

Transformasi Komunikasi Publik Kelurahan Bawang melalui Pengembangan Skill Infografis Remaja

**^{a*}Rizky Ananda Putra, ^aPutri Widya Ayu Septi Wulandari, ^aNisaa' Husnia
Yahya, ^aAkhmad Andi Prastiyo, ^aAftor Maulana, ^aKhaila Puteri Yuanda,
^aMarsa Maryam Faizatuazzahra, ^aRisqi Afandy, ^aFirman Wahyu Setyawan,
^aLuthfi Hadi Pratama, ^aWildan Farhin, ^aSurya Kusuma Ningrum, ^aTutut Indah
Sulistiyowati**

^aUniversitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak—Pengabdian KKN-T ini untuk meningkatkan literasi visual digital pemuda di Kelurahan Bawang. Metode pelaksanaan dimulai dari perencanaan program, observasi lapangan, pelatihan teknis fotografi produk, desain grafis dengan menggunakan alat yang mudah diakses, serta bimbingan dalam pembuatan konten promosi digital. Hasil kegiatan menunjukkan kemampuan peserta dalam menghasilkan karya kreatif yang mengaktualisasikan identitas visual, konsistensi desain, dan narasi merek. Kemampuan ini digunakan melalui publikasi media sosial mandiri sebagai upaya nyata untuk meningkatkan citra digital produk lokal. Capaian ini diharapkan dapat terus dikembangkan untuk mewujudkan aktualisasi diri pemuda dalam pengelolaan konten visual profesional guna mengoptimalkan berbagai potensi wilayah Kelurahan Bawang di masa depan.

Kata Kunci— Literasi Visual Digital; Pemuda; Potensi Wilayah

Abstract—This KKN-T community service program aims to improve the digital visual literacy of young people in Bawang Village. The implementation method began with program planning, field observation, technical training in product photography, graphic design using easily accessible tools, and guidance in creating digital promotional content. The results of the activity demonstrate the participants' ability to produce creative works that actualize visual identity, design consistency, and brand narrative. This ability is utilized through independent social media publications as a concrete effort to improve the digital image of local products. It is hoped that this achievement can continue to be developed to realize the self-actualization of young people in professional visual content management in order to optimize the various potentials of the Bawang Village area in the future.

Keywords—Digital Visual Literacy; Youth; Regional Potential

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Corresponding Author:

Rizky Ananda Putra,
Teknik Informatika,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: rizkyanandasan@gmail.com



I. PENDAHULUAN

Era digital yang didominasi oleh konten visual saat ini menempatkan literasi visual digital sebagai kompetensi krusial bagi individu untuk memproduksi pesan secara kritis dan estetis (Thompson et al., 2022). Pesan secara kritis dan estetis tersebut menjadi instrumen strategis yang penting dalam membangun kredibilitas di tengah perkembangan ekonomi kreatif yang kian dinamis (Dyak et al., 2022). Dinamisnya perkembangan ini sayangnya belum diimbangi dengan optimalisasi kualitas visual akibat pemahaman yang masih terbatas mengenai pentingnya estetika desain di tingkat lokal (Safitri, 2025). Estetika desain yang terabaikan menyebabkan representasi visual dari keunggulan daerah seringkali hanya tertahan pada tahap dokumentasi sederhana tanpa identitas yang jelas (Sa'diyah et al., 2025). Identitas yang jelas sangat dibutuhkan agar setiap potensi mampu bersaing secara efektif di berbagai platform digital yang kompetitif (Darussalam et al., 2025). Platform digital yang kompetitif tersebut pada akhirnya menonjolkan adanya hambatan utama berupa kesenjangan literasi visual di kalangan masyarakat setempat (Fahririn & Zuhria, 2025).

Kesenjangan literasi visual tersebut menjadi titik tolak bagi perumusan tujuan inisiatif pengabdian masyarakat yang berpusat pada optimalisasi berbagai potensi wilayah Kelurahan Bawang secara menyeluruh. Berbagai potensi wilayah Kelurahan Bawang tersebut memerlukan penguatan kapasitas melalui pembekalan keterampilan teknologi bagi generasi muda (Jahan et al., 2024). Generasi muda sebagai subjek penggerak difokuskan untuk menguasai keterampilan teknologi kreatif guna mengangkat nilai tawar wilayah di ruang publik (Nugroho et al., 2025). Ruang publik yang profesional diharapkan mampu meningkatkan reputasi Kelurahan Bawang melalui representasi visual yang dikelola secara kredibel.

Kredibilitas representasi visual tersebut diwujudkan melalui solusi pelatihan strategis yang menyelaraskan keterampilan desain grafis dan fotografi (Aisyiah & Irfani, 2023). Desain grafis dan fotografi yang diajarkan mencakup praktik langsung yang mampu menciptakan daya tarik bagi audiens (Zheng, 2024). Daya tarik bagi audiens dihasilkan melalui perancangan grafis yang informatif dan teknik pengambilan gambar estetis guna membangun konten menarik di berbagai media sosial (Darvidou, 2024). Media sosial memerlukan kreativitas tinggi dalam menyusun narasi visual yang kuat agar mampu mempertahankan loyalitas pasar secara jangka panjang (Verma et al., 2025).

Loyalitas pasar secara jangka panjang tersebut secara teoritik didasarkan pada gagasan literasi visual digital yang memposisikan teknologi kreatif sebagai kemampuan individu untuk memproduksi pesan secara kritis (Alshawaf, 2021). Memproduksi pesan secara kritis menjadi aspek krusial bagi masyarakat, terutama generasi muda, dalam menghadapi persaingan ekonomi kreatif yang semakin meningkat (Kurgat, 2025). Meningkatnya persaingan tersebut memerlukan kualitas visual yang mumpuni untuk memengaruhi persepsi serta ketertarikan audiens di ruang maya (Oktaga & Susanti, 2023). Ruang maya yang kompetitif merupakan hasil dari pengolahan narasi visual yang sanggup menangkap nilai serta identitas lokal dalam representasi visual yang signifikan.

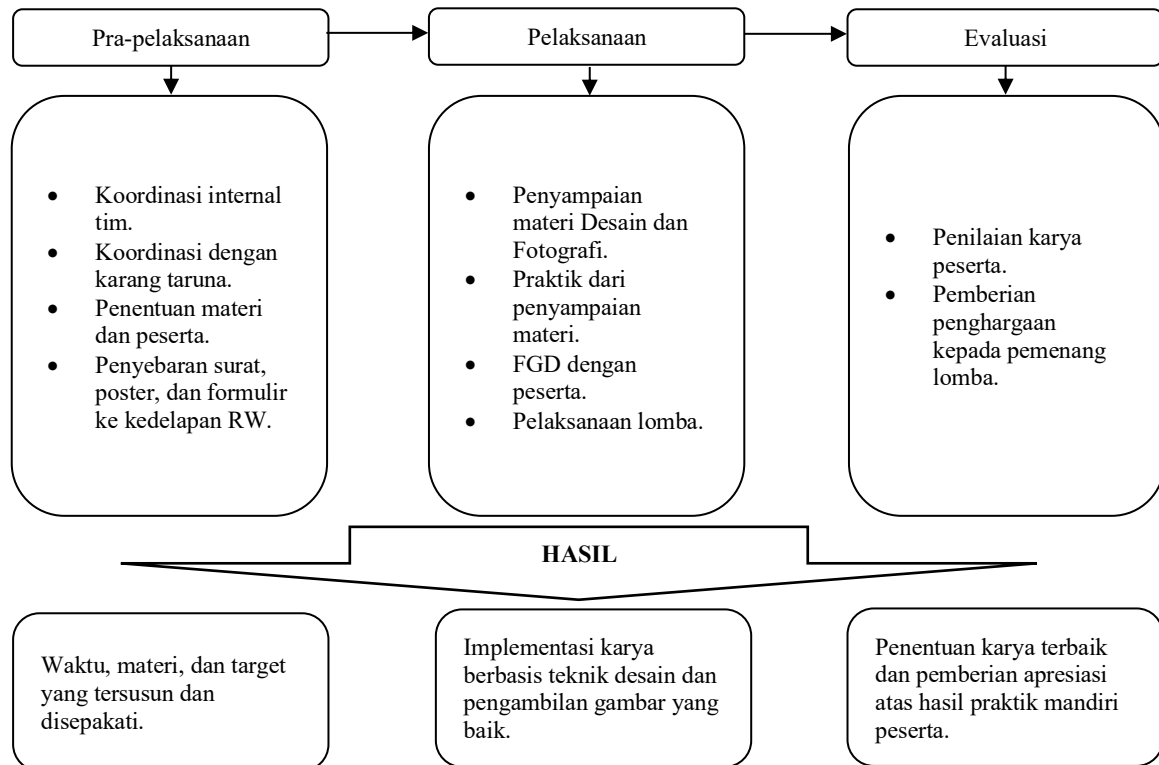
Representasi visual yang signifikan tersebut merupakan instrumen strategis guna mendukung upaya Kelurahan Bawang untuk mencapai kemandirian ekonomi dalam jangka panjang. Kemandirian ekonomi diharapkan muncul seiring dengan meningkatnya keterlibatan aktif pemuda dalam pembuatan konten profesional guna mengoptimalkan berbagai potensi yang ada (Fawaid et al., 2024). Berbagai potensi yang ada tersebut memungkinkan perluasan jangkauan

pasar yang memberikan kontribusi nyata pada peningkatan pendapatan masyarakat setempat (Hawanda et al., 2023). Pendapatan masyarakat yang berkelanjutan akan memperkuat struktur ekonomi kreatif yang mandiri melalui literasi visual serta penguatan identitas lokal yang autentik (Chiang et al., 2021). Identitas lokal yang autentik pada akhirnya memberikan kemampuan bagi Kelurahan Bawang untuk tetap relevan dan mampu beradaptasi dengan berbagai perkembangan zaman.

II. METODE

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2026 dimulai pukul 16.00 WIB hingga selesai untuk sesi pertama dan 8 Februari 2026 dimulai pukul 10.00 WIB hingga selesai untuk sesi kedua. Sesi kedua tersebut sekaligus menandai dimulainya periode lomba yang berakhir pada 10 Februari 2026 bagi para peserta/responden. Para peserta merupakan pemuda Kelurahan Bawang dengan kriteria jenjang pendidikan mulai dari SMP, SMA, hingga perkuliahan yang ditentukan berdasarkan domisili serta keterlibatan dalam grup koordinasi digital. Koordinasi digital dan seluruh rangkaian kegiatan difasilitasi oleh narasumber dari tim KKN-T yang merupakan mahasiswa program studi Sistem Informasi dan Teknik Informatika.

Mahasiswa program studi Teknik Informatika dan Sistem Informasi tersebut memaparkan materi hari pertama yang mencakup pengenalan aplikasi Canva, teori komposisi visual, serta fotografi dasar. Fotografi dasar kemudian diperdalam pada hari kedua melalui materi teknik sinematik gawai, penggunaan *color palette*, *color grading*, serta teori *golden ratio*. Penerapan materi teknis tersebut dijalankan melalui tahapan kerja sistematis sebagaimana tercantum pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Diagram Alur Kegiatan Program Kerja

Pada Gambar 1 menjelaskan alur kerja sistematis dalam upaya mengoptimalkan berbagai potensi wilayah melalui serangkaian tahapan pendampingan literasi visual. Penjelasan terkait tahapan kerja tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Pra-pelaksanaan, pada tahap ini dilakukan koordinasi internal tim serta koordinasi dengan karang taruna untuk menyelaraskan persepsi terkait teknis kegiatan di lapangan. Selain koordinasi, tim melakukan penentuan materi dan identifikasi peserta yang diikuti dengan penyebaran surat, poster, serta formulir ke delapan RW di Kelurahan Bawang. Serangkaian aktivitas pra-pelaksanaan tersebut menghasilkan waktu, materi, dan target yang tersusun dan disepakati sebagai landasan operasional program.
2. Pelaksanaan, landasan operasional yang telah tersusun dan disepakati tersebut diwujudkan melalui penyampaian materi desain dan fotografi yang diikuti dengan praktik teknis secara langsung. Proses belajar tersebut diperkuat melalui sesi *Focus Group Discussion* (FGD) guna mengeksplorasi ide kreatif peserta sebelum memasuki tahap pelaksanaan lomba sebagai ajang aktualisasi kemampuan. Hasil dari tahap pelaksanaan ini adalah implementasi karya berbasis teknik desain dan pengambilan gambar yang baik guna merepresentasikan berbagai potensi wilayah secara estetik.
3. Evaluasi, hasil implementasi karya yang baik tersebut kemudian ditinjau melalui proses penilaian karya peserta untuk melihat kesesuaian hasil desain dengan materi teori yang telah diberikan. Proses penilaian tersebut diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada para pemenang lomba sebagai bentuk pengakuan atas dedikasi kreatif yang telah ditunjukkan oleh peserta. Capaian akhir dari tahap evaluasi ini adalah penentuan karya terbaik serta pemberian apresiasi atas hasil praktik mandiri peserta dalam membangun identitas visual wilayah secara profesional.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Gambaran Umum Wilayah Pengabdian

Kelurahan Bawang berada di Kecamatan Pesantren, Kota Kediri, dan merupakan area peri-urban yang memiliki banyak potensi ekonomi kreatif guna menjawab tantangan perkembangan zaman. Perkembangan zaman yang serba visual menuntut adanya standarisasi kualitas representasi digital agar berbagai keunggulan daerah mampu bersaing secara kompetitif di ruang maya. Ruang maya yang kompetitif memerlukan penguasaan teknik desain grafis dan fotografi yang profesional guna mengomunikasikan identitas lokal secara efektif kepada audiens luas. Efektivitas komunikasi visual tersebut menjadi fokus utama dalam program pengabdian masyarakat melalui peningkatan literasi visual digital bagi pemuda setempat. Pemuda setempat diberdayakan untuk menjembatani kesenjangan kualitas konten digital agar selaras dengan tren estetika media sosial masa kini. Media sosial masa kini yang dikelola dengan kecakapan teknologi kreatif diharapkan mampu mengoptimalkan berbagai potensi wilayah Kelurahan Bawang secara berkelanjutan.

b. Tahap Pra-pelaksanaan Kegiatan

Tahap pra-pelaksanaan dilakukan sebagai langkah fundamental untuk memastikan bahwa kegiatan pengabdian berjalan secara terarah, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan sasaran di lapangan. Tahapan ini diawali dengan sosialisasi program melalui distribusi poster informasi yang disebarakan secara merata ke setiap RW di Kelurahan Bawang, yang dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah. Penyebaran poster ini bertujuan untuk membangun kesadaran awal mengenai tujuan kegiatan sekaligus mendorong partisipasi inklusif dari elemen pemuda di seluruh wilayah kelurahan.



Gambar 2. Penyebaran Poster Kegiatan Pelatihan ke Tingkat RW

Selanjutnya, dilakukan proses pendataan dan pengambilan formulir delegasi peserta yang dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah. Tahapan ini tidak hanya berfungsi sebagai pemenuhan aspek administratif, tetapi juga berperan sebagai instrumen diagnostik untuk memetakan minat, bakat, serta tingkat pemahaman awal pemuda terhadap penggunaan teknologi desain dan fotografi. Data hasil pemetaan ini menjadi landasan utama bagi tim pengabdian dalam mengadaptasi materi pelatihan agar selaras dengan kesiapan teknis peserta. Melalui pendekatan ini, diharapkan terbangun rasa kepemilikan (*sense of ownership*) yang kuat di kalangan peserta terhadap keberlanjutan program yang akan dilaksanakan.



Gambar 3. Proses Pengambilan dan Pendataan Form Delegasi Peserta

c. Pelaksanaan Program Kerja

Berbagai potensi wilayah tersebut dikembangkan melalui rangkaian pelatihan penguatan kapasitas visual yang terbagi ke dalam dua sesi pertemuan utama untuk memastikan pemahaman peserta yang komprehensif. Komprehensifnya pemahaman tersebut dibangun pada pertemuan hari pertama yang difokuskan pada pembekalan teori dan dasar-dasar teknis desain. Teknis desain tersebut mencakup pengenalan fitur-fitur aplikasi Canva yang relevan untuk kebutuhan penjenamaan kreatif, mulai dari pemilihan elemen visual hingga tipografi. Tipografi serta elemen grafis dipadukan dengan teknik dasar fotografi, seperti pengaturan komposisi, pencahayaan, dan tata letak agar keunggulan daerah dapat ditampilkan secara profesional. Profesionalisme peserta dalam mendengarkan materi serta berpartisipasi aktif dalam sesi diskusi interaktif dapat dilihat pada Gambar 4A.



Gambar 4. (A) Sesi Pemaparan Materi Hari Pertama, (B) Sesi Pendampingan Praktik Hari Pertama

Gambar 4B menunjukkan dimulainya praktik teknis awal untuk menyusun identitas visual dari objek yang telah dipilih setelah sesi teori berakhir. Objek yang telah dipilih tersebut ditransformasikan melalui proses transfer pengetahuan yang optimal berkat pendampingan digital intensif dari tim pengabdian. Pendampingan ini mengarahkan peserta untuk mengubah hasil dokumentasi menjadi materi promosi yang menarik dengan mempertimbangkan aspek hierarki informasi serta konsistensi warna. Konsistensi warna tersebut diimplementasikan oleh peserta saat melakukan praktik desain, baik secara mandiri maupun terbimbing menggunakan perangkat laptop atau ponsel.

Perangkat laptop atau ponsel tersebut kembali digunakan pada pertemuan hari kedua yang difokuskan pada penguasaan teknik dasar fotografi dan videografi melalui pendekatan sinematik sederhana. Sesi ini memberikan pemahaman mengenai penggunaan komposisi *Golden Ratio* untuk menciptakan keseimbangan objek, teknik pemilihan *Color Palette*, serta dasar-dasar *color grading* guna menghasilkan karya yang harmonis. Penguasaan teknik dasar tersebut bertujuan agar peserta mampu

membangun komposisi desain yang tepat dan profesional dengan memaksimalkan fitur-fitur standar yang tersedia pada perangkat masing-masing. Dokumentasi mengenai antusiasme peserta dalam mengikuti pemaparan materi hari kedua ini dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Sesi Pemaparan Materi pada Hari Kedua

Gambar 5 di atas mengawali pemberian tugas kepada peserta untuk mendesain sebuah karya desain sederhana sebagai wujud implementasi dari seluruh materi yang telah dipelajari. Implementasi materi tersebut didampingi secara intensif oleh tim pengabdian guna memastikan penerapan proporsi visual dan pemilihan warna yang estetis pada karya peserta. Fokus utama tugas ini adalah menciptakan identitas visual yang memiliki filosofi kuat serta keseimbangan elemen grafis guna memperkuat citra berbagai potensi wilayah Kelurahan Bawang secara berkelanjutan.

d. Hasil yang Dicapai

Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah representasi digital berbagai potensi wilayah Kelurahan Bawang yang terorganisir dan sesuai dengan tren media sosial. Representasi digital tersebut diwujudkan melalui serangkaian karya desain kreatif yang dipublikasikan secara mandiri oleh peserta melalui akun media sosial pribadi Instagram sebagai bentuk implementasi praktis. Implementasi praktis ini merefleksikan pemahaman peserta terhadap hierarki visual yang terdokumentasi dalam Gambar 6.



Gambar 6. Slide Pertama, (A) Peserta 1, (B) Peserta 2, (C) Peserta 3, (D) Peserta 4

Gambar 6 di atas tersebut menampilkan hasil pekerjaan dalam format slide pertama yang berfungsi sebagai penarik perhatian (*hook*) visual bagi audiens di ruang digital. Penarik perhatian visual tersebut kemudian didukung oleh slide kedua pada Gambar 7 di bawah yang menjelaskan filosofi desain serta elemen kreatif yang digunakan oleh para peserta secara mendalam.



Gambar 7. Slide Kedua (A) Peserta 1, (B) Peserta 2, (C) Peserta 3, (D) Peserta 4

Gambar 7 di atas yang memuat elemen kreatif tersebut membuktikan bahwa tantangan literasi visual di wilayah Kelurahan Bawang dapat dipenuhi melalui metode pelatihan yang partisipatif. Pelatihan yang partisipatif ini mendorong keterlibatan aktif peserta dalam mengelola konten digital guna mendukung potensi ekonomi kreatif secara luas. Potensi ekonomi kreatif yang didukung oleh portofolio digital ini menunjukkan peran generasi muda Kelurahan Bawang sebagai aktor strategis. Aktor strategis tersebut kini memiliki kemampuan untuk mengemas berbagai keunggulan lokal dengan standar profesional yang berkelanjutan di lingkungan masyarakat.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan KKN-T di Kelurahan Bawang adalah keberhasilan pemberdayaan pemuda dalam memproduksi dan mengunggah karya representasi digital yang profesional secara mandiri melalui media sosial. Media sosial tersebut menjadi ruang aktualisasi literasi visual sekaligus pembuktian peran strategis generasi muda sebagai penggerak ekonomi kreatif lokal. Ekonomi kreatif lokal yang dinamis

memerlukan konsistensi peserta dalam mempublikasikan konten serta kolaborasi aktif dengan berbagai potensi wilayah guna mempertahankan keberhasilan ini. Keberhasilan ini diharapkan dapat didukung oleh pihak kelurahan melalui penyediaan wadah kreatif agar keterampilan yang telah dikuasai memberikan kontribusi ekonomi yang berkelanjutan bagi masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah, H. N., & Irfani, M. (2023). Pelatihan Fotografi Digital: Upaya Peningkatan Kualitas Pemasaran Produk UMKM Di Ngringo Jaten Karanganyar. *Jurnal Edukasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 51–62. <https://doi.org/10.35914/jepkm.v2i2.63>
- Alshawaf, E. (2021). iPhoneography as Visual Literacy: How Image-Making Practices on Social Media Encourage Creative Growth. *TechTrends*, 65(5), 896–906. <https://doi.org/10.1007/s11528-021-00631-7>
- Chiang, I.-Y., Lin, R., & Lin, P.-H. (2021). *Placemaking with Creation: A Case Study in Cultural Product Design* (pp. 244–261). https://doi.org/10.1007/978-3-030-77074-7_20
- Darussalam, L. A., Kiki Astria, K., & Damastuti, R. (2025). Pemberdayaan UMKM Batik melalui Pelatihan Fotografi Digital di Rizqi Batik Mantaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPMN)*, 5(1), 15–22. <https://doi.org/10.35870/jpmn.v5i1.3616>
- Darvidou, K. (2024). Content Marketing Strategy and Development. *Technium Business and Management*, 10, 55–67. <https://doi.org/10.47577/business.v10i.11902>
- Dyak, T., Halchenko, M., Ilina, A., Ilina, G., Ivanova, N., & Levchenko, O. (2022). Some Peculiarities of Integrating Visual Literacy into the System of Modern Education. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 14(1), 322–338. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1/521>
- Fahririn, F., & Zuhria, S. A. (2025). VISUAL MARKETING TRANSFORMATION OF SOUTH JAKARTA UMKM THROUGH THE IMPLEMENTATION OF CANVA ON THE QUALITY OF PROMOTION AS A BUSINESS COMPETITOR. *Jurnal Industri Kreatif Dan Kewirausahaan*, 8(1). <https://doi.org/10.36441/kewirausahaan.v8i1.3172>
- Fawaid, Y., Ulfah, M., & Masrurroh, N. (2024). Youth Economic Empowerment Strategy Based on the Utilization of the YouTube Platform in YouTuber Tapen Bondowoso Village. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 5(1), 1–19. <https://doi.org/10.37680/amalee.v5i1.4186>
- Hawanda, P., Nasution, I., & Harahap, N. (2023). Analisis Dampak Pembangunan Pariwisata Pasar Kamu Pada Aspek Ekonomi Dan Sosial Budaya Masyarakat. *Trending: Jurnal Manajemen Dan Ekonomi*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.30640/trending.v2i1.1907>

- Jahan, S. N., Elistya, W., Sari, F. P. I., Putri, D. A. E., Rani, Y. S., Widianty, D. A., Exswanda, D. D. Y., Agustien, A. P., & Sulistiyowati, T. I. (2024). Eksplorasi Potensi Kelurahan Bawang Kecamatan Pesantren Kabupaten Kediri Sebagai Acuan Untuk Usulan Pengajuan Desa Wisata. *Proceedings of The National Conference on Community Engagement, 1*, 191–201. <https://doi.org/10.29407/FM6DBH43>
- Kurgat, M. (2025). Empowering Future Generations through Critical Media Education. *International Journal of Research and Innovation in Social Science, IX(VIII)*, 2172–2183. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.908000178>
- Nugroho, F. D., Firmansyah, F., & Prasada, E. A. (2025). Peningkatan Kreativitas Pemuda Karang Taruna Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva di Desa Pangkalan Benteng. *Etos : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 7*(2). <https://doi.org/10.47453/etos.v7i2.3604>
- Oktaga, A. T., & Susanti, I. (2023). Peningkatan Kualitas Konten Multimedia Era Industri Digital. *JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI (JPSI), 1*(3). <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i3.845>
- Sa'diyah, K., Meisyasica, D., Lutfyani, V. F., Rahma, D. A. Z., Adinda, D. R., Rachman, M. B. A., Pramudita, N., Silitonga, S., & Putra, S. N. M. (2025). Revitalisasi Village Branding Desa Karangtuten sebagai Desa Kreatif Inovatif Peninggalan Kerajaan Majapahit. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, 6*(2), 246–259. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v6i2.5824>
- Safitri, D. (2025). Strategi Desain Komunikasi Visual melalui Platform Digital dalam Mendukung Pelestarian Budaya Lokal. *Journal of Innovative and Creativity, 5*(3), 28271–28284. <https://doi.org/10.31004/JOECY.V5I3.4285>
- Thompson, D. S., Beene, S., Greer, K., Wegmann, M., Fullmer, M., Murphy, M., Schumacher, S., & Saulter, T. (2022). A proliferation of images: Trends, obstacles, and opportunities for visual literacy. *Journal of Visual Literacy, 41*(2), 113–131. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2022.2053819>
- Verma, A., Dewangan, S. K., & Agrawal, R. (2025). Social Media Marketing and Customer Loyalty. *Mind and Society, 13*(04), 89–95. <https://doi.org/10.56011/mind-mri-134-202412>
- Zheng, K. (2024). Analysis and Study of Color Design in Graphic Design. *Forum on Research and Innovation Management, 2*(4). <https://doi.org/10.18686/frim.v2i4.4323>