

Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Produktivitas dan Kreativitas dalam Organisasi Mahasiswa

¹⁾Muh Nur Aslam*, ²⁾Ahmad Zamzami, ³⁾Riki Riyandi, ⁴⁾ Sumarsono

^{1,2,3,4)}Program Studi Magister Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga
Email Corresponding: 23206051031@student.uin-suka.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pelatihan
Pendampingan
Desain Grafis
Photoshop
Organisasi

Kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang efektif dan menarik menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap organisasi. Salah satu yang paling efektif melalui desain grafis yang kreatif dan professional. Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi visual, tetapi juga penting dalam membangun citra atau branding organisasi di mata public. Desain grafis adalah ilmu praktik yang dapat dipelajari, namun di organisasi CSSMoRA masih kurang SDM yang memiliki keterampilan tersebut. Hal ini menjadi tujuan untuk mencari kader baru dan mengembangkan SDM di organisasi dalam meningkatkan keterampilan desain grafis. Metode yang digunakan menggunakan pendekatan komprehensif yang menggabungkan pemahaman teori yang mendalam dan keterampilan praktis yang relevan. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan teman-teman organisasi CSSMoRA dalam memanfaatkan tools desain, kemudian hasil pelatihan tidak hanya berhenti di hari itu saja tetapi memberikan pendampingan jarak jauh dan evaluasi melalui grup whatsapp untuk memberikan konsultasi kepada peserta. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya program pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan local dan disertai dengan pendampingan intensif untuk mencapai hasil yang optimal.

ABSTRACT

Keywords:

Training
Mentoring
Graphic Design
Photoshop
Organisation

The ability to convey information in an effective and engaging way is a fundamental need for every organisation. One of the most effective ways is through creative and professional graphic design. Graphic design not only serves as a visual communication tool but is also important in building an organisation's image or branding in the eyes of the public. Graphic design is a practical science that can be learned, but in the CSSMoRA organisation there is still a lack of human resources who have these skills. This is the purpose of finding new cadres and developing human resources in the organisation in improving graphic design skills. The method used uses a comprehensive approach that combines in-depth theoretical understanding and relevant practical skills. The results of the training showed that the graphic design training had a positive impact on increasing the knowledge and skills of CSSMoRA's friends in utilising design tools, then the results of the training did not just stop at that day but provided remote assistance and evaluation through whatsapp groups to provide consultation to participants. The conclusion of this research emphasises the importance of training programmes that are tailored to local needs and accompanied by intensive mentoring to achieve optimal results.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang, kemampuan untuk menyampaikan informasi (Yanti et al., 2024) dengan cara yang efektif dan menarik menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap organisasi (Anshar, 2019). Salah satu cara yang paling efektif untuk mencapai hal ini adalah melalui desain grafis yang kreatif dan professional (Budiarta & Sila, 2022). Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi visual (Vendyansyah & Gultom, 2021), tetapi juga memainkan peran penting dalam membangun citra atau branding organisasi di mata public (Migotuwio, 2020). Terutama di platform media sosial seperti Instagram, visual yang menarik mampu meningkatkan engagement, memperkuat identitas organisasi, dan menyampaikan informasi dengan lebih mudah dipahami oleh audiens(Ali & Lucius, 2024). Instagram telah

5781

menjadi salah satu platform utama yang digunakan oleh organisasi untuk menjangkau audiens yang lebih luas (Putri et al., 2022). Dengan fitur-fitur yang mendukung konten visual seperti gambar, video, dan cerita (Atik & Julistyana Tistogondo, 2021), platform ini menjadi sarana yang sangat efektif untuk membangun hubungan dengan pengikut, mempromosikan kegiatan, dan menyampaikan informasi dengan cepat (Arneisha et al., 2024). Namun, untuk memaksimalkan potensi Instagram dalam branding organisasi (Erni et al., 2022), diperlukan keahlian khusus dalam desain grafis. Konten visual yang menarik dan konsisten akan menciptakan kesan profesional dan meningkatkan kepercayaan serta ketertarikan pengikut terhadap pesan yang disampaikan (Maharani et al., 2023). Salah satu target yang diperlukan branding sendiri adalah Organisasi kemahasiswaan, CSSMoRA (Community of Santri Scholars of Ministry of Religious Affairs) adalah organisasi mahasiswa yang beranggotakan penerima Beasiswa Santri Berprestasi (PBSB). Sebagai kumpulan santri berprestasi dengan latar belakang pendidikan dari pesantren (Gia & Putra, 2024), CSSMoRA memiliki misi untuk menyebarkan nilai-nilai positif dan kegiatan organisasi melalui media sosial, terutama Instagram (Muhammad et al., 2011). Dalam konteks organisasi mahasiswa yang dinamis, penyampaian informasi yang tepat, cepat, dan menarik sangat penting untuk menjangkau anggota dan publik secara lebih luas (Anshar, 2019). Namun, meskipun organisasi ini sudah memiliki akun media sosial, terdapat permasalahan utama dalam pengelolaan konten visual dan desain grafis (Suhartono et al., 2021). Saat ini, pengelolaan desain grafis untuk konten di Instagram hanya ditangani oleh satu orang, sehingga membatasi kemampuan CSSMoRA untuk secara konsisten menghasilkan konten berkualitas dalam volume yang diperlukan. Sementara itu, tuntutan untuk menyampaikan informasi mengenai berbagai program, kegiatan, dan pencapaian organisasi semakin meningkat (Dewi & Verina, 2021). Kurangnya keterampilan desain grafis di kalangan kader baru membuat proses pengelolaan ini menjadi tidak efektif dan membebani satu individu saja.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan program pelatihan desain grafis yang terstruktur bagi anggota CSSMoRA, dengan tujuan meningkatkan keterampilan mereka dalam menghasilkan konten visual yang menarik untuk media sosial. Program pelatihan ini diharapkan dapat memperkuat branding organisasi di platform seperti Instagram, serta memastikan bahwa setiap anggota memiliki kemampuan yang cukup untuk berkontribusi dalam penyebaran informasi secara efektif dan menarik. Dengan membekali anggota CSSMoRA keterampilan desain grafis, diharapkan organisasi ini dapat mengoptimalkan penggunaan media sosialnya dan membagi tugas secara lebih merata, sehingga proses branding dan komunikasi dapat berjalan lebih baik dan efisien. Melalui pelatihan ini, para kader diharapkan dapat menguasai dasar-dasar desain grafis dan mampu menghasilkan konten yang menarik, informatif, dan sesuai dengan karakter organisasi. Pada akhirnya, upaya ini akan memperkuat citra CSSMoRA sebagai organisasi yang profesional, dinamis, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

II. MASALAH

Permasalahan yang dihadapi oleh CSSMoRA dalam pengelolaan desain grafis dan optimalisasi media sosial berpusat pada keterbatasan sumber daya manusia dan kurangnya keterampilan di kalangan anggota. Saat ini, tanggung jawab untuk mengelola desain grafis di media sosial, khususnya Instagram, masih ditangani oleh satu orang, sehingga beban kerja menjadi tidak merata dan kualitas konten cenderung kurang konsisten. Banyak anggota baru CSSMoRA yang berasal dari latar belakang pesantren belum memiliki keterampilan dasar dalam desain grafis, padahal kemampuan ini sangat penting untuk menciptakan konten visual yang menarik guna memperkuat branding organisasi dan menyebarkan informasi secara efektif. Kondisi ini menyebabkan optimasi media sosial CSSMoRA, terutama di Instagram, belum berjalan maksimal karena kurangnya konten berkualitas yang dapat diproduksi secara konsisten. Sebagai langkah solutif, pelatihan desain grafis diadakan di Pondok Pesantren Inggris Inovasi Bangsa Yogyakarta, dimana secara kuantitas mahasiswa yang tergolong organisasi CSSMoRA lebih banyak di pondok tersebut dari pondok lainnya. Pelatihan ini diharapkan dapat membekali anggota dengan keterampilan dasar desain grafis yang diperlukan, sehingga tugas pengelolaan media sosial dapat didistribusikan lebih merata di antara anggota. Dengan demikian, keterampilan yang diperoleh dari pelatihan ini akan membantu meningkatkan kualitas konten secara berkelanjutan, mengurangi ketergantungan pada satu individu, dan meningkatkan produktivitas serta efektivitas komunikasi organisasi.

III. METODE

Kegiatan ini dilakukan oleh Mahasiswa S2 Teknik Informatika dari UIN Sunan Kalijaga yang ditujukan kepada mahasiswa S1 Organisasi CSSMoRA Angkatan 2022-2024, dilaksanakan di Pondok Pesantren Inggris Inovasi Bangsa, Banguntapan, Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra-kegiatan, kegiatan dan after kegiatan.

1. Pra-Kegiatan

Tahap pra-kegiatan adalah melakukan perencanaan dan kolaborasi Bersama Organisasi CSSMoRA dari Mahasiswa S1 UIN Sunan Kalijaga dengan Pemateri dari Mahasiswa S2 Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga. Dalam tahapan ini membahas terkait konsep pelatihan, jadwal pelatihan, tempat pelatihan, peserta dan analisis kebutuhan yang digunakan sebagai dasar dari pembelajaran design graphic.

2. Kegiatan

Pada tahapan kegiatan dilakukan dengan pendekatan komprehensif yang menggabungkan pemahaman teori yang mendalam dan keterampilan praktis yang relevan kepada peserta. Kegiatan dilakukan sesuai kesepakatan pada tahap pra-kegiatan yang telah dirancang oleh panitia pelaksana.

3. Evaluasi

Setelah acara pelatihan ini selesai, pemateri dan panitia akan melakukan pendampingan jarak jauh melalui grup social media yang sudah disediakan. Melalui media ini, pemateri dapat memonitor perkembangan peserta untuk memberikan umpan balik dari progress mereka dan memberikan koordinasi kepada para peserta untuk mengikuti berbagai event maupun lomba yang relevan. Proses ini membantu menjaga komunikasi dan bimbingan meskipun tahap pertemuan tatap muka sudah tidak ada.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra-Kegiatan

Tahap Pra-Kegiatan ini panitia dari Organisasi CSSMoRA mengadakan kegiatan Bernama ABIDIN, mereka melakukan open recruitment bagi teman-teman organisasi CSSMoRA untuk mencari kandidat baru yang memiliki minat dan bakat dibidang design grafis. Panitia juga melakukan koordinasi dengan kami dalam hal teknis pengajaran dengan melaksanakan secara offline agar lebih mudah memberikan arahan dan melihat progress dari masing-masing peserta.



Gambar 1. Open Recruitment Peserta di Instagram

Open Recruitment disebarluaskan melalui media Instagram dan Grup WhatsApp, Gambar 1 menunjukkan proses open recruitment kepada calon peserta kegiatan "ABIDIN". Sebagian besar teman-teman yang berada di divisi Media Informasi hanya 1 orang yang memiliki skill Editing, sehingga dibutuhkan kader-kader terbaik dari calon anggota Pengurus organisasi selanjutnya untuk memberikan wadah dan pembekalan terkait design grafis.

Jumlah yang mendaftar dalam kegiatan ABIDIN ini berjumlah 15 orang, sebagian besar menunjukkan antusiasme untuk mempelajari design grafis, tetapi mereka mengakui bahwa masih kurang praktek, pengetahuan dan keterampilan yang menjadi tantangan signifikan. Selain itu, menciptakan design yang bagus dan eye catching juga masih sangat kurang dalam menciptakan sebuah design.

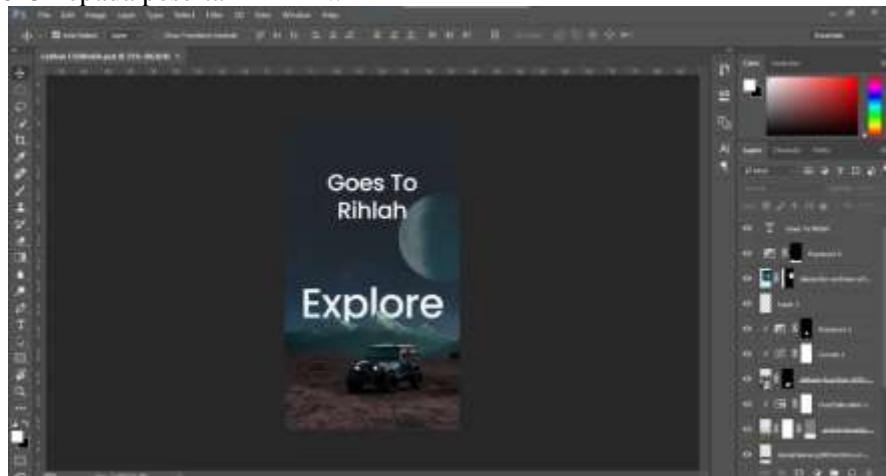
2. Kegiatan

Pelatihan dilaksanakan dengan befokus pada dasar-dasar tools software, Design pattern dan pembuatan secara cepat dalam Design, setelah dilakukan survey dalam sesi tanya jawab 100% dari peserta mengaku belum pernah menggunakan aplikasi software photoshop CC 2015 ini, sehingga ini hal baru bagi mereka. Pada kegiatan awal ini, peserta diajarkan untuk menginstal software yang akan digunakan selama sesi pelatihan yaitu Adobe Photoshop CC 2015 yang telah disediakan oleh pemateri.



Gambar 2. Pelatihan Design Grafis anggota ABIDIN

Pada tahap pelatihan ini dilakukan oleh pemateri Muh Nur Aslam, S. Kom yang merupakan mahasiswa S2 PBSB UIN Sunan Kalihaga. Beliau telah berpengalaman dibidang Design Grafis selama 3 tahun Organisasi saat kuliah S1. Pada awal peltihan membahas tentang pengenalan software dan langkah-langkah install software. Gambar 2 menunjukkan proses instalasi software dan pengenalan tools software Adobe Photoshop CC 2015 kepada peserta ABIDIN.



Gambar 3. Proses Live Design Bareng

Tahap selanjutnya dilanjutkan dengan prakter pembuatan design dengan menggunakan software photoshop CC 2015. Pemateri melakukan live design dengan membuat sebuah pamphlet *Goes to Rihlah* format 1080 x 1920 (Instagram story) seperti di Gambar 3 untuk diikuti oleh semua peserta. Pemateri menunjukkan langkah demi langkah cara mendesign sebuah pamphlet story Instagram yang bisa dibagikan ke story masing-masing Instagram nantinya.

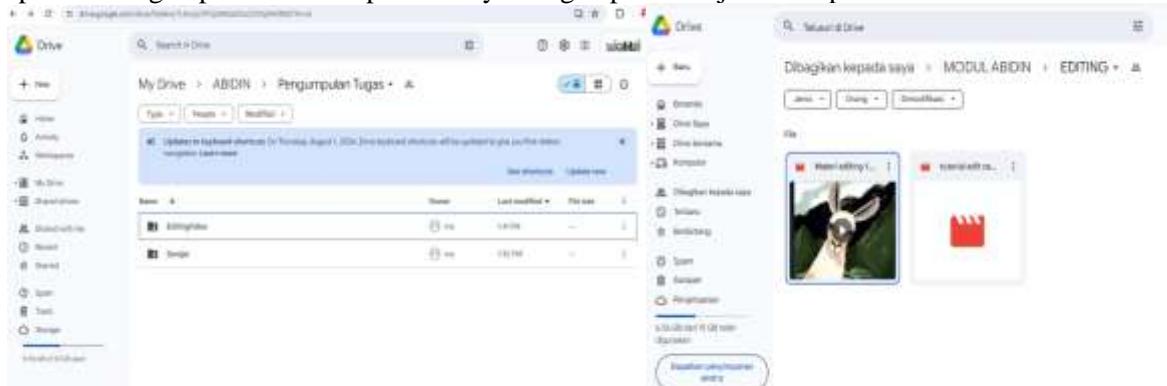
Hasil Latihan dari pertemuan pertama menunjukkan 80% peserta berhasil membuat dan mengedit konten dari hasil live design bareng dan mengetahui tools-tools dasar dari software Photoshop CC 2015, sementara 20% lainnya masih ada terkendala dari spesifikasi laptop yang kurang mumpuni untuk mendesign

5784

di software Adobe Photoshop CC 2015. Meskipun penggunaan teknologi ini masih dalam tahap awal, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan kesadaran akan design yang baik.

3. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberi tugas kepada peserta pelatihan untuk mengukur seberapa besar kegiatan ini memberikan dampak kepada peserta. Hasil design akan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta cukup mengerti dengan materi yang disampaikan dalam pelatihan ini. Panitia juga membuat pendamping jarak jauh dengan membuat *Group WhatsApp*, dengan tujuan agar dapat mengontrol seberapa besar perkembangan peserta dan dapat bertanya dengan pemateri jika terdapat kesusahan.



Gambar 4. Link Google Drive (a) pengumpulan tugas (b) Rekaman Hasil Latihan Live Design

Gambar 4 Salah satu hal yang paling penting ketika melakukan pelatihan adalah peserta membutuhkan hasil rekaman untuk melihat materi yang pernah dipelajari. Gambar 4 menunjukkan link google drive untuk pengumpulan tugas dari peserta yang mengikuti pelatihan dan hasil rekaman modul dari pelatihan. Walaupun kegiatan pendampingannya tidak dapat dilakukan dengan tatap muka, namun pelatihan ini dapat menambah wawasan peserta terkait pentingnya memiliki skill membuat design.



Gambar 5. Penutupan Kegiatan

Setelah diberikan waktu selama 2 minggu dalam proses pengerjaan homework, peserta diwajibkan untuk hadir dalam sesi penutupan. Sesi penutupan dilakukan dengan evaluasi dan sharing bareng antara peserta dan pemateri terkait hasil kerja mereka, sehingga peserta dapat mengevaluasi kekurangan dan pemateri memberikan masukan dari hasil kerja mereka.

Pendekatan dasar yang digunakan dalam pelatihan ini menunjukkan efektivitas dalam membangun fondasi pengetahuan bagi teman-teman CSSMoRA. Peserta aktif terlibat dalam kegiatan praktik selama pelatihan menunjukkan pengingkatan yang lebih baik dalam hal pemahaman dan kemampuan dibandingkan dengan peserta yang kurang terlibat. Ini menunjukkan bahwa meskipun masih bersifat pengenalan dan pendekatan yang tepat dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam membangun kader-kader baru dari divisi media untuk menciptakan konten yang kreatif.

V. KESIMPULAN

Pelatihan design graphic social media pada organisasi CSSMoRA berhasil mencapai tujuan dengan metode yang efektif. Sosialisasi melalui grup whatsapp berhasil menjaring peserta yang berkomitmen, sementara pelatihan offline meningkatkan keterampilan design grafis mereka. Pendampingan jarak jauh dan evaluasi melalui tugas desain memastikan aplikasi pengetahuan yang telah diperoleh. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberdayakan anggota CSSMoRA dalam meningkatkan kemampuan design grafis untuk media social.

UCAPAN TERIMA KASIH (jika ada)

Penulis mengucapkan terimakasih kepada panitia CSSMoRA dan Pondok Pesantren Inggris Inovasi Bangsa yang telah memberi dukungan terhadap suksesnya kegiatan PKM ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah telah membimbing penulis dalam menyelsaikan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, D. Z., & Lucius, C. R. (2024). *Desain Maskot untuk Media Komunikasi Visual pada TK Al-Khairiyah di Bekasi*. 4, 16563–16574.
- Anshar, M. (2019). Electric Public Relations (E-PR): Strategi Mengelola Organisasi di Era Digital. *Jurnal Komodifikasi*, 8, 200–213.
- Arneisha, S., Marasabessy, N., Dimyati, D., & Komunikasi, S. I. (2024). ANALISIS STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN LUCRUM PLACE AND. 9(4), 938–950.
- Atik, M. I. P., & Julistyana Tistogondo, W. (2021). Fakultas teknik universitas wiraraja sumenep - madura. *Jurnal "MITSU" Media Informasi Teknik Sipil*, 9(1), 1–8.
- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v12i2.49230>
- Dewi, R., & Verina, W. (2021). Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha Graphic Design Training Using Photoshop Software as a Business Opportunity. *Muhammad Barkah Akbar Impie*, 2(1), 53.
- Erni, E. R., Basorudin, B., & Imam, I. R. B. (2022). Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Adobe Photoshop. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 2(2), 31–37. <https://doi.org/10.57152/consen.v2i2.449>
- Gia, A. A., & Putra, M. (2024). Pelatihan Aplikasi Adobe Photoshop Pada Pondok Pesantren Hubbul Aitam Lubuklinggau. *Pengabdian Kepada Masyarakat* ..., 2(01), 2022–2025. <https://jurnal.seaninstiute.or.id/index.php/abdimas/article/view/286>
- Maharani, D., Nurwati, N., & Yusda, R. A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Photoshop Bagi Remaja Desa Mekar Tanjung Kabupaten Asahan. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 2(2), 231. <https://doi.org/10.54314/jpstn.v2i2.1110>
- Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. *Alinea Media Dipantara*, 2020., 1, 1–156.
- Muhammad, H., Rahim, Y., Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Btn, A. ;, & Makassar, A. (2011). *Pemanfaatan Ict Sebagai Media Pembelajaran Dan Informasi Pada Uin Alauuddin Makassar*. 6(3), 127–135. <http://yahoo.com>
- Putri, A. A., Abadi, A. F., & Afra, D. (2022). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Software Photoshop Di Smk Ma ' Arif Nu Gending Kabupaten Probolinggo*. 1(1), 444–452.
- Suhartono, S., Gunawan, S., & Gowa. (2021). PKM Pelatihan Desain Grafis Pada Siswa Mts/MA Muhammadiyah Cambajawaya. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1304–1306. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26386%0Ahttps://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/viewFile/26386/13382%0Ahttps://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/26386/13382>
- Vendyansyah, N., & Gultom, P. I. (2021). Pelatihan Dan Pembimbingan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Jurnal Mnemonic*, 4(1), 20–25. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v4i1.3207>
- Yanti, Y., Sumiarsih, M., Sutisna, A., Rusdja, A. P., & S, Y. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Smk Tarbiyatul Aulad Menggunakan Software Corel Draw. *Abdi Makarti*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.52353/abdimakarti.v3i1.579>