

**PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS ANDROID DI PONDOK PESANTREN DARUSSALAM
BANGUNSARI PONOROGO**

Moh. Fahrurrozi Muktafa¹, Asna Istya Marwantika²

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo

Email: laaroiba.merch@gmail.com, marwantika@iainponorogo.ac.id

Abstrak

Pondok Pesantren Darussalam terletak di jalan Anggrek nomor 21A Bangunsari Kecamatan Ponorogo Jawa Timur. Sejak awal, pesantren yang didirikan oleh KH. Yasin Ashari dan Ibu Nyai Hj. Khusniati Rofiah ini fokus mewadahi para mahasiswa yang ingin mengemban ilmu agama sekaligus menempuh bangku perkuliahan di IAIN Ponorogo serta terdapat program tahfidz bagi santri yang menghafal Al-Qur'an. Selain itu, pesantren ini juga memiliki program untuk mewadahi dan mengembangkan kreatifitas santri dengan membentuk beberapa komunitas-komunitas santri yang dikelompokkan sesuai minat dan bakat. Pada kesempatan ini peneliti tertarik melakukan pengabdian kepada komunitas multimedia pondok yakni DCM (Darussalam Crew Multimedia) dalam rangka mengembangkan asset yang telah ada yaitu anggota komunitas. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan asset yang telah ada dengan mengadakan pelatihan desain grafis berbasis android dengan aplikasi Canva, hal ini bertujuan agar setiap anggota DCM memiliki keterampilan dasar desain grafis yang memadai. Pelatihan ini disambut dengan baik dan hasil evaluasi di akhir pelatihan menunjukkan hasil yang memuaskan.

Kata Kunci: Pengabdian, Pelatihan, Desain Grafis, Android, Pondok Pesantren

Abstrak

Darussalam Islamic Boarding School is located on Jalan Anggrek number 21A Bangunsari, Ponorogo District, East Java. From the start, the pesantren founded by KH. Yasin Ashari and Mrs. Nyai Hj. Khusniati Rofiah focuses on accommodating students who want to carry out religious knowledge while taking lectures at IAIN Ponorogo and there is a tahfidz program for students who memorize the Qur'an. In addition, this pesantren also has a program to accommodate and develop the creativity of students by forming several student communities which are grouped according to their interests and talents. On this occasion, researchers are interested in doing service to the cottage multimedia community, namely DCM (Darussalam Crew Multimedia) in order to develop existing assets, namely community members. Therefore, the researcher intends to develop existing assets by holding android-based graphic design training with the Canva application, this is so that each DCM member has adequate basic graphic design skills. This training was well received and the evaluation results at the end of the training showed satisfactory results.

Keywords: *Service, Training, Graphic Design, Android, Islamic Boarding School*

PENDAHULUAN

Pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan yang banyak ditemukan di Indonesia. Pesantren berasal dari pengertian asrama-asrama santri yang disebut sebagai pondok atau tempat untuk tinggal para santri.¹ Menurut Abdurrahman Wahid, pesantren adalah tempat dimana santri tinggal.² Sedangkan Mahmud Yunus mendefinisikan pesantren sebagai tempat santri belajar agama Islam.³ Secara singkat pesantren sebagai tempat para santri hidup dan belajar ilmu agama. Tetapi semakin berkembangnya pendidikan di pesantren tidak hanya mengajarkan ilmu agama saja melainkan ilmu-ilmu umum juga.

Pondok Pesantren Darussalam terletak di jalan Anggrek nomor 21A Bangunsari Kecamatan Ponorogo Jawa Timur. Sejak awal, pesantren yang didirikan oleh KH. Yasin Ashari dan Ibu Nyai Hj. Khusniati Rofiah ini fokus mewadahi para mahasiswa yang ingin mengemban ilmu agama sekaligus menempuh bangku perkuliahan di IAIN Ponorogo serta terdapat program tahfidz bagi santri yang menghafal Al-Qur'an.

Pengajaran yang dibawa oleh pesantren berupa pengajian kitab kuning dan kegiatan lain yang masih dalam koridor pesantren salaf (tradisional) masih terjaga dengan baik di lembaga ini. Sehingga masyarakat sangat mudah menerima keberadaan pesantren ini. Selain itu, pesantren ini juga memiliki program untuk mewadahi dan mengembangkan kreatifitas santri dengan membentuk beberapa komunitas-komunitas santri yang dikelompokkan sesuai minat dan bakat. Adapun komunitas-komunitas yang ada di pesantren ini antara lain komunitas kewirausahaan, komunitas DCM (Darussalam Crew Multimedia), komunitas kesenian, komunitas perkebunan dan komunitas public speaking. Visi misi yang baik harus dibarengi dengan sumber daya manusia yang mumpuni

¹ Yasmadi, *Modernisasi Pesantren* (Jakarta: Ciputat Press, 2002).

² Abdurrahman Wahid, *Menggerakkan Tradisi, Esai-Esai Pesantren* (Yogyakarta: LKIS, 2001).

³ Mahmud Yunus, *Sejarah Pendidikan Islam Di Indonesia* (Jakarta: Hidakarya, 1990).

dan cakap dalam membaca kebutuhan primer dalam masyarakat, serta mampu mengantarkan generasi kepada pemahaman atas estafet pengetahuan dari masa ke masa.

Dengan santri yang mayoritas mahasiswa tentu setiap santri memiliki android, namun penggunaannya hanya sebagai alat komunikasi. Padahal semakin berkembangnya zaman perangkat lunak yang ada di dalam android sudah bisa banyak mengkases banyak hal, seperti desain grafis.

Pada kesempatan ini peneliti tertarik melakukan pengabdian kepada komunitas multimedia pondok yakni DCM (Darussalam Crew Multimedia) dalam rangka mengembangkan asset yang telah ada yaitu anggota komunitas. Saat peneliti melakukan wawancara kepada ketua komunitas Putriana Mulyaning ia mengatakan bahwa masih kewalahan dalam mengelola berbagai media pondok karena masih ada beberapa anggota yang belum aktif di dalam komunitas. Menurutnya, karena pada saat mengedit video biasanya menggunakan aplikasi Corel Draw dan banyak anggota komunitas yang laptopnya tidak mendukung untuk aplikasi tersebut.

Dari hasil wawancara tersebut ada 2 kendala yang sedang dihadapi oleh komunitas DCM yaitu (1) Beberapa laptop yang dimiliki oleh anggota komunitas tidak bias digunakan untuk mengoperasikan aplikasi desain grafis seperti Corel Draw dan Adobe Photoshop, (2) Semua anggota komunitas memiliki android dan bisa mengoperasikannya hal tersebut berarti setiap anggota DCM memiliki potensi untuk bisa mengoperasikan aplikasi desain grafis dengan android.

Berdasarkan kendala tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan *asset* yang telah ada dengan mengadakan pelatihan desain grafis berbasis android dengan aplikasi Canva, hal ini bertujuan agar setiap anggota DCM memiliki keterampilan dasar desain grafis yang memadai.

Pelatihan merupakan proses pembelajaran yang lebih banyak praktek dibandingkan teori baik dilakukan secara mandiri maupun berkelompok tujuannya agar ada peningkatan skill yang lebih signifikan. Karena ketika seseorang langsung praktek akan mudah untuk dipahami dan hanya butuh diulang-ulang agar bisa menguasai. Adapun ciri dari pelatihan adalah dengan adanya proses untuk meningkatkan keterampilan yang telah dimiliki oleh masing-masing individu maupun kelompok,

pemateri menyampaikan sesuatu yang dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan peserta pelatihan, jangka waktu yang telah ditentukan.⁴

Menurut Soekidjo Notoatmodjo ada 2 konsep dalam melaksanakan pelatihan, yaitu:⁵ (a) Pemberian materi secara teoritik, merupakan pemberian materi melalui modul yang telah disusun sebelumnya sehingga saat pelatihan pemateri memberikan modul materi kepada peserta pelatihan dan diberikan waktu untuk memahami isi modul tersebut. Materi yang diberikan sesuai dengan kurikulum dari pusat. (b) Pemberian materi secara praktik, maksudnya adalah materi yang telah diberikan melalui modul langsung dipraktikkan dalam pelatihan, misalnya dalam modul itu memberikan materi tentang cara membuat pamflet maka pada tahap praktik langsung diterapkan apa yang sudah di baca dan dipelajari pada modul.

Kemudian agar dapat mengetahui sampai pemahaman dari peserta pelatihan mengenai materi teori dan praktik maka dilakukan evaluasi, selain untuk mengukur pemahaman peserta evaluasi ini juga bisa dilakukan untuk melakukan penilaian.

Desain Grafis adalah aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industry. Aplikasi yang dimaksud dapat meliputi periklanan, menciptakan dan meningkatkan nilai brand, serta menyampaikan pesesan dalam bentuk publikasi.⁶

Desain grafis juga didefinisikan sebagai kombinasi kompleks dari kata-kata dan gambar, angka dan grafik, serta foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus untuk menggabungkan elemen-elemen ini sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna dan mudah diingat.⁷

Desain grafis merupakan bidang yang nantinya dapat terus digeluti oleh santri khususnya anggota komunitas DCM setelah selesai mengikuti pelatihan. Jika terus ditekuni, santri dapat masuk

⁴ Budi Santoso, *Skema Dan Mekanisme Pelatihan Panduan Penyelenggaraan Pelatihan* (Jakarta: Yayasan TERANGI, 2013).

⁵ Soekidjo Notoatmodjo, *Pengembangan Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991).

⁶ Muhammad Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*. (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004). 102.

⁷ Leonardo Widya, *Pengantar Desain Grafis*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kemendikbud, 2016).

ke bisnis desain grafis, seperti percetakan, konsultan desain, penerbitan, media cetak/elektronik, industri manufaktur, fotografi, jasa komunikasi pemasaran dan ilustrasi.

Android adalah sebuah sistem operasi yang dirancang oleh perusahaan Google dengan basis kernel Linux dan juga berbagai perangkat lunak seperti *Open Source* dan lainnya. Ponsel yang menggunakan Android dapat digunakan untuk perangkat dengan layar sentuh seperti pada smartphone dan juga komputer tablet.

Android memiliki perbedaan dengan sistem operasi Windows 10 milik Microsoft yang mengharuskan perusahaan untuk membayar royalti apabila ingin menggunakan sistem operasi tersebut. Maka dari itu, tidak heran jika banyak vendor yang menggunakan sistem operasi yang bekerja sama dengan Google ini. Sedangkan untuk sistem operasi seperti iOS milik perusahaan Apple hanya dapat digunakan pada perangkat iPhone dan juga iPad.

Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan karena ia dapat dengan mudah ditemukan dan fleksibel untuk dioperasikan. Tidak seperti sistem operasi iOS yang dirilis perusahaan Apple yang khusus untuk produk iPhone dan juga iPad. Apple tidak merilis sistem iOS untuk perangkat lain di luar perangkat mereka sendiri.

Kelebihan pertama yang dimiliki Android ialah sistem antarmuka (*user interface*) yang mudah untuk digunakan. Android sangat mudah untuk digunakan sehingga pengguna tidak akan membutuhkan waktu lama untuk beradaptasi dalam penggunaan Android. Selain itu, Android memiliki sistem yang berbagai fiturnya terus menerus diperbarui. Android secara rutin memperbarui fitur yang dimilikinya demi kepuasan para pengguna.

Android juga memiliki sifat *open source* yang maksudnya bisa dikembangkan lebih jauh lagi sesuai dengan kebutuhan para pengguna. Kelebihan terakhir yang dimilikinya adalah banyaknya referensi aplikasi dan juga permainan gratis yang bisa Anda dapatkan melalui fitur layanan Google Play Store. Pada layanan ini, Anda dapat mencari berbagai aplikasi yang Anda butuhkan dan mengunduhnya dengan gratis. Android juga memiliki tampilan yang dapat dengan mudah diubah.⁸

⁸ Bootupacademyai, (Online). <https://bootup.ai/blog/apa-itu-android-pengertian-kelebihan/>, (2019).

Konsep pengabdian yang melakukan pelatihan Canva sebagai sebuah solusi sudah sangat sering kita jumpai pada banyak pengabdian oleh PTKIN, diantaranya pengabdian yang dilakukan oleh Purwati, dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva pada Komunitas ibu profesional Banyumas Raya. Materi yang diberikan dalam pelatihan adalah pengenalan Canva yang digunakan dalam membuat konten serta keperluan lain seperti membuat flyer. Selain membuat konten, dalam pelatihan ini juga disampaikan penggunaan Canva untuk membuat infografis, sertifikat serta mendesain poster untuk promosi atau penyampaian informasi.⁹

Berbeda dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan lebih dahulu, penelitian ini tidaklah berangkat dari sebuah masalah untuk dipecahkan. Namun penelitian ini berangkat dari asset atau potensi yang telah ada kemudian dikembangkan. Hal tersebut lebih memberikan nilai positif karena dengan hal tersebut kita bisa memaksimalkan sesuatu yang sudah ada. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode *Asset Based Community Development* agar pelatihan yang diadakan di Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari Ponorogo dapat memaksimalkan kemampuan santri dalam membuat desain grafis.

METODE

Asset Based Community Development (ABCD)

Proses pelatihan ini menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD), dalam pendekatan ini pemanfaatan asset dan potensi yang sudah dimiliki oleh lebih diutamakan. Di Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari Ponorogo memiliki beberapa komunitas, diantaranya Darussalam Crew Multimedia (DCM) yang terdiri dari beberapa santri. Komunitas DCM ini dibentuk bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat santri dalam bidang multimedia, selain itu komunitas ini menjadi sarana untuk menghidupkan berbagai sosial media pondok seperti Instagram, Facebook dan Youtube.

⁹ Yuli Purwati dan Linda Perdanawati, Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya', *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, Vol. 1 No. (2019), 42–51.

Komunitas DCM memiliki potensi untuk bisa berkembang dengan pesat. Adapun potensi-potensi yang dimiliki komunitas DCM adalah: *Pertama*, seluruh anggota komunitas memiliki android; *Kedua*, seluruh anggota komunitas memiliki minat dan bakat di bidang desain; *Ketiga*, fokus dari komunitas ini adalah media sosial sebagai sarana promosi pondok pesantren. Tetapi, seperti komunitas kecil dan baru dibentuk pada umumnya DCM tentu juga memiliki kekurangan-kekurangan yang telah digali oleh peneliti pada saat melakukan observasi dan wawancara awal diantaranya adalah: *Pertama*, jadwal latihan komunitas yang belum pasti; *Kedua*, kurangnya pemanfaatan android sebagai media untuk desain grafis; *Ketiga*, komunitas yang baru dibentuk.

Dari hasil wawancara awal tersebut akhirnya peneliti memutuskan untuk menyelenggarakan pelatihan *Canva* sebagai bentuk upaya pengembangan potensi yang ada pada diri anggota komunitas DCM serta mengurangi beberapa hal yang menjadi kekurangan yang menghambat. Dalam menggunakan metode ABCD ini memiliki lima langkah utama dalam melakukan proses riset pendampingan.¹⁰

Teknik-Teknik Pendampingan

Metode dan alat yang digunakan untuk memobilisasi asset pemberdayaan masyarakat melalui *Asset Based Community Development* (ABCD), antara lain:

- a. Penemuan Apresiatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk melakukan perubahan disuatu organisasi atau komunitas dengan menggunakan asumsi sederhana bahwasanya setiap organisasi atau komunitas pasti memiliki hal yang bisa dimaksimalkan, sesuatu yang bisa menjadikan organisasi tersebut lebih hidup dan sukses, serta bisa menghubungkan suatu organisasi dengan stakeholdernya secara baik.¹¹ Pada tahap ini peneliti tidak mencari akar masalah dan bagaimana solusinya tetapi lebih memikirkan cara bagaimana bisa membangun hal-hal positif dalam dalam suatu komunitas.

¹⁰Christopher Dureau, 'Pembaru Kekuatan Lokal Untuk Pembangunan', *Australian Community Development and Civil Society Strengthening Scheme (ACCES) Tahap II*, 44.

¹¹ Dkk Nadhir Salahuddin, *Panduan KKN ABCD UIN Sunan Ampel Surabaya* (Surabaya: LP2M UIN Sunan Ampel Surabaya, 2015).

- b. Pemetaan komunitas, hal ini dilakukan sebagai cara untuk memperluas jangkauan pengetahuan local. Pemetaan komunitas adalah visualisasi pengetahuan dan persepsi berbasis masyarakat untuk mendorong pertukaran informasi dan penyetaraan bagi semua masyarakat untuk berpartisipasi dalam proses yang mempengaruhi lingkungan dan hidup mereka.¹²
- c. Pemetaan asosiasi dan institusi adalah prose yang menjadi dasar dalam membentuk lembaga sosial karena memenuhi factor-faktor yaitu: (a) sadar bahwa dalam kondisi yang sama, (b) terdapat relasi sosial, (c) telah menentukan orientasi tujuan.¹³
- d. Pemetaan aset individu ini bermanfaat untuk: (1) membangun landasan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh masyarakat dan memiliki solidaritas yang tinggi dalam hidup bermasyarakat, (2) dapat membantu hubungan yang baik dengan masyarakat, (3) membantu masyarakat mengidentifikasi keterampilan dan bakat mereka sendiri.
- e. Sirkulasi keuangan merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan berorganisasi, baik itu berupa kas, barang maupun jasa. Tingkat dinamitas ini sangat berpengaruh untuk melihat perkembangan ekonomi local, hal itu dapat dilihat dari seberapa banyak kekuatan yang masuk dan keluar. Untuk bisa mengenal, mengembangkan dan memobilisasi aset-aset tersebut dalam ekonomi komunitas atau warga lokal maka diperlukan suatu analisa dan pemahaman yang cermat.¹⁴
- f. Skala prioritas. Setelah masyarakat mengetahui potensi, kekuatan dan peluang yang mereka miliki melalui penemuan informasi yang santun, pemetaan aset, penelusuran wilayah, pemetaan kelompok atau institusi dan mereka sudah membangun sebuah mimpi yang akan mereka gapai, maka langkah selanjutnya adalah memikirkan cara untuk menggapai mimpi mereka tersebut.

Langkah-Langkah Pendampingan

Adapun langkah-langkah pendampingan dengan pendekatan ini adalah sebagai berikut:

Langkah 1: Mempelajari dan mengatur scenario dalam Penemuan Apresiatif biasanya disebut dengan 'define'. Dalam pendekatan ABCD kadang digunakan frasa "Pengamatan dengan

¹² Dureau.

¹³ Soetomo, *Pembangunan Masyarakat* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).

¹⁴ Dureau.

Tujuan". Pada dasarnya terdiri dari dua elemen kunci yaitu memanfaatkan waktu untuk mengenal orang-orang dan tempat dimana perubahan akan dilakukan, dan menentukan fokus program. Ada 4 langkah penting pada tahap ini, yakni menentukan tempat, orang, fokus program dan informasi tentang latar belakang.

Langkah 2: Menemukan masa lampau. Kebanyakan pendekatan berbasis aset dimulai dengan beberapa cara untuk mengungkap hal-hal yang memungkinkan sukses dan kelentingan di komunitas sampai pada kondisi sekarang. Kenyataan bahwa komunitas DCM masih eksis sampai saat ini memberikan bukti bahwa ada dalam suatu masyarakat yang harus dirayakan. Pada langkah ini terdiri dari: (1) Mengungkapkan kesuksesan apa yang ada didalam komunitas. Apa yang memberi kemampuan untuk tiba di titik ini dalam rangkaian perjalanannya. Siapa yang melakukan lebih baik. (2) Menelaah sukses dan kekuatan elemen-elemen dan sifat khusus apa yang muncul dari telaah-telaah cerita yang disampaikan oleh komunitas.

Langkah 3: Memimpikan masa depan adalah kekuatan positif yang luar biasa dalam mendorong perubahan. Tahap ini mendorong komunitas dalam menggunakan imajinasinya untuk membuat gambar positif tentang masa depan mereka. Proses ini menambahkan energy dalam mencari tahu "apa yang mungkin".

Langkah 4: Memetakan aset agar komunitas belajar tentang kekuatan yang sudah mereka miliki sebagai bagian yang besar dalam kelompok. Segala sesuatu yang bisa dilakukan dengan baik sekarang dan siapa diantara mereka yang memiliki keterampilan atau sumber daya alam yang ada didesa. Mereka ini kemudian dapat diundang untuk berbagi kekuatan demi kebaikan seluruh komunitas.

Pemetaan dan seleksi aset dapat dilakukan 2 tahap: (1) Memetakan aset komunitas atau bakat, kompetensi dan sumber daya saat ini, (2) Seleksi mana yang lebih relevan dan berguna untuk mulai mencapai mimpi komunitas.

Langkah 5: Penggolongan dan mobilisasi aset adalah untuk langsung membentuk jalan menuju pencapaian visi atau gambaran masa depan. Hasil dari langkah ini seharusnya adalah adanya suatu rencana kerja yang didasarkan pada apa yang bisa dilakukan diawal dan bukan apa

yang bisa dilakukan oleh lembaga dari luar. Walaupun lembaga dari luar dan potensi dukungannya termasuk anggaran pemerintah merupakan aset yang tersedia untuk dimobilisasi, maksud dan kunci pada langkah ini adalah untuk membuat seluruh masyarakat menyadari bahwa mereka bisa mulai memimpin proses pembangunan lewat control atas potensi aset yang sudah ada.

Langkah 6: Pemantauan, Pembelajaran dan Evaluasi. Pendekatan berbasis aset juga membutuhkan studi data dasar (*baseline*), memonitoring perkembangan dan kinerja *outcome*. Tetapi bila ada suatu program perubahan menggunakan pendekatan berbasis aset, maka yang dicari bukanlah bagaimana setengah gelas yang kosong akan diisi, tetapi bagaimana setengah gelas kosong itu dimobilisasi. Pendekatan berbasis aset bertanya tentang seberapa besar anggota organisasi masyarakat mampu menemukan dan memobilisasi secara produktif aset mereka mendekati tujuan bersama.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian

Tahapan pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi dan wawancara kepada pihak terkait. Berdasarkan data yang peneliti dapat dan beberapa pertimbangan, maka memutuskan skala prioritas asset utama yang dimiliki oleh Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari Ponorogo adalah Komunitas DCM. Kemudian peneliti menyelenggarakan kegiatan Pelatihan Desain Grafis Berbasis Android di Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari Ponorogo dengan melibatkan seluruh anggota komunitas DCM.

Gambaran Kegiatan Pengabdian



Gambar 1 Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Berbasis Android

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam kegiatan pengabdian ini terdapat tiga tahapan yakni assessment, kegiatan pelatihan dan evaluasi pasca kegiatan. Pada bagian ini akan dijelaskan kegiatan inti Pelatihan Desain Grafis Berbasis Android di Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari Ponorogo.

Dari hasil asesment lapangan yang dilaksanakan pada 10 Juli 2021, diperoleh informasi mengenai peserta pelatihan, lokasi pelatihan, strategi dan uraian kegiatan yang akan dilaksanakan. Peneliti juga melakukan koordinasi dengan pengurus pondok dan juga ketua komunitas DCM sebagai pihak yang mengetahui seluk-beluk calon peserta pelatihan.

Selanjutnya peneliti melakukan konsultasi kepada pemateri pelatihan dari Devisi Creative Content Lembaga Media Literasi dan Teknik Informati PC Fatayat NU Ponorogo untuk memberikan materi tentang desain grafis berbasis android kepada calon peserta pelatihan. Pemateri yang peneliti pilih ialah salah satu anggota Devisi Creative Content Lembaga Media Literasi dan Teknik Informati PC Fatayat NU Ponorogo yang menguasai dan memiliki pengalaman tentang desain grafis berbasis android.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di Aula Pondok Pesantren Darussalam pada 14 Juli 2021 mulai pukul 08.30 WIB sampai pukul 11.30 WIB dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1 Jadwal Kegiatan

No	Waktu	Acara	Penanggung Jawab	Keterangan
1	08.00-08.30 WIB	Pra Acara	Peneliti	Persiapan dan Install Aplikasi Canva.
2.	08.30-08.45 WIB	Pembukaan dan Sambutan	Peneliti	Membuka acara dan menyampaikan tujuan pelatihan.
3.	08.45-09.00 WIB	Pre Tes tentang Desain Grafis Berbasis Android	Pemateri (Mazaya Fikrotil Aimmah)	Memberikan beberapa pertanyaan tentang desain grafis dan fungsi android bagi peserta.
4.	09.00-09.30 WIB	Materi I (Soft Skill)	Pemateri (Mazaya Fikrotil Aimmah)	Memberikan informasi tentang pentingnya seseorang memiliki soft skill, salah satunya desain grafis.
5.	09.30-10.00 WIB	Materi II (Pengenalan Aplikasi Canva)	Pemateri (Mazaya Fikrotil Aimmah)	Memberikan informasi tentang keunggulan dan kekurangan aplikasi canva serta pengenalan fungsi tool.
6.	10.00-11.00 WIB	Praktek desain grafis menggunakan aplikasi Canva	Pemateri (Mazaya Fikrotil Aimmah)	Peserta diinstruksikan untuk mendesain quote bebas menggunakan aplikasi canva.

7.	11.00-11.30 WIB	Post Tes Desain Grafis Berbasis Android	Pemateri (Mazaya Fikrotil Aimmah)	Memberikan pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan, evaluasi serta penugasan sebagai bentuk tindak lanjut dari pelatihan.
8.	11.30 WIB	Penutup	Peneliti	-

Pelatihan ini diikuti oleh 16 peserta yakni seluruh anggota komunitas DCM. Sebelum acara dimulai pada pukul 08.30 WIB peneliti terlebih dahulu mendata peserta pelatihan dan menginstruksikan kepada peserta untuk menginstall aplikasi Canva di androidnya masing-masing. Setelah peserta didata, kemudian peneliti membuka acara, memberi sambutan serta menyampaikan tujuan dilaksanakan Pelatihan Desain Grafis Berbasis Android di Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari Ponorogo ini.



Gambar 2 Peneliti membuka acara dan memberi sambutan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah peneliti menjelaskan tujuan pelaksanaan pelatihan selama kurang lebih 15 menit acara langsung dilanjutkan oleh pemateri yakni Mazaya Fikrotil Aimmah anggota Devisi Creative Content Lembaga Media Literasi dan Teknik Informati PC Fatayat NU Ponorogo. Pre Tes tentang Desain Grafis Berbasis Android merupakan acara pertama yang di isi oleh Pemateri, bertujuan untuk mengetahui seberapa pengetahuan peserta tentang desain grafis berbasis android dan produktifitas peserta dalam menggunakan android.



Gambar 3 Pemateri Pelatihan Desain Grafis Nernasis Android

Sumber: Dokumentasi Pribadi

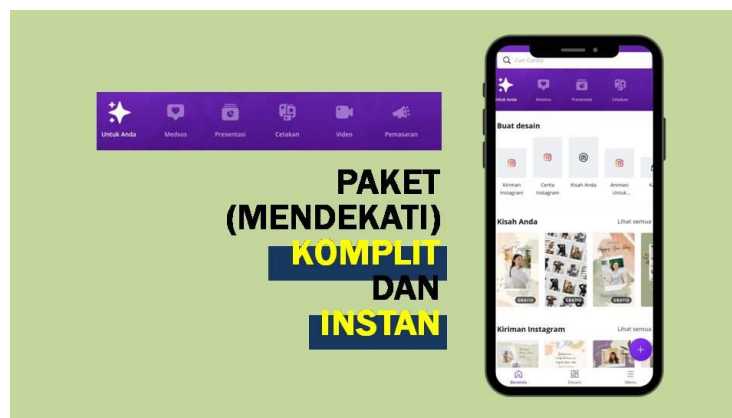
Setelah acara Pre tes pemateri langsung memberikan materi pertama kepada peserta tentang soft skill yang bertujuan agar peserta mengetahui bahwa soft skill sangat penting untuk dimiliki santri sebagai bekal bermasyarakat kelak, salah soft skill yang pemateri jelaskan yaitu tentang kemampuan desain grafis dasar.



Gambar 4 Ilustrasi Soft Skill

Sumber: Materi Narasumber

Setelah materi tentang soft skill selesai disampaikan pemateri melanjutkan materi ke 2 yakni pengenalan aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat diakses menggunakan android maupun PC. Menurut pemateri, canva memiliki banyak keunggulan yang dapat membantu kinerjanya di Lembaga Media Literasi dan Teknik Informati PC Fatayat NU Ponorogo. Selain dapat di akses langsung menggunakan android canva juga memiliki banyak template desain yang dapat dipakai sesuai kebutuhan penggunanya. Kemudian pemateri menjelaskan fungsi tool yang terdapat pada aplikasi canva.



Gambar 5 Ilustrasi Aplikasi Canva

Sumber: Materi Narasumber

Setelah materi ke 2 selesai disampaikan, pemateri mengajak peserta untuk langsung praktek membuat desain quote dengan tema bebas menggunakan aplikasi canva. Hal ini bertujuan agar peserta pelatihan dapat langsung mempraktekkan materi yang telah disampaikan oleh pemateri serta melihat kemampuan desain grafis peserta.



Gambar 6 Peserta Praktek Desain Menggunakan Aplikasi Canva

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 7 Peserta Praktek Desain Menggunakan Aplikasi Canva

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam praktek desain mengguna aplikasi canva ini terdapat beberapa peserta yang masih kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi canva, hal ini membuat pemateri membimbing satu persatu pada peserta yang masih kesulitan tersebut. Kemudian pemateri langsung melaksanakan post tes tentang desain grafis berbasis android kepada peserta dengan memberikan beberapa pertanyaan dan dilanjutkan evaluasi.



Gambar 8 Evaluasi dan Penugasan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah itu pemateri memberikan tugas untuk melanjutkan desain masing-masing peserta untuk kemudian dikirim langsung kepada pemateri untuk dinilai sebagai bentuk tindak lanjut dari pelatihan desain grafis berbasis di Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari Ponorogo.

Hasil Kegiatan

Proses pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis Berbasis Android di Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari Ponorogo ini perlu dievaluasi untuk mengetahui hasilnya. Untuk itu peneliti melakukan penugasan kepada peserta menggunakan tes praktik menguji peserta dengan tugas yang telah diselesaikan berdasarkan ketentuan yang telah dibuat.

Keterampilan pengolahan desain grafis berbasis android dengan aplikasi canva yang baik setidaknya harus dimiliki oleh setiap peserta terutama anggota komunitas DCM sebagai santri yang mengelola media pondok sebagai sarana syiar pondok pesantren dan agama Islam.

Secara garis besar hasil kegiatan dari pelaksanaan pelatihan desain grafis berbasis android dapat dilihat dari penilaian berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta

Target jumlah peserta pelatihan adalah anggota komunitas DCM yang berjumlah 15 orang. Dalam kegiatan pelatihan ini yang hadir ada 17 orang. Dengan demikian keberhasilan target jumlah peserta pelatihan dapat dinilai baik.

2. Ketercapaian tujuan pelatihan

Tujuan pelatihan ini adalah sebagai upaya pengembangan potensi yang ada pada diri peserta dan mengurangi beberapa hal yang menjadi kekurangan yang menghambat. Materi yang diberikan adalah materi-materi dasar desain grafis berbasis android yang harus dimiliki oleh seluruh anggota DCM agar dapat mempermudah dan memperlancar kinerjanya dalam mengelola media sosial pondok pesantren.

3. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Pelatihan yang dilaksanakan dengan waktu yang relative singkat dengan materi yang diberikan sudah sesuai dengan durasi waktu. Dalam pelaksanaan pelatihan dilakukan praktek untuk meningkatkan pengetahuan dan melatih kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi canva.

Evaluasi pemahaman peserta terhadap materi pelatihan dilakukan dengan penugasan yakni membuat desain quote bebas menggunakan aplikasi canva sesuai kreativitas peserta. Dari evaluasi tersebut, peserta dikategorikan menjadi tiga yakni kurang, cukup baik dan sangat baik. Kategori tersebut dilihat dari hasil desain dari masing-masing peserta, mulai penggabungan warna, font dan desain latarnya.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 3 orang dari jumlah peserta termasuk kategori kurang, 9 orang termasuk kategori cukup baik dan 5 orang masuk dalam kategori sangat baik.



Gambar 9 Pemateri dan Peserta Pelatihan

Sumber: Dokumtasi Pribadi

Jalannya Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis android ini berjalan lancar, namun masih perlu adanya evaluasi untuk melihat keberhasilan dan ketercapaian tujuan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Keberhasilan dan ketercapaian tujuan ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh oleh peserta setelah mengikuti pelatihan desain grafis berbasis android. Hal ini sangat diperlukan untuk meningkatkan layanan pada kegiatan-kegiatan yang akan datang.

Secara umum peserta pelatihan sangat puas dengan pelatihan yang telah dilaksanakan, karena telah memberikan manfaat yang besar kepada anggota komunitas DCM dalam menunjang kinerja komunitas. Keterampilan dan pengetahuan baru yang telah diperoleh peserta ini diharapkan bisa terus berkembang dan lebih baik.

Maka dari itu jalannya program kerja kuliah pengabdian masyarakat daring dari rumah yang berjudul "Pelatihan Desain Grafis Berbasis Android di Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari Ponorogo" dapat dikatakan berhasil.

Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan

Berdasarkan hasil evaluasi dapat diidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam melaksanakan program pengabdian ini.

1. Faktor pendukung

- a. Dukungan dari pengasuh dan pengurus Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari Ponorogo.
 - b. Dukungan dari ketua komunitas DCM
 - c. Antusias dari anggota komunitas DCM dalam mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis berbasis android.
 - d. Setiap peserta memiliki android.
2. Faktor penghambat
- a. Waktu pelaksanaan pelatihan yang terbatas.
 - b. Beberapa android peserta kurang support untuk mengoperasikan aplikasi canva.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memperoleh beberapa kesimpulan, antara lain: 1) Kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi canva, sehingga dapat memaksimalkan kinerjanya di dalam komunitas DCM. 2) Adanya peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta dalam bidang desain grafis 3) Kegiatan pelatihan ini dipandang cukup berhasil bisa memberikan manfaat bagi peserta. Potensi Pondok Pesantren Darussalam Bangunsari untuk dijadikan tempat kegiatan ini sangat baik, karena program ini sangat didukung oleh pihak pengasuh dan pengurus pondok, serta antusias santri peserta pelatihan dalam mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Dureau, Christopher. Tt. *Pembaru Kekuatan Lokal Untuk Pembangunan*. Australian Community Development and Civil Society Strengthening Scheme (ACCES). Tahap II.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (1991). *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta. Rineka Cipta.

- Perdanawati , Yuli Purwati dan Linda. (2019). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Proffesional Banyumas Raya*, Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat, Vol. 1.
- Santoso, Budi. (2013). *Skema dan Mekanisme Pelatihan Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta. Terangi.
- Soetomo. 2009. *Pembangunan Masyarakat*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Suyanto, Muhammad. (2004). *Desain Grafis untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Wahid, Abdurrohman. (2001). *Menggerakkan Tradisi, Esai-Esai Pesantren*. Yogyakarta. LKIS.
- Widya, Leonardo. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kemendikbud.
- Yasmadi. (2002). *Modernisasi Pesantren*. Jakarta. Ciputat Press.
- Yunus, Mahmud. (1990). *Sejarah Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta. Hidakarya.
- Bootupacademyai. (2019). *Android adalah? Pengertian, Sejarah, Hingga Kelebihannya dibandingkan OS lain*. <https://bootup.ai/blog/apa-itu-android-pengertian-kelebihan/>.