

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN INOVASI DIGITAL BAGI MAHASISWA FEBI UIN K. H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN

Desi Aryani¹, Miladia Nur Kamila², Khamidah Zahro³, Sakinatuzzahro⁴,
Muhammad Aris Syafi'i⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Ekonomi Syariah
^{1,2,3,4,5}UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
e-mail: desiaryani@mhs.uingusdur.ac.id¹

ABSTRACT

In the current digital era, every individual is required to have adequate skills and knowledge in the field of technology. One area that is in the spotlight is graphic design. Graphic design is a visual form that uses image media to promote or convey a product more effectively. Graphic design has become one of the main skills needed in various fields, from business, education, to social media. The aim of this training is to improve these skills among students, help them face the challenges of the digital era and it is also hoped that it can become a reference for other institutions that wish to conduct similar training. The method of this training activity is design practice, lecture and discussion methods. As a result of this activity, all parties involved, including students carrying out service activities, activity site managers, and participants were very enthusiastic and gave positive responses. With this service activity, participants can increase creativity and innovation in designing images using the Canva application. The activity participants were UIN KH students. Abdurahman Wahid Pekalongan was very active in this activity, by conducting questions and answers and sharing discussions regarding graphic design training activities to increase digital creativity and innovation as well as high enthusiasm regarding graphic design carried out by activity participants showing that the use of intermediary media in delivering material intended as a This activity is a very appropriate means of developing student creativity.

Keywords: Training, Graphic Design, Innovation, Creativity, Students

ABSTRAK

Pada era digital saat ini, setiap individu dituntut untuk memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai dalam bidang teknologi. Salah satu bidang yang menjadi sorotan adalah desain grafis. Desain grafis adalah bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk mempromosikan atau menyampaikan suatu produk secara lebih efektif. Desain grafis telah menjadi salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan dalam berbagai bidang, mulai dari bisnis, pendidikan, hingga media sosial. Tujuan pelatihan ini untuk meningkatkan keterampilan ini di kalangan mahasiswa, membantu mereka dalam menghadapi tantangan era digital dan juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi lain yang ingin melakukan pelatihan serupa. Metode kegiatan pelatihan ini dengan metode praktik desain, ceramah, dan diskusi. Hasil kegiatan ini, semua pihak yang terkait baik itu mahasiswa pelaksana kegiatan pengabdian, pengelola tempat kegiatan, maupun peserta sangat berantusias dan memberikan respon yang positif. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, peserta dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam merancang gambar menggunakan aplikasi canva. Para peserta kegiatan yaitu mahasiswa UIN KH. Abdurahman Wahid Pekalongan sangat aktif dalam kegiatan ini, dengan melakukan tanya jawab dan diskusi sharing mengenai kegiatan pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi digital serta antusias yang tinggi mengenai desain grafis yang dilakukan oleh peserta kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media perantara dalam penyampaian materi yang ditujukan sebagai sarana perngembangan kreativitas mahasiswa sangat tepat pada kegiatan ini.

Kata kunci: Pelatihan, Desain Grafis, Inovasi, Kreatifitas, Mahasiswa

1. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, setiap individu dituntut untuk memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai dalam bidang teknologi. Salah satu bidang yang menjadi sorotan adalah desain grafis. Desain grafis adalah bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk mempromosikan atau menyampaikan suatu produk secara lebih efektif. Grafik yang dihasilkan diharapkan menjadi teknik mengkomunikasikan informasi atau pesan secara efisien, bahkan memiliki kekuatan untuk mengubah bagaimana sesuatu dirasakan oleh seseorang (Rohma, S., Subandowo, M., & Atiqoh, 2022). Desain grafis telah menjadi salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan dalam berbagai bidang, mulai dari bisnis, pendidikan, hingga media sosial. Namun, masih banyak mahasiswa, khususnya di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang belum memiliki keterampilan ini.

Mengingat pentingnya keterampilan desain grafis dalam era digital, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan keterampilan ini di kalangan mahasiswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pelatihan desain grafis. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu mahasiswa FEBI UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi digital mereka.

Para ahli mendefinisikan bahwa pelatihan adalah program yang disusun sedemikian rupa secara terjadwal dalam bidang keterampilan/pengetahuan maupun sikap melalui tahap proses belajar untuk memperkuat efektivitas kinerja kegiatan atau pekerjaan (Agustina & Suprianto, 2018). Pengertian desain adalah menyusun atau gagasan; menciptakan dan merumuskan suatu rencana. Desain adalah proses perancangan secara visual yang bertujuan untuk dikembangkan dengan dalih tertentu dan diolah sesuai dengan keperluan pengiklan atau pengemasan (Nugroho et al., 2021). Sedangkan pengertian Inovasi (*innovation*) merupakan gagasan, peristiwa, cara-cara yang dirasakan atau diobservasi sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), inovasi perlu dilakukan adalah untuk memperoleh goals atau menyelesaikan kasus tertentu (Wahyuningsih, 2020).

Kreativitas dapat diartikan kesanggupan untuk menghasilkan ciptaan baru. Ciptaan baru bisa baru ataupun tidak, namun bisa merupakan komponen-komponen ciptaan tersebut. Ciptaan baru yang dihasilkan bisa merupakan gabungan dari komponen-komponen yang ada atau kombinasi resources yang ada. Dari kreativitas dapat dihasilkan ciptaan baru (inovasi). Ciptaan baru yang dihasilkan tersebut diinginkan mampu menyelesaikan kasus-kasus yang ada karena adanya ciptaan yang memenuhi (Edwar, 2017). Sedangkan pengertian digital adalah transformasi yang diakibatkan oleh teknologi dalam berbagai level dalam organisasi yang terdiri dari pendayagunaan teknologi digital untuk mengembangkan metode yang ada, dan pendalaman perubahan digital, yang berakibat pada inovasi model usaha/bisnis. Inovasi digital, yang diartikan sebagai penggabungan ulang teknologi digital dan bagian-bagian fisik untuk menghasilkan ciptaan digital baru (Putri et al., 2021).

Pelatihan ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan membagikan hasil dari pelatihan desain grafis yang telah dilakukan. Melalui jurnal ini, diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana pelatihan ini dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi digital mereka. Selain itu, juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi lain yang ingin melakukan pelatihan serupa.

Pada bagian pertama dari jurnal ini, kami akan membahas tentang latar belakang dan pentingnya desain grafis dalam era digital. Kami akan menjelaskan bagaimana desain grafis telah menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang dan

bagaimana hal ini berdampak pada mahasiswa FEBI UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Bagian kedua dari jurnal ini akan membahas tentang pelatihan desain grafis yang telah kami lakukan. Kami akan menjelaskan tentang metode pelatihan yang kami gunakan, materi yang kami ajarkan, dan bagaimana respon mahasiswa terhadap pelatihan ini.

Pada bagian ketiga, kami akan membahas tentang hasil dan dampak dari pelatihan ini. Kami akan menjelaskan bagaimana pelatihan ini telah membantu mahasiswa dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi digital mereka. Kami juga akan membahas tentang tantangan dan hambatan yang kami hadapi selama pelatihan ini dan bagaimana kami mengatasinya.

Bagian terakhir dari jurnal ini akan berisi tentang kesimpulan dan rekomendasi untuk pelatihan serupa di masa mendatang. Kami berharap bahwa melalui jurnal ini, kami dapat memberikan gambaran yang jelas dan informatif tentang pentingnya pelatihan desain grafis bagi mahasiswa dan bagaimana pelatihan ini dapat membantu mereka dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi digital mereka. Kami juga berharap bahwa jurnal ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi institusi lain yang ingin melakukan pelatihan serupa.

Dengan demikian, jurnal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya meningkatkan keterampilan desain grafis di kalangan mahasiswa dan membantu mereka dalam menghadapi tantangan era digital. Kami percaya bahwa dengan keterampilan yang tepat, mahasiswa dapat menjadi agen perubahan yang dapat membawa inovasi dan kreativitas ke tingkat yang lebih tinggi.

2. METODE

Metode penelitian dalam penyusunan jurnal ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Khalayak sasaran kegiatan pengabdian masyarakat yang dipilih adalah mahasiswa/mahasiswi FEBI UIN K.H. Abdurrahman Wahid. Berbagai metode diterapkan dalam Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu metode praktik desain, ceramah, dan diskusi. Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Digital dilakukan di Ruang ORMAWA (DEMA) fakultas ekonomi dan bisnis islam UIN Gusdur Pekalongan dalam 3 kali pertemuan pada tanggal 14, 21, dan 28 November 202 dengan jumlah peserta 15 orang mahasiswa dan Tim Pelaksana. Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan akan mendapatkan ilmu dan pengetahuan di bidang teknologi informasi yakni dalam desain grafis. Begitu juga kami dapat menjalankan salah satu tugas tridharma yakni melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Permasalahan utama disini adalah bahwa masih banyaknya mahasiswa yang belum pernah mengolah gambar dan video menggunakan perangkat seluler atau *handphone*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis untuk mahasiswa ini diselenggarakan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan dan wawasan mahasiswa tentang desain grafis di era modern agar dapat menyesuaikan zaman. Selain itu, pelatihan desain grafis juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keahlian, dan ketrampilan yang dibutuhkan

dalam berwirausaha di bidang desain grafis. Pelatihan desain grafis juga dapat mempermudah mahasiswa beradaptasi dengan lingkungan kerja untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi tenaga kerja yang terampil. Selain itu, pelatihan desain grafis juga dapat membantu pemuda merasakan proses pembuatan desain yang dijalani dari awal dan memudahkan dalam bertukar informasi, membuat informasi menjadi lebih menarik dan lebih nyaman secara visual.



Gambar 1. Pemaparan materi dan *sharing session*

Pelatihan ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 14 November 2023 yang dibagi dalam tiga sesi yaitu sesi pemaparan materi kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan *sharing session*, kemudian dilanjutkan sesi terakhir yaitu sesi praktik. Pemaparan materi pada pertemuan pertama adalah materi tentang desain grafis. Materi dalam pertemuan pertama ini diantaranya adalah definisi desain grafis, jenis desain grafis, manfaat desain grafis, urgensi desain grafis, implementasi desain grafis, dan contoh *software* desain grafis. Pada pertemuan pertama ini kami memberikan penjelasan materi tentang apa itu desain grafis, apa saja jenis desain grafis, manfaat dari desain grafis, urgensi dan implementasi desain grafis, serta contoh *software* desain grafis.

Pada sesi kedua yaitu sesi tanya jawab dan *sharing* seputar materi pada pertemuan pertama. Pada sesi ini, kami selaku pemateri memberikan pertanyaan seputar tema pembahasan materi pelatihan ini, seperti apakah mereka sudah pernah mengetahui apa itu desain grafis? Platform apa saja yang menyediakan tempat untuk mendesain? dan lain sebagainya. Selanjutnya pemateri memberikan tanggapan atas jawaban maupun pertanyaan dari peserta pelatihan. Tahap ini terdapat juga *sharing session* dimana peserta pelatihan dapat menyampaikan pengalamannya ataupun keluhannya ketika mendesain.



Gambar 2. Peserta melakukan desain dengan menggunakan aplikasi canva.

Pada sesi ketiga yaitu sesi praktik dimana pada setiap pertemuannya kami selalu memberikan waktu untuk melakukan praktik mendesain dengan memberikan tema tertentu yang harus peserta buat. Sehingga kami mengetahui peningkatan kemampuan dalam mendesain setiap peserta di setiap pertemuannya. Tujuan pelatihan desain grafis pada pertemuan pertama ini adalah memberikan pemahaman kepada peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis tentang apa itu desain grafis secara mendasar agar ketika mereka sudah melakukan praktik atau menerapkannya pada salah satu *platform* desain bisa memahami apa itu desain dengan baik.



Gambar 3. Pendampingan peserta dalam proses mendesain

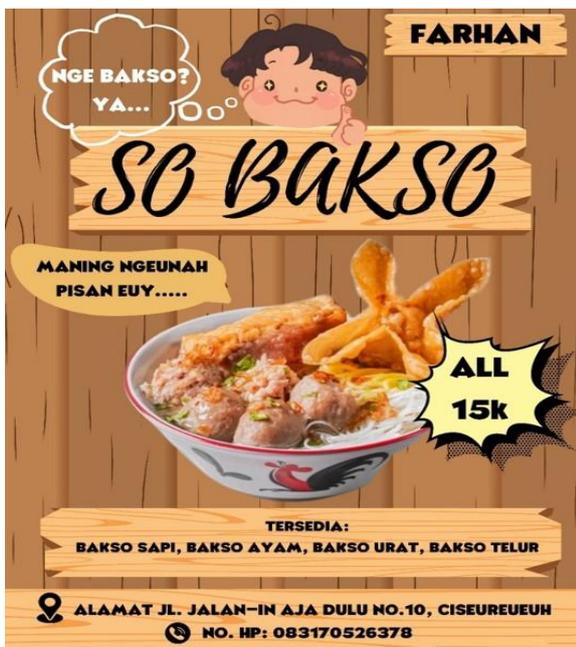
Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 November 2023 dengan sistem yang sama seperti pada pertemuan pertama yaitu dibagi tiga sesi. Pemaparan materi pada pertemuan kedua adalah tentang desain yang lebih mendalam. Materi pada pertemuan kedua ini diantaranya adalah Bagaimana desain yang baik, mengenal elemen desain, psikologi warna, jenis-jenis font, dan situs penyedia gambar. Kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan *sharing session* seputar materi pada pertemuan kedua dan dilanjutkan dengan sesi ketiga yaitu sesi praktik. Sesi praktik pada pertemuan kedua ini para peserta mengikuti suatu perlombaan desain. Jadi pada pertemuan kedua setelah

melanjutkan materi dan pemateri membantu memberikan arahan dan masukan terkait pamflet yang dibuat utk lomba tersebut.



Gambar 4. Pemateri memberikan arahan pada peserta lomba

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 28 November 2023 dengan sistem yang sama seperti pertemua pertama dan kedua. Materi pada pertemuan ketiga ini diantaranya adalah gambaran umum canva, canva value, fitur-fitur canva, dan cara menggunakan canva. Jadi pada pertemuan ketiga ini lebih difokuskan kepada penggunaan salah satu aplikasi desain grafis yaitu canva. Sama seperti pada pertemuan pertama dan kedua setelah sesi pertama yaitu pemaparan materi selesai, kemudian dilanjutkan dengan sesi kedua yaitu sesi tanya jawab dan *sharing session* dan kemudian dilanjutkan dengan sesi ketiga yaitu sesi praktik. Sesi praktik pada pertemuan ketiga ini yaitu implementasi atau penerapan dari materi yang didapatkan pada pertemuan ketiga praktik menggunakan salah satu aplikasi desain yaitu canva.



Gambar 5 dan 6. Hasil desain peserta pelatihan desain grafis

Pada gambar 5 dan 6 menunjukkan bahwa para peserta sudah dapat mengimplementasikan materi pada pelatihan desain grafis ini. Hal tersebut dibuktikan dengan peserta mampu membuat desain sendiri dan mengembangkan kreatifitas masing-masing. Bagi para peserta yang tidak memperhatikan pada saat pemaparan materi tentu hasil desainnya akan berbeda dengan para peserta yang memperhatikan. Sebelum mendapatkan materi tentang desain grafis peserta belum mengerti pentingnya memiliki keterampilan terutama pada desain grafis dan pentingnya mengembangkan kreatifitas yang ada dalam diri setiap mahasiswa. Setelah mengikuti pelatihan ini, para peserta mampu mengembangkan kreatifitas mereka dalam desain grafis dan menerapkan apa yang mereka dapat dari kegiatan pelatihan desain grafis ini.

4. KESIMPULAN

Dengan dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menjadi suatu bentuk partisipasi mahasiswa sebagai wadah dalam mengkaji serta menerapkan ilmu yang telah dipelajari sebelumnya diperkuliahan dengan mengimplementasikannya kepada masyarakat luas. Dari hasil kegiatan ini, semua pihak yang terkait baik itu mahasiswa pelaksana kegiatan pengabdian, pengelola tempat kegiatan, maupun peserta sangat berantusias dan memberikan respon yang positif. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, peserta dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam merancang gambar menggunakan aplikasi canva. Para peserta kegiatan yaitu mahasiswa UIN KH. Abdurahman Wahid Pekalongan sangat aktif dalam kegiatan ini, dengan melakukan tanya jawab dan diskusi sharing mengenai kegiatan pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi digital serta antusias yang tinggi mengenai desain grafis yang dilakukan oleh peserta kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media perantara dalam penyampaian materi yang ditujukan sebagai sarana pengembangan kreativitas mahasiswa sangat tepat pada kegiatan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada peserta yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian berupa pelatihan desain grafis ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pengurus DEMA Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah memberi izin kepada penulis untuk menggunakan Ruang ORMAWA (DEMA) dalam kegiatan pengabdian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang. *Kumawula*, 1(3), 219–226.
- Edwar, M. (2017). Kreativitas Inovasi Kewirausahaan dan Kurikulum. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, 14(1), 1–9.
- Nugroho, A. S., Rudjiono, D., & Rahmadhika, F. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentukstationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>
- Putri, I. N., Herdiana, Y., Suharya, Y., & Munawar, Z. (2021). Kajian Empiris Pada Transformasi Bisnis Digital. *ATRABIS: Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(1), 1–15.

<http://jurnal.plb.ac.id/index.php/atrabis/article/view/600>

Rohma, S., Subandowo, M., & Atiqoh, A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MODEL ADDIE UNTUK MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.4526>

Wahyuningsih, S. (2020). Inovasi Dan Kreativitas Merupakan Kunci Penting Dalam Pengembangan Wirausaha. *Didaktik*, 14(2), 2474–2483. *Didaktik*, 14(2), 2474–2483. <https://ojs.ikipgunungsitoli.ac.id/index.php/dk/article/view/89>