

Pelatihan Membuat Desain Kemasan Produk UMKM Menggunakan Canva bagi Remaja RT 003 Green De Jalen Tambun Jawa Barat

Sulistianto Sutrisno Wanda^{1*}, Linda Marlinda², Windu Gata³

¹Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa mandiri, Jakarta, Indonesia

^{2,3}Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Informatika, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

Email: ¹*sulistianto.sow@nusamandiri.ac.id, ²linda.ldm@nusamandiri.ac.id, ³windu@nusamandiri.ac.id

*Email Corresponding Author: sulistianto.sow@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Permasalahan utama yang dihadapi remaja adalah kurangnya arahan dalam mengembangkan potensi diri secara produktif. Di sisi lain, UMKM masih menghadapi rendahnya daya saing visual akibat desain kemasan yang kurang menarik. Remaja RT 003 RW 11 Green de Jalen, Tambun Utara, Kabupaten Bekasi, memiliki potensi sebagai digital native yang dapat diberdayakan untuk mendukung pengembangan UMKM. Kegiatan ini bertujuan memberikan keterampilan kepada remaja dalam merancang desain kemasan produk menggunakan aplikasi Canva. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi pentingnya branding, pelatihan penggunaan fitur Canva, dan praktik mendesain kemasan produk UMKM setempat. Hasil kegiatan menunjukkan meningkatnya kemampuan peserta dalam menghasilkan desain kemasan yang lebih menarik dan profesional sehingga mendukung peningkatan nilai jual produk. Program ini juga mendorong tumbuhnya jiwa kewirausahaan, kreativitas, dan kepedulian sosial remaja terhadap potensi ekonomi di lingkungannya. Keberhasilan program ditunjukkan oleh tingkat kepuasan peserta sebesar 85% dan persepsi manfaat sebesar 85%, yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva efektif mendukung transformasi digital UMKM melalui pemberdayaan generasi muda.

Kata Kunci: Desain Kemasan; Canva; UMKM; Remaja; Tambun Utara.

Abstract

The main problem faced by teenagers is the lack of guidance in developing their potential productively. On the other hand, MSMEs still face low visual competitiveness due to unattractive packaging designs. Teenagers from RT 003 RW 11 Green de Jalen, North Tambun, Bekasi Regency, have the potential to be digital natives who can be empowered to support MSME development. This activity aims to provide teenagers with skills in designing product packaging using the Canva application. The implementation method includes socialization of the importance of branding, training on Canva features, and practice designing local MSME product packaging. The results of the activity showed an increase in participants' ability to produce more attractive and professional packaging designs, thereby supporting increased product sales value. This program also encourages the growth of entrepreneurial spirit, creativity, and social awareness among teenagers regarding the economic potential in their environment. The success of the program is demonstrated by the participant satisfaction rate of 85% and the perception of benefits of 85%, indicating that Canva-based training is effective in supporting the digital transformation of MSMEs through empowering the younger generation.

Keywords: Packaging Design; Canva; MSMEs; Youth; North Tambun.

1. PENDAHULUAN

Remaja bagi suatu bangsa adalah generasi penerus bangsa yang akan melanjutkan estafet kepemimpinan dan pengelolaan negara. Oleh sebab itu penanganan generasi muda merupakan kewajiban seluruh unsur bangsa dalam rangka mewujudkan generasi penerus bangsa yang bertanggungjawab terhadap bangsa dan negaranya. Remaja merupakan kelompok usia yang berada pada masa transisi menuju kedewasaan yang ditandai oleh perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kemampuan berpikir yang semakin matang. Pada fase ini, remaja mulai membentuk identitas diri serta menentukan peran yang akan dijalankan di dalam masyarakat. Menurut Putri et al. (2021), lingkungan sekitar, terutama keluarga dan masyarakat, memiliki pengaruh besar terhadap proses perkembangan remaja dalam membentuk sikap, nilai, dan perilaku sosial. Oleh karena itu, remaja memiliki potensi besar untuk tumbuh menjadi individu yang mampu memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sekitarnya.

Peran remaja dalam kehidupan sosial saat ini tidak lagi dipandang hanya sebagai penerima manfaat pembangunan, tetapi juga sebagai pelaku perubahan atau *agent of change*. Yarmaliza et al. (2023) menjelaskan bahwa keterlibatan remaja dalam kegiatan sosial dan lingkungan dapat menghasilkan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas lingkungan dan pembangunan

masyarakat. Bentuk kontribusi tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan kebersihan lingkungan, edukasi masyarakat, aksi sosial, pengembangan inovasi, hingga partisipasi dalam program pemberdayaan masyarakat. Dengan keterlibatan tersebut, remaja tidak hanya mengembangkan kapasitas dirinya tetapi juga menciptakan manfaat bagi komunitas di sekitarnya.

Kemampuan remaja untuk memberikan manfaat kepada lingkungan dipengaruhi oleh pembentukan karakter sejak dini. Penelitian Oktaviani et al. (2023) menunjukkan bahwa lingkungan keluarga berperan dalam menumbuhkan karakter peduli lingkungan pada remaja. Nilai tanggung jawab, kepedulian sosial, disiplin, dan kerja sama yang dibangun dalam keluarga menjadi dasar munculnya perilaku positif yang kemudian diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, semakin baik proses pembentukan karakter pada remaja, semakin besar pula peluang mereka menjadi generasi yang aktif dan memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan.

Selain pembentukan karakter, peningkatan kesadaran lingkungan juga menjadi faktor penting dalam menciptakan remaja yang bermanfaat bagi masyarakat. Dharmawan dan Bhakti (2024) menjelaskan bahwa edukasi dan kampanye sosial mampu meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap pentingnya menjaga keberlanjutan lingkungan. Kesadaran tersebut mendorong remaja untuk tidak hanya memahami persoalan sosial dan lingkungan, tetapi juga mengambil tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemberdayaan dan pembinaan remaja perlu terus dilakukan agar mereka mampu berkembang menjadi generasi yang produktif, bertanggung jawab, dan memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitarnya.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan para remaja RT. 003 dapat merancang desain kemasan untuk UMKM setempat dengan menerapkan prinsip desain sistem informasi inklusif untuk memberdayakan UMKM, khususnya dilokasi mereka tinggal. Berkenaan dengan materi canva yang diberikan :

a. Desain Kemasan sebagai Strategi Pemasaran UMKM

Desain kemasan (packaging design) bukan sekadar pembungkus, melainkan alat komunikasi visual yang krusial dalam membentuk persepsi konsumen. Kemasan merupakan satu-satunya bentuk periklanan yang menyertai produk sampai ke tangan konsumen, sehingga harus mampu mencerminkan nilai merek dan kualitas isi di dalamnya, menurut Klimchuk dan Krasovec (2012). Bagi UMKM, kemasan yang menarik dapat meningkatkan daya saing produk lokal di tengah pasar yang kompetitif.

b. Penggunaan Canva dalam Desain Grafis Pemula

Di era digital, keterbatasan keahlian teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain yang kompleks dapat diatasi dengan platform berbasis cloud seperti Canva. Setyani (2019), menjelaskan bahwa Canva menyediakan antarmuka yang intuitif dengan fitur *drag-and-drop* serta ribuan *template* siap pakai yang memungkinkan pengguna awam, termasuk remaja, untuk menghasilkan karya desain yang profesional dan estetis dalam waktu singkat.

c. Peran Remaja dalam Pemberdayaan Ekonomi Digital

Remaja memiliki karakteristik sebagai *digital natives* yang cepat beradaptasi dengan teknologi. Pemanfaatan literasi Canva menurut Fahminnansih, F., dkk. (2022), literasi digital di kalangan remaja sangat penting untuk diarahkan pada kegiatan produktif, seperti membantu digitalisasi UMKM melalui pembuatan identitas visual produk. Keterlibatan remaja RT 003 Green de Jalen Tambun Utara dalam pembuatan desain kemasan ini diharapkan menjadi jembatan transformasi digital bagi usaha lokal di lingkungan sekitar.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan melalui beberapa, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, bertujuan untuk meningkatkan peran serta remaja dalam membantu membangun identitas usaha para pelaku UMKM melalui pembuatan desain kemasan menggunakan Canva berbasis digital. Pendekatan Partisipatif digunakan untuk Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan metode pelatihan *Learning by Doing*. Dan model pentahapannya sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan POegabdian Masyarakat

Secara Luaran tahap kegiatan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tim pelaksana melakukan survei pendahuluan untuk memetakan kebutuhan mitra dan menyusun materi pelatihan yang relevan. Keterbatasan para pelaku UMKM setempat akan desain keamanan secara visual atas produknya, menjadi dasar dalam pembuatan Modul Panduan Pembuatan Desain Kemasan bagi remaja RT.003 Green de Jalen yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta sebagai Luaran tahap ini.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di :

Hari/Tanggal : Minggu, 26 April 2026

Waktu : 09.00-12.00 WIB

Lokasi Kegiatan : Perumahan Green de Jalen RT.003 RW. 11 Desa Jalen Jaya Kecamatan Tambun Utara Kabupaten Bekasi Jawa Barat 17510

Jumlah Peserta : Kurang lebih 22 Orang

Target Peserta : Remaja RT. 003 Perumahan Green de Jalen RT.003 RW. 11 Desa Jalen Jaya Kecamatan Tambun Utara Kabupaten Bekasi Jawa Barat 17510

Bentuk materi yang disampaikan:

1) Ceramah: Tentang konsep dasar branding dan pentingnya identitas visual.

2) Demonstrasi: Berupa tutorial penggunaan fitur-fitur Canva meliputi pemilihan template, tipografi, elemen visual, dan pewarnaan.

3) Praktik Langsung: Dengan didampingi tim dosen dan mahasiswa, peserta membuat logo usaha mereka masing-masing secara langsung melalui laptop

c. Tahap Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas pelatihan dari sisi penyelenggaraan dan kebermanfaatan materi, maka evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner di akhir sesi. Bagian pertama informasi peserta berupa jumlah peserta, jenis kelamin dan usia. Bagian kedua berupa Persepsi mengenai layanan yang diberikan oleh panitia kegiatan kepada peserta pelatihan dengan skala Likert. Bagian ketiga berupa kegiatan ini jika diadakan kembali terdiri dari 1 pernyataan. Hasil kuesioner dikumpulkan lalu dianalisis dan dievaluasi untuk memperoleh hasil berupa manfaat, pemahaman dan ketertarikan peserta dalam mengikuti kegiatan ini.

3. HASIL PEMBAHASAN

Pada tahapan ini adalah melakukan evaluasi terhadap kuesioner yang disebarkan kepada para peserta pelatihan, dimana evaluasi digunakan untuk mengukur capaian pemahaman dan keterampilan peserta sebagai tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan desain kemasan berbasis Canva dengan menganalisis hasil kuesioner yang diisi oleh peserta setelah kegiatan pelatihan, mencakup aspek pemahaman materi, ketercapaian tujuan pelatihan, serta tingkat kepuasan peserta terhadap metode penyampaian dan pendampingan oleh dosen dan mahasiswa.

Indikator peningkatan kemampuan dalam menerapkan konsep branding dan identitas visual sesuai dengan bidang usaha masing-masing dilakukan dengan meninjau hasil praktik pembuatan desain kemasan oleh peserta pelatihan. Dimana hasil evaluasinya digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan pengabdian masyarakat pada tahap selanjutnya agar pelaksanaannya lebih efektif dan berkelanjutan.

a. Demografi Peserta

Karakteristik dan profil demografis peserta pelatihan meliputi :

Berdasarkan data pada Tabel 1. Distribusi Jenis Kelamin Peserta Pelatihan, Secara Kumulatif bahwa 86% peserta adalah Laki-laki dan 14% peserta adalah Perempuan. Bahwa minal remaja untuk mengikuti pelatihan ini didominasi oleh peserta laki-laki.

Tabel 1. Distribusi Jenis Kelamin Peserta Pelatihan

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentase
1	Laki-Laki	19	0,86
2	Perempuan	3	0.18
		22	1,00

Pada Tabel 2. Distribusi Jenis Usia Peserta Pelatihan, profil peserta didominasi oleh kelompok usia 12-18 tahun. Secara Kumulatif bahwa 59% peserta berada antara usia 12-18 Tahun. Yang agak mengejutkan adalah bahwa pra desawa hanya 1 orang atau 0,05% dan dewasa sebanyak 36%.

Tabel 2. Distrinusi Usia Peserta Pelatihan

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentase
1	12-20 Tahun	13	0,59
2	21-35 Tahun	1	0,05
3	36-50 Tahun	8	0.36
Jumlah Respondcen		22	1,00

b. Kualitas Layanan Panitia Pelatihan

Untuk pelaanan ang dilaksanakan panitia selama pelatihan berlangsung beberapa hal yang diteliti adalah :

Pada Tabel 3. Informasi Kegiatan Pelatihan, menyatakan perasaan peserta pelatihan terhadap kesiapan panitia dalam melaksanakan pelatihan. Dimana sebanyak 59% menyatakan puas, 32% menyatakan sangat puas dan sisanya 9% menyatakan cukup puas.

Tabel 3. Informasi Kegiatan Pelatihan

No	Keterangan Jawaban	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat tidak puas	0	0%
2	Tidak puas	0	0%
3	Cukup puas	2	9%
4	Puas	13	59%
5	Sangat puas	7	32%
Jumlah Responden		22	100%

Pada Tabel 4. Materi/Modul Pelatihan, sebaran prosentase hasil menyerupai tabel sebelumnya dimana perasaan peserta pelatihan terhadap materi/modul pelatihan. Dimana sebanyak 55% menyatakan puas, 32% menyatakan sangat puas dan sisanya 14% menyatakan cukup puas.

Pada Tabel 4. Materi/Modul Pelatihan

No	Keterangan Jawaban	Frekuansi	Prosentase
1	Sangat tidak puas	0	0,00
2	Tidak puas	0	0,00
3	Cukup puas	3	0,14
4	Puas	12	0,55
5	Sangat puas	7	0,32
Jumlah Responden		22	1,00

Pada Tabel 5. Sarana dan Prasarana yang Digunakan, Sebaran hasil kuesioner juga menyerupai dua tabel sebelumnya hanya dibedakan prosentasenya saja. Dimana sebanyak 68% menyatakan puas, 27% menyatakan sangat puas dan sisanya 5% menyatakan cukup puas.

Tabel 5. Sarana dan Prasarana yang Digunakan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak puas	0	0,00
2	Tidak puas	0	0,00
3	Cukup puas	1	0,05
4	Puas	15	0,68
5	Sangat puas	6	0,27
Jumlah Responden		22	1,00

Pada Tabel 6. Tema Kegiatan. Sebaran hasil kuesioner juga menyerupai tiga tabel sebelumnya hanya dibedakan prosentasenya saja. Dimana sebanyak 45% menyatakan terbaru, 14% menyatakan sangat terbaru dan sisanya 41% menyatakan cukup terbaru.

Tabel 6. Tema Kegiatan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak terbaru	0	0,00
2	Tidak terbaru	0	0,00
3	Cukup terbaru	3	0,14
4	Terbaru	10	0,45
5	Sangat Terbaru	9	0,41
Jumlah Responden		22	1,00

Pada Tabel 7. Penyampaian Materi oleh Tutor, Sebaran hasil kuesioner juga menyerupai empat tabel sebelumnya hanya dibedakan prosentasenya saja. Dimana sebanyak 55% menyatakan bagus, 36% menyatakan sangat bagus dan sisanya 9% menyatakan cukup bagus.

Tabel 7. Penyampaian Materi oleh Tutor

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak bagus	0	0,00
2	Tidak bagus	0	0,00
3	Cukup bagus	2	0,09
4	Bagus	12	0,55
5	Sangat bagus	8	0,36
Jumlah Responden		22	1,00

Pada Tabel 8. Susunan Acara Kegiatan, Sebaran hasil kuesioner juga menyerupai lima tabel sebelumnya hanya dibedakan prosentasenya saja. Dimana sebanyak 82% menyatakan setuju, 14% menyatakan sangat setuju dan sisanya 4% menyatakan cukup setuju.

Tabel. 8. Susunan Acara Kegiatan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0,00
2	Tidak setuju	0	0,00
3	Cukup setuju	1	0,05
4	Setuju	18	0,82
5	Sangat setuju	3	0,14
Jumlah Responden		22	1,00

b. Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

Untuk persepsi ini ada beberapa hal ang akan dianalisis diantaranya :

Tabel 9. Persepsi Layanan ang Diberikan Panitia. Persepsi tertinggi diberikan untuk susunan acara terbaik dengan skor rata-rata sebesar 4,64 dari skala Likert, lalu disusul materi/modul pelatihan dengan skor rata-rata sebesar 4,23 dari skala Likert dan informasi kegiatan pelatihan dengan skor rata-rata sebesar 4,18 dari skala Likert. Secara keseluruhan skor rata-rata adalah diatas 4 dari skala Likert.

Tabel 9. Persepsi Layanan yang Diberikan Panitia

No. Form	Pertanyaan	Skor Rata-rata
F2-1	Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	4,18
F2-2	Materi/modul pelatihan/kegiatan	4,23
F2-3	Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	4,27
F2-4	Tema kegiatan ini	4,27
F2-5	Tutor/Narasumber menyampaikan materi	4,09
F2-6	Susunan acara berjalan dengan baik	4,64
Kepuasan		4,28

Tabel 10. Kegiatan Pelatihan. Persepsi tertinggi diberikan untuk kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta dan Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dengan skor rata-rata sebesar 4,45 dari skala Likert, lalu disusul Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan) dengan skor rata-rata sebesar 4,32 dari skala Likert. Secara keseluruhan skor rata-rata adalah diatas 4 dari skala Likert. Atau secara keseluruhan adalah 4,28 dari Skala Likert atau secara perosentase sebesar 85% dari nilai 5 (skala Likert).

Tabel 9. Kegiatan Pelatihan

No. Form	Pertanyaan	Skor Rata-rata
F3-1	Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta.	4,45
F3-2	Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	4,32
F3-3	Kegiatan ini menambah ketrampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	4,14
F3-4	Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).	4,45
F3-5	Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan.	4,18
F3-6	Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta.	4,18
F3-7	Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis).	4,18
Manfaat		4,27

Tabel 11. Persepsi peserta terhadap kegiatan Pelatihan. Sebagian besar atau 4,36 dengan skor rata-rata skala Likert menyatakan puas terhadap kegiatan pelatihan ini. Atau secara keseluruhan adalah 4,27 dari Skala Likert atau secara persentase sebesar 85% dari nilai 5 (skala Likert).

Tabel 11. Kegiatan Pelatihan

No. Form	Pertanyaan	Skor Rata-rata
F4	Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat responden untuk berpartisipasi	4,18
F5	Persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan ini secara keseluruhan.	4,36

c. Dokumentasi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan terdokumentasikan sebagai berikut :



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Desain Kemasan Berbasis Canva



Gambar 2. Suasana Pelaksanaan



Gambar 3. Kenang Kenangan kepada Ketua RT.003 Green de Jalen Tambun Jawa Barat

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan membuat desain kemasan produk UMKM menggunakan Canva bagi remaja RT 003 Green De Jalen Tambun Jawa Barat telah berhasil mencapai tujuan serta target yang telah ditetapkan secara optimal. Kegiatan ini memberikan wawasan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis serta terbukti efektif dalam memberikan dua nilai tambah utama bagi peserta pelatihan: yang pertama wawasan teoretis mengenai pentingnya identitas visual serta kedua keterampilan praktis yang bersifat aplikatif (*applicable*) dalam mendukung strategi *branding* usaha secara mandiri dalam membuat desain kemasan produk UMKM. Keberhasilan program ini terjustifikasi secara empiris melalui tingginya angka kepuasan peserta (85%) dan persepsi manfaat sebesar (85%) menjadi indikator keberhasilan program. Data hasil analisis ini menegaskan bahwa model pelatihan yang diterapkan ini mampu menjawab kebutuhan riil masyarakat atas tantangan di era ekonomi digital ini. Dimana para remaja perlu diberikan keterampilan Berdasarkan hal bermanfaat dari usia muda. Selain itu hasil evaluasi dan antusiasme peserta yang sangat tinggi, maka disarankan agar kegiatan pengabdian masyarakat di masa mendatang dikembangkan ke arah bagaimana penerapan strategi agar kemampuan mereka menarik para pelaku UMKM untuk bisa memanfaatkan jasa mereka dalam mendesain kemasan atas produk produknya yang lebih komprehensif. Setelah para remana memiliki kemandirian dalam menciptakan aset visual berupa desain kemasan, langkah selanjutnya yang krusial adalah memberikan pendampingan bagaimana memasarkan kemampuan mereka dalam mendesain kemasan..

5. REFERENSI

- Putri, L. P., Entoh, E., Noya, F., Sitorus, S. B. M., & Siregar, N. Y., (2021). Penyuluhan tentang Peran Orang Tua dan Lingkungan terhadap Perkembangan Remaja di Desa Betania, 6(4), 579–582. Community Empowerment. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/ce/article/view/4583> , DOI 10.31603/ce.4583
- Yarmaliza, Y., Farisni, T. N., Fitriani, F., Reynaldi, F., Zakiyuddin, Z., Syahputri, V. N., Rinaldy, R., & Mursyidin, M. (2023). *Remaja sebagai agent of change: Kualitas lingkungan di wilayah pesisir*. Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (SIKEMAS), 1(4), 157–162. <https://publish.ojs-indonesia.com/index.php/SIKEMAS/article/view/713> , <https://doi.org/10.47353/sikemas.v1i4.713>
- Oktaviani, M., Elmanora, E., Septiana, A., Deviyani, T., Afifah, L. F., Adhani, F. S., & Pratiwi, K. (2023). *Pengaruh peran lingkungan keluarga terhadap pembentukan karakter peduli lingkungan pada remaja usia 12–20 tahun*. Jurnal Abditek, 3(2). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/p2m/article/view/61054>, <https://doi.org/10.21009/Abditek.032.6>
- Dharmawan, A. S., & Bhakti, A. D. P. (2024). *Peningkatan kesadaran lingkungan melalui design social campaign pada siswa sebagai wujud sustainable environment*. Jurnal Partisipatoris, 5(1). https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalpartisipatoris/article/view/34479?utm_source=chatgpt.com , <https://doi.org/10.22219/jp.v5i1.34479>
- Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. A. (2012). *Packaging Design: Successful Product Branding from Concept to Shelf*. John Wiley & Sons. link : https://books.google.co.id/books/about/Packaging_Design.html?hl=id&id=kbp_SBXFeBEC&redir_esc=y
- Setyani, N. I. (2019). Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Literasi Digital bagi Remaja. *Jurnal Komunikasi*, 13(1), 1-15.. Link: <https://dinastirev.org/JEMSI/article/view/4544>
- Fahminnansih, F., dkk. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan , 2 (1). 51-58. 2021. Link: <https://e-journals.dinamika.ac.id/society/article/view/170/123>