

PELATIHAN DESIGN GANCI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN MENGURANGI PENGANGGURAN KAWULA MUDA

Estu Sinduningrum¹⁾, Atiqah Meutia Hilda¹⁾, Arien Bianingrum Rossianiz¹⁾

¹⁾Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka Jakarta Timur, Indonesia

Corresponding author : Atiqah Meutia Hilda
E-mail : atiqahmeutihilda@uhamka.ac.id

Diterima 01 Juli 2023, Direvisi 22 Juli 2023, Disetujui 24 Juli 2023

ABSTRAK

Generasi muda yang terhimpun dalam karang taruna AKSAMALA dan Remaja Musholah Al-Mabrur di desa Bahagia kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi Jawa Barat berdiri sejak tahun 2017. Nama AKSAMALA, berarti suci dengan nama ini berharap bisa menjalankan tugas sebagai pemuda di lingkungannya dengan niat dan hati yang bersih. Para anggota karang taruna terdiri dari pelajar SMP, SMA, Mahasiswa, pekerja serta ada yang masih menganggur, sehingga perlu dilakukan pengabdian masyarakat. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk: 1. Memberikan pelatihan desain pin serta ganci (gantungan kunci) merupakan salah satu dari cinderamata (*merchandise*) yang mudah untuk dibuat serta diperjual belikan. 2. Memberikan ide, menciptakan kreativitas, dan menumbuhkan jiwa entrepreneur diutamakan kepada pemuda pengangguran ataupun masih sekolah. 3. Menambah skill serta wawasan para pemuda untuk mendesain dan membuat souvenir berupa pin, dan gantungan kunci. Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode ceramah, praktik design pin serta ganci menggunakan software adobe photoshop dan praktik pembuatannya. Hasil kegiatan pelatihan design serta cetak digital berbentuk produk dalam bentuk pin dan gantungan kunci, sebagai peluang usaha serta untuk mengurangi pengangguran di desa Bahagia kecamatan Babelan.

Kata kunci: desain digital; desa bahagia babelan; gantungan kunci.

ABSTRACT

The young generation who are gathered in the AKSAMALA youth group and Al-Mabrur Youth Musholah in the Happy village of Babelan sub-district, Bekasi Regency, West Java, were established in 2017. The name AKSAMALA, means holy with this name, hoping to carry out their duties as youth in their environment with clean intentions and hearts. The members of the youth group consist of junior high school, high school students, college students, workers and some who are still unemployed, so it is necessary to do community service. The purpose of this community service is to: 1. Provide training on pin and ganci (key chain) designs which are easy to make and trade merchandise. 2. Giving ideas, creating creativity, and fostering an entrepreneurial spirit is prioritized for youth who are unemployed or still in school. 3. Increase the skills and insights of young people to design and make souvenirs in the form of pins and key chains. This community service is carried out using the lecture method, the practice of designing pins and snaps using Adobe Photoshop software and the practice of making them. The results of design training activities and digital printing are in the form of products in the form of pins and key chains, as business opportunities and to reduce unemployment in the Happy village of Babelan sub-district.

Keywords: digital design; babelan happy village; key chain.

PENDAHULUAN

Generasi Muda yang dimiliki Indonesia adalah penerus bangsa. Para pemuda-pemudi ini wajib mempunyai 'senjata' yang bisa digunakan untuk 'memerdekakan bangsa agar dapat mandiri serta sejahtera. Generasi muda yang terhimpun dalam karang Taruna AKSAMALA dan Remaja Musholah Al-Mabrur di desa bahagia kecamatan Babelan kabupaten Bekasi Jawa Barat beranggotakan 20 pemuda. Mereka bersama membentuk organisasi

tersebut di Tahun 2017. Anggota yang dimiliki terdiri dari pelajar SMP, SMA, Mahasiswa, pekerja dan masih menganggur. Mereka bergabung bersama dalam segala kegiatan kemasyarakatan atas dasar kesadaran dan tanggung jawab. Dan menjadi wadah pengembangan generasi muda untuk meningkatkan cipta, rasa, karsa dan karya. Nama AKSAMALA, berarti suci. Dengan nama ini, harapannya bisa menjalankan tugas sebagai pemuda di lingkungannya dengan niat

dan hati yang bersih. Manusia terus-menerus mencari solusi menghadapi permasalahan-permasalahannya, dengan demikian sebuah peradaban ada serta berkembang, dimana dalam proses tersebut membutuhkan kreativitas. Kegiatan ekonomi sangat dipengaruhi generasi muda yang memenuhi kebutuhan ekonominya dengan bekerja, sebagai salah satu faktornya. (Msigwa & Kipesha, 2013). Dengan kepemilikan kreativitas yang berkualitas, sangat mempengaruhi angka pengangguran yang menurun. Generasi muda harus dapat menciptakan ide yang menghasilkan karya-karya baru yang belum ada dan bermanfaat, atau lazim disebut Kreatif. Kreatif merupakan cara pemecahan masalah agar mampu menghadapi zaman yang dinamis atau berubah terus menerus (Mardhiyana & Sejati, 2016). Kreativitas adalah kemampuan agar setiap individu dapat menciptakan konsep baru, memecahkan masalah dengan ide yang berbeda, cerdas atau *out of the box* (Made Antara, 2018). Pada era globalisasi ini tidak sekedar berbekal kemampuan seperti telah disebutkan sebelumnya, namun wajib mempunyai kemampuan dibidang teknologi, sehubungan berkembangnya teknologi yang pesat serta kebutuhan akan teknologi yang tinggi. Pendidikan atau keterampilan sangat memiliki pengaruh positif dan terhadap berkurangnya pengangguran, akan tetapi upah sangat berpengaruh negative serta signifikan terhadap pengangguran (Pramudjasi. et al., 2019).

Mitra dalam hal ini masih memiliki keterbatasan dalam mengkoordinasikan keahlian dan penguasaan terhadap teknologi. Potensi dan kemampuan mereka belum sepenuhnya diperdayakan. Kegiatan rutin yang dilakukan mitra masih berkisar hanya kegiatan tahunan seperti pelaksanaan hari Kemerdekaan 17 Agustus, Kegiatan Ramadhan dan silaturahmi Idul Fitri. Di samping itu masih ada anggota mitra yang belum bekerja di usia aktif menyebabkan menambahnya tingkat pengangguran. Dengan demikian mitra sangat memerlukan strategi dalam mengorganisasikan menjadi lebih baik agar bisa lebih hidup dan tidak mati suri. Salah satu upaya atau langkah untuk mengatasi pengangguran perlu memberikan pembekalan agar wawasan-wawasan mereka bertambah dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan, dengan kata lain jangan berharap lebih terhadap pekerjaan yang telah disediakan tetapi berharap lebihlah pada diri sendiri bahwa bisa menciptakan lapangan pekerjaan untuk diri sendiri dan terhadap orang lain. Pemuda-pemuda harus lebih kreatif mesti bisa mandiri dan membuat terobosan membangun ekonomi kreatif.

Merchandise merupakan media yang sering digunakan untuk promosi atau pun sebagai buah tangan (souvenir) seperti, pin dan gantungan kunci yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Aris et al., 2017). Merchandise selain untuk mengenang tempat wisata, kegiatan atau *event* pernikahan dapat juga untuk media promosi di sekolah, kantor dsb (Sunarya et al., 2020). *Merchandise* merupakan produk yang bisa dijual kepada konsumen serta harus memiliki ciri khas tertentu sehingga menarik pembeli (Ashfahani et al., 2021).

Pelatihan ini berguna bagi para generasi muda agar lebih bebas menuangkan ide-ide kreatif dari Desain PIN Gantungan Kunci (PIN GANCI) sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan perangkat teknologi yang mampuni saat ini. Disinilah peran pemuda, sebagai sosok yang muda, yang dinamis, yang penuh energi, yang optimis, diharapkan untuk dapat menjadi agen perubahan yang bergerak dan berusaha. Pemuda, diharapkan bisa membawa ide-ide segar, pemikiran-pemikiran kreatif dengan metode *thinking out of the box* yang *inovatif*. Salah satunya adalah dalam bidang desain dan pembuatan PIN dan Gantungan Kunci (GANCI). PIN Gantungan Kunci biasa menjadi peluang usaha yang sangat menghasilkan karena bisa dijadikan sebagai souvenir (*merchandise*) mulai dari dari souvenir pernikahan, kegiatan khusus, oleh-oleh, dan lain-lain (Ashfahani et al., 2021). Gantungan kunci terlihat lebih unik dengan berbagai macam desain dan bentuknya.

Pelatihan ini berguna bagi para generasi muda agar lebih bebas menuangkan ide-ide kreatif dari Desain PIN Gantungan Kunci (PIN GANCI) sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan perangkat teknologi yang mampuni saat ini. Pemuda berperan sebagai sosok muda penuh energi, dinamis serta optimis, sebagai agen perubahan yang bergerak dan berusaha. Pemuda, diharapkan mampu menghasilkan ide-ide segar, kreatif dengan *thinking out of the box yang inovatif*, serta terciptanya peluang bisnis baru (Sri kalimah, 2020). Pelatihan seperti ini terbukti bisa meningkatkan kemampuan kerajinan tangan, pengaplikasiannya diantaranya berupa produk GANCI (Nur & Bakir, 2021).

Adapun solusi kegiatan pengabdian tersebut terdiri dari :

- a. Memberikan pembekalan pengetahuan dan keterampilan kepada mitra dalam mendesain grafis, khususnya dalam hal penggunaan *software* desain grafis photoshop dengan melakukan modifikasi atau berkreasi baru.

- b. Memberikan pembekalan Pengetahuan penyesuaian kreasi dengan ukuran diameter PIN dan GANCI
- c. Memberikan pembekalan pengetahuan memotong sesuai ukuran diameter PIN dan GANCI.
- d. Memberikan pembekalan pengetahuan mengepres sehingga menjadi PIN dan GANCI siap pakai.
- e. Memberikan pengarahan dalam strategi pemasaran sehingga dapat menciptakan lapangan kerja sehingga dapat meminimalkan jumlah pengangguran.

METODE

Teknik Pengumpulan Data

Observasi: Tim pengabdian masyarakat langsung datang ke lapangan untuk meninjau keadaan secara langsung kawula muda remaja mushola Al-Mabrur karang taruna di desa Bahagia kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi Jawa Barat.

Wawancara: Tim pengabdian masyarakat melakukan wawancara secara langsung untuk mengumpulkan data kepada penganggung jawab remaja mushola Al-Mabrur.

Studi Pustaka: Pengumpulan materi yang digunakan sebagai bahan referensi dari beberapa sumber, yaitu jurnal serta dokumen elektronik sehingga didapatkan data-data yang berkaitan terhadap pengabdian ini.

Evaluasi : Evaluasi dikerjakan dalam dua tahapan, yaitu setelah memberikan materi serta pelatihan Desain Grafis Pembuatan PIN dan GANCI. Peserta diminta untuk mempraktikkan sendiri secara langsung sampai jadi produk PIN dan GANCI. Di akhir pelaksanaan Tim Pelaksana melakukan evaluasi mengenai kegiatan yang selesai dilakukan, dengan meminta kepada peserta untuk mengisi feedback berupa kuesioner yang wajib diisi oleh setiap peserta pelatihan.

Perangkat Lunak

Pengabdian ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk design pin dan gantungan kunci yaitu: *software* desain grafis photoshop. Gagasan atau Ide terlebih dibuat di design kasar dapat berupa sket kasar, kemudian untuk mengolah foto atau editing barulah menggunakan komputersasi, perangkat lunak (*software*) editing foto photoshop CS 6 merupakan *software* yang digunakan untuk mengolah gambar ataupun foto digital (Komang Verdiansyah, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni kreasi PIN dan gantungan kunci

tentunya dapat menciptakan lapangan kerja baru yang akhirnya diharap dapat mengurangi angka pengangguran. Mitra memiliki komitmen terus berusaha mengembangkan dan menghidupkan organisasi mereka dan berharap dapat bermanfaat untuk sesama anggota, masyarakat sekitar serta terlebih lagi untuk negara. Dengan adanya program pelatihan desain dan pembuatan gantungan kunci (GANCI) diharapkan mampu mengajarkan keterampilan dan dapat membuka peluang usaha baru di bidang desain dan penghasilan produk mengakibatkan mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia, terlebih bagi anggota mereka yang belum bekerja atau terhambat melanjutkan studi karena masih kekurangan dalam segi ekonomi. Pembuatan desain PIN/GANCI membutuhkan ilmu agar dapat menciptakan desain yang dapat disesuaikan dengan ukuran yang sesuai untuk dicetak foto atau gambar dalam PIN GANCI tersebut tidak pecah. Pembuatan desain PIN/GANCI ini juga merupakan proses kegiatan penuangan ide kreatif atau seni di atas sebuah media dengan menggunakan alat cetak, semakin unik ide atau kreativitas yang diciptakan, semakin mahal juga harga yang diterakan. Dengan demikian, tujuan lain dari pelatihan Desain dan pembuatan PIN GANCI ini untuk meningkatkan daya kreativitas masyarakat, terlebih generasi mudanya agar mampu menghasilkan uang.

Kegiatan dibagi menjadi tahapan-tahapan berikut :

1. Tahap Persiapan. Persiapan-persiapan dalam pelaksanaan program ini terdiri dari: mengurus kerjasama serta birokrasi, survey lokasi, sosialisasi rencana kegiatan, pendataan peserta pelatihan, menyusun jadwal, serta menyiapkan sarana prasarana. Beberapa persiapan sebelum kegiatan dilaksanakan untukantisipasi kelancaran kegiatan yaitu :
 - a) Pengiriman surat kesediaan karang Taruna AKSAMALA dan Remaja Musholah Al-Mabrur mengenai kesediaannya dalam mengikuti pelatihan.
 - b) Menerima tanggapan yang cukup antusias dari Karang Taruna AKSAMALA dan Remaja Musholah Al-Mabrur di lingkungan RW 050 RT 002 atas kesediaannya mengikuti kegiatan pengabdian pada hari tanggal 21 Juli 2022
 - c) Tanggal 20 Juli 2022 dilakukan pengecekan kesiapan peralatan dan tempat supaya dapat dipergunakan

dengan baik ketika pelaksanaan berlangsung.

- d) Persiapan pemasangan spanduk Gambar 1, materi pelatihan serta perlengkapan Gambar 2. Perlengkapan terdiri dari, mesin press PIN dan moulding, printer, gunting, kaleng PIN, peniti dan stiker laminasi (glossy, doff, kanvas ataupun glitter).



Gambar 1. Pemasangan spanduk



Gambar 2. Alat dan bahan

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan Pelaksanaan kegiatan. Pelatihan mendesain grafis sampai menghasilkan produk PIN dan GANCI dilaksanakan tanggal 21 Juli 2022 bertempat di Mushola Al Maburr, Kavling Bumi Kahuripan Ujung Harapan, Bahagia Kec.Babelan, Bekasi, Jawa Barat 17610. Kegiatan dilangsungkan selama \pm 7 Jam, dimulai pukul pukul 08.00 hingga 17.00 yang di ikuti sebanyak 22 orang peserta. Kegiatan terdiri dari, yaitu:

- a) Pelaksanaan program pelatihan dilaksanakan pukul 8 dengan pertama-tama mengisi daftar hadir, kemudian peserta berkumpul untuk memulai acara (**Gambar 3**). Pelaksanaan ini dibantu oleh tiga orang mahasiswa yang membantu persiapan sarana prasarana penunjang kesuksesan kegiatan tersebut.



Gambar 3. Peserta acara Pelatihan Design

- b) Pembukaan dan sambutan oleh ketua RW 05 Kavling Bumi Kahuripan, Bapak Nurmajid Iman Santoso (**Gambar 4**).



Gambar 4. Sambutan Ketua RW 05 Kavling Bumi Kahuripan

- c) Pembukaan oleh Ketua Pengemas PIN dan Ganci oleh Atiqah Meutia Hilda (**Gambar 5**), dan narasumber 1, yang menyampaikan materi pengenalan dasar teknik desain.



Gambar 5. Narasumber 1. Atiqah Meutia Hilda.

Pemateri 2 dan instruktur pelatihan dan workshop design pin dan Ganci, yaitu Estu Sinduningrum (**Gambar 6**), menyampaikan materi merancang teknik Desain PIN GANCI, sampai pada produk siap dan memiliki potensi untuk dipasarkan secara luas pada masyarakat setempat.



Gambar 6. Narasumber 2. Estu Sinduningrum.

- d) Setelah seluruh materi telah selesai disampaikan maka para peserta dibagi atas beberapa kelompok (**Gambar 7**). Peserta langsung mempraktekkan ilmu yang telah didapatkan dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis photoshop, dibantu oleh instruktur. Salah satu hasil design menggunakan photoshop dengan ukuran 58 mm (**Gambar 8**).



Gambar 7. Peserta praktek design GANCI



Gambar 8. Hasil design GANCI ukuran 58 mm

3. Tahap Monitoring Setelah Pelaksanaan Kegiatan selesai, pada tahapan ini dilakukan monitoring kegiatan untuk memantau hasil yang didapatkan setelah mengikuti kegiatan ini, seperti: meningkatnya keterampilan dalam desain produk. Hasil prodak dapat dilihat (**Gambar 9**).



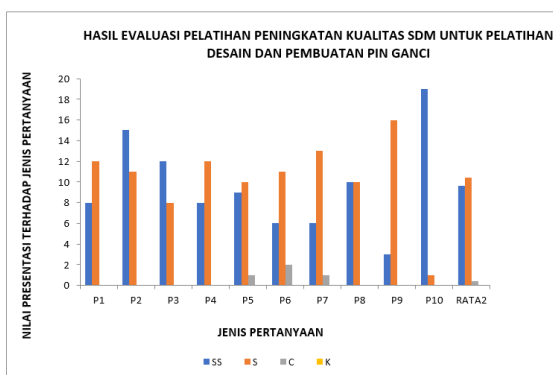
Gambar 9. Foto Bersama berdasarkan hasil karya masing-masing peserta pelatihan.

4. Evaluasi dilakukan sehubungan dengan (*Posttest*). Evaluasi di akhir kegiatan (*feedback*), diperlukan sebagai upaya untuk mengetahui perbedaan ketrampilan dan kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Pertanyaan dan hasil peserta mengisi *feedback*, dapat dilihat pada tabel 1. Dan juga berbentuk diagram, diperlihatkan pada gambar 10.

Tabel 1. Nilai Presentasi Untuk Setiap Jenis Pertanyaan Yang Dijawab Oleh Responden

No.	Pertanyaan	Nilai (%) untuk setiap jenis pertanyaan				TOTAL (%)
		SS	S	C	K	
1.	Menurut anda, apakah tema workshop sudah sesuai dengan kebutuhan anda saat ini ?	8	12	0	0	100%
2.	Apakah anda mendapatkan manfaat dari workshop ini ?	15	11	0	0	
3.	Menurut anda, apakah workshop ini dapat memotivasi anda untuk mempelajari dan mendalami Desain dan pembuatan ganci ?	12	8	0	0	
4.	Menurut anda, apakah materi-	8	12	0	0	

No.	Pertanyaan	Nilai (%) untuk setiap jenis pertanyaan				
		SS	S	C	K	TOTAL (%)
	materi yang disajikan dalam modul workshop ini cukup memberikan pemahaman kepada anda tentang konsep dan penerapan Desain dan pembuatan pin ganci ?					
5.	Menurut anda, apakah cara penyajian materi workshop ini dapat membantu anda memahami konsep dan penerapan desain dan pembuatan pin ganci ?	9	10	1	0	
6.	Jika anda telah memahami konsep dan penerapan desain dan pembuatan pin ganci, apakah anda berminat untuk mencari masalah riset dan menyelesaikannya dengan pendekatan desain dan pembuatan pin ganci ?	6	11	2	0	
7.	Menurut anda, apakah sarana dan prasarana pendukung workshop ini sudah memadai untuk meningkatkan pemahaman desain dan pembuatan pin ganci secara teori dan praktis ?	6	13	1	0	
8.	Apakah pelayanan yang diberikan cukup memberikan rasa nyaman bagi anda mengikuti workshop ini?	10	10	0	0	
9.	Menurut anda, apakah jadwal workshop sudah memadai untuk memahami konsep dan penerapan desain dan pembuatan pin ganci secara umum?	3	16	0	0	
10.	Setujukah anda, jika diadakan lagi workshop tingkat lanjut untuk memahami kemampuan desain dan pembuatan pin ganci ?	19	1	0	0	
RATA-RATA		9.6	10.4	0.4	0	



Gambar 10. Grafik Hasil Evaluasi Pelatihan Menciptakan Kreativitas Kaula Muda Melalui

Pelatihan Desain Dan Pembuatan Pin Ganci Sebagai Program Usaha Meminimalkan Jumlah Pengangguran.

Berdasarkan hasil yang tertera pada Tabel 1. dan grafik pada Gambar 10. diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Jika presentasi Sangat Setuju dan Setuju diambil untuk mengukur kesetujuan responden terhadap kegiatan Pelatihan dengan tema Menciptakan Kreativitas Kaula Muda Melalui Pelatihan Desain Dan Pembuatan Pin Ganci Sebagai Program Usaha Meminimalkan Jumlah Pengangguran ini, dengan total presentasi kesetujuan mencakup **90%**

- b. Jawaban Cukup mencakup 10 % dari keseluruhan pertanyaan yang diajukan.
- c. Dan, terdapat 0% responden memberikan jawaban Kurang

SIMPULAN DAN SARAN

Semua peserta berhasil memproduksi sendiri mulai dari mendesain sampai menghasilkan produk pin dan Ganci. Dari hasil evaluasi yang berupa Hasil feedback adalah mendapat nilai yang baik, sebesar 90% .

Saran dari peserta pengabdian masyarakat ini adalah perlunya dilaksanakan pelatihan desain grafis lanjutan untuk memberikan ciri khas dari produk yang dihasilkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis memberikan ucapan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat UHAMKA atas dana yang telah diberikan, sehingga dapat terlaksananya kegiatan ini. Kepada ketua Rw 05, kavling Bumi Kahuripan, Babelan, Bekasi, Jawa Barat yang telah meluangkan waktu untuk memberikan kata sambutan dan memberikan waktu serta tempat sehingga pelatihan ini dapat dilaksanakan dengan lancar dan tertib.

DAFTAR RUJUKAN

- Aris, A., Syahnaz, C., & Ulfah, S. M. (2017). Desain Merchandise Sebagai Penunjang Informasi Dan Promosi Sd Islam Miftahul Huda. *SENSI Journal*, 3(2), 150–159. <https://doi.org/10.33050/sensi.v3i2.768>
- Ashfahani, T., Widianto, E., Wahyu Rosena, A., Dilasari, A., Ajeng Aulia, D., Wahyuningsih, S., & Andriarno, W. (2021). Pelatihan Pembuatan Merchandise untuk Meningkatkan Keterampilan dan Kreativitas Masyarakat di Kampoeng Heritage Kajoetangan Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i1.284>
- Komang Verdiansyah, S. (2020). Arty: Jurnal Seni Rupa BRANDING STRATEGY. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 215–225.
- Made Antara, M. V. Y. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. *Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali*, 2.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Msigwa, R., & Kipesha, E. F. (2013). Determinants of Youth unemployment in

Developing Countries: Evidences from Tanzania. *Journal of Economics and Sustainable Development Vol.4, No.14, 2013, 4(14), 67–77.*

- Nur, S. K., & Bakir, A. H. (2021). Inovasi Pengenalan Literasi Keuangan Sejak Dini Melalui Media Pembelajaran Diorama. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 2(2), 72–77. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v2i2.5430>
- Pramudjasi., R., Juliansyah, & Lestari, D. (2019). Pengaruh Jumlah Penduduk dan Pendidikan serta Upah terhadap Pengangguran di Kabupaten Paser. *Kinerja*, 16(1), 69–77. http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/KI_NERJA/article/view/5284/472
- Sri kalimah, A. A. (2020). PELATIHAN CETAK DIGITAL SEBAGAI PELUANG USAHA DI WISATA EDUKASI KAMPUNG TAHU KOTA KEDIRI. *Jurnal ADIMAS*, 4(1), 62–66. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/adimas/article/view/2381>
- Sunarya, L., Debatara, M., & Kamal, M. F. (2020). Media Merchandise Sebagai Penunjang Promosi Pada Smp Putra Bangsa Kota Tangerang. *MAVIB Journal*, 1(2), 135–144. <https://doi.org/10.33050/mavib.v1i2.1034>