/tanggal Rabu, 21 September 2022. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kantor Kelurahan Desa Gunung, Simo, Boyolali. Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah sebagai berikut :

1. Peserta yang hadir pada kegiatan pengabdian ini sejumlah 14 pemuda pada hari pertama dan sejumlah 12 pemuda pada hari kedua.
2. Materi yang diberikan pada pengabdian ini meliputi materi mengenai pemahaman Industri Kreatif Desain Grafis pada hari pertama dan praktek Desain Grafis dengan aplikasi Canva pada hari kedua.
3. Para peserta yang mengikuti pelatihan ini merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian ini.
4. Kegiatan pengabdian ini dianggap oleh peserta sebagai sarana membuka wawasan

dan pembelajaran mengenai peluang desain grafis melalui aplikasi Canva.

### **1. Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema *Pelatihan Industri Kreatif Desain Grafis bagi Pemuda Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali* dilaksanakan sebagai upaya pemberdayaan pemuda desa melalui penguatan keterampilan kreatif berbasis teknologi digital. Pelatihan ini dirancang untuk menjawab tantangan rendahnya keterampilan digital produktif di kalangan pemuda desa, sekaligus membuka peluang ekonomi kreatif yang relevan dengan perkembangan industri kreatif saat ini.

Peserta kegiatan merupakan pemuda Desa Gunung yang memiliki minat terhadap desain grafis dan media digital, baik yang sudah memiliki pengalaman dasar maupun yang masih berada pada tahap pemula. Kegiatan dilaksanakan secara partisipatif melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi.

### **2. Peningkatan Pengetahuan tentang Industri Kreatif dan Desain Grafis**

Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta mengenai konsep industri kreatif, khususnya subsektor desain grafis. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memahami desain grafis sebagai bagian dari industri kreatif yang memiliki nilai ekonomi dan peluang usaha yang luas. Desain grafis masih dipandang sebagai aktivitas pendukung atau sekadar hobi.

Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu:

- Memahami konsep dasar industri kreatif dan peran desain grafis di dalamnya,
- Mengidentifikasi peluang usaha desain grafis di tingkat lokal dan digital,
- Memahami keterkaitan desain grafis dengan promosi UMKM, kegiatan desa, dan personal branding.

Peningkatan pengetahuan ini menjadi fondasi penting dalam membangun kesadaran pemuda desa bahwa kreativitas visual dapat dikembangkan menjadi aktivitas produktif dan bernilai ekonomi.

### **3. Peningkatan Keterampilan Teknis Desain Grafis**

Hasil pengabdian juga terlihat dari peningkatan keterampilan teknis peserta dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis. Melalui sesi praktik langsung, peserta dibimbing untuk mengenal dan menggunakan perangkat lunak desain grafis yang mudah diakses dan relevan dengan kebutuhan pemula.



Peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam:

- Mengoperasikan aplikasi desain grafis berbasis digital,
- Menggunakan elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan gambar,
- Menyusun tata letak (layout) yang sederhana namun komunikatif,
- Menghasilkan desain visual yang sesuai dengan tujuan pesan.

Kemampuan ini tercermin dari hasil tugas dan latihan yang dikerjakan peserta selama pelatihan. Peserta mampu menyelesaikan desain poster dan konten media sosial secara mandiri dengan kualitas visual yang lebih baik dibandingkan sebelum pelatihan.

#### **4. Hasil Karya Desain Grafis Peserta**

Salah satu hasil nyata dari kegiatan pengabdian ini adalah terciptanya berbagai karya desain grafis yang dihasilkan langsung oleh peserta. Karya tersebut menjadi indikator keberhasilan transfer pengetahuan dan keterampilan dari tim pelaksana kepada peserta.

Jenis karya desain yang dihasilkan antara lain:

- Poster promosi kegiatan desa,
- Konten visual media sosial,
- Desain promosi produk UMKM lokal,
- Spanduk atau banner sederhana.

Karya-karya tersebut tidak hanya bersifat latihan, tetapi juga memiliki potensi untuk digunakan secara nyata dalam mendukung aktivitas promosi desa dan UMKM setempat. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak praktis dan aplikatif bagi peserta.

#### **5. Peningkatan Kreativitas dan Kepercayaan Diri Peserta**

Hasil pengabdian juga terlihat dari meningkatnya kreativitas dan kepercayaan diri pemuda desa dalam menghasilkan karya desain grafis. Peserta menjadi lebih berani menuangkan ide visual dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui media digital.

Diskusi dan sesi presentasi hasil desain mendorong peserta untuk saling memberikan umpan balik (feedback), sehingga tercipta suasana belajar kolaboratif. Hal ini berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri peserta dalam menampilkan dan bertanggungjawabkan hasil karyanya.

## **6. Peningkatan Motivasi Kewirausahaan Pemuda Desa**

Pelatihan desain grafis ini juga berdampak pada meningkatnya motivasi kewirausahaan pemuda desa. Peserta mulai memahami bahwa keterampilan desain grafis dapat dikembangkan sebagai:

- Jasa desain untuk kebutuhan lokal,
- Pekerjaan lepas (freelance) berbasis digital,
- Pendukung promosi UMKM dan kegiatan desa.

Peserta menunjukkan ketertarikan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis secara berkelanjutan, baik melalui pembelajaran mandiri maupun kolaborasi dengan pihak lain. Hal ini sejalan dengan tujuan pengabdian yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan, tetapi juga pada kemandirian ekonomi pemuda desa.

## **7. Dampak Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat Desa**

Secara sosial, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif terhadap pemberdayaan pemuda Desa Gunung. Pelatihan desain grafis menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia desa agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Selain itu, kegiatan ini membuka peluang kolaborasi antara pemuda desa, pelaku UMKM, dan perangkat desa dalam hal penyediaan kebutuhan desain promosi. Dengan demikian, pelatihan ini berpotensi memberikan dampak jangka panjang bagi penguatan identitas visual dan pemasaran potensi lokal Desa Gunung.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Pelatihan Industri Kreatif Desain Grafis Bagi Pemuda Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan pemahaman serta kemampuan untuk memanfaatkan telepon pintar untuk kegiatan yang lebih produktif. Pelatihan pembuatan flyer digital berupa pembuatan poster promosi ini membantu pemuda untuk dapat memanfaatkan telepon pintar secara lebih baik lagi. Dengan pelatihan Industri Kreatif Desain Grafis diharapkan mampu memberikan penguatan pemahaman kepada pemuda di Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kemandirian pemuda. Keberhasilan pemanfaatan telepon pintar memerlukan pemahaman peluang Industri Kreatif Desain Grafis serta keterampilan praktis penggunaan

aplikasi desain grafis yang optimal dan dukungan yang memadai dari berbagai pihak. Melalui kegiatan pelatihan ini wawasan pemuda Desa Gunung, Boyolali mengenai potensi ekonomis dengan memanfaatkan telepon pintar semakin terbuka dan mampu memberikan bekal kepada pemuda Desa Gunung, Boyolali untuk meningkatkan nilai dan promosi produk yang dimilikinya. Pelatihan ini mampu mendorong peserta untuk menghasilkan karya desain grafis berupa poster promosi.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta serta Kepala Desa dan Perangkat Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali yang telah memberi dukungan dalam terlaksananya kegiatan pelatihan Industri Kreatif Desain Grafis Bagi Pemuda Desa Gunung, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akram, W., & Kumar, R. (2017). A study on positive and negative effects of social media on society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 5(10), 351-354.
- Arifin, Z., & Nugroho, A. (2021). Pelatihan desain grafis sebagai upaya peningkatan kreativitas pemuda desa berbasis ekonomi kreatif. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 145-152.
- Apriliana, N. S., & Utomo, E. P. (2019). Pengaruh intensitas melihat iklan di instagram terhadap pengetahuan dan perilaku konsumtif remaja putri. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 179-190.
- Hidayat, R., & Prasetyo, D. (2020). Pemberdayaan pemuda melalui pelatihan desain grafis untuk mendukung promosi UMKM desa. *Jurnal Abdimas Kreatif*, 4(1), 33-40.
- Jie, B., Eric, E., Mervyn, D., Anggrianto, V., Kelvin, K., & Gabriella, C. (2023). Pemanfaatan Dan Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Pada Bidang Sosial. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 4(2), 392-397.
- Reynaldi, A., & Khan, I. (2021). Peran Pemuda dalam Pembangunan Desa. *Tasnim Journal For Community Service*, 2(1), 29-37.
- Kurniawan, A., Sari, P. N., & Lestari, W. (2022). Pelatihan desain grafis digital sebagai strategi penguatan industri kreatif lokal. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 58-66.
- Maulana, F., & Rahmawati, I. (2021). Pengembangan keterampilan desain grafis bagi generasi muda di wilayah pedesaan. *Jurnal Abdimas Madani*, 3(2), 101-109.
- Nugraha, B., & Santoso, E. (2019). Pelatihan desain grafis berbasis teknologi digital untuk peningkatan daya saing pemuda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 2(2), 75-83.

- Putra, R. A., & Yuliana, S. (2023). Pelatihan industri kreatif desain grafis dalam mendukung ekonomi kreatif desa. *Jurnal Pengabdian Inovatif*, 7(1), 12-20.
- Rahardjo, T., & Wibowo, M. (2020). Peningkatan kapasitas pemuda desa melalui pelatihan desain grafis dan media digital. *Jurnal Abdimas Sosial dan Humaniora*, 4(1), 44-52.
- Sari, D. P., & Handayani, L. (2021). Pelatihan desain grafis sebagai media pengembangan kreativitas pemuda. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 5(3), 210-218.
- Setiawan, H., & Pranowo, A. (2022). Penguatan keterampilan desain grafis untuk mendukung branding produk lokal desa. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia*, 6(2), 89-97.
- Wijaya, Y., & Susanti, R. (2023). Pelatihan desain grafis bagi pemuda sebagai strategi pengembangan ekonomi kreatif berbasis desa. *Jurnal Abdimas Digital*, 2(1), 1-9.