
Implementasi Pengabdian Masyarakat sebagai Juri Porseni Madrasah Aliyah bidang Desain Grafis

Arin Yuli Astuti*, Sugianti, dan Rifqi Rahmatika Az-Zahra

Teknik Informatika/Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Indonesia

*arinyulias@umpo.ac.id

ABSTRACT

The Sports and Arts Week (Porseni) for Madrasah Aliyah (MA) level in Ponorogo is a biennial event organized by the Ministry of Religious Affairs of Ponorogo Regency to explore and develop students' talents and creativity in sports and the arts. One of the increasingly popular and evolving competition categories is Graphic Design, which involves the use of visual elements such as typography, illustrations, and color to effectively convey messages. In 2025, MAN 1 Ponorogo was appointed as the host for the district-level Graphic Design competition. This event aims to enhance students' skills and competitiveness in visual design, while upholding values of sportsmanship and objectivity. However, previous Porseni events have faced challenges related to the evaluation process, including a lack of transparency, subjective judgments, and a mismatch between judges' backgrounds and the competition field. These issues have led to distrust among participants regarding the final results. To address this, the Porseni committee at MAN 1 Ponorogo has collaborated with lecturers from the Informatics Engineering department who have expertise in graphic design to serve as competition judges. This collaboration is expected to establish a more objective and fair assessment system, aligned with graphic design evaluation criteria, and ultimately improve the quality and integrity of Porseni as a whole.

Keywords: Graphic Design; Porseni; Sportsmanship; Student Creativity

ABSTRAK

Pekan Olahraga dan Seni (Porseni) tingkat Madrasah Aliyah (MA) di Ponorogo merupakan kegiatan dua tahunan yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama Kabupaten Ponorogo guna menggali dan mengembangkan potensi serta kreativitas siswa dalam bidang olahraga dan seni. Salah satu cabang lomba yang semakin diminati dan berkembang adalah desain grafis, yang mencakup penggunaan elemen visual seperti tipografi, ilustrasi, dan warna untuk menyampaikan pesan secara efektif. Pada tahun 2025, MAN 1 Ponorogo ditunjuk sebagai tuan rumah lomba desain grafis tingkat kabupaten. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan daya saing siswa dalam bidang desain visual, serta menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dan objektivitas. Namun, penyelenggaraan Porseni sebelumnya menghadapi tantangan dalam aspek penilaian, seperti kurangnya transparansi, subjektivitas juri, serta tidak relevannya latar belakang juri dengan bidang lomba. Hal ini berdampak pada ketidakpercayaan peserta terhadap hasil akhir kompetisi. Sebagai solusi, panitia Porseni MAN 1 Ponorogo berinisiatif melibatkan dosen dari bidang teknik informatika yang kompeten dalam desain grafis sebagai juri. Kolaborasi ini diharapkan dapat menghasilkan sistem penilaian yang lebih objektif, adil, dan sesuai kriteria kompetensi desain grafis, sekaligus meningkatkan kualitas dan integritas Porseni secara keseluruhan.

Kata Kunci: Desain Grafis; Porseni; Sportivitas; Kreativitas Siswa

How to cite:

Astuti, A. Y., Sugianti, S., & Az-Zahra, R. R. (2025). Implementasi pengabdian masyarakat sebagai juri porseni madrasah aliyah bidang desain grafis. *Carmin: Journal of Community Service*, 5(2), 53-62.



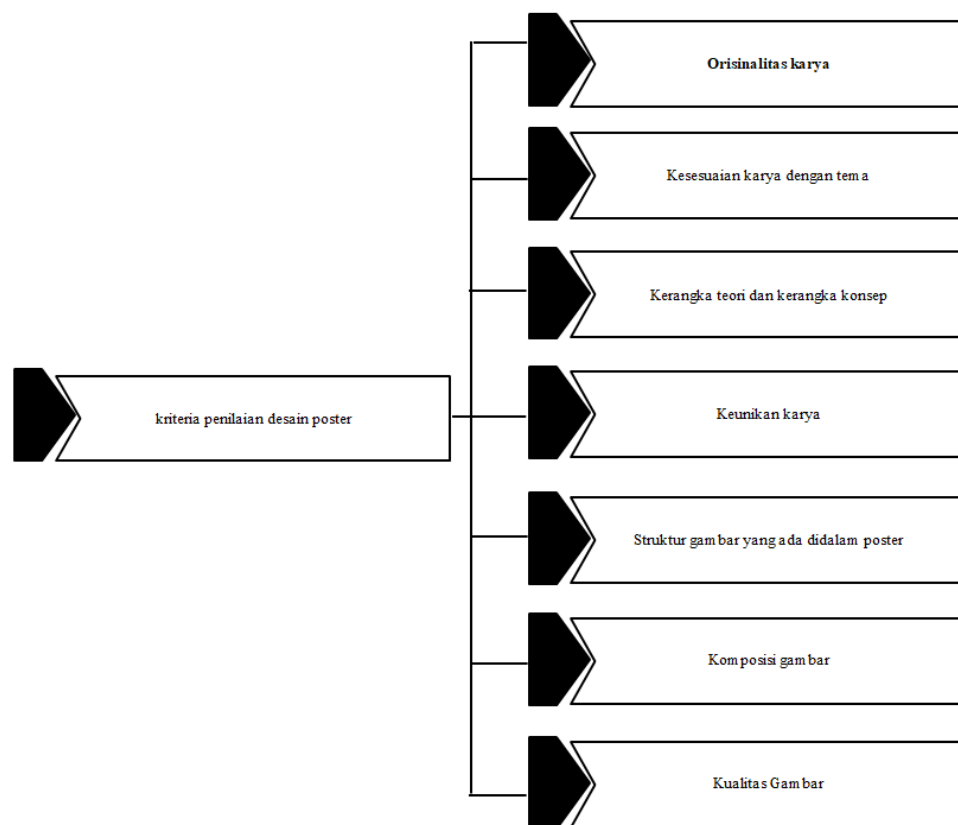
PENDAHULUAN

Porseni tingkat MA di Ponorogo bertujuan untuk mengembangkan potensi dan bakat siswa di bidang olahraga dan seni ([Kementrian Agama, 2025](#)). Kegiatan ini biasanya meliputi berbagai perlombaan seperti bola voli, cipta baca puisi, dan tahfidz al-Quran ataupun bidang seni. Tujuan utama Porseni adalah untuk meningkatkan kemampuan dibidang olahraga dan kreativitas siswa dalam prestasi. Porseni selalu menjunjung tinggi nilai sportivitas dalam kegiatannya. Hal tersebut relevan dengan kegiatan ekstrakurikuler ([Permendikbud, 2014](#)). Kegiatan Ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerja sama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Porseni juga menjadi wadah untuk menjaring bibit-bibit unggul yang akan mewakili sekolah atau daerah dalam kompetisi yang lebih tinggi. Dari ajang ini siswa dapat mengukur kemampuannya sesuai dengan bidang kompetensinya. Porseni tingkat MA di Ponorogo seringkali diselenggarakan di tingkat kabupaten. Ajang Porseni dilakukan dalam kurun waktu 2 tahun sekali ([Kementrian Agama, 2019](#)). Kali ini MAN 1 Ponorogo tahun 2025 ditunjuk sebagai tuan rumah ajang Porseni dibidang desain grafis. Desain grafis merupakan salah satu seni teknologi multimedia yang diminati dan berkembang saat ini. Desain grafis telah menjadi salah satubentuk perubahan di era digital, keterampilan ini sangat penting dalam berbagai bidang, seperti pemasaran, komunikasi, dan pendidikan ([Waraksari et al., 2023](#)). Desain grafis juga merupakan sebuah seni dan praktik yang melibatkan penggunaan elemen visual, seperti gambar, warna, tipografi, dan ilustrasi, untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif ([White, 2011](#)). Tujuan utamanya adalah menciptakan karya visual yang menarik dan mampu menarik perhatian *audiens*, sekaligus menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Untuk menjunjung tinggi sportivitas maka dalam proses penilaian lomba selalu bekerja sama dengan pihak luar/ yang tidak terlibat dalam kepesertaan kegiatan Porseni. Hal tersebut bertujuan untuk transparansi penilaian perlombaan.

Porseni dalam bidang desain grafis berarti peluang atau kesempatan untuk terlibat atau berpartisipasi dalam kegiatan atau kompetisi yang berkaitan dengan desain grafis. Ini bisa berupa lomba desain, pameran karya desain, pelatihan desain, atau bahkan peluang kerja di bidang desain grafis. Desain grafis merupakan bidang seni dan komunikasi visual yang melibatkan penggunaan elemen-elemen visual seperti tipografi, ilustrasi, dan fotografi untuk menciptakan pesan atau menyampaikan informasi kepada *audiens*. Desain grafis digunakan dalam berbagai industri, mulai dari media cetak dan digital, hingga pemasaran, dan pengembangan produk Kemenetrian Agama Kabupaten Ponorogo setiap dua tahun sekali melakukan kegiatan Porseni, dimana salah satu kegiatan yaitu perlombaan desain grafis yang diikuti oleh siswa setingkat MA sederajat. Kegiatan ini memiliki nilai positif keterampilan desain grafis juga memiliki relevansi yang besar dalam bidang kewirausahaan. Keterampilan ini membantu dalam pengembangan produk visual untuk promosi dan pemasaran, yang penting bagi bisnis, khususnya bagi generasi muda yang terlibat dalam industri kreatif. Pelatihan desain grafis yang berfokus pada aplikasi Canva dan CorelDraw, misalnya, terbukti efektif dalam memberikan bekal praktis kepada pemuda yang ingin memulai usaha dalam mengembangkan dan meningkatkan kreativitas kemampuan siswa dibidang desain grafis ([Reza et al., 2024](#)).

Beberapa tahun terakhir ini kegiatan berjalan sesuai dengan tema yang ditentukan oleh oleh Kemenag. Akan tetapi ada permasalahan yang terjadi terkait dengan hasil akhir atau penilaian. Penilaian oleh juri dalam berbagai kompetisi atau perlombaan dapat menimbulkan beberapa masalah. Salah satunya adalah subyektivitas penilaian, di mana juri mungkin memiliki preferensi pribadi yang memengaruhi keputusan mereka. Selain itu, kurangnya standar penilaian yang jelas dan transparan juga dapat menciptakan ketidakadilan dan kekacauan. Penilai/ juri perlombaan tidak berdasarkan bidang keahlian. Sehingga menimbulkan banyak konflik dan juga menimbulkan ketidakpercayaan terhadap hasil akhirnya. Dari permasalahan tersebut berdampak pada ketidakpercayaan terhadap penyelenggara. Oleh karena itu pihak MAN 1 Ponorogo dan panitia penyelenggara berkolaborasi dengan dosen teknik informatika yang berkompeten di bidang desain grafis untuk berkontribusi menjadi juri kegiatan Porseni. Dampak dan manfaat ketika juri memiliki latar belakang sesuai dengan bidang keahlian maka akan menghasilkan

penilaian yang transparan dan juga sesuai dengan kriteria penilaian yang ada dalam bidang Desain Grafis ([Kementrian Pendidikan, 2022](#)). Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan Porseni maka perlu ada solusi yang ditawarkan. Untuk mendapatkan kegiatan yang transparan dan juga melakukan penilaian sesuai dengan kriteria dari penilaian desain grafis. Adapun tahap kriteria penilaian tertera pada Gambar 1.



Gambar 1 Kriteria penilaian

Fungsi kriteria penilaian dalam lomba desain grafis adalah untuk menjadi acuan objektif dalam menilai karya peserta, sehingga penilaian dapat dilakukan secara adil, konsisten, dan profesional. Kriteria ini membantu juri mengevaluasi karya berdasarkan aspek-aspek yang terukur seperti orisinalitas karya, kesesuaian karya dengan tema, kerangka teori dan kerangka konsep, keunikan karya, struktur gambar yang ada di dalam poster, komposisi gambar, kualitas gambar. Selain itu, kriteria juga memberikan arahan bagi peserta tentang standar kualitas karya yang diharapkan, mempermudah proses perbandingan antar karya, serta memungkinkan penyelenggara memberikan umpan balik yang jelas dan menyusun laporan penilaian secara sistematis dan transparan.

METODE

Program kegiatan porseni akan dilaksanakan pada bulan Mei 2025 dengan beberapa tahapan rangkaian acara. Adapun metode kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tertera pada Gambar 2.

a. Pembukaan

Pembukaan akan dilakukan oleh Kepala Sekolah MAN 1 Ponorogo yang dihadiri oleh panitia dari Kementrian Agama Kabupaten Ponorogo, Peserta Madrasah Aliyah sederajat yang didampingi oleh guru pendamping dan juga dewan juri.

b. Sosialisasi

Sebelum lomba dimulai juri/ 3 dosen yang bertugas sebagai tim penilai terlebih dahulu mensosialisasikan materi atau pengetahuan terkait Desain Grafis dan kriteria penilaian. Adapun kriteria penilaian yang akan digunakan sebagai pertimbangan penilaian meliputi Orisinalitas karya, Kesesuaian karya dengan tema, Keunikan karya, Struktur gambar yang ada didalam poster, Komposisi gambar, Kualitas Gambar.

c. Pelaksanaan Kegiatan Lomba

Kegiatan lomba dilakukan selama 3 jam dengan pembagian waktu 2 jam digunakan untuk mendesain dan 1 jam digunakan untuk tim juri menilai.

d. Pemaparan materi oleh juri

Sebelum hasil diumumkan maka juri akan memberikan materi dan pengetahuan terkait tentang Gambar dan Desain Grafis. Tujuan dari pemaparan ini sebagai acuan dan juga contoh desain yang menarik dan juga interaktif, sehingga peserta bisa memahami konsep Desain Grafis itu seperti apa.

e. Pengumuman Pemenang

Pengumuman akan diinformasikan langsung di hari itu juga setelah semua rekap dari 3 juri dilakukan. Sistem penilaian dilakukan secara transparan dengan ketentuan yang sudah dijelaskan. Nilai yang didapat juga akan di informasikan secara langsung kepada peserta supaya hasil yang didapatkan bisa dilihat secara transparan.



Gambar 2 Metode pelaksanaan kegiatan porseni

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan kegiatan Porseni desain grafis 2025. Juri Design Grafis Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N), PkM ini diharapkan mampu membantu guru-guru SMP Cendana dalam memberikan penilaian secara objektif bagi siswa/I dalam menentukan kualitas dan kelayakan yang dimiliki oleh siswa terkait uji kompetensi dan keahlian siswa. semoga hasil pelaksanaan uji kompetensi keahlian yang dilakukan dapat memberikan gambaran mengenai kemampuan siswa dalam menyerap ilmu (Eka, 2022).

PKM pelatihan desain grafis berbasis vektor bagi mahasiswa Universitas Nurul Jadid Probolinggo. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif, terutama dalam

meningkatkan keterampilan, wawasan, dan motivasi belajar mahasiswa di bidang desain grafis. Selain itu, pengenalan terhadap aplikasi desain grafis *open source* seperti Inkscape mampu menghasilkan karya yang berkualitas, setara dengan hasil yang diperoleh dari aplikasi berbayar seperti Corel Draw dan Adobe Illustrator. Hal ini menjadikan Inkscape sebagai alternatif yang layak digunakan, terutama ketika terdapat kendala dalam hal pendanaan ([Purnomo et al. 2021](#)).

Peningkatan kemampuan desain grafis untuk menunjang uji kompetensi peserta didik tingkat SMK Kejuruan Multimedia, pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis coreldraw memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik, khususnya dalam mempersiapkan diri menghadapi uji kompetensi kejuruan. Kegiatan pelatihan ini terbukti memberikan manfaat yang nyata, antara lain peningkatan keterampilan teknis, pemahaman konseptual yang lebih kuat, serta peningkatan kualitas kompetensi peserta ([Mangkunegara et al., 2024](#)).

Peningkatan kompetensi desain grafis siswa melalui pendampingan terprogram menggunakan aplikasi coreldraw, pelatihan yang diberikan kepada siswa SMK Negeri 5 Kendari terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka di bidang desain grafis, khususnya dalam pembuatan logo ([Waraksari et al., 2023](#)). Pelatihan desain grafis dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMAN 1 Belo, pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Photoshop yang dilaksanakan secara offline di SMAN 1 Belo mendapat respon positif dari sebagian besar peserta dan pihak sekolah. Kegiatan ini berpotensi memberikan hasil yang lebih optimal apabila seluruh peserta dapat terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian proses pelatihan ([Jannah et al., 2023](#)).

Impelementasi aplikasi corel draw dalam meningkatkan kemampuan desain siswa SMKN 1 Palibelo Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan pelatihan desain grafis kepada siswa SMKN 1 Palibelo, dengan fokus pada pengembangan *soft skill* melalui penggunaan aplikasi Corel Draw. Melalui kegiatan ini, kreativitas dan kemampuan siswa dalam bidang desain grafis juga mengalami perkembangan. Dari hasil pelatihan, tercatat sekitar 67% siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dan kreativitas dalam mendesain, sementara sisanya masih memerlukan bimbingan lanjutan karena kurangnya pengetahuan dasar tentang desain grafis ([Jannah et al., 2024](#)).

Gambaran Teknologi

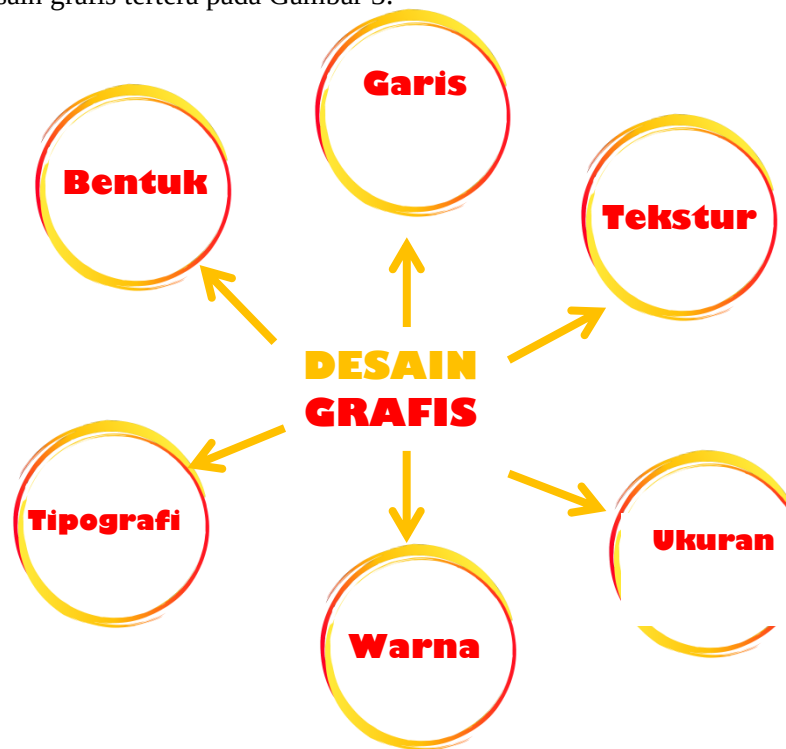
Desain grafis adalah seseorang yang pekerjaannya membuat atau merancang desain, baik desain logo, desain kemasan (*packaging*), dan sebagainya. Jasa desain ini dapat dimulai dari usaha kecil terlebih dahulu, seperti membuka jasa layanan desain undangan pernikahan, kartu nama, spanduk, dan sebagainya ([Mamis et al., 2023](#)).

Desain grafis merupakan praktik komunikasi visual yang menggunakan elemen-elemen seperti tipografi, gambar, warna, dan tata letak untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens. Desain grafis tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga memiliki tujuan fungsional dalam menyampaikan informasi dan membentuk persepsi. Proses desain mencakup tahap riset, eksplorasi ide, pengembangan konsep, hingga produksi akhir, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Buku ini juga menekankan pentingnya pemahaman prinsip-prinsip desain, seperti keseimbangan, kontras, ritme, dan hierarki visual, sebagai dasar dalam menciptakan karya yang komunikatif dan bermakna. Selain itu, peran desainer grafis dipandang sebagai *problem solver* visual yang harus mampu merespons kebutuhan klien dan audiens melalui solusi desain yang kreatif, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan teknologi dan media ([Gavin et al., 2019](#)). Konsep lomba/kompetisi sebagai sarana pengembangan potensi dan kreativitas, seperti halnya lomba sebagai stimulan motivasi dan prestasi, kreativitas dalam memecahkan masalah visual, Peran kompetisi dalam menumbuhkan inovasi .

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan elemen gambar, teks, dan warna untuk menyampaikan informasi atau pesan secara efektif dan estetis. Desain grafis bertujuan menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengomunikasikan ide secara jelas kepada audiens ([Astuti et al., 2022](#))

1. Gambar teknologi inovasi

Berikut ini adalah gambar teknologi inovasi yang akan diimplementasikan dalam lomba Porseni desain grafis tertera pada Gambar 3.



Gambar 3 Unsur-unsur desain grafis

Dalam desain grafis harus memiliki unsur-unsur ([Radhitanti, 2023](#)) sebagai berikut ini :

- a. Garis (*Line*): Garis adalah unsur dasar desain grafis yang digunakan untuk membatasi, menghubungkan, atau memisahkan elemen-elemen desain.
- b. Bentuk (*Shape*): Bentuk adalah unsur desain grafis yang digunakan untuk menciptakan objek atau elemen desain.
- c. Warna (*Color*): Warna adalah unsur desain grafis yang digunakan untuk menciptakan kesan, membangkitkan emosi, dan menarik perhatian.
- d. Tekstur (*Texture*): Tekstur adalah unsur desain grafis yang digunakan untuk menciptakan kesan sentuhan atau permukaan pada elemen desain.
- e. Ukuran (*Size*): Ukuran adalah unsur desain grafis yang digunakan untuk menciptakan hierarki dan menekankan elemen-elemen desain.
- f. Tipografi (*Typography*): Tipografi adalah unsur desain grafis yang digunakan untuk menciptakan teks yang menarik dan mudah dibaca.

2. Kebermanfaatan kegiatan

Dalam kegiatan lomba Porseni Desain Grafis memiliki kebermanfaatan yang lebih spesifik. Adapun kebermanfaatan meliputi :

- a. Meningkatkan Keterampilan dan Kualitas Desain:
Lomba mendorong peserta untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan software desain dan menghasilkan karya yang inovatif.
- b. Meningkatkan Kreativitas:
Lomba memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menghasilkan karya yang unik dan orisinal.
- c. Perluas Jaringan:
Lomba dapat menjadi ajang untuk bertemu dengan sesama desainer dan berinteraksi

- dengan para ahli di bidang desain grafis.
- d. Meningkatkan Potensi Diri:
Lomba dapat menjadi ajang untuk menunjukkan kemampuan dan potensi diri dalam bidang desain grafis.
 - e. Meraih Prestasi:
Lomba dapat menjadi kesempatan untuk meraih penghargaan dan pengakuan atas karya desain yang dihasilkan.
 - f. Mendapatkan Pengalaman Berharga:
Lomba dapat memberikan pengalaman berharga dalam hal kompetisi, manajemen waktu, dan kerja tim.
 - g. Memperluas Wawasan:
Lomba dapat memperluas wawasan tentang berbagai jenis desain grafis dan tren terkini di industri.
 - h. Mengasah Kemampuan Komunikasi Visual:
Lomba mendorong peserta untuk menyampaikan pesan dengan efektif melalui visual yang menarik dan mudah dipahami.
 - i. Membangun Identitas Merek:
Lomba dapat mengasah kemampuan peserta dalam membangun identitas merek yang kuat melalui desain grafis.
 - j. Meningkatkan Daya Tarik Visual:
Lomba dapat membantu peserta memahami bagaimana desain grafis dapat meningkatkan daya tarik visual suatu produk atau jasa.

Berikut adalah bukti kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan porseni tertera pada Gambar 4.



Gambar 4 (a) Kegiatan lomba desain grafis Porseni di MAN 1 Ponorogo dan (b) Kegiatan lomba Desain Grafis Porseni di MAN 1 Ponorogo

Kegiatan lomba Desain Grafis dalam rangka Pekan Olahraga dan Seni (PORSANI) tingkat Madrasah Aliyah telah terlaksana dengan baik sesuai jadwal yang telah ditentukan. Lomba ini bertujuan untuk menggali dan mengembangkan potensi serta kreativitas siswa dalam bidang seni digital, khususnya desain grafis. Peserta lomba merupakan siswa-siswa terbaik yang mewakili masing-masing madrasah. Total peserta yang mengikuti cabang lomba ini berjumlah 20 orang dari perwakilan Madrasah Aliyah di wilayah Kabupaten Ponorogo. Seluruh peserta mengikuti lomba secara individu dan diberi waktu selama 3 jam untuk menghasilkan satu karya desain grafis berupa poster digital. Tema lomba yang diangkat adalah “Satu Indonesia,beragam budaya”. Peserta diminta untuk menuangkan gagasan dan kreativitas mereka dalam bentuk desain visual yang komunikatif, inspiratif, dan sesuai dengan tema. Perangkat lunak yang digunakan beragam, sesuai kemampuan masing-masing peserta, di antaranya Adobe Photoshop dan CorelDraw.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Porseni bidang Desain Grafis tingkat Madrasah Aliyah di Kabupaten Ponorogo tahun 2025 yang melibatkan dosen dari Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo sebagai juri merupakan bentuk nyata implementasi pengabdian masyarakat berbasis keahlian. Keterlibatan dosen dengan latar belakang yang sesuai di bidang desain grafis terbukti mampu meningkatkan kualitas penilaian lomba secara objektif, transparan, dan sesuai dengan kriteria penilaian profesional. Kegiatan ini tidak hanya berhasil mengatasi permasalahan subjektivitas dan ketidakjelasan standar penilaian yang terjadi pada penyelenggaraan sebelumnya, tetapi juga memberikan pengalaman edukatif bagi peserta melalui sosialisasi dan pemaparan materi terkait desain grafis. Selain itu, kegiatan ini memberikan manfaat besar dalam hal peningkatan keterampilan, kreativitas, dan motivasi siswa dalam mengembangkan potensi di bidang seni visual digital. Dengan total 20 peserta dari berbagai Madrasah Aliyah di Kabupaten Ponorogo, lomba berlangsung dengan lancar, tertib, dan menjunjung tinggi nilai sportifitas. Tema lomba “Satu Indonesia, Beragam Budaya” berhasil diangkat dalam karya-karya peserta yang penuh makna dan inovasi. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan lembaga pendidikan menengah dalam kegiatan kompetitif dapat memberikan dampak positif, baik dari segi pengembangan kapasitas siswa maupun peningkatan mutu kegiatan Porseni secara menyeluruh. Saran untuk Pengabdian kepada Masyarakat Porseni bidang Desain Grafis diharapkan kegiatan bisa dilakukan setiap tahun. Membangun kesadaran siswa akan pentingnya desain grafis dalam membentuk citra kegiatan seni dan olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. Y., Nurfitri, K., & Sugianti, S. (2022). Pelatihan praktik kerja industri di upt balai latihan kerja ponorogo dengan bidang keahlian keterampilan multimedia. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(2), 367–71.
- Eka, M. (2022). Juri design grafis festival dan lomba seni siswa nasional (FLS2N). 1–23.
- Gavin, A., Paul, H., & Nigel, B. (2019). *The fundamentals of graphic design*.
- Kementrian Agama. (2025). Pekan Olahraga Dan Seni Madrasah Aliyah Jawa Timur. <https://porsenimajatim25.com/>.
- Kementrian Agama Kabupaten Ponorogo. 2019. “Pembukaan Porseni Tingkat MA Kabupaten Ponorogo.” *Website Kemenag*: 612. <https://jatim.kemenag.go.id/berita/515599/hadirkan-tari-nusantara-dalam-pembukaan-porseni-tingkat-ma-kabupaten-ponorogo>.
- Jannah, M., Khairunnisa, K., Taufiqurrahman, T., & Wardini, A. (2023). Pelatihan desain grafis dalam meningkatkan kreativitas siswa di sman 1 belo. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 155–62. doi:10.61461/sjpm.v2i3.45.
- Jannah, M., Susi, S., Nur, S., Faris, A., & Khairunnisa, K. (2024). Impelementasi aplikasi corel draw dalam meningkatkan kemampuan desain siswa smkn 1 palibelo. *Community : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2). doi:10.51903/community.v4i2.514.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., & Yusa, I. M. M. (2023). *Dasar-dasar desain komunikasi visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mangkunegara, I. S., Ariyanto, A. S. S., & Jayusman, H. (2024). Peningkatan kemampuan desain grafis untuk menunjang uji kompetensi peserta didik tingkat smk kejuruan multimedia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-PIMAS*, 3(1), 76-81.. doi:10.35960/pimas.v3i1.1360.
- Menteri Hukum. (2014). Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan.
- Menteri Pendidikan. (2022). “<https://jdih.kemdikbud.go.id>.”
- Purnomo, E., Hafid, A., Mafacir, A. D. A., Abdulllah, A., Abdullah, A., Ulum, M. M., ... & Zuhri, R. A. (2021). PKM pelatihan desain grafis berbasis vektor bagi mahasiswa

- universitas nurul jadid probolinggo. *Guyub: journal of community engagement*, 2(3), 509-528.. doi:10.33650/guyub.v2i3.2552.
- Radhitanti, A. (2023). Komposisi elemen grafis pada produk kreatif dalam membangun identitas visual jenama (studi kasus: produk aksesoris tulisan"). *REKA MAKNA: Jurnal Komunikasi Visual*, 3(2), 53-64..
- Reza, R., Fikri, F., Khairul, K., Wawan, W., & Nurdin, N. (2024). Pemanfaatan desain grafis untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas di lingkungan pendidikan dan kewirausahaan. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1)..
- Waraksari, E. D. U., Alfreda, E., & Saputra, H. N. (2023). Peningkatan kompetensi desain grafis siswa melalui pendampingan terprogram menggunakan aplikasi coreldraw. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 34-41..
- White, A. W. (2011). *The elements of graphic design: space, unity, page architecture, and type*. Skyhorse Publishing, Inc..