

## Peningkatan Kesiapan Santri dalam Dunia Kerja Melalui Pelatihan Desain Curriculum Vitae Menggunakan Software AdobeIllustrator

Iis Hannani<sup>1</sup>, Wida Rahayuningtyas<sup>2</sup>

### **Keywords :**

AdobeIllustrator;  
Curriculum Vitae;  
Desain.

### **Correspondensi Author**

Pascasarjana  
Keguruan Seni Rupa,  
Fakultas Sastra  
Universitas Negeri Malang  
Email: [iishannani22@gmail.com](mailto:iishannani22@gmail.com)

### **History Article**

Received: 08-06-2021;  
Reviewed: 22-10-2021;  
Accepted: 28-12-2021;  
Available Online: 10-12-2021;  
Published: 23-12-2021;

**Abstrak.** Tujuan kegiatan PKM adalah untuk meningkatkan pengetahuan santri mengenai curriculum vitae sebagai salah satu dokumen penting yang harus dipersiapkan saat akan memasuki dunia kerja. Diharapkan dengan adanya pelatihan desain curriculum vitae ini santri dapat memiliki kesiapan yang matang saat akan memasuki dunia kerja dan berkurangnya tingkat pengangguran. Metode yang digunakan adalah pelatihan daring melalui zoom meeting dengan empat tahap pelaksanaan (1) Penjelasan mengenai materi curriculum vitae, (2) Penulisan Biodata, (3) Pencarian Referensi Desain, (4) Proses Desain dan Perbaikan. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini adalah terjadinya peningkatan pengetahuan mengenai curriculum vitae pada santri dan proses pembuatannya menggunakan aplikasi Adobe Illustrator yang dapat dilihat dari beberapa hasil desain curriculum vitae yang dirancang.

**Abstract.** The purpose of the PKM activity is to increase students' knowledge of the curriculum vitae as an important document that must be prepared when entering the world of work. It is hoped that with this curriculum vitae design training, students can have mature readiness when entering the world of work and reduce the unemployment rate. The method used is online training through zoom meetings with four stages of implementation (1) Explanation of curriculum vitae material, (2) Writing Biodata, (3) Searching for Design References, (4) Design and Improvement Process. The results obtained in this activity are an increase in knowledge about the curriculum vitae in students and the process of making it using the Adobe Illustrator application which can be seen from the results of the curriculum vitae designs that are designed.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License

## PENDAHULUAN

Pasuruan merupakan salah satu kota yang ada di Provinsi Jawa Timur, dikenal dengan sebutan "Kota Santri" karena banyaknya pesantren yang berdiri di sana,

salah satunya yaitu Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah yang terletak di Jl. Patiunus No.25, Krampayangan, Bugul Kidul, Kota Pasuruan. Istilah Pondok Pesantren tidak bisa dipisahkan dari kata "pondok" dan

“pesantren”. Definisi “pondok” sendiri secara harfiah diartikan seperti sebuah kamar, gubuk, ataupun rumah kecil yang lebih identik dengan bangunannya yang sederhana. Di dalam Bahasa Arab kata “pondok” disebut dengan *fundūk* yang bermakna sebuah wisma (penginapan), ruang tidur, atau semacam hotel yang sederhana. Sedangkan kata pesantren memiliki makna dasar dari kata “santri”, yang kemudian diberi imbuhan awal “pe” dan akhir “an” yang artinya tempat mukim para santri. Dengan demikian pengertian pondok pesantren adalah tempat penginapan bagi para santri yang tempat tinggalnya jauh dari tempat asalnya (Yumnah, 2020). Pondok Pesantren sekarang ini mengalami pergeseran nilai yang luar biasa khususnya berkaitan dengan dunia pekerjaan. Jika dahulu pesantren masih dianggap tabu jika berbicara tentang pekerjaan atau urusan duniawi apalagi sampai mengembangkan kewirausahaan maka sekarang ini pengembangan kewirausahaan di lingkungan pesantren sudah menjadi keniscayaan atau kebutuhan apalagi jika hal ini dikaitkan dengan pendidikan pesantren yang mengedepankan kemandirian, kerja keras, disiplin dan jujur. Semua nilai-nilai pendidikan yang dikembangkan pesantren tersebut merupakan jiwa dalam berwirausaha (Ahmady, 2013).

Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah merupakan sebuah Lembaga hasil pengembangan dari pondok pesantren Salafiyah Pasuruan yang di asuh oleh KH. M. Idris bin KH. Abdul Hamid dan dibentuk khusus sebagai Lembaga penyelenggara Pendidikan formal. Salah satunya yaitu Sekolah Menengah Kejuruan dengan bidang keahlian Desain Komunikasi Visual yang dibangun tahun 2012, tujuannya untuk mempersiapkan generasi islami yang siap memenuhi kebutuhan dunia kerja sesuai dengan bidang keahlian DKV.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat dan hampir telah mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Dalam era teknologi informasi ini ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi (Agustina, 2017). Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual melatih peserta didik untuk menciptakan karya desain dalam bentuk dua maupun tiga dimensi, cetak maupun digital

dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain. Selain diberikan keahlian dalam menggambar, kemampuan dalam mengambil obyek gambar yaitu fotografi dan videografi juga diberikan secara terpadu sehingga lulusan dapat memenuhi kebutuhan dunia kerja sesuai kompetensi yang diharapkan. Mereka juga diberikan bekal kewirausahaan yang cukup, dalam rangka melatih kemandirian. Kebutuhan akan adanya jasa Desain Grafis yang semakin meningkat dalam kehidupan masyarakat sekarang ini, seperti dalam menyelenggarakan acara pernikahan, syukuran, promosi sekolah / kampus dan penyelenggaraan kegiatan yang diadakan oleh instansi baik negeri maupun swasta (Sari et al., 2019). Dalam mempersiapkan peserta didik menuju dunia kerja tidak hanya kompetensi keahlian yang harus di persiapkan, selain itu kesiapan secara administrasi juga harus dimatangkan, karena menjadi salah satu faktor penentu dalam memasuki dunia kerja contohnya daftar Riwayat hidup atau yang lebih dikenal dengan istilah *Curriculum Vitae*.

*Curriculum Vitae* atau Riwayat hidup ringkas merupakan daftar yang memuat tentang informasi lengkap Riwayat hidup seseorang dan berfungsi sebagai indikator diri yang meliputi Riwayat pengalaman, bakat-bakat dan kemampuan. *Curriculum Vitae* juga merupakan salah satu pertimbangan paling penting dan sangat efektif memengaruhi para eksekutif, manajer, dan pencari kerja profesional untuk mengenal calon karyawan yang melamar pekerjaan. Karena dalam *Curriculum Vitae* terdapat Riwayat dan biodata lengkap yang dikemas dengan sederhana dan padat akan informasi. Menurut Reinaldi dalam pelatihan *Curriculum Vitae* yang pernah dilaksanakan memberikan berbagai dampak yang positif pada peserta. Pertama pada level reaksi, peserta memiliki emosi positif dalam pelatihan ini. Emosi positif dalam pelaksanaan pelatihan selanjutnya akan membantu peserta memahami materi yang diberikan. Kedua pada level pengetahuan, peserta memahami materi dengan baik, yang dibuktikan dari hasil penyusunan *curriculum vitae* setelah pelatihan berakhir. Selain proses pelatihan, Modul yang disusun juga dapat membantu peserta dalam memahami materi (Reinaldi & Abimanyu, 2021).

Menurut Flippo (dalam Muhammad, 2019) pelatihan merupakan suatu tindakan

meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang untuk melaksanakan suatu pekerjaan tertentu. Dalam hal ini pemerintah mengupayakan dan mengusahakan untuk menciptakan tenaga-tenaga terampil guna meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia Indonesia. Dalam pelatihan yang akan dilaksanakan ini menggunakan aplikasi *AdobeIllustrator*, menyesuaikan dengan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran siswa di SMK Bayt Al-Hikmah. Kelebihan dari aplikasi ini adalah dapat membuat berbagai bentuk elemen grafis dalam mendesain *Curriculum Vitae* sesuai dengan karakteristik pemiliknya. Dalam *AdobeIllustrator* juga terdapat garis bantu dalam layout biodata yang tercantum dalam *Curriculum Vitae* yang di rancang. Menurut data yang didapat belum pernah ada pelatihan pembuatan *Curriculum Vitae* di SMK Bayt Al-Hikmah. Oleh karena itu di perlukannya pelatihan pembuatan *Curriculum Vitae* bagi santri kelas XII SMK Bayt Al-Hikmah Pasuruan dalam rangka mempersiapkan peserta didik yang akan lulus dalam menghadapi dunia kerja.

## METODE

Metode pelaksanaan pelatihan di SMK Bayt Al-Hikmah Kota Pasuruan adalah pelatihan daring dengan menggunakan *zoom meeting*, karena melihat keadaan masih dalam masa pandemi Covid-19.

Adapun tahapan pelaksanaan pelatihan di SMK Bayt Al-Hikmah Kota Pasuruan, antara lain: (1) Penjelasan mengenai materi *Curriculum Vitae*, (2) Penulisan Biodata, (3) Pencarian Referensi Desain, (4) Proses Desain dan Perbaikan.

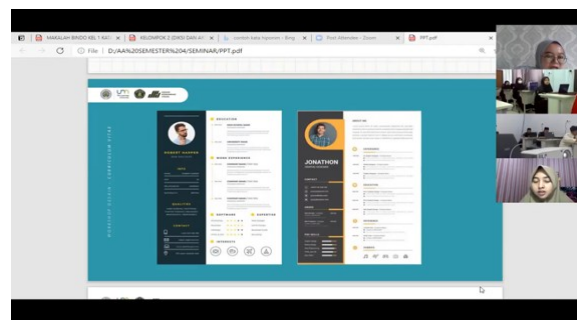
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain *curriculum vitae* ini dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 7 dan 10 April 2021. Pelatihan desain grafis dapat memberikan bekal keterampilan pada peserta pelatihan, apabila ilmu yang didapatkan terus di latih dan di praktikan (Sari et al., 2019). Sebelum memutuskan untuk melakukan pelatihan desain *curriculum vitae* ini terlebih dahulu melakukan wawancara singkat dengan salah satu tenaga pendidik yang mengajar di SMK Bayt Al-Hikmah Kota

Pasuruan untuk mengetahui pelatihan apa yang diperlukan bagi santri. Setelah melawati diskusi akhirnya diputuskan untuk mengadakan pelatihan desain *curriculum vitae*, menimbang dari urgensinya untuk mempersiapkan santri di masa depan. Belum adanya mata pelajaran yang berfokus pada persiapan *curriculum vitae* dan portofolio sebagai bekal santri ketika menghadapi dunia kerja nantinya

Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara daring dengan menggunakan *zoom meeting*, karena menyesuaikan dengan protokol Kesehatan pada masa pandemi. Pelatihan ini memberikan gambaran bahwa keadaan pandemi tidak dapat dijadikan alasan untuk berhenti melakukan kegiatan positif. Khususnya kegiatan pelatihan yang pada umumnya dilakukan tatap muka.

Pelatihan dilakukan melalui empat tahapan pelatihan. Pertama, Penjelasan mengenai materi *curriculum vitae*. Penjelasan materi dalam kegiatan workshop sebagai penanaman pemahaman awal bagi peserta *workshop* (Mustadi et al., 2019). Menyatukan berbagai istilah yang digunakan, sehingga tidak terjadi kesalahfahaman arti dalam proses pelatihan.

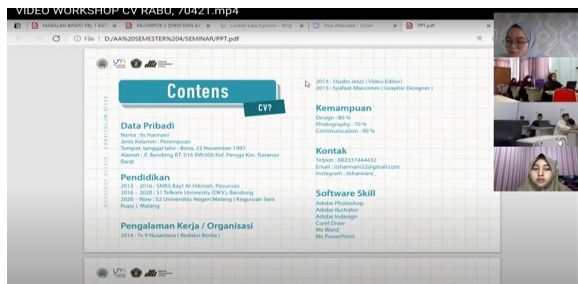


**Gambar 1.** Penyampaian Materi Contoh *Curriculum Vitae*

Penjelasan materi *curriculum vitae* diberikan penyaji dengan bantuan PowerPoint. Materi ditampilkan berupa poin penting istilah yang sering dijumpai dalam perancangan *curriculum vitae*. Beberapa materi yang disampaikan antara lain gambaran umum pengertian dan istilah *curriculum vitae* dari beberapa sumber buku dan KBBI. Dalam materi ini juga jelaskan hal yang harus diperhatikan dalam perancangan *curriculum vitae* agar tercipta rancangan yang efektif dan layak untuk dijadikan acuan perusahaan

dalam mengenali calon pelamar pekerjaan. *Curriculum vitae* yang baik adalah yang menjelaskan pengalaman secara lengkap namun tidak boros kalimat (Hafiz, 2020).

Berdasarkan buku berjudul “Panduan Membuat Surat Lamaran Kerja dan Curriculum Vintae” karya Oktora, terdapat enam informasi yang harus dimuat dalam *curriculum vitae* (Oktora, 2007). *Personal info* yang meliputi nama, alamat dan kontak yang dapat dihubungi, informasi ini memudahkan perusahaan untuk dapat menghubungi pelamar dan alamat menjadi pertimbangan dalam penempatan kerja. Selanjutnya yaitu *professional summary* yaitu memberikan gambaran diri pelamar secara profesional, seperti contohnya menjelaskan bahwa pelamar sudah terbiasa membuat dua poster dalam beberapa jam, terbiasa dalam membuat sosial media *content* dan lain sebagainya. Gambaran profesional diri ini lebih baik relevan dengan posisi yang akan dilamar, untuk menghindari informasi yang kurang penting.



**Gambar 2.** Penyampaian Materi Contens Curriculum Vitae

Selanjutnya yaitu *experience* berisi tentang penjelasan pengalaman kerja dari pelamar. *Skill* berisi tentang kemampuan dari pembuat *curriculum vitae*, kemampuan yang dijabarkan di sini harus relevan dengan posisi yang akan diajukan. *Education* dan *achivment* berisi tentang riwayat pendidikan dan organisasi yang pernah diikuti. Hendaknya penulisan tidak secara keseluruhan, tetapi pendidikan yang relevan dengan posisi yang diajukan. Dalam penjelasan materi ini juga dijelaskan *do's and dont's* serta langkah-langkah dalam pembuatan *curriculum vitae* V.



**Gambar 3.** Format Biodata

Kedua, penulisan biodata. Pada kegiatan ini peserta pelatihan diminta untuk mengisi biodata yang dibutuhkan dalam perancangan *curriculum vitae*. Tahapan ini dilakukan untuk mempermudah proses perancangan nantinya. Penyaji menyiapkan format biodata yang harus di isi seperti pada Gambar 2, beberapa poin yang harus dipersiapkan oleh peserta pelatihan sesuai dengan isi dari *curriculum vitae* yang nantinya akan dirancang. Biodata atau catatan diri berisi tentang nama, alamat, tanggal lahir, latar belakang pendidikan (Wibawa et al., 2021).

Selain beberapa poin biodata diri yang harus di isi, peserta didik juga diminta untuk mengisi kolom foto, yang nantinya akan digunakan. Penggunaan foto menyesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing persyaratan yang ditetapkan oleh perusahaan. Sebagian perusahaan ada yang memberikan ketentuan untuk menggunakan foto formal dan sebagian lagi membebaskan pelamar kerja untuk bebas mengekspresikan dirinya dalam *curriculum vitae* yang dirancang.

Data diri yang di masukan dalam *curriculum vitae* harus asli dan tidak ada rekayasa. Karena data yang ditulis dalam *curriculum vitae* menjadi poin utama perusahaan dalam mengenal calon pelamar. Pada bagian penjelasan *skill* harus diisi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan tidak ditambah atau dikurangkan. Pastikan *skill* yang ditampilkan sesuai dengan *jobdesk* yang dituju.

Pada kegiatan pengisian biodata,

sebagian peserta pelatihan bertanya mengenai keharusan mengisi bagian *achivement/organisasi*. Pada bagian ini sebenarnya tidak wajib ditampilkan dalam *curriculum vitae* karena tidak semua pelamar memiliki pengalaman dalam berorganisasi, bahkan masih berstatus lulusan SMA. Namun, sekali lagi dikatakan bahwa informasi yang ditampilkan dalam *curriculum vitae* harus menyesuaikan dari kebutuhan masing-masing pelamar.

Ketiga, pencarian referensi desain. Pada kegiatan ini peserta pelatihan mencari referensi dari berbagai sumber online. Salah satunya yaitu *pinterest* mampu menyajikan dengan cepat dan akurat sumber referensi visual (Heru & Sahputra, 2021). Referensi dibutuhkan untuk melatih pengamatan terhadap karya visual rancangan orang lain untuk dijadikan bekal dalam perancangan. Pengamatan dilakukan terhadap pemilihan warna, kombinasi warna, bentuk elemen visual, kombinasi elemen visual dan pemilihan jenis *font* serta bagian lainnya. Referensi dari *pinterest* yang didapat nantinya akan diolah, dikombinasikan dan di jadikan landasan perancangan (Dwiagmi & Purwoko, 2020).

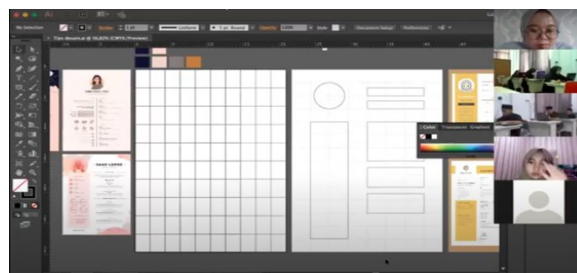
Pada tahapan pencarian referensi ini, peserta pelatihan secara aktif berkonsultasi mengenai tema rancangan *curriculum vitae* yang nantinya akan dirancang. Tema ini akan mewakili *branding* diri yang dibentuk oleh pemilik *curriculum vitae*. *Branding* merupakan pembentukan identitas visual yang mewakili nilai diri dan cirikhas diri serta pembeda dengan lainnya (Widodomartani, 2018).

Tema yang diangkat masing-masing individu berbeda, menyesuaikan dengan cirikhas dan gaya visual diri mereka. Seseorang yang memiliki karakter *feminim* akan cenderung menggunakan warna *soft* dan dekorasi yang ramai. Sedangkan jika karakter seseorang yang *simple* dan elegan akan cenderung menggunakan warna hitam dengan elemen visual yang sederhana. Namun penggunaan warna maupun elemen visual tidak dapat di tetapkan secara kaku, karena hal tersebut bergantung pada *feel visual* dari masing-masing desainer.

Keempat, Proses desain dan perbaikan. Kegiatan ini diawali dengan pemberian materi tutorial pembuatan *curriculum vitae* dengan menggunakan *software AdobeIllustrator*. Pemateri menjelaskan dari awal penggunaan adobe ilustrator dari

pengaturan ukuran hingga size resolusi yang digunakan. Pemilihan *software AdobeIllustrator* ini mempertimbangkan dari sebagian besar kebiasaan peserta pelatihan yang menggunakan *software AdobeIllustrator*.

Langkah pertama adalah menentukan ukuran *curriculum vitae* yang akan dirancang, yaitu berukuran A4 standar untuk menyesuaikan ukuran *curriculum vitae* pada umumnya. Selanjutnya membuat *grid* sebagai garis bantu dalam *layout* berbagai elemen grafis yang nantinya digunakan. Teknik *grid* ini biasa digunakan dalam pembuatan desain apapun, karena akan sangat membantu membuat hasil karya menjadi lebih rapi dalam *layout* dan memiliki keterbacaan yang tinggi (Reinaldi & Abimanyu, 2021). Selain itu *grid* juga berfungsi sebagai penciptaan karakteristik desain yang menggambarkan nilai kesan yang dibentuk, seperti murah, mahal, elegan, simpel, tegas dan lainnya (Patria & Kristiana, 2017).



Gambar 4. Pelatihan Desain

Selanjutnya menentukan peletakan elemen grafis yang nantinya akan digunakan. Namun yang menjadi catatan bahwa penentuan ini tidak menjadi baku dan tidak dapat diubah, pada tahap *finishing* dapat berubah menyesuaikan keindahan tata letak yang diinginkan. Pertimbangan utama adalah kenyamanan pembaca dan informasi dapat tersampaikan dengan efektif.

Memasuki tahap desain peserta pelatihan di berikan waktu 60 menit untuk merancang *curriculum vitae* sesuai konsep yang telah ditentukan pada tahap pencarian referensi. Selama proses mendesain peserta pelatihan aktif dalam berkonsultasi dengan pemateri, sehingga proses desain masih dalam pantauan dan sesuai dengan konsep rancangan di awal. Konsep yang terbentuk mewakili masing-masing cirikhas yang ingin digambarkan. Berikut beberapa hasil desain dalam pelatihan desain *curriculum vitae* dengan menggunakan *software AdobeIllustrator*.



Gambar 5. Hasil Desain CV Tema Elegan

Gambar 5 merupakan desain *curriculum vitae* karya Siti Aminah salah satu santri Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah Pasuruan yang menjadi peserta pelatihan. Mengangkat tema elegan dalam perancangannya untuk menggambarkan dirinya yang sederhana dan rapi. Elemen grafis yang dipilih didominasi oleh bentuk kotak dengan sudut yang dibuat *curve* untuk menggambarkan dirinya yang tegas dan tetap dapat menyesuaikan diri pada lingkungannya.

Terdapat dua warna yang digunakan yaitu warna coklat *cream* dan *navy* yang jika dipadukan memiliki kontras satu dengan lainnya. Warna coklat merepresentasikan kenaturalan dan hubungannya dengan alam serta menimbulkan kesan kearifan dan ketenangan yang klasik (Sulistyorini & Utami, 2018). Warna biru merepresentasikan laut dan langit sehingga memberikan nilai kedamaian, kesetiaan, keadilan, intelektual namun dingin (Luzar, 2017).



C: 19% M: 19% Y: 35% K: 0%



C: 86% M: 78% Y: 51% K: 60%

Font yang digunakan berjenis *sansserif* dengan keterbacaan yang tinggi. Pada

penulisan informasi dan biodata di gunakan tulisan berwarna putih dengan *background* yang gelap, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik. Namun terdapat beberapa informasi yang tidak di cantumkan. Salah satunya deskripsi singkat tentang diri sebagai pengantar seseorang untuk mengenal dirinya. Deskripsi ini di perlukan agar menarik perhatian pembaca untuk mengetahui dirinya.



Gambar 6: Hasil Desain Curriculum Vitae Tema Fullcolour

Gambar 6 merupakan desain *curriculum vitae* karya Keisy Nabila salah satu santri Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah Pasuruan yang menjadi peserta pelatihan. Mengangkat tema *fullcolour* dalam perancangannya untuk menggambarkan dirinya yang komunikatif dan ekspresif. Bentuk elemen grafis didominasi oleh bentuk dengan sudut *curve*. Terdapat empat warna yang digunakan dalam perancangan, setiap warna memiliki makna visual yang ingin dibangun dan ditunjukkan dalam rancangan yang dibuat (Yani & Winarno, 2016). Warna yang digunakan antara lain Biru, Merah Muda, *Navy*, ungu.



C: 54% M: 2% Y: 3% K: 0%



C: 2% M: 59% Y: 7% K: 0%



C: 86% M: 78% Y: 51% K: 60%



C: 21% M: 39% Y: 1% K: 0%

Penggunaan warna biru untuk menunjukkan nilai intelektual dan toleransi dalam dirinya (Luzar, 2017). Warna merah muda menggambarkan kesan *feminim* dan warna *navy* menggambarkan kesan ketenangan yang ingin dibangun. Warna ungu yang digunakan cenderung tidak mendominasi dan hanya berfungsi sebagai ornamen. Namun juga memiliki arti dan nilai yang ingin ditampilkan yaitu visioner, kemewahan dan kedisiplinan dirinya.

Font yang digunakan berjenis *sansserif* dengan keterbacaan yang tinggi. Pada penulisan informasi sudah cukup lengkap dan mewakili semua biodata diri. *Layout* yang disajikan juga memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam membaca informasi *curriculum vitae* yang ditampilkan. Namun beberapa ornamen pada bagian sisi atas dan bawah cenderung terlalu besar, sehingga mengganggu *point of Interest* yang seharusnya lebih ditonjolkan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain *curriculum vitae* pada santri Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah Pasuruan memberikan peningkatan pengetahuan pada santri tentang kebutuhan dokumen yang harus di persiapkan dalam memasuki dunia kerja. Hal tersebut memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan kesiapan santri dalam menghadapi dunia kerja. Pelatihan desain *curriculum vitae* ini disambut baik oleh peserta pelatihan, karena belum pernah ada pelatihan sejenis sebelumnya. Saran yang diberikan penyaji agar dilakukan perbaikan secara berkala terhadap desain *curriculum vitae* dari masing-masing peserta untuk memperbaharui informasi diri yang dicantumkan dalam rancangan *curriculum vitae* yang dibuat. Salah

yang penting yaitu pada bagian pengalaman kerja dan *skill*.

Penulis berharap kedepannya dapat diadakan pelatihan dalam membuat desain portofolio sebagai bagian pelengkap dari *curriculum vitae* yang dirancang. Portofolio dibutuhkan khususnya bagi santri yang menggeluti bidang desain grafis dan akan melamar pekerjaan dibidang tersebut.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, R. (2017). Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Dalam Rangka Peningkatan Sdm Di Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan Kab. Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 2(1), 37–42. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v2i1.1289>
- Ahmady, N. (2013). Pesantren dan Kewirausahaan: Peran Pesantren Sidogiri Pasuruan Dalam Mencetak Wirausaha Muda Mandiri. *Penelitian Individu*. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/6976>
- Dwiagmi, J. G., & Purwoko, G. H. (2020). Pengaruh Media Online Pinterest dan Instagram terhadap Pembelajaran Mahasiswa Desain Arsitektur. *Seminar Nasional Envisi*, 168–174.
- Hafiz, R. (2020). *6 Hal yang Wajib diperhatikan Saat Menulis CV*. CNN Indonesia.
- Heru, M., & Sahputra, Z. (2021). Pinterest sebagai Media Referensi Visual pada Matakuliah Perancangan Arsitektur. *Arsitekno*, 8(1), 26–31.
- Luzar, L. C. (2017). *Terminologi Warna*. 2(9), 1084–1096.
- Muhammad, H. (2019). *Jurnal Pendidikan Untuk Semua Info Artikel*. 3, 17–26.
- Mustadi, A., Wangid, M. N., Zubaidah, E., & Irvan, M. F. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi Kelas Awal bagi Guru SD. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 203–208. <https://doi.org/10.31960/caradde.v2i2.330>
- Oktora, P. S. (2007). *Panduan Membuat Surat*

- Lamaran Kerja dan Curriculum Vintae*. Transmedia Pustaka.
- Patria, A. S., & Kristiana, N. (2017). Anatomi Tataletak Majalah Liberty Analisis Komposisi dan Sistem Grid. *Seminar Nasional Dan Desain "Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni Dan Desain" Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni Dan Desain*, 551–555. <https://proceedings.sendesunesa.net/media/196130-anatomi-tataletak-majalah-liberty-analis-b1d0ec2f.pdf>
- Reinaldi, E. T., & Abimanyu, C. V. R. (2021). Mengejar Pekerjaan Impian: Pelatihan Daring Membuat Curriculum Vitae dan Cover Letter. *PATRIA*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.24167/patria.v3i1.2739>
- Sari, F., Handayani, T., & Mahmud, S. F. (2019). Peran pelatihan desain grafis dalam mewujudkan pemuda rentan yang memiliki keterampilan dan kemandirian. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 1, 493–498. <https://doi.org/10.31258/unricsce.1.493-498>
- Sulistiyorini, I., & Utami, B. S. (2018). Perancangan Kemasan Muria Batik Kudus untuk Memperkenalkan Kebudayaan Lokal Kota Kudus. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 173–187. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i02.1615>
- Wibawa, A. P., Ashar, M., & Patmanthara, S. (2021). Transfer Teknologi Pembuatan Curriculum Vitae Dan Poster Untuk Siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh. *Belantika Pendidikan*, 4(2), 77–81. <https://doi.org/10.47213/bp.v4i2.107>
- Widodomartani, D. D. (2018). Destination Branding Sebagai Identitas Visual. *Aksa*, 1(2), 158–174.
- Yani, W. A., & Winarno. (2016). Analisis Garis dan Warna Graffiti Darbotz pada Pameran Monster Inside Us. *Pendidikan Seni Rupa*, 04(02), 330–335.
- Yumnah, S. (2020). Implementasi Pendidikan Islam Moderat Di Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah Kota Pasuruan. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 15(1), 37–52.