

# Pelatihan Seni Grafis Bagi Remaja Desa Jati Sesela Lombok Barat dalam Mendukung Program Kewirausahaan

Pyo Apriliana Munawarah, Baiq Herdina Septika, Tri Setianingsih, I Made Permadi Utama, Lalu Purnama Zulkarnaen,

*Program studi Seni Rupa Universitas Pendidikan Mandalika*  
*Program studi Manajemen Universitas Pendidikan Mandalika*  
*Program studi bahasa Inggris Universitas Pendidikan Mandalika*

[pyoapriliana@undikma.ac.id](mailto:pyoapriliana@undikma.ac.id), [Baiqherdina.septika@undikma.ac.id](mailto:Baiqherdina.septika@undikma.ac.id), [trisetianingsih@undikma.ac.id](mailto:trisetianingsih@undikma.ac.id),  
[permadi\\_utama@undikma.ac.id](mailto:permadi_utama@undikma.ac.id), [lalupurnamazulkarnaen@undikma.ac.id](mailto:lalupurnamazulkarnaen@undikma.ac.id)

## Abstrak.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan kontribusi bekal *Life Skill* kepada peserta didik menjadi lebih siap mandiri serta menjadi insan yang produktif. Kegiatan ini dalam bentuk pelaksanaan Program Pelatihan Seni Grafis Bagi Remaja Desa Jati Sesela Lombok Barat dalam mendukung Program Kewirausahaan. Mitra dalam kegiatan ini adalah Remaja Desa Jati Sesela Lombok Barat yang berjumlah 20 Orang. Pelatihan yang diberikan oleh Tim PKM adalah seni grafis dalam bentuk Cendramata. Pada pelatihan cukil peserta diberikan gambar-gambar ciri khas bentuk dan ornamen Lombok seperti motif cicak, cidomo/dokar, presean gendang belek dan sketsa sirkuit mandalika dan arsitektur lumbung akan di cetak di media tas kanvas/totobag. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan peserta didik hingga 100% terkait kemampuan menggunakan aplikasi Corel Draw Dalam membuat desain seni grais dan desain gantungan kunci dan pin. para peserta juga bisa mengoperasikan mesin press untuk mencetak gantungan kunci dan pin, selain itu peserta didik mampu menghasilkan karya yang berupa gantungan kunci dan pin. Hasil cendramata tersebut dapat dimiliki oleh peserta pelatihan seni grafis sebagai kenang-kenangan dalam mengikuti kegiatan tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menjadi lebih siap mandiri serta menjadi insan yang produktif. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap evaluasi. Hasil dari pengabdian kepada masyarakat ini berupa produk dan karya ilmiah yang akan di publikasi ke dalam jurnal ilmiah sehingga tidak hanya pelaksana pengabdian masyarakat yang dapat memanfaatkan hasil tersebut melainkan masyarakat lainnya.

**Kata Kunci:** Pelatihan Kewirausahaan, Motivasi, Life Skills

## Abstract.

This Community Service Activity was conducted to provide Life Skill training for students, aiming to make them more self-reliant and productive individuals. The activity took the form of a Graphic Arts Training Program for the youth of Jati Sesela Village, West Lombok, to support an Entrepreneurship Program. The partner for this activity was the youth of Jati Sesela Village, West Lombok, with a total of 20 participants. The PKM Team provided training in graphic arts focused on creating souvenirs. In the carving training, participants were given templates of distinctive Lombok shapes and ornaments, such as motifs of geckos, cidomo/dokar carts, presean gendang belek drums, Mandalika circuit sketches, and lumbung (traditional granary) architecture, which were printed on canvas bags/totobags. The outcome of this activity was a 100% increase in participants' knowledge of using Corel Draw to create graphic art designs as well as designs for keychains and pins. Participants also learned to operate a press machine to print keychains and pins, enabling them to produce these items as finished products. The resulting souvenirs served as keepsakes for the participants of the graphic arts training. This activity is expected to help students become more self-sufficient and productive individuals. The activity was conducted in three stages: (1) planning, (2) implementation, and (3) evaluation. The results of this community service include products and scholarly works, which will be published in scientific journals so that not only the community service implementers but also others can benefit from the outcomes.

**Keywords:** Entrepreneurship Training, Motivation, Life Skills

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi adalah bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menerapkan nilai humaniora serta pembudayaan dan pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan, sedangkan perguruan tinggi adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi dan memiliki kewajiban untuk melaksanakan Dharma yang disebut Tridharma Perguruan Tinggi meliputi Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Penelitian adalah kegiatan yang dilakukan menurut kaidah dan metode ilmiah secara sistematis untuk memperoleh informasi, data, dan keterangan yang berkaitan dengan pemahaman dan/atau pengujian suatu cabang ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan Pengabdian kepada Masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan bangsa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah salah satu pilar dalam Tridharma Perguruan Tinggi yang melekat dalam diri seorang dosen, yang menuntut eksistensinya untuk hadir ditengah-tengah masyarakat bangsa Indonesia dalam rangka mencerdaskan dan memajukan kesejahteraan masyarakat.

Dalam konteks inilah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan Seni Rupa khususnya teknik Seni Grafis yang pada abad ke-19, cukil/goresan kayu banyak digunakan untuk tujuan komersial seperti barang souvenir. Abad ke-20, kedua teknik itu mulai digunakan sebagai media karya seni yang bernilai ekspresi pribadi senimannya. *Lino printing* adalah bentuk seni grafis seni rupa di mana pelat cetak dipotong. Lino/Karet tersebut kemudian ditorehkan, selebar kertas ditempatkan di atasnya, dan kemudian dijalankan melalui mesin cetak atau tekanan yang diterapkan dengan tangan untuk mentransfer tinta ke kertas. Hasilnya berupa cetak *linocut*. Karena permukaannya halus, *lino* tidak menambah tekstur pada cetakan *Linocut print*, detail dan tahan lama. Secara prinsip *linocut print* memiliki kesamaan dengan *wood/hardboard cut* yaitu memanfaatkan bentuk yang paling tinggi sebagai plat cetak klise. Begitupun dalam pencetakan bisa menggunakan tinta berbasis air (*water-based*) maupun minyak (*oil-based*).

Pendidikan keterampilan seni rupa memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk potensi dan

keaktivitas pemuda di desa dukungan pemerintah dalam mengembangkan keterampilan seni rupa bagi pemuda di desa tersebut juga menjadi faktor utama dalam memberikan akses dan pembelajaran yang berkualitas. dan dukungan pemerintah yang dapat mendorong kemajuan dalam bidang ini. Pendidikan keterampilan seni rupa harus mampu menghadirkan inovasi sebagai bagian dari pembelajaran penggunaan bahan-bahan baru dalam seni rupa dapat mengasah imajinasi dan menghasilkan karya yang unik. Pemerintah dapat memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas dan sarana yang memadai untuk menunjang penerapan kreativitas.

Pemerintah memiliki tanggung jawab penting dalam memberikan dukungan dan mendorong pengembangan keterampilan seni rupa bagi pemuda di Desa. Hal ini dapat dilakukan melalui penyediaan dana untuk program pendidikan seni rupa, pembangunan pusat pelatihan seni rupa, serta pelaksanaan workshop dan kompetisi yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar pemuda dalam bidang Seni. Selain dukungan pemerintah, kerjasama dengan sektor swasta juga penting dalam memperluas peluang dan mengoptimalkan potensi pemuda di Desa. Banyak perusahaan seni dan desain yang dapat bekerja sama dengan masyarakat desa dalam mengadakan program pendidikan keterampilan seni rupa.

Dengan cara ini, pemuda akan lebih mudah mendapatkan akses dan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan seni rupa salah satu potensi ekonomi yang besar di Indonesia, warga desa yang belum mampu mengembangkan potensi tersebut karena minimnya pengetahuan tentang bisnis dan keterampilan berwirausaha. Desa Jati sesela memiliki keunikan dalam bidang seni rupa yang tidak dapat ditemui di tempat lain. Seni rupa tradisional seperti ukiran kayu, anyaman, dan seni pahat menjadi bagian penting dari warisan budaya desa. Pemuda di Desa Jati sesela memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan keterampilan seni rupa tersebut melalui Pelatihan Seni Grafis Bagi Remaja Desa Jati Sesela Lombok Barat Dalam Mendukung Program Kewirausahaan. Manfaat dari pendidikan keterampilan seni rupa bagi pemuda di Desa antara lain dapat meningkatkan kreativitas, membuka peluang karir di bidang seni rupa, serta melestarikan budaya lokal melalui seni dapat meningkatkan sektor Pariwisata dapat memperluas peluang dan meningkatkan akses pemuda di Desa dalam mengembangkan keterampilan Seni Rupa. Universitas Pendidikan Mandalika sebagai Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan dari mana dosen berasal telah menjalankan program yang menjadi bagian penting Tridharma Perguruan Tinggi yaitu bidang Pengajaran, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat. Memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan yang akan dapat membantu membuka wawasan dan peluang mengembangkan *lifeskill* melalui kewirausahaan.

Kewirausahaan adalah suatu proses dalam mengerjakan sesuatu yang baru atau kreatif dan berbeda (inovatif) yang bermanfaat dalam memberikan nilai lebih. Orang yang memiliki kemampuan untuk melakukan koordinasi organisasi dan pengawasan. Wirausaha memiliki pengetahuan yang luas tentang berwirausaha dalam menentukan keputusan-keputusan tentang lingkungan usaha dan mengelola sejumlah modal dan menghadapi sejumlah ketidakpastian untuk meraih keuntungan.

Desa merupakan salah satu potensi ekonomi yang besar di Indonesia. Namun, masih banyak warga desa yang belum mampu mengembangkan potensi tersebut karena minimnya pengetahuan tentang bisnis dan keterampilan berwirausaha. Salah satu Desa yang memiliki potensi adalah Desa Jati sesela Kabupaten Lombok Barat. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya bekal *lifeskill* yang didapat oleh Remaja desa Sehingga banyaknya pengangguran sehingga untuk menumbuhkembangkan perekonomian masyarakat desa tersebut harus memiliki kecakapan, keterampilan, dan kemandirian dalam membaca potensi dan peluang yang dapat membantu memecahkan permasalahan mereka sendiri salah satunya dengan mempelajari Ketrampilan seni rupa khususnya seni grafis dengan mengembangkan cendramata,

Pada pelatihan seni grafis dengan teknik cukil, peserta diberikan gambar-gambar ciri khas bentuk dan ornamen Lombok seperti motif cicak, cidomo/dokar, presean gendang belek dan sketsa sirkuit mandalika dan arsitektur lumbung yang akan di cetak di media tas kanvas/totobag. Hasil cendramata tersebut dapat dimiliki oleh peserta pelatihan seni cukil sebagai kenang-kenangan dalam mengikuti kegiatan tersebut. Pelatihan kewirausahaan desa menjadi solusi dalam meningkatkan potensi ekonomi di desa dan pelatihan ini memberikan kesempatan bagi warga desa untuk belajar dalam mengembangkan keterampilan bisnis secara mudah dan efektif tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar untuk transportasi dan akomodasi.

## II. METODE

Penentuan suatu metode dalam melaksanakan suatu kegiatan dapat membantu suksesnya rangkaian kegiatan yang dimaksud. Salah satu dampak positif dari penerapan metode dan/atau pendekatan dalam suatu kegiatannya itu dapat terlaksananya rangkaian kegiatan yang telah dirancang secara maksimal dan terarah. Tentu hal tersebut diatas menjadi landasan utama untuk menentukan metode dalam melaksanakan program pelatihan. Oleh karena itu ada 3 tahap yang dilaksanakan dalam kegiatan ini antara lain:

### a. Pembuatan saouvenir dengan teknikm Cukil

#### 1. Tahap Perencanaan.

Tahap perencanaan terdiri dari kegiatan menentukan lokasi/tempat diselenggarakannya kegiatan, alat-alat dan bahan-bahan yang akan digunakan. Alat-alat yang digunakan berupa (a) papan acuan (kayu/ Lino Cut), /spon busa ati (b) Pisau cukil/Solder (c) Pensil (d) Roll karet (e) Kaca (f) (g) Kape (h) Barren (i) Tinta Cetak sedangkan bahan-bahan yang digunakan adalah bahan Kertas HVS, Tas Kanvas/Totobag/Kaos.

#### 2. Tahap pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan terdiri dari penyajian materi secara teori, dan penerapan/pembuatan produk souvenir seperti tas, kaos dan gantungan kunci. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pelatihan tehnik pembuatan cukil dan souvenir gantungan kunci dan pin adalah sebagai berikut:

##### a) Persiapan dan penataan.

Peserta pelatihan mempersiapkan ruangan dan peralatan serta bahan yang akan digunakan dan menatannya. Selanjutnya instruktur mulai menjelaskan dan menyampaikan secara umum tentang program pelatihan yang akan dilaksanakan, terkait dengan bagaimana bentuk desain dan menggambar sketsa pada papan acuan (kayu/lino). Secara prinsip linocut print memiliki kesamaan dengan wood/hardboard cut yaitu memanfaatkan bentuk yang paling tinggi sebagai plat cetak klise.

- b) Mulai mencukil pada papan acuan
- c) Ratakan tinta. Begitupun dalam pencetakan bisa menggunakan tinta berbasis air (*water-based*) maupun minyak (*oil-based*) menggunakan roll di atas papan keramik/ kaca
- d) pindahkan tinta tersebut ke permukaan papan acuan dengan roll karet, ulangi sampai merata ke seluruh permukaan papan.
- e) Letakkan plat atau acuan cetak di atas selembar kertas, yang bersih yang berfungsi sebagai alas kerja.
- f) Kemudian tempelkan kertas, Kaos, Tas Togbed yang akan dicetak di atas plat atau acuan cetak.
- g) (gerakan menggosok tidak harus kencang, lebih pada penekanan agar tinta dapat turun) Angkat kertas, Kaos, Tas Togbed lalu keringkan.

### b. Pembuatan Gantungan Kunci

#### 1. Tahap Perencanaan

Kegiatan ini terdiri dari kegiatan menentukan lokasi/tempat diselenggarakannya kegiatan, alat-alat dan bahan-bahan yang akan digunakan. Alat-alat yang digunakan berupa mesin cetak press gantungan kunci dan pin ukuran 58 mm dan 44 mm, mesin

cetak /Printer, Gunting, Komputer/laptop. Sedangkan bahan-bahan yang digunakan adalah Kertas A4, media dimana pola/desain gambar gantungan kunci dan pin dicetak, kaleng, dan plastik mika.

## 2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari penyajian materi secara teori, dan penerapan/pembuatan produk gantungan kunci. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pelatihan pembuatan gantungan kunci dan pin adalah Persiapan dan penataan, desain dan pengukuran, penjelasan tentang bagaimana membuat pola/desain gambar menggunakan aplikasi komputer dalam hal ini menggunakan aplikasi Corel Draw. Pola/desain gambar yang sudah disiapkan dicetak menggunakan mesin cetak/printer pada kertas A4. Pola/desain gambar yang sudah dicetak kemudian dipotong menggunakan gunting. Peserta pelatihan memilih bahan yang akan digunakan. Peserta pelatihan menempatkan potongan pola/desain gambar, kaleng, dan plastik mika pelapis agar tidak rusak. Setelah bahan berada pada masing masing template/molding, langkah selanjutnya adalah mempress cetakan dengan cara memegang tuas mesin press.

## 3. Evaluasi

yaitu memberikan kesempatan bagi para peserta untuk bertanya serta menyampaikan gagasan seputar materi yang telah disampaikan dan dipraktikkan.



Gambar 1. Alat dan bahan seni cukil grafis

## III. HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan melakukan perencanaan yang terdiri dari menentukan lokasi/tempat diselenggarakannya kegiatan, alat-alat dan bahan-bahan yang akan digunakan. Menentukan lokasi/tempat diselenggarakan kegiatan dilakukan oleh Tim PKM kepada mitra PKM sekaligus sebagai kegiatan observasi untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi mitra secara langsung sehingga TIM PKM bisa menentukan program apa yang akan dibuat untuk mitra.

Kegiatan berikutnya adalah tahap pelaksanaan yang terdiri dari peserta diberikan materi pelatihan dan dilanjutkan dengan praktik pembuatan gantungan kunci dan pin. Dalam pelatihan ini terdapat 3 pemateri yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan

Nama Pemateri	Kompetensi Pemateri	Materi Yang Disampaikan
Pyo Apriliana Munawarah, M.Sn	S2 Seni Dan Pelaksana PKM	Praktik souvenir teknik Culik Tas Kanvas/Totobag/Kaos dan pembuatan gantungan kunci dan pin
Baiq Herdina Septika, SE, MM	S2 Pemasaran Dan Pelaksana PKM	Digital Marketing
Tri Setianingsih, S.S., M.Pd	S2 Pendidikan dan sastra Bahasa Inggris	Praktik bahasa inggris untuk pariwisata

Kegiatan terakhir adalah tahap evaluasi terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dalam kegiatan tersebut telah tercapai atau tidak. Para peserta sangat antusias dengan mengikuti jalannya acara sampai selesai. Hal ini terlihat dari kehadiran peserta yang tepat waktu dan mengikuti acaranya sampai selesai. Peserta yang hadir dalam kegiatan ini yang berjumlah 20 orang. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari yang dimulai dari tanggal 10-13 September 2024 bertempat di kantor desa jati sela.

Perencanaan kegiatan dimulai dengan melakukan observasi, sosialisasi kegiatan serta persiapan kegiatan dilakukan pada bulan Juli 2023. Sedangkan pelaksanaan kegiatan dimulai dari bulan September 2024 yang dimulai dari pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 09.00 wita dan berakhir jam 16.30 wita.





**Gambar 2.** Situasi pada saat penyampaian materi dan praktik seni grafis

Dari hasil kegiatan pelatihan menunjukkan sekitar 100% peserta telah memahami bagaimana cara membuat souvenir tehnik cukil pada tas kanvas/totobag/kaos dan desain gantungan kunci dan pin dengan menggunakan aplikasi Corel Draw. Para peserta juga bisa mengoperasikan mesin press untuk mencetak gantungan kunci dan pin. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang telah dilakukan dilakukan, disimpulkan bahwa kegiatan PKM pada Desa Jati Sesela telah terlaksana dengan baik dan lancar. Para peserta sangat antusias untuk mengikuti jalannya acara sampai selesai dengan aktif berdiskusi seputar desain cukil, gantungan kunci dan pin. Hal ini terlihat dari kehadiran seluruh peserta pada kegiatan PKM. Selain itu, peserta juga mampu menghasilkan karya yang berupa souvenir tehnik cukil pada tas kanvas/totobag/kaos,gantungan kunci dan pin.



**Gambar 3.** Situasi pada saat penyampaian materi dan praktik seni grafis



**Gambar 4.** Hasil akhir produk souvenir kaos,tas totobag dan gantungan kunci dan pin

**Tabel 2.** Evaluasi ketercapaian PKM

No	Kegiatan	Sebelum	Sesudah
1	Meningkatkan pengetahuan mitra tentang desain gantungan kunci dan pin menggunakan aplikasi Correl Draw	Mitra tidak memiliki pengetahuan menggunakan aplikasi <i>correl draw</i> untuk desain souvenir dan gantungan kunci dan pin	Mitra mengetahui cara menggunakan aplikasi <i>correl draw</i> untuk desain gantungan kunci dan pin

No	Kegiatan	Sebelum	Sesudah
2	Meningkatkan pengetahuan mitra tentang cara membuat Souvenir teknik cukil dan gantungan kunci dengan menggunakan mesin press	Mitra tidak memiliki pengetahuan dalam mengoperasikan teknik manual cukil pada tas kanvas/totobag/kaos dengan menggunakan mesin press untuk mencetak gantungan kunci dan pin	Mitra memiliki pengetahuan dalam pembuatan teknik cetak manual cukil pada tas kanvas/totobag/kaos dan mengoperasikan mesin press untuk mencetak gantungan kunci dan pin
3	Membuat teknik Grafis dalam pembuatan souvenir diatas tas, kaos dan gantungan kunci dan pin	Mitra tidak bisa membuat gantungan kunci dan pin	Mitra bisa membuat souvenir cukil pada tas kanvas/totobag/kaos serta gantungan kunci dan pin dengan menggunakan desain sendiri

Dari kegiatan pelatihan ini diperoleh hasil adalah peserta mampu membuat gantungan kunci dan pin dengan menggunakan desain sendiri, sehingga selama pelatihan berlangsung para peserta menghasilkan berbagai macam souvenir teknik cukil pada tas kanvas/totobag/kaos, gantungan kunci dan pin dengan desain yang menarik. Para peserta mengharapkan kegiatan pelatihan seperti ini dapat dilakukan secara berkelanjutan agar kemampuan para peserta meningkat.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### 1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan sekitar 100% peserta telah memahami bagaimana cara membuat souvenir teknik cukil pada tas kanvas/totobag/kaos dan desain gantungan kunci dan pin dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Para peserta juga bisa mengoperasikan mesin press untuk mencetak gantungan kunci dan pin. Selain itu, para peserta juga mampu membuat gantungan kunci dan pin dengan menggunakan desain sendiri.

##### 2. Saran

- Setelah mengikuti pelatihan ini diharapkan Mitra dapat mengaplikasikan skill dan pengetahuan yang diperoleh sehingga dapat memajukan pariwisata dilingkungan sekitar dan memupuk jiwa wirausahayang tinggi dikalangan para peserta didik.
- Peran serta pemerintah dan pihak swasta yang selalu diharapkan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan terkait *life skill* berbasis kewirausahaan sehingga peserta didik menjadi lebih siap untuk mandiri serta menjadi insan yang produktif.

##### DAFTAR PUSTAKA

- Bustami, dkk (2007). *Mari Membangun Usaha Mandiri*. Graha Ilmu Yogyakarta.
- Buku Panduan LITABMAS UNDIKMA 2023 Departemen Agama RI. (2005).
- Budiwierman, Seni, Seni Grafis dan Aplikasinya dalam Paendidikan UNP Press Bandung, 2012 Penjualan, Jakarta, Penerbit Erlangga.
- Pedoman Integrasi Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills) dalam Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah. Jakarta, Dirjen kelembagaan Agama Islam.
- Kristanto, Heru. (2009). *Kewirausahaan (Entrepreneurship): Pendekatan Manajemen dan Praktik*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sumarsono, Sonny. (2010). *Kewirausahaan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Tanama Andre AC, *Cap Jempol Seni Grafis dari Nol*, Yogyakarta SAE Pustaka, 2000
- Thomas W. zimmerer dan Norman.Scarbrough. (2005). *Kewirausahaan dan Manajemen Bisnis Kecil*, Erlangga, Jakarta.
- Sumarsono, Sonny. (2010). *Kewirausahaan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sanyoto, Sajiman Ebd. 2009. *Nirmana*”Dasar-dasar Seni dan Desain, Yogyakarta Jalasutra Anggota IKPI.
- Sachari, Agus. 2007. *Desain Kemasan, Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai* Sachari, Agus, *Seni Desain dan Teknologi*, Antologi Kritik, Opini dan Filosofi, Kelompok Studi Desain dan Ilmu-ilmu Estetika, FSRD-ITB, Penerbit Pustaka, 1986