

## Workshop Desain Grafis Guna Meningkatkan Kreatifitas Siswa di Pesantren An-Nur Ciseeng Bogor

Muhamad Burhanudin<sup>1</sup>, Diva Ikbar Rauf<sup>2</sup>, Mahdiyana<sup>3</sup>, Muhammad Henryvaldi H.<sup>4</sup>, Muhammad Rully S.<sup>5</sup>, Muhammad Zein A.<sup>6</sup>, Muhammad Yasir<sup>7</sup>, Munandar<sup>8</sup>, Reza Alif A.<sup>9</sup>, Weni Gurita A.<sup>10</sup>

<sup>1-10</sup>Universitas Pamulang; Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang Barat, (021) 741-2566 atau 7470 9855

<sup>1-10</sup>Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: <sup>1</sup>asri.burhan@gmail.com, <sup>2</sup>dipaikbarr66@gmail.com, <sup>3</sup>mahdiyana92@gmail.com, <sup>4</sup>rival737bogor@gmail.com, <sup>5</sup>m.rullysaputra14@gmail.com, <sup>6</sup>mzeinakbar@gmail.com, <sup>7</sup>yasirmuhamad46@gmail.com, <sup>8</sup>dentnandar97@gmail.com, <sup>9</sup>Rezaalifanugrah01@gmail.com, <sup>10</sup>wenigurita@gmail.com

### Abstrak

Gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya seperti laptop, notebook, ponsel pintar dan sejenisnya. Saat ini hampir setiap orang memiliki setidaknya gawai berupa ponsel termasuk siswa-siswi Pondok Pesantren An-Nur desa Babakan kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor. Oleh karena itu, sangat penting akan adanya penyuluhan kepada siswa-siswi terkait penggunaan gawai agar digunakan sebagai penunjang siswa-siswi untuk lebih produktif dan kreatif. Di Pondok Pesantren An-Nur desa Babakan kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor, ada beberapa siswa/siswi yang diizinkan untuk menggunakan ponsel untuk kebutuhan komunikasi dan kebutuhan lainnya, namun hingga saat ini masih ada beberapa siswa yang menggunakan ponsel pintarnya tidak pada peruntukannya seperti bermain permainan daring dan media social yang tidak sewajarnya, padahal di luar itu seharusnya siswa-siswi dapat memanfaatkan ponsel pintar untuk hal-hal yang positif, sehingga dibutuhkan sebuah pengabdian kepada masyarakat untuk melakukan penyuluhan kepada siswa-siswi yang dikemas dalam kegiatan wokshop. PKM yang dilakukan menggunakan metode wokshop, dimana pertama materi dipaparkan, kemudian siswa-siswa praktek desain grafis dan video grafis dengan memanfaatkan aplikasi pada gawai berupa Canva dan VN Editor. Workshop ini dapat membantu siswa-siswi dalam penggunaan gawai sebagai penunjang untuk menjadi pribadi yang lebih produktif dan kreatif

Kata kunci:Gawai, Pesantren, Kreatif, Desain Grafis.

### Abstract

*A gadget is a device or instrument that has a practical purpose and function that is specifically designed to be more sophisticated than previously created technology such as laptops, notebooks, smartphones and the like. Currently, almost everyone has at least a gadget in the form of a mobile phone, including students of the An-Nur Islamic Boarding School, Babakan village, Ciseeng district, Bogor regency. Therefore, it is very important to have counseling to students regarding the use of gadgets so that they can be used as a support for students to be more productive and creative. At the An-Nur Islamic Boarding School, Babakan village, Ciseeng district, Bogor regency, there are several students who are allowed to use mobile phones for communication needs and other needs, but until now there are still some students who use their smartphones not for their intended purpose such as playing online games and social media that are not appropriate, even though beyond that students should be able to use smart phones for positive things, So that a community service is needed to conduct counseling to students who are packaged in wokshop activities. PKM was carried out using the wokshop method, where first the material was presented, then the students practiced graphic design and graphic video by utilizing applications on gadgets in the form of Canva and VN Editor. This workshop can help students in using gadgets as a support to become more productive and creative individuals*

Keywords: Gadgets, Islamic Boarding School, Creative, Graphic Design.

### I. PENDAHULUAN

Pesantren adalah salah satu lembaga pendidikan informal berbasis agama Islam. Istilah ini diambil dari istilah santri pesantren merupakan istilah lain dari tempat bagi para santri untuk melakukan kegiatan belajar khususnya belajar ilmu agama. Pesantren tidak lepas dari kyai, Masjid, Kitab, dll. Sederet istilah-istilah tersebut melekat

pada pesantren di pandangan masyarakat. Sejatinnya selain pelajaran ilmu agama sebagai ilmu utama yang diajarkan pesantren juga mengajarkan kepada para santri (siswa) tentang wawasan intelektual serta kemandirian.

Perkembangan teknologi dan informasi menjadi pemicu santri belajar berbagai ilmu pengetahuan. Saat ini masyarakat termasuk para

siswa memiliki kesempatan luas untuk mendalami segala jenis pengetahuan. Salah satu ilmu yang dapat didalami adalah desain grafis. Desain grafis yaitu membuat, merancang suatu produk dengan kombinasi bentuk, teks, warna, dan banyak hal lainnya yang menarik sehingga produk yang dihasilkan memiliki seni keindahan dan tingkat pemahaman yang mudah.

Pondok-Pesantren An-Nur desa Babakan kecamatan Ciseeng Bogor, pendaya gunaan gawai tergolong belum optimum disebabkan karena minimnya informasi terkait hal-hal positif yang bisa dimanfaatkan dari gawai. Disaat yang sama Pesantren An-Nur juga sedang bersaing dengan pesantren lainnya untuk berlomba-lomba menerapkan sistem pembelajaran berbasis gawai secara optimum sekaligus efektif, hal inilah yang melatar belakangi kami melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Pondok Pesantren An-Nur.

Kegiatan PKM yang dilaksanakan berupa serangkaian kegiatan pelatihan dan lokakarya dengan target audiennya adalah siswa-siswi pondok pesantren An-Nur. Materi yang disampaikan pada pelatihan ini yaitu terkait desain grafis, video grafis, dan pengenalan dasar Microsoft excel.

Pelaksanaan PKM ini tentunya diharapkan dapat memberikan dampak yang positif terhadap siswa-siswi Pesantren An-Nur dimana siswa-siswi dapat memanfaatkan gawai sebagai alat penunjang produktifitas dalam kegiatan kesehariannya.

## II. METODE PELAKSANAAN

Menyadari bahwa saat pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berada di masa pandemi, Tim PKM melaksanakan kegiatannya dalam waktu yang singkat untuk menghindari penularan Covid-19. Sebelum pelaksanaan Tim PKM melakukan kunjungan Pondok Pesantren An-Nur Ciseeng Bogor untuk memastikan pelaksanaan PKM berjalan lancar dan aman dari ancaman penularan.

Sasaran Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu pelajar siswa-siswi setingkat SMP di Pesantren An-Nur Ciseeng Bogor. Umumnya siswa-siswi SMP adalah masa dimana pelajaran Teknologi Informasi dan Komputer (TIKOM) mulai dipelajari sehingga sasaran kegiatan ini sudah tepat.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah berupa kegiatan pelatihan yang ditunjang dengan metode presentasi materi, tanya jawab, dan memperagakan

demonstrasi pembuatan sebuah karya desain grafis. Adapun tahapan pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Tahap Pertama, Tim PKM melakukan pengujian awal (pretest) untuk mengetahui tingkat pengetahuan terkait materi yang akan disampaikan pada tahap berikutnya.
2. Tahap Kedua, Tim melakukan presentasi materi yang telah disiapkan yaitu materi tentang Photoshop, Canva, VNEditor dan Pengenalan Ms. Excel kepada para audiens
3. Pada tahap ketiga, Tim memberikan sesi tanya jawab kepada audien bilamana ada materi yang disampaikan belum dipahami dengan jelas.
4. Tahap keempat yaitu fase demonstrasi dan *workshop* (praktek). Seluruh audien diberikan waktu selama 60 menit untuk membuat sebuah karya desain grafis, maupun karya video grafis. Pada tahap ini Tim PKM memberikan pendampingan kepada audien selama proses pembuatan karya.
5. Tahap kelima sekaligus tahap akhir adalah tahap evaluasi, di tahap ini Tim PKM melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan meliputi:
  - a. Evaluasi proses, evaluasi ini dilakukan saat kegiatan sedang berlangsung. Keaktifan audien dalam bertanya menjadi objek evaluasi ini.
  - b. Evaluasi hasil, pada evaluasi ini Tim PKM memberikan tugas kepada audien untuk membuat karya bebas baik desain grafis maupun video grafis yang materinya telah dipaparkan sebelumnya.
  - c. Terakhir, sebelum kegiatan ditutup audien diberikan *posttest* berupa kuisioner. untuk diisi sebagai evaluasi Tim PKM dan menjadi parameter tingkat keberhasilan kegiatan PKM.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Sabtu, 20 November 2021 yang bertempat di Ruang salah satu Ruang Kelas Pondok Pesantren An-Nur Ciseeng. Kegiatan dimulai pukul 09.00 WIB berlangsung selama 7 jam kemudian kegiatan ditutup pada pukul 16.00 WIB. Audien yang hadir dalam kegiatan ini berjumlah 9 Siswa dan 7 Orang siswi. Kegiatan ini dibuka oleh Tim PKM yang bertugas sebagai MC (*Master of Ceremony*), kemudian dilanjutkan dengan kata pengantar dari perwakilan Tim PKM dan disusul dengan kata sambutan dari pihak Pesantren.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan PKM

Di awal kegiatan audien diberikan kuisisioner berisi beberapa pertanyaan terkait materi Photoshop, Canva dan VNEditor untuk diisi oleh audien sebagai pretest. Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi terkait Photoshop, Canva dan VNEditor. Setelah pemaparan materi selesai audien diberikan tugas untuk membuat sebuah karya bebas dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Selama proses pengerjaan tugas, para audien terlihat antusias mengikuti kegiatan ini ditandai dengan adanya beberapa audiens yang secara aktif banyak memberikan pertanyaan terkait karya yang dibuatnya. Sebelum kegiatan ditutup, di penghujung kegiatan tim PKM memberikan Kembali keuisisioner *posttest* untuk kebutuhan evaluasi akhir.



Gambar 2. Kegiatan Pemaparan Materi

Kuisisioner yang diberikan selama kegiatan untuk diisi peserta menjadi dasar Tim PKM untuk menentukan tingkat keberhasilan atau evaluasi. Evaluasi yang dilakukan menggunakan skala *Guttman* yaitu skala yang jawaban tegas seperti salah-benar, *negative-positif*, *true-false* dan semisalnya.



Gambar 3. Pendampingan pembuatan karya.

Adapun hasil perhitungan *Pretest* dapat dilihat dari data yang ditampilkan pada table berikut:

Tabel.1 Hasil Kuisisioner *Pretest*

| No                 | Responden            | PT-1 | PT-2 | PT-3 | PT-4 | PT-5 | PT-6 | PT-7 | PT-8 |
|--------------------|----------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1                  | Abdullah Nur Zam zam | 0    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 2                  | Alif Rahman          | 0    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 3                  | Amanda Aska Kirana   | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 4                  | Faizul Wasit         | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 5                  | Firmansyah           | 0    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 6                  | Jafa Tegar Maulana   | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 7                  | Lintang Bima Sakti   | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 8                  | Masri                | 1    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 9                  | Muhammad Gumelar     | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 10                 | Muhammad Ihsan Dafa  | 0    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 11                 | Nasya Insani         | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 12                 | Rasya Aulia          | 1    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 13                 | Salma Zahra          | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 14                 | Salsa Aulia Putri    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 15                 | Siti Fariyah         | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 16                 | Yunita Fadziyah      | 0    | 0    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| Total Jawaban "Ya" |                      | 3    | 0    | 7    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    |

Keterangan: PT1-PT8 adalah pertanyaan 1-8

Tabel 2. Persentase Pengetahuan awal Audien

| Item pertanyaan | (%) Jawaban Ya | (%) Jawaban Tidak |
|-----------------|----------------|-------------------|
| PT-1            | 3              | 13                |
| PT-2            | 0              | 16                |
| PT-3            | 7              | 9                 |
| PT-4            | 1              | 15                |
| PT-5            | 0              | 16                |
| PT-6            | 0              | 16                |
| PT-7            | 0              | 16                |
| PT-8            | 0              | 16                |
| Total           | 11             | 117               |
| Rata-rata       | 1,38           | 14,625            |

- Nilai Jawaban "Ya" : 1
- Nilai Jawaban "Tidak" : 0
- Dikonversikan dalam persentase:
- Jawaban "Ya" :  $1 \times 100\% = 100\%$
- Nilai Jawaban "Tidak" :  $0 \times 100\% = 0$  (Tidak perlu dihitung)
- Perhitungan Jawaban "Ya" dari angket:
- Jawaban "Ya" rata-rata :  $1,38/16 \times 100\% = 8,59\%$
- Pengetahuan awal audien: 8,59 %

Selanjutnya perhitungan jawaban audien pada pelaksanaan *Posttest* dapat dilihat dari tabel yang ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 3. Total Jawaban Audien pada saat pengisian *Posttest*

| No                 | Responden            | PT-1 | PT-2 | PT-3 | PT-4 | PT-5 | PT-6 | PT-7 | PT-8 |
|--------------------|----------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1                  | Abdullah Nur Zam zam | 1    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 2                  | Alif Rahman          | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    |
| 3                  | Amanda Aska Kirana   | 1    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 4                  | Faizul Wasit         | 1    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 5                  | Firmansyah           | 1    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 6                  | Jafa Tegar Maulana   | 1    | 1    | 1    | 0    | 1    | 1    | 0    | 0    |
| 7                  | Lintang Bima Sakti   | 1    | 1    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 8                  | Masri                | 1    | 1    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 9                  | Muhammad Gumelar     | 1    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 10                 | Muhammad Ihsan Dafa  | 1    | 0    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 11                 | Nasya Insani         | 1    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 12                 | Rasya Aulia          | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    |
| 13                 | Salma Zahra          | 1    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 14                 | Salsa Aulia Putri    | 1    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 15                 | Siti Fariyah         | 1    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| 16                 | Yunita Fadziyah      | 1    | 1    | 1    | 1    | 0    | 0    | 0    | 0    |
| Total Jawaban "Ya" |                      | 16   | 13   | 16   | 5    | 3    | 3    | 2    | 2    |

**Tabel 4.** Persentase Pengetahuan awal Audien

| Item pertanyaan  | (%) Jawaban Ya | (%) Jawaban Ya |
|------------------|----------------|----------------|
| PT-1             | 16             | 0              |
| PT-2             | 13             | 3              |
| PT-3             | 16             | 0              |
| PT-4             | 5              | 11             |
| PT-5             | 3              | 13             |
| PT-6             | 3              | 13             |
| PT-7             | 2              | 14             |
| PT-8             | 2              | 14             |
| <b>Total</b>     | <b>60</b>      | <b>68</b>      |
| <b>Rata-rata</b> | <b>7,50</b>    | <b>8,50</b>    |

PUTRI BOGOR, *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, No.4, Vol.1, pp.476-480:  
<https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>

Perhitungan Jawaban “Ya” dari angket di atas:

- Jawaban “Ya” rata-rata:  $7,50/16 \times 100\% = 46,88\%$
- Pengetahuan audien: 46,88 %
- Rata-rata *posttest* – *Pretest* =  $46,88-8,59 = 38,28\%$

Jadi setelah dilakukan kegiatan workshop pengetahuan Audien meningkat 38,28%.

#### IV. SIMPULAN

Setelah dipaparkan dari pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di Pondok-Pesantren An-Nur Ciseeng Bogor, pengetahuan audien terkait desain grafis dan video grafis meningkat 38,28%. Peningkatan pengetahuan ini diharapkan bisa menjadi modal dasar bagi siswa untuk lebih produktif dalam memanfaatkan gawai sebagai sarana untuk menunjang kegiatan keseharian di Pondok Pesantren.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abi Senoprabowo, Ali Muqoddas, Noor Hasyim., 2019, Desain Grafis untuk Meningkatkan Nilai Kaligrafi pada Santri dan Pengurus Pondok Pesantren Al-Hadi Kabupaten Demak, *International Journal of Community Service Learning*, No.4, Vol.3, pp211-221: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL>
- Lisnawita, Lucky Lhaura Van FC, Musfawati, 2020, Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa, *DINAMISIA - Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, No.2, Vol.4, 231-235: <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- Tiawan, Musawarman, Luthfiyah Sakinah, Nopi Rahmawati, Hamzah Salman, 2020, PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG