
Pengembangan Keterampilan Santri Melalui Pelatihan Desain Grafis di Syarif Hidayatullah Cyber Pesantren

Nurus Sariroh Al Hasanah^{1*}, Moh Zainal Fanani²

^{1,2}Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

*Email: nurussariroh620@gmail.com

ABSTRACT

Pesantren is a place to learn about religious knowledge, in the modern era students not only master religious knowledge but other skills must be mastered such as graphic design. These skills and abilities will be needed by students in the future, therefore one solution in helping these problems is the holding of graphic design training aimed at new students of Syarif Hidayatullah Cyber Islamic Boarding School. The graphic design training activities carried out were focused on twibbon design training using Corel Draw X7. The implementation stage is the delivery of material, practice, and the last evaluation. The results achieved during the training can be seen from the enthusiasm of the students in participating in the training.

Keywords: *Graphic Design, Training, Santri*

ABSTRAK

Pesantren merupakan tempat belajar tentang ilmu agama, dalam era modern santri tidak hanya menguasai ilmu agama saja melainkan keterampilan lainnya harus dikuasai seperti halnya desain grafis. Keterampilan dan kemampuan ini dikemudian hari akan dibutuhkan oleh santri, maka dari itu salah satu solusi dalam membantu permasalahan tersebut adalah diadakannya pelatihan desain grafis yang ditujukan kepada santri baru Syarif Hidayatullah Cyber Pesantren. Kegiatan pelatihan desain grafis yang dilakukan difokuskan pelatihan desain twibbon yang menggunakan Corel Draw X7. Adapun tahap pelaksanaan ini adalah penyampaian materi, praktek, dan yang terakhir evaluasi. Hasil yang dicapai pada saat pelatihan dapat dilihat dari antusias santri dalam keikutsertaan mengikuti pelatihan.

Kata Kunci: *Desain Grafis, Pelatihan, Santri*

PENDAHULUAN

Perkembangan serta kemajuan teknologi yang semakin pesat ditandai dengan perubahan besar suatu industri yang sekarang disebut dengan era revolusi 4.0 yang memiliki dampak besar bagi manusia. Perkembangan globalisasi pada teknologi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga manusia dapat berinteraksi satu sama lainnya tanpa adanya batas jarak dan waktu (Suliswaningsih dkk., 2020). Hal tersebut terjadi karena teknologi memberikan kemudahan dalam membantu pekerjaan manusia yang tentunya mencakup dalam berbagai bidang yang mulai dari bisnis hingga pendidikan (Zaman & As, 2020). Alat atau teknologi yang berperan besar dalam berkontribusi membantu pekerjaan manusia adalah komputer, dengan penggunaan komputer segala hal dapat dikerjakan dengan mudah dan cepat. Pekerjaan yang dapat dikerjakan menggunakan komputer dengan mudah salah satunya adalah desain grafis. Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan selektif (Syahril).

Pesantren sebagai lembaga pendidikan keagamaan non formal yang memiliki peran penting dalam mencetak generasi muda. Pesantren berpengaruh sebagai filter budaya terhadap pengaruh negatif dari keberlangsungan revolusi industri (Prihatiningtyas dkk., 2021). Di era modern ini, pesantren memiliki daya tarik untuk dikaji lebih lanjut karena pesantren merupakan lembaga keagamaan yang berperan sebagai lembaga refungsionalisasi, dimana pesantren tidak hanya berfungsi dalam nilai tradisionalnya saja tetapi juga berfungsi dalam hal nilai pembangunan, ekonomi, pengembangan

teknologi tepat guna, penyuluhan kesehatan dll (Hariono et al, 2020). Dalam hal ini, pesantren dituntut untuk melakukan transformasi keunggulan melalui teknologi (Maulayya et al, 2019). Maka dari itu pihak pesantren membutuhkan adanya pendampingan mengenai pemanfaatan teknologi seperti halnya desain grafis (Astuti, 2016).

Kemampuan desain grafis akan memiliki nilai guna bagi santri yaitu dalam menciptakan karya dan fukungan terhadap produktifitas santri, selain itu pelatihan desain grafis juga dapat bermanfaat bagi pesantren dalam membuat media komunikasi berbasis visual (Kumoro dkk., 2021). Syarif Hidayatullah Cyber Pesantren merupakan pesantren modern yang terletak di kelurahan Rejomulyo Kota Kediri yang didalamnya tidak hanya mengkaji mengenai ilmu agama tetapi juga belajar bahasa dan pembelajarannya berbasis teknologi, seperti statistika dengan spss dan excel, takhij hadits menggunakan aplikasi, cara mengakse literature online, dll. Namun santri juga perlu untuk menguasai teknologi lainnya yang salah satunya adalah desain grafis. Maka dari itu perlu adanya pendampingan pelatihan untuk pengembangan keterampilan pada santri Syarif Hidayatullah Cyber Pesantren.

METODE

Metode pelaksanaan dalam pengabdian ini adalah dengan menyelenggarakan pelatihan tentang bagaimana cara membuat desain twibbon dengan menggunakan aplikasi Corel Draw X7. Tahapan dalam pelatihan ini adalah: (1) memberikan fase penyuluhan, setiap peserta akan diberikan pengarahan terlebih dahulu mengenai fungsi, mandaat dan cara dari desain grafis menggunakan Corel Draw X7. Metode yang digunakan ialah ceramah dan diskusi; (2) tahap selanjutnya adalah fase demonstrasi dan pelatihan atau yang disebut praktek. Setiap peserta akan diberikan pengarahan untuk menginstal software setelah itu diberikan contoh desain dan pemahaman mengenai tool pada Corel Draw X7 hingga peserta bisa mempraktekkan dan membuat desain twibbon; (3) tahap yang terakhir adalah evaluasi, evaluasi yang dilakukan pada pelatihan ini adalah para peserta atau santri diberikan tugas untuk mendesain twibbon sendiri menggunakan software Corel Draw X7. Dengan hasil desain twibbon dari peserta maka tutor atau pendamping akan mengetahui perkembangan dari peserta.

Dari pemaparan diatas maka metode pengabdian yang digunakan adalah pendekatan Participatory Action Research (PAR) yaitu kegiatan pengabdian yang menyatu pada masyarakat dan dilakukan dengan partisipasi masyarakat dalam lingkup sosial atau komunitas dengan tujuan untuk perubahan yang lebih baik.(Soedjiwo, t.t.) Seperti pada lingkungan pesantren yang dilakukannya pemberdayaan pengembangan yaitu santri sebagai subyek yang utama sedangkan tenaga pemberdaya sebagai fasilitator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

• Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan di pesantren Syarif Hidayatullah Cyber tutor memberikan materi tentang pengenalan desain grafis. Kemudian peserta diberikan materi Corel Draw X7 yang mencakup dasar-dasarnya, yang bertujuan agar peserta diharapkan dapat mendesain gambar yang diinginkan dan sesuai kebutuhan desain. Materi yang disampaikan pada kegiatan pelatihan desain grafis untuk santri oleh tutor meliputi:

- Penjelasan mengenai pengenalan Corel Draw X7 yang memaparkan kegunaan dan fungsi Corel Draw X7.
- Penjelasan mengenai pengenalan Tools yang terdapat pada software.
- Praktek membuat twibbon yang sesuai contoh yang telah diberikan oleh tutor.
- Pendalaman materi yang berisi mengenai pembuatan objek bebas untuk membuat twibbon sesuai dengan kreasi peserta.

Setelah diberikan materi, peserta diarahkan untuk menginstal software Corel Draw X7. Corel Draw yang kebanyakan digunakan untuk membuat garis-garis vector, gambar yang contohnya adalah twibbon. Dengan adanya tools yang terdapat pada software, maka peserta lebih nyaman dan lebih mudah dalam mendesain. Pada pembuatan twibbon mengandalkan kemampuan kombinasi yang bertujuan untuk membentuk sebuah bentuk dan gambar yang memiliki arti yang lebih kompleks.(Suliswaningsih dkk., 2020) Pada proses ini pesan akan diolah dan komposisi akan dimatangkan sehingga gambar twibbon akan memiliki arti dan estetika yang menarik. Pada kombinasi membutuhkan waktu yang lebih lama karena dibutuhkan kreativitas dari peserta dan teknik yang kompleks, seperti *layering*, *blending*, dan *channel*.



Gambar 1. Penyuluhan dan penyampaian materi

- Pendampingan Kegiatan

Kegiatan pelatihan diperlukan adanya pendampingan agar peserta benar-benar mengerti dan paham dalam mempraktekkan materi yang telah disampaikan. Yaitu ditempuh dengan praktek yang dibimbing oleh tutor sampai menyelesaikan sebuah project.

Dalam proses pendampingan peserta diarahkan dan dibimbing langsung oleh tutor dengan harapan memiliki hasil yang optimal. Pada proses pendampingan peserta hamper seluruhnya sangat antusias ketika mendapatkan materi Corel Draw X7. Dan semua peserta berhasil membuat twibbon dari hasil desain mereka yang sesuai dengan kreativitas masing-masing peserta.



Gambar 2. Pendampingan pembuatan twibbon

- Capaian Kegiatan

Pelatihan desain grafis menggunakan software Corel Draw X7 merupakan hal yang baru bagi peserta pelatihan karena peserta belum pernah mempelajari dan mempraktekkannya. Berdasarkan observasi beserta wawancara pada peserta yang saya lakukan, peserta yang *notabene*nya berasal dari santri sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan ini karena adanya manfaat pada kegiatan ini yaitu dapat dijadikan platform media dalam pondok pesantren, maka perlu adanya lanjutan bagi materi atau pelatihan ini. Dengan menggunakan metode presentasi, diskusi serta praktek dan pendampingan bagi peserta. Yang tujuan output dalam pelatihan ini dapat menghasilkan kegiatan yang bagi peserta mendapatkan ilmu yang baru serta dapat mengetahui tentang perkembangan teknologi yang khususnya desain grafis.



Gambar 3. Pengumpulan tugas

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat pada skema PPM, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- Penerapan metode Tilawati di Pondok Sabilul Huda, mempunyai ciri khas tersendiri yaitu dengan pendekatan Klasikal. dengan 3 tehnik yaitu: a. Tehnik 1(guru membaca siswa mendengarkan),b. Tehnik 2(guru membaca siswa menirukan), dan c. Tehnik 3 guru dan siswa sama-sama membaca.
- Target pembelajaran tilawati adalah siswa hendaknya dapat tartil membaca Al-Qur`an, khatam Al-Qur`an 30 juz dan tartil dalam membaca Al-Qur`an. Tartil tersebut meliputi:
 - Fashahah Menguasai secara praktek:
 - Al wal-waifu wal ibtida`
 - Muraatul huruf wal harakat
 - Muraatul kalimat wal ayat
 - Tajwid (Makharijul huruf, Sifatul huruf, Ahkamul huruf, Ahkamul mad wal qasr)
 - Gharib dan Musykilat
 - Suara dan Lagu

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memang sudah terlaksana sebagian. Dan perlu diperhatikan bahwa kegiatan ini tidak berhenti hanya pada saat pelaksanaan PPM. Namun, kegiatan ini dapat diimplementasikan dan dilaksanakan dengan guru ngaji yang lain dengan karakteristik dan keadaan yang berbeda pula. Hal yang perlu dilakukan adalah agar keterampilan guru dalam mengajar ngaji melalui pembelajaran metode tilawati dengan memvariasi materi belajar dengan tema atau basis yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, E. D., & Hartiyah, S. (2016). Pelatihan Desain Grafis dan Cetak Digital di Lingkungan Pondok Pesantren.
- Hariono, T., Ashoumi, H., Aprilia, D., & Ulya, A. Z. (2020). Pelatihan Pembelajaran E-Learning melalui Google Classroom. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 35-38.
- Idris, S., & Amalia, L. (2020). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Desain Grafis Coreldraw Dikelurahan Wajo Baru Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 20(1), 94-97.
- Kumoro, D. T., Hasanah, U., & Ardhana, V. Y. P. (2021). Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan. *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13-16.
- Maulayya, F. R., Arifin, M. Z., & Hariono, T. (2019). Rancang Bangun “Telegram Bot Api” untuk Layanan Sistem Informasi Akademik di Unwaha Menggunakan Metode Long Polling. *Saintekbu*, 11(1), 68-77.
- Prihatiningtyas, S., Sholihah, F. N., Hanifa, T., & Syifa, W. (2021). Pemberdayaan Santri Putri Sabilul Huda dalam Meningkatkan Keterampilan Mengetik Arab Menggunakan Teknologi Komputer. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 44-50.
- Soedjiwo, N. A. F. (2019). Implementasi Mata Kuliah PAR (Participatory Action Research) di TPQ AL-Magfiroh Denpasar Bali. *Widya Balina*, 4(8), 9-19.
- Suliswaningsih, S., Junianto, A., & Arianto, A. D. (2020). Peningkatan SDM Melalui Keterampilan Desain Grafis Sebagai Peluang Usaha Ekonomis Produktif (UEP) Karang Taruna Desa Sokawera. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 2(1), 16-22.
- Zaman, A. N. (2020). Pemberdayaan dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian pada Desa Limo. *Widya Laksana*, 9(1), 6-10.