

PELATIHAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA DALAM KEMUDAHAN PENYAMPAIAN SYIAR ISLAM

Juanita
juanitamstr@gmail.com

E. Supriyatno
elingsy@gmail.com

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO

ABSTRAK

Dakwah yang menarik dan kemudahan penyampaian syiar khususnya pada generasi muda sangat diperlukan. Penguasaan teknologi komputer khususnya desain grafis menjadi hal penting dalam era digital yang mendukung penyampaian syiar. Kemampuan pengurus Nasyyiatul Aisyiyah Banyumas dalam desain grafis penting dalam syiar membidik generasi muda. Pelatihan desain grafis pada Pengurus Nasyyiatul Aisyiyah Kabupaten Banyumas memanfaatkan Microsoft Power Point agar lebih mudah dipahami. Metode yang digunakan melalui pelatihan/tutorial, praktek dan demonstrasi. Hasil pelatihan diperoleh manfaat pada peningkatan kemampuan desain grafis yang mendukung penyampaian syiar dan mendukung pekerjaan khususnya pada kegiatan organisasi.

Kata kunci: *Dakwah, Generasi Muda, Desain Grafis, Nasyyiatul Aisyiyah.*

1. PENDAHULUAN

Al Qur'an Surat Al hajj ayat 32 yang artinya "Demikianlah (perintah Allah). Dan barangsiapa mengagungkan *syiar-syiar* Allah, maka sesungguhnya timbul dari ketakwaan hati", sedangkan dalam Al Qur'an Surat Adh-Dhariyat ayat 55 menjelaskan "tetaplah memberi peringatan, karena sesungguhnya peringatan itu bermanfaat bagi orang-orang yang beriman". Nabi Muhammad saw menyatakan bahwa "sampaikanlah olehmu dariku, walaupun hanya satu ayat". Disini setiap muslim berkewajiban untuk menyampaikan pesan dakwah walaupun satu ayat. Pesan dakwah dapat dilakukan dengan berbagai media. Dakwah sendiri merupakan aktifitas *amar ma'ruf nahyi*

munkar (Taufik, 2013). Salah satu tantangan dakwah pada era teknologi dan komunikasi adalah perkembangan masyarakat yang lebih sensitif terhadap lingkungan sekitar (Ahmad, 2014). Penggunaan dan penguasaan pada teknologi informasi dalam dakwah perlu diperkuat (Hasan, 2020).

Perkembangan teknologi dan penggunaan sosial media berpeluang sebagai media dakwah. Para pendakwah sudah waktunya untuk memanfaatkan media baru beserta aplikasinya sebagai sarana dalam berdakwah melalui penggunaan internet yang telah meneguhkan pola dakwah baru (Pardianto, 2013). Penyampaian media dakwah yang menarik secara visual melalui desain grafis sangat diperlukan dalam membidik *syiar* islam khususnya generasi muda. Generasi muda

perlu dibekali pemahaman agama yang baik untuk membentengi diri dari berbagai pengaruh lingkungan dan sosial budaya yang kurang baik. Pentingnya *syiar* agama bagi generasi muda sebab generasi muda adalah tumpuan dan harapan bangsa Indonesia.

Arah dakwah yang dilakukan oleh organisasi menekankan pada pengembangan pendidikan, penguatan ekonomi dan kemanusiaan, dan kesehatan (Hasan, 2020). Salah satu organisasi keputrian Muhammadiyah yaitu Nasyyiatul 'Aisyiyah yang bergerak di bidang keagamaan, kemasyarakatan, dan keputrian yang tetap mengedepankan gerakan dakwah *amar ma'ruf nahyi munkar* seperti yang diamanatkan oleh Muhammadiyah. Salah satu program Nasyyiatul 'Aisyiyah adalah bidang dakwah. Bidang tersebut mempunyai terobosan penyiaran ajaran Islam melalui dakwah terpadu. Dakwah terpadu dikembangkan dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Nasyyiatul Aisyiyah khususnya di Kabupaten Banyumas harus mampu merespon positif dan perlu bekal IPTEK dalam kreatifitas dakwah khususnya para generasi muda. Nasyyiatul 'Aisyiyah Kabupaten Banyumas terdiri dari 15 cabang yang tersebar di wilayah Banyumas. Berdasarkan visi misi Nasyyiatul Aisyiah dan pendekatan dakwah terpadu dengan pendekatan integratif teknologi informasi dan komputer, dituntut kader-kader Nasyyiatul Aisyiyah menguasai teknologi. Salah satu media dakwah yang digunakan saat ini adalah penggunaan media sosial. Manfaat media sosial antara lain media komunikasi yang mudah dan tempat mencari informasi yang bermanfaat (Putri et al., 2016). Penggunaan media sosial untuk dakwah memerlukan desain grafis yang menarik. Membuat konten dakwah melalui desain grafis diperlukan penguasaan teknologi komputer. Namun berbagai latar belakang pendidikan dan tidak semua memiliki kemampuan yang sama pada pemanfaatan teknologi khususnya desain maka diperlukan pelatihan desain grafis.

Tujuan kegiatan pelatihan desain grafis yang dilakukan ke mitra adalah meningkatkan kemampuan desain grafis yang digunakan untuk berdakwah dan mengembangkan media dakwah terpadu melalui desain grafis yang menarik. Diharapkan kegiatan pengabdian dapat menjadi salah satu solusi mewujudkan dakwah terpadu yang terintegrasi dengan IPTEK yang dicanangkan oleh Muhammadiyah.

2. METODOLOGI PELAKSANAAN

Secara keseluruhan proses tahapan dalam kegiatan pengabdian disajikan pada Gambar 1. Metode pelaksanaan kegiatan yang ditawarkan untuk mencapai tujuan pengabdian sebagai berikut :

1. Pelatihan dan tutorial

Kegiatan pelatihan dan tutorial antara lain penyampaian materi umum tentang *software* yang dapat digunakan untuk desain grafis dan salah satunya adalah *Ms. Power Poin. Ms. Power Poin* digunakan disini karena dianggap lebih mudah dipahami dan familiar dipergunakan. Selain itu dalam kegiatan ini peserta pelatihan diberi contoh-contoh desain grafis yang menarik untuk *syiar*. Selanjutnya langsung dilakukan tutorial dan tahapan pembuatan desain grafis dengan *Ms. Power Poin*.

2. Praktek

Kegiatan praktek dilakukan agar peserta pelatihan dapat langsung membuat desain grafis sekaligus terdapat sesi tanya jawab dalam praktek pembuatan jika ada hal-hal yang kurang dipahami dan perlu penjelasan lebih rinci melalui praktek.

3. Demonstrasi

Kegiatan demonstrasi dilakukan untuk mendemonstrasikan hasil karya yang sudah dibuat peserta di depan kelas.

Beberapa tahapan kegiatan IBM sebelum kegiatan pelaksanaan sebagai berikut:

umum peserta disajikan pada Tabel 1. Pendidikan peserta pelatihan 44% berpendidikan SMA/ SMK, D3 sebesar 15% dan 41% berpendidikan sarjana. Ditinjau dari usia peserta pelatihan diketahui bahwa usia kurang dari 20 tahun sebesar 11%, usia 20-30 tahun sebesar 37%, usia 30-40 tahun sebesar 41%, dan lebih dari 40 tahun sebesar 11%. Kemampuan penggunaan komputer menyatakan bisa menggunakan komputer 48% sedangkan yang belum (masih dalam tahap belajar) 52%.

Tabel 1. Gambaran umum peserta pelatihan

No	Gambaran umum peserta	Jumlah	Prosentase
1.	Pendidikan		
	SMA/SMK	12	44 %
	D3	4	15 %
	S1	11	41 %
2.	Usia		
	< 20 tahun	3	11 %
	20 – 30 tahun	10	37 %
	30 – 40 tahun	11	41 %
	> 40 tahun	3	11 %
3.	Kemampuan komputer		
	Mampu mengoperasikan komputer	13	48 %
	Tidak mampu mengoperasikan / masih belajar	14	52 %

Sumber : olah data, 2019

Hasil evaluasi kegiatan pelatihan secara keseluruhan disajikan pada Tabel 2. Tabel 2 menjelaskan bahwa fasilitas laboratorium/komputer sudah memadai dan kenyamanan tempat pelatihan diperoleh jawaban peserta pelatihan sangat setuju 55%, setuju 41% dan yang menjawab cukup hanya 4%. Kesesuaian waktu pelatihan dianggap cukup setuju 33%, setuju 37% dan sangat setuju 30%. Materi pelatihan yang disampaikan menambah pengetahuan diperoleh jawaban peserta sangat setuju 67% dan setuju 33%. Materi yang disampaikan bermanfaat dalam pekerjaan diperoleh jawaban responden menyatakan sangat setuju 59%, setuju 37% dan yang hanya menjawab cukup setuju 4%.

Tabel 2. Evaluasi kegiatan

No	Evaluasi kegiatan	Jumlah	Prosentase
1.	Fasilitas laboratorium / komputer dinyatakan sudah memadai		
	Sangat setuju	15	55 %
	Setuju	11	41 %
	Cukup	1	4 %
2.	Kenyamanan tempat pelatihan		
	Sangat setuju	15	55 %
	Setuju	11	41 %
	Cukup	1	4 %
3.	Kesesuaian waktu pelatihan		
	Sangat setuju	8	30 %
	Setuju	10	37 %
	Cukup	9	33 %
4.	Materi yang disampaikan menambah pengetahuan		
	Sangat setuju	18	67 %
	Setuju	9	33 %
5.	Materi memberi manfaat pada pekerjaan		
	Sangat setuju	16	59 %
	Setuju	10	37 %
	Cukup	1	4 %

Sumber : olah data, 2019

Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi yang dilakukan dengan peserta pelatihan, materi pelatihan desain grafis banyak bermanfaat pada *syiar* melalui media sosial. *Syiar* melalui media sosial potensial untuk generasi muda. Pengguna media sosial berusia 13-19 tahun atau sekitar 73 juta pengguna berpotensi mempopulerkan konten sains Islam (Irwandani, 2016). Media sosial sebagai medium dakwah memberi eksistensi seorang pendakwah dalam bersyiar tiada henti tanpa sekat ruang dan waktu (Suhatro, 2017). Pelatihan desain grafis juga bermanfaat bagi para peserta pelatihan khususnya pekerjaan di organisasi PDNA Kabupaten Banyumas sebagai contoh ketika ada pekerjaan mendesain brosur dan lainnya terkait sosialisasi kegiatan dan program-program Nasyyiatul Aisyiyah. Disamping itu pelatihan desain grafis dengan menggunakan *Microsoft Power Poin* menambah kemampuan para peserta khususnya dalam penyampaian presentasi yang menarik dengan menyajikan gambar/ grafis dalam mendukung *syiar* islam terpadu teknologi. Keberadaan

organisasi Nasyiatul Aisyiyah sebagai gerakan putri Islam mempunyai keterikatan pada pencerahan dan pemberdayaan yang merupakan modal sosial bangsa Indonesia (Ahdiah, 2011).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari evaluasi kegiatan dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kemampuan dan pengembangan dakwah. Desain grafis sebagai media dakwah mempermudah penyampaian *syiar* melalui media sosial. Disamping itu pelatihan memberi manfaat pada pekerjaan khususnya di organisasi PDNA Kabupaten Banyumas. Namun dalam mendesain konten dakwah yang secara visual menarik diperlukan kreatifitas desain grafis yang mudah dipahami oleh khalayak umum.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiah, I. (2011). Organisasi perempuan sebagai modal sosial. *JURNAL ACADEMICA*, 03(01), 523-534.
- Ahmad, N. (2014). Tantangan Dakwah Di Era Teknologi Dan Informasi: Formulasi Karakteristik, Popularitas, dan Materi di Jalan Dakwah. *Addin*, 8(2), 319–344.
- Hasan, J. (2020). Tantangan Dan Arah Dakwah Di Tengah Ancaman Pandemi Covid-19. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam*, 3(2), 46–60. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/peurawi/article/view/7919>
- Irwandani, I. (2016). Potensi Media Sosial dalam Mempopulerkan Konten Sains Islam. *Potensi Media Sosial Dalam Mempopulerkan Konten Sains Islam*, 1(2), 173. <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1065>
- Pardianto. (2013). Meneguhkan Dakwah Melalui New Media. *Jurnal Komunikasi Islam*, 03, 146–166. <http://jki.uinsby.ac.id/index.php/jki/article/view/12>
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding KS: Riset & PKM*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Suhatro, S. (2017). Media Sosial Sebagai Medium Komunikasi Dakwah. *Al-Mishbah*, 03(2).
- Taufik, T. (2013). *Dakwah Era Digital Seri Komuikasi Islam* (e-book edi). Pustaka Al Ikhlah.