

Pelatihan Disain Grafis Untuk Santri Pondok Pesantren Bustanus Saadah Al-Munawwarah Desa Rayeuk Kareung Kecamatan Blang Mangat

Muhammad Arhami¹, Anwar², Ismi Amalia³, Musta'inul Abdi⁴

^{1,2,43} Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe

³ Jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Lhokseumawe
Jln. B.Aceh Medan Km.280 Buketrata 24301 INDONESIA

muhammad.arhami@pnl.ac.id

Abstrak— Pondok Pesantren Bustanus Saadah Al-Munawwarah merupakan salah satu pesantren yang melakukan pendidikan dua jenis yaitu pendidikan yang berada dibawah Departemen Agama dan Pendidikan Dayah Salafi, dimana para santri dapat mengikuti kedua program pembelajaran tersebut. Santri yang mengikuti pembelajaran di pesantren ini tentunya perlu juga dibekali dengan kemampuan lainnya atau adanya softskill lain selain seperti yang berkaitan dengan komputer yang dalam hal ini difokuskan pada kemampuan untuk mendisain dengan teknologi komputer. Permasalahan yang dialami oleh para santri saat ini adalah belum adanya media berbasis komputer untuk mereka menggambar disain dari ide-ide kreatif mereka dan perlunya peningkatan pengetahuan terkait dengan teknologi komputer dan penguasaan aplikasi disain yang berbasis komputer, Untuk itu solusi yang ditawarkan adalah pendampingan dan pelatihan disain grafis dengan menggunakan beberapa aplikasi disain grafis seperti Adobe ilustrator, corel draw dan adobe photoshop. Tujuan pengabdian ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan yang berkaitan dengan komputer dan penggunaannya dan untuk menjadikan para santri dapat memiliki kompetensi dibidang disain grafis. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan observasi dan persetujuan dengan mitra terkait kegiatan-kegiatan apa saja yang sesuai dilakukan untuk peningkatan kemampuan disain para santri. Selanjutnya dilakukan pelatihan dan workshop kepada 18 santri santri selama 16 jam. Hasil akhir didapat para santri telah mampu mendisain dan membuat produk-produk disainnya menggunakan computer dengan beberapa aplikasi disain grafis. Untuk kelanjutan program ini monitoring dan pendampingan selesai kegiatan tetap dilakukan agar dapat dipastikan bahwa para santri benar-benar menguasai dan kompeten dalam bidang disain grafis yang berkelanjutan..

Kata kunci— pesantren, aplikasi, teknologi, softskill, disain grafis..

Abstract— Bustanus Saadah Al-Munawwarah is one of the Islamic boarding schools that conducts two types of education, namely education under the Ministry of Religion and Education of Dayah Salafi, where students can take part in both learning programs. Santri who take part in learning at this Islamic boarding school of course also need to be equipped with other abilities or other soft skills other than those related to computers which in this case are focused on the ability to design with computer technology. The problem currently experienced by the students is the absence of computer-based media for them to draw designs from their creative ideas and the need to increase knowledge related to computer technology and mastery of computer-based design applications. For this reason, the solution offered is design assistance and training, graphics by using several graphic design applications such as Adobe Illustrator, Corel Draw and Adobe Photoshop. The purpose of this service is to provide knowledge related to computers and their use and to make students able to have competence in the field of graphic design. This service activity begins with observation and agreement with partners regarding what activities are suitable to be carried out to improve the design abilities of the students. Furthermore, training and workshops were carried out for 18 students for 16 hours. The final result is that the students are able to design and manufacture their design products using a computer with several graphic design applications. For the continuation of this program, monitoring and mentoring after the completion of the activity is still being carried out so that it can be ensured that the students really master and are competent in the field of sustainable graphic design..

Keywords— Islamic school, application, technology, softskill, grafics.

I. PENDAHULUAN

Pondok pesantren Bustanus Saadah Al-Munawwarah menyelenggarakan dua model Pendidikan yaitu Pendidikan yang berada dibawah Departemen Agama yang terdiri dari Wajardikdas, Madrasah Tsanawiyah, Program Paket B dan C serta SMK IT BSM dan model Pendidikan Pondok Pesantren (Diniyah) yang merupakan pilar utama pendidikan pesantren Bustanus Sa'adah Al- Munawwarah dengan tujuan untuk menciptakan insan yang bertaqwa kepada Allah Swt dan berakhlakul karimah.

Sistem pendidikan ini lebih condong kepada pendekatan salafi dengan tidak mengabaikan penggunaan teknologi yang dapat membantu kelancaran system pendidikan salafi. Hal ini di lakukan untuk tetap mempertahankan nilai-nilai lama yang masih relevan,di samping mengambil nilai –nilai baru yang baik.materi pelajaran yang di berikan semuanya bersumber pada kitab-kitab kuning yang di akui keshahianya oleh ulama-ulama dan

pondok pesantren seluruh nusantara,yaitu tafsir,hadist,fiqh,usul fiqh,akidah akhlak,akidah kalam,dakwah dan materei laen yang berhubvungan dengan kebutuhan pelajaran dan penunjang ketewrampilan hidup mandiri dan pengembangan masyarakat.

Untuk saat ini jumlah santri di pesantren ini adalah sebanyak 192 orang, yang terdiri dari 100 santriwan dan 92 santriwati dan jumlah guru sebagai tenaga pengajar pendidikan pontren (diniyah) adalah 14 orang ustadz. Dari sisi jumlah tenaga pengajar memang masih terdapat kekurangan dalam hal perbandingan antara jumlah santri dengan jumlah pengajar, namun demikian pesantren ini terus menjalin Kerjasama dengan berbagai pihak dan salah satunya adalah dengan Jurusan Teknolgi Informasi dan Komputer (TIK) Politeknik Negeri Lhokseumawe dan Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) Politeknik Negeri Lhokseumawe, dimana anggota pengajar TIK dan himpunan giat membantu untuk mengajarkan para santri untuk bidang informatika, informasi tersebut seperti yang dimuat di media

online. (<https://dialeksis.com/aceh/himatik-pnl-luncurkan-program-tik-mengajar-di-dayah-bustanussaadah/>).

Berdasarkan hasil pemantauan di lapangan yang telah dilakukan oleh tim sebagai studi awal dan informasi yang diperoleh serta permintaan dari pimpinan Pondok Pesantren yaitu Tgk. Muhammad Yusuf diperoleh beberapa permasalahan mitra yang mendasar terkait dengan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan keahlian khususnya untuk bidang komputer diantaranya adalah :

- a. Kondisi pandemik telah membuat gerak para santri sangat terbatas dalam mendapatkan pengetahuan tambahan yang dapat menjadi keahlian atau kompetensi tambahan untuk mereka terutama pada bidang computer dan kompetensi ini dapat digunakan oleh mereka untuk menghasilkan produksi utamanya dalam bidang disain grafis dan dapat menjadi salah satu softskill yang dimiliki oleh para santri..
- b. Masih banyaknya santri di lingkungan mitra yang memiliki kreatifitas dalam menggambar, tetapi mereka hanya memanfaatkan media yang belum layak seperti menggambar di buku, sehingga dalam menuangkan ide atau kreatifitas terkait dengan disain yang mereka mereka buat sangat terbatas.
- c. Para santri juga belum memiliki pengetahuan yang baik tentang aplikasi atau software untuk mendesain gambar. Hal ini diperlukan agar mereka dapat menuangkan ide kreatif mereka kedalam bentuk digital sehingga menghasilkan disain yang baik dan menarik.
- d. Para santri yang tertarik dengan disain ingin disainnya dapat dituangkan dalam suatu bentuk yang menarik dan disain mereka dapat dituangkan dan dimanfaatkan serta dijadikan merchandise atau barang yang dapat dijual sebagai bagian dari peningkatan pendapatan para santri dan pesantren secara umum.

Untuk menjawab dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut maka dilakukan pengabdian ini sebagai perwujudan tridarma perguruan tinggi yang merupakan panggilan mulia bagi seorang pendidik. Kegiatan ini nantinya bertujuan memberikan pengetahuan yang berkaitan dengan komputer dan penggunaannya, meningkatkan pengetahuan tentang disain grafis sebagai media para santri mengembakan ide dan kreatifitas serta usaha mereka dan juga memberikan pengetahuan terkait tentang bagaimana teknik pemasaran yang dapat mereka lakukan melalui media digital untuk produk-produk disain yang mereka hasilkan nanti.

II. METODOLOGI PELAKSANAAN

Program ini merupakan program pengabdian kepada masyarakat dalam jangka lebih kurang enam bulan efektif yang melibatkan Politeknik Negeri Lhokseumawe (dosen dan mahasiswa) dan Para Santri Pondok Pesantren Bustanus Saadah Al-Munawwarah.

Pelatihan kepada santri diberikan sebagai bagian dari pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam relative singkat dengan metode yang mengutamakan praktik daripada teori [1], selanjutnya hal serupa juga diungkapkan oleh Caple dalam Priansa [2] yang menyatakan bahwa pelatihan merupakan upaya yang sistematis dan terencana untuk mengubah atau

mengembangkan pengetahuan/ keterampilan/ sikap melalui pengalaman belajar dalam rangka meningkatkan efektivitas kinerja kegiatan atau berbagai kegiatan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di Politeknik Negeri Lhokseumawe selama 2 hari. Dan diikuti oleh 18 santri.

Tahapan Program

- a. **Persiapan Kegiatan** Persiapan kegiatan dilakukan dengan mengacu kepada perencanaan program yang telah disusun dan disepakati bersama antara Perguruan Tinggi (PNL) dengan pimpinan pesantren. Persiapan kegiatan ini meliputi need assesment untuk mengumpulkan informasi penting dan melihat respon kelompok sasaran.
- b. **Pengorganisasian** Pengorganisasian merupakan salah satu syarat penting untuk membentuk tim yang solid dan mampu bekerjasama dalam mencapai tujuan program, apalagi pelaksanaan kegiatan akan melibatkan berbagai pihak seperti narasumber dari disiplin ilmu komputer atau yang berkompetensi dibidang komputer, pimpinan dan para santri. Dengan adanya pengorganisasian diharapkan semua unsur yang terlibat mempunyai persepsi yang sama terhadap tanggung jawab dan kewenangan masing-masing, sehingga pelaksanaan di lapangan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun.
- c. **Pelatihan-Pelatihan** yang akan dilakukan dalam program ini adalah terkait pelatihan berbasis TIK dan disain grafis dalam hal ini berbasis digital secara utuh Waktu pelatihan dilaksanakan selama 20 jam pelajaran yang meliputi materi:
 1. pengenalan perangkat teknologi berbasis TIK, Pengenalan Aplikasi disain grafis seperti adobe acrobat, Corel Fraw maupun adobe photoshop, alasan penggunaan perangkat lunak tersebut karena aplikasi desain grafis vektor dianggap baik untuk proses pembuatan logo [3]. Aplikasi yang digunakan antara lain Inkscape sebagai contoh pengenalan aplikasi opensource dan Corel Draw X4 atau lebih tinggi sebagai contoh aplikasi berlisensi [4]
 2. Pengenalan media-media social sebagai bagian tambahan pengetahuan untuk pemasaran
 3. Pengenalan Internet sebagai bagian tambahan pengetahuan
 4. Implementasi penerapan aplikasi -aplikasi disain grafis yang telah dilatih memiliki komitmen untuk menerapkan melalui praktek langsung menghasilkan produk disain dilakukan secara baik, dan melakukan share kepada santri lainnya.

Pendampingan

Pendampingan program secara rutin dan terstruktur akan menentukan keberhasilan program ini. Pendampingan dilakukan sebagai upaya integrasi tim pelaksana program dengan kelompok penerima program agar proses monitoring dan evaluasi selalu berjalan. Disamping itu juga pendampingan ini diarahkan untuk menggali, mencari informasi atau temuan-temuan di lapangan dalam proses berjalannya program. Pendampingan akan dilakukan secara intensif dalam setiap bulannya dengan output laporan perkembangan bulanan.

Monitoring dan Evaluasi

Tim pelaksana akan melakukan monitoring pada setiap tahap kegiatan, agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan rencana yang sudah ditetapkan. Sedangkan evaluasi akan dilakukan di akhir kegiatan, dimana evaluasi tersebut akan dilakukan dengan melihat hasil disain yang telah dibuat oleh para santri

Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan

Adapun evaluasi yang akan dilakukan oleh tim pengusul adalah: Menyiapkan personil yang akan bertugas dalam penggunaan aplikasi, membentuk kelompok dalam pelatihan produk dan pembuatan desain produk-produk yang dihasilkan. Melakukan komunikasi dengan personil yang bertanggungjawab terhadap aplikasi disain grafis 2 kali dalam sebulan menerima konsultasi dari pihak mitra yang mengalami kesulitan dalam menjalankan aplikasi maupun pembuatan desain grafis yang mereka inginkan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Desain Grafis sendiri adalah proses pembelajaran keahlian dan keterampilan berupa CorelDraw dan Photoshop yang bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan dan penguasaan materi dalam mendesain dengan baik. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh sebanyak 18 santri dari pondok pesantren Bustanus Saadah Al-Munawarah. Seluruh peserta memiliki kemampuan pengetahuan yang terbatas untuk bidang disain grafis, sehingga untuk meningkatkan kemampuan mereka maka perlu diberikan pengetahuan dan pemahaman terkait dengan disain grafis.

Materi-materi yang diberikan adalah berupa :

1. Apa itu Disain Grafis
2. Elemen-elemen disain grafis
3. Typografi
4. Pewarnaan
5. Textur
6. Ruang

Semua materi tersebut telah diajarkan kepada para santri dan hasil akhir dari pelatihan ini adalah masing-masing santri membuat suatu disain dan dinilai oleh tim pengajar dari tim pengabdian PNL sebagai bagian dari pelatihan dan melihat sejauh mana penguasaan materi oleh para santri yang disain sesuai dengan kreasi dan kreatifitas mereka masing-masing.



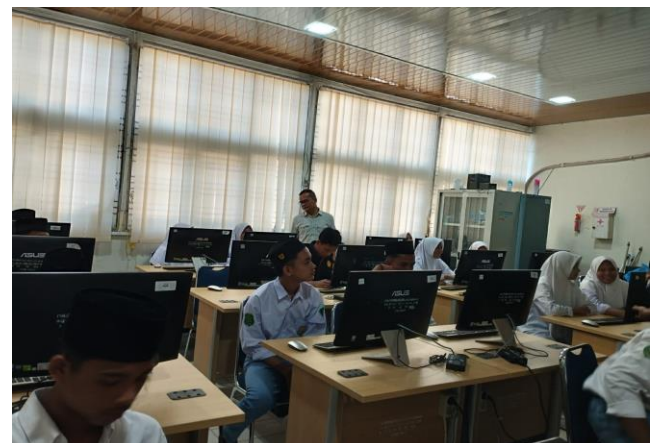
Gambar 1. Penyampaian Materi kepada Peserta

Gambar 1, memperlihatkan salah satu dosen PNL sedang memberikan materi yang juga dibantu oleh beberapa dosen lainnya.



Gambar 2. Dosen melayani satu persatu pertanyaan peserta

Gambar berikutnya dapat dilihat bahwa siswa mengikuti pelatihan ini dengan sungguh-sungguh dan sedang mempraktekkan materi yang diberikan dalam bentuk modul, hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3. Pada gambar tersebut terlihat juga dosen mendampingi langsung dan melayani pertanyaan secara langsung dari para peserta, hal ini dilakukan agar penguasaan materi dapat mudah dipahami, karena satu persatu peserta didatangi untuk dibimbing :



Gambar 3 Dosen sedang mendampingi peserta

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat sekali bagi santri Pesantren Bustanus Saadah Al-Munawarah yang sebelumnya belum memahami bagaimana cara mengolah gambar dengan aplikasi Adobe Photoshop namun setelah mengikuti kegiatan pelatihan tersebut tingkat partisipasi, pemahaman, keterampilan peserta menjadi baik dan mampu merancang gambar dengan aplikasi Adobe Photoshop. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, peserta dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi para santri dalam merancang gambar menggunakan aplikasi Adobe Photoshop

dan diharapkan para santri dapat membuka usaha untuk bidang disain grafis ini.

[4] Wijaya, N. (2016). Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash di SMK Bina Cipta Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 25–29. <https://doi.org/10.30653/002.201611.5> |

REFERENSI

- [1] Rivai, Veithzal. 2011. *Corporate Performance Management dari Teori Ke Praktek*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- [2] Priansa, Donni Juni. 2014. *Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Alfabeta
- [3] Afriliana, I., & Budihartono, E. (2018). Peningkatan Keterampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Abdimas PHB*, 1(1), 55-61.