



Program Peningkatkan Kreativitas Santri di Pesantren Darussalam Sumbersari Melalui Pelatihan Desain Grafis

Darwoto dan Muhammad Faiz Amirudin

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari (IAIFA) Kediri, Indonesia

Abstrak

Pesantren merupakan tempat di mana kita bisa belajar tentang islam sekaligus mengaplikasikan ilmu yang kita pelajari. Sebagai salah satu institusi pendidikan, pesantren dituntut untuk melakukan akselerasi dan transformasi yang cukup signifikan. Jika dahulu ruang lingkup output terbatas pada dimensi keagamaan saja, maka saat ini lulusan pesantren diharapkan dapat banyak berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Inilah yang menjadi peluang dan tantangan pondok pesantren dalam mengembangkan pendidikan sains dan teknologi. Dalam upaya memenuhi tuntutan tersebut, pesantren mendirikan pendidikan-pendidikan formal yang selain mengajarkan ilmu agama, juga mengajarkan ilmu umum. Oleh karena itu, maka penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu keharusan bagi kita, salah satunya adalah di bidang teknologi informasi. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, Yayasan Pondok Pesantren DarussaalamSumbersari mendirikan lembaga pendidikan formal MA Muadalah yang masih dalam lingkup pondok pesantren tersebut. Perkembangan aplikasi-aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali di bidang industri kreatif seperti percetakan, pengolahan gambar digital dan desain grafis. Hal ini menuntut kita untuk memberikan pelatihan kepada santri atau siswa agar mereka bisa mengikuti perkembangan dan mampu memanfaatkannya untuk bekal setelah mereka lulus.

Kata Kunci : *Kreativitas Santri, Pesantren Sumbersari*

Pendahuluan

Pesantren merupakan elemen penting dalam pembangunan generasi penerus bangsa yang memiliki kompetensi duniawi maupun kesuksesan hidup di akhirat kelak. Santri mempunyai peluang kesuksesan karena ditempatkan dengan banyak pengetahuan, serta pengalaman yang sangat mumpuni. Oleh karena kelebihan tersebut, pemerintah semakin menggalakkan gerakan "Ayo Mondok".

Sebagai salah satu institusi pendidikan, pesantren dituntut untuk melakukan akselerasi dan transformasi yang cukup signifikan. Jika dahulu

ruang lingkup output terbatas pada dimensi keagamaan saja, maka saat ini lulusan pesantren diharapkan dapat banyak berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Inilah yang menjadi peluang dan tantangan pondok pesantren dalam mengembangkan pendidikan sains dan teknologi.

Dalam upaya memenuhi tuntutan tersebut, pesantren mendirikan pendidikan-pendidikan formal yang selain mengajarkan ilmu agama, juga mengajarkan ilmu umum. Oleh karena itu, maka penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu keharusan bagi kita, salah satunya adalah di bidang teknologi informasi. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, Yayasan Salimiyyah Pondok Pesantren Darussalam Sumbersari mendirikan lembaga pendidikan formal yaitu Muadalah yang masih dalam lingkup pondok pesantren tersebut.¹

Perkembangan aplikasi-aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali di bidang industri kreatif seperti percetakan, pengolahan gambar digital dan desain grafis. Hal ini menuntut kita untuk memberikan pelatihan kepada santri atau siswa agar mereka bisa mengikuti perkembangan dan mampu memanfaatkannya untuk bekal setelah mereka lulus. Beberapa aplikasi pengolah citra sudah banyak berkembang. Namun, aplikasi yang populer dan banyak digunakan untuk tugas tersebut adalah Adobe Photoshop dan Coreldraw. Adobe Photoshop bukan hanya dapat melakukan pengeditan foto, bahkan bisa memberikan efek pada gambar. Selain itu, Photoshop juga dimanfaatkan untuk produksi gambar untuk website. Sedangkan Coreldraw adalah aplikasi komputer untuk melakukan pengolahan padagaris

vektor. Aplikasi ini juga sering mempunyai peran penting dalam pekerjaan bidang publikasi atau percetakan, maupun bidang lain yang butuh proses visualisasi.

Kajian Teori

Pengertian Desain Grafis

1. Pengertian desain grafis

Kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur

¹Tim 9, *Fakta sejarah Pesantren Darussalam Sumbersari*, (GLOBAL PRESS), 70

visual. Desain grafis adalah suatu proses (kata kerja) sekaligus hasil dari proses itu sendiri (kata benda)².

Desain grafis lebih dari apa yang telah dijelaskan diatas. Pengertian desain grafis terus berkembang mengikuti siklus masa, karena bidang ini adalah salah satu bidang studi yang paling cepat dalam beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Jenis produk yang dihasilkannya juga semakin beragam, tidak hanya terbatas pada media cetak.

Desain grafis menghasilkan produk visual seperti:

1. Brosur
2. Tata letak majalah
3. Cover Buku
4. Logo
5. Antarmuka website
6. Antarmuka aplikasi ponsel, dsb

Desain grafis bermula dari berbagai produk statis noncetak seperti poster, borsur, majalah, dsb. Namun seiring perkembangan zaman, media non cetak juga menjadi media yang digelutinya. Seiring perkembangan zaman juga pengertian desain grafis semakin meluas dan sering digantikan oleh istilah lain yang lebih umum seperti: Grafis Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual.

2. Pengertian Desain Grafis berdasarkan Tujuan & Fungsinya

Mengeksplorasi tujuan dan fungsi dari desain grafis juga dapat membawa pemahaman kita terhadap pengertian desain grafis dengan lebih baik. Desain grafis identik dengan penggunaan perangkat lunak pengolah grafis seperti Adobe Illustrator, CorelDraw dan Photoshop. Namun sebetulnya berbagai aplikasi itu hanyalah alat yang digunakan dalam melakukan proses perancangan.

Tugas utama seorang desainer grafis adalah menjadi pemecah masalah untuk kebutuhan komunikasi visual. Seorang desainer grafis bukanlah hanya seseorang yang mampu menggunakan perangkat lunak komputer grafis. Seorang desainer juga tidak hanya harus piawai dalam menggambar menggunakan pensil.

²Preble, Duane and (2002), *Artforms*, Harper and Row Publishers, Inc., New York. 66

Hakikatnya seorang desainer grafis adalah seorang perancang, pencetus, dan penemu ide. Seorang desainer grafis memiliki tanggung jawab untuk mengubah komunikasi verbal menjadi komunikasi visual agar suatu pesan dapat diterima dengan lebih mudah diiringi estetika dan pencitraan yang lebih baik.

Seorang Desainer grafis justru harus lebih memahami berbagai ilmu dasar yang dapat menjadi acuan keprofesiannya seperti: unsur-unsur desain, prinsip desain, estetika, bahasa rupa, semiotika, dsb. Pengetahuan-pengetahuan tersebut bersifat modular dan dapat digunakan sepanjang masa.

Sementara itu perangkat lunak terus berubah dan berkembang dengan pesat, sehingga harus terus diikuti dan dilatih sepanjang hayat. Kemampuan menggambar manual sebetulnya hampir dapat dikatakan opsional, meskipun menguasainya akan sangat melatih insting desain.

Untuk memastikan pengertian desain grafis yang lebih akurat dan objektif, sebaiknya kita menelusuri pengertian dari masing-masing kata yang terdapat pada frasa Desain Grafis ini. Tentunya dimulai dari pengertian desain terlebih dahulu.

Pengertian desain menurut JB Reswick adalah³: kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Lebih lanjut Yasraf menjelaskan, dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan.

Menyimpulkan apa yang dinyatakan oleh dua ahli diatas tampaknya sudah jelas bahwa Desain adalah suatu proses kreatif yang menghasilkan produk berguna bahkan tidak ada sebelumnya. Tampaknya desain adalah kegiatan merancang dan selalu merujuk kesana. Bahkan kata desain sepadan dengan kata perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Pernyataan itu juga sejalan dengan asal-muasal kata “Desain” yang dipinjam dari bahasa inggris, yaitu: Design. Dalam Kamus Oxford, Design berarti rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat.

Grafis sendiri berasal dari kata Graphic dalam bahasa inggris, yang berarti sesuatu yang berhubungan dengan seni rupa, termasuk gambar,

³Reswick JB, *Desain grafis*. Publishers. 33

ilustrasi, pahatan hingga ke kaligrafi. Kata Graphic berasal dari bahasa Yunani, yaitu: *graphikos* yang berarti menggambar atau menulis.

Mengapa istilah grafis yang digunakan dan bukan rupa/visual? Karena rupa sendiri bukan kata benda, sementara pengertian desain sangat erat kaitannya dengan benda yang dihasilkannya. Istilah yang digunakan harus dapat mengakomodir proses sekaligus benda yang dihasilkannya juga. Istilah grafis dapat mengakomodir kedua kebutuhan itu.

Setelah memahami kedua kata dari frasa utama yang kita pertanyakan, langkah selanjutnya adalah untuk membandingkan pengertian desain grafis menurut para ahli. Berikut adalah beberapa pendapat ahli mengenai pengertian.

3. Pengertian Desain Grafis menurut para Ahli

a. Suyanto

Desain grafis dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut seni komersil)⁴.

b. Danton Sihombing

Desain Grafis adalah mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi

c. Jessica Helfand

Desain Grafis adalah kombinasi yang kompleks antar teks dan gambar, angka dan grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seseorang yang bisa menggabungkan elemen-elemen tersebut, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang unik, sangat berguna, mengejutkan atau subversif dan mudah diingat.

d. Preble & Sarah

Graphic Design atau Desain Grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dwimatra atau dua dimensi (2d) yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya.

e. Blanchard

⁴Suyanto. (2004), Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Andi, Yogyakarta. 102

Desain Grafis adalah suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni, dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan.

f. Warren

Desain Grafis adalah “Suatu terjemahan dari ide dan tempat kedalam beberapa jenis urutan struktural dan visual”⁵.

Jadi Pengertian Desain Grafis itu Apa?

Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa desain grafis adalah ilmu multidisiplin yang kebanyakan melibatkan Seni Rupa dan Ilmu Komunikasi. Cakupannya juga sangat luas, tidak hanya suatu gambar saja, namun ke berbagai jenis komunikasi visual lainnya. Media yang dapat dijamah juga cukup banyak, dapat berupa media cetak ataupun non-cetak. Berbeda dengan desain produk, desain grafis menghasilkan produk yang tidak dikenakan secara fisik oleh pengguna, namun lebih digunakan secara psikis. Selain merujuk pada keilmuan dan proses, desain grafis juga dapat berarti benda atau produk yang dihasilkannya sendiri.

Pembahasan

Lokasi dan Waktu Penelitian

Keadaan Pondok Pesantren Darussalam Sumbersari yang berada di JISumbersari kencong kepong kediri sudah cukup berkembang. Akan tetapi dalam hal kreatifitas dan IT masih perlu adanya pelatihan dan pengembangan. Sasaran utama dalam program kuliah kerja nyata (KKN) ini adalah sekolah formal yang berada di bawah naungan pondok pesantren, yaitu Muadalah Darussalam Sumbersari dan beberapa sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah. Melalui program pelatihan ini diharapkan siswa akan terbantu dalam mengembangkan kreatifitas dalam bidang desaingrafis.

Potensi Pondok Pesantren Darussalam Sumbersari, untuk dijadikan tempat kegiatan ini sangat baik karena program ini sangat didukung oleh pihak yayasan dan warga setempat dan di daerah ini juga telah terdapat fasilitas yang mendukung. Sehingga hanya perlu membuat pengembangan seperti penyuluhan dan pelatihan agar memiliki kualitas keterampilan dalam bidang Desain Grafis dengan baik dan lebih kreatif, kegiatan pelatihan desain grafis ini di laksanakan 4 Agustus 2020 M.

⁵Preble, Duane and (2002), *Artforms, Harper and Row Publishers, Inc., New York* 77

Luaran yang terkait dengan tujuan awal pelaksanaan program dan diharapkan dapat tercapai setelah melakukan program ini adalah meningkatnya kualitas SDM di pondok pesantren melalui pelatihan manipulasi foto dan desain grafis. Selain itu, tutorialnya dapat diperbanyak dan disebarluaskan secara bebas sehingga, baik yang berupa hardcopy (modul) maupun *softcopy (e-book)*.

Pembahasan

Implementasi Kegiatan

Sebagai salah satu tugas tridharma perguruan tinggi yaitu pengabdian kepada masyarakat, tentunya harus diupayakan untuk menjadi prioritas kegiatan. Hal itu dapat diketahui dari implementasi kegiatan berupa pendampingan kepada masyarakat dusun Sumbersari Potensi Pondok Pesantren Darussalam, untuk dijadikan tempat kegiatan ini sangat baik karena program ini sangat didukung oleh pihak yayasan dan warga setempat dan di daerah ini juga telah terdapat fasilitas yang mendukung. Sehingga hanya perlu membuat pengembangan seperti penyuluhan dan pelatihan agar memiliki kualitas keterampilan dalam bidang Desain Grafis dengan baik dan lebih kreatif.

Pondok Pesantren Darussalam Sumbersari merupakan pondok pesantren yang didirikan pada tahun tepatnya di Ds. Sumbersari Kecong Kepung Kediri

Dalam penguasaan IT sekolah sasaran masih kurang bisa berkembang, dibuktikan dengan belum adanya sistem pembelajaran terpadu mengenai penggunaan mata pelajaran komputer, kebanyakan mereka hanya mengenal hal-hal yang sudah biasa, seperti: MS.word, Excel, Power point, Googling.

Namun, dalam kenyataannya di dalam dunia kerja banyak sekali software-software yang harus mereka kuasai. Sehingga dengan adanya program kreatifitas mahasiswa ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan serta memberikan solusi yang tepat untuk pengembangan pendidikan di pondok pesantren Darussalam Sumbersari.

Realisasi program pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat ini dalam menjawab permasalahan di Pondok Pesantren Darussalam Sumbersari dijabarkan dalam beberapa tahap diantaranya persiapan, pelaksanaan, khalayak sasaran, dan relevansi bagi peserta.

1. Persiapan Kegiatan Kuliah Nyata

Persiapan pelaksanaan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan survey atau peninjauan lokasi ke Pondok Pesantren Darussalam Sumbersari untuk konfirmasi dan koordinasi dengan pengurus terkait ruang, materi yang dibutuhkan, jumlah peserta, koordinasi waktu dan lama pelaksanaan pengabdian, serta segala persiapan lain yang dibutuhkan.
- b. Melakukan testing atau uji coba fungsionalitas peralatan pendukung pengabdian masyarakat seperti layar proyektor, komputer, laptop.
- c. Pembuatan materi teori untuk disampaikan kepada peserta. Adapun materi yang disampaikan berkaitan dengan kewirausahaan, desain grafis, dan pemasaran online. Sedangkan untuk praktek, materi yang dibuat berkaitan dengan digitalisasi kaligrafi dengan softwarecoreldraw dan potoshop.
- d. Pembuatan soal pretest dan posttest untuk dikerjakan oleh peserta. Pretest dan posttest digunakan untuk mengukur tingkat ketersampaian materi yang disampaikan selama pelatihan.

Dampak Perubahan

Pelatihan ini dilakukan selama 5 hari yaitu pada hari rabu-minggu tanggal 5-9 Agustus 2020, Kegiatan ini dilaksanakan di kelas Madrasah Darussalam Sumbersari, kegiatan dilaksanakan dimulai dari pukul 21.00 sampai 22.30 WIB. Pada jam ini dikarenakan para santri dan pengurus harus melakukan kegiatan mengaji. Selain itu, mengingat ruang kelas hanya muat 20 orang. maka peserta yang mengikuti kegiatan ini terbatas untuk 20 orang.

Peserta yang mengikuti kegiatan ini terdiri dari pengurus dan santri terpilih. Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan dalam 5 hari yaitu:

1. Hari pertama (5 Agustus 2020)

Pada hari pertama, diawali dengan pembukaan materi desain grafis diberikan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengelola titik, garis, bentuk, huruf, symbol, citra (image), ruang, tekstur, dan warna dengan baik. Materi yang diberikan berisi tentang pengertian desain grafis, unsur desain grafis, kombinasi unsur

desain grafis, kedua, peserta diberikan kesempatan untuk merancang berbagai desain kaligrafi secara manual.

Proses ini merupakan tahap awal peserta dalam membuat desain kaligrafi. Dari hasil tahap ini, peserta akan mendapatkan desain kaligrafi manual dengan warna hitam putih yang akan didigitalisasi pada hari

2. Hari kedua (6 Agustus 2020)

Pada hari kedua, materi yang diberikan berfokus pada digitalisasi kaligrafi yang sudah mereka buat pada hari pertama. Sesi pertama, peserta diajak untuk menscan hasil kaligrafi mereka agar dapat didesain ulang menggunakan komputer. Peserta diharapkan dapat mengetahui cara menggunakan scanner agar hasil scan kaligrafi yang mereka hasilkan dapat didesain dikomputer dengan mudah dan hasilnya baik.

Pada sesi kedua, peserta diajak praktek mendesain kaligrafi mereka dengan menggunakan software Corel Draw. Pada praktek ini, mahasiswa diajarkan memindahkan hasil scan menjadi bahan yang dapat diedit di CorelDraw atau dalam bahasa desain disebut proses Tracing. Setelah proses tracing, peserta diminta untuk memperbaiki desain yang sudah mereka buat agar menjadi lebih menarik.

3. Hari ketiga (7 Agustus 2020)

Peserta pada hari ini diberikan materi tentang bagaimana mempercantik tampilan dari desain mereka agar dapat menarik konsumen untuk membeli. Peserta akan diajarkan tentang membuat mockup desain pada sebuah kaos dengan menggunakan software Adobe Photoshop. Sesi pertama, peserta diajarkan tentang memindahkan desain yang sudah mereka buat dari CorelDraw ke Photoshop. Proses yang dilakukan adalah dengan mengeksport desain yang sudah mereka buat ke format PNG transparan.

4. Hari keempat (8 Agustus 2020)

Hasil kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat berdasarkan proses kegiatan selama pengabdian masyarakat berlangsung maka didapatkan beberapa hasil diantaranya adalah sebagai berikut :

Keluaran dari kegiatan ini yang utama adalah meningkatnya kemampuan santri dan pengurus pondok pesantren Darussalam sumpersari dalam melakukan Digitalisasi Kaligrafi. Selain itu peserta juga mampu menerapkan dasar desain grafis ke dalam karya kaligrafi

mereka. Kemampuan mereka juga meningkat dalam hal penguasaan software CorelDraw dan Adobe Photoshop melalui simulasi dan praktek langsung yang telah dilakukan pada kegiatan pelatihan

5. Hari kelima (9 Agustus 2020)

Peningkatan bentuk produk yang dihasilkan oleh santri dan pengurus pondok pesantren Darussalam Sumbersari yang terlihat pada bentuk kaligrafi yang sekarang dapat diaplikasikan pada kaos.

Kaligrafi yang dihasilkan dari santri dan pengurus pondok pesantren pondok pesantren Darussalam sumbersari biasanya hanya berupa hiasan dinding pada kamar atau mushola.

Dukungan Masyarakat

Perkembangan aplikasi-aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali di bidang industri kreatif seperti percetakan, pengolahan gambar digital dan desain grafis. Hal ini menuntut kita untuk memberikan pelatihan kepada santri atau siswa agar mereka bisa mengikuti perkembangan dan mampu memanfaatkannya untuk bekal setelah mereka lulus.

Pesantren merupakan elemen penting dalam pembangunan generasi penerus bangsa yang memiliki kompetensi duniawi maupun kesuksesan hidup di akhirat kelak. Santri pesantren mempunyai peluang kesuksesan karena ditempa dengan banyak pengetahuan, serta pengalaman yang sangat mumpuni. Oleh karena kelebihan tersebut, pemerintah semakin menggalakkan gerakan "Ayo Mondok".

Dalam perkembangannya, Pondok Pesantren Darussalam Sumbersari masih belum terlihat kebesarannya. Hal ini disebabkan belum adanya jaringan perjuangan nasional maupun internasional yang bisa memperkuat posisipesantren tersebut. Banyak alumni-alumni Pondok Pesantren Darussalam Sumbersari yang melalang buana, namun tidak terintegrasi dengan baik, artinya bahwa laskar- laskar pejuang ini belum sempat berjuang bersama-sama dengan visi dan misi yang sama.

Menelusuri perkembangan Pondok Pesantren Darussalam Sumbersari yang cukup cepat, banyak pendidikan formal yang disediakan, salah satunya MTs Darussalam Sumbersari. Sekolah tersebut baru berdiri tahun 1948 sampai sekarang dibawah pimpinan KH. Ahmad Zainuri Faqih sekaligus beliau sebagai pengasuh Pondok Pesantren Darussalam Sumbersari. Meskipun MTs

Darussalamah Summersari tergolong baru berdiri namun MTs Darussalamah telah mempunyai berbagai fasilitas yang dibutuhkan siswa dan guru saat ini.

Komunikasi dengan Masyarakat

Untuk pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat saya menjaga komunikasi yang baik dengan masyarakat. Contoh nyata adalah saat pelaksanaan Program Penguatan Keagamaan pelatihan desain grafis Desa Summersari lebih tepatnya di Pondok pesantren Darussalam summersari yang dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2020 di lingkungan Pondok pesantren summersari, Desa kengong Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri sebagai berikut: Pertama, Komunikasi dengan pengurus PP. Darussalam Summersari.

Pada tahap pertama pengumpulan fakta dan informasi pada: Pimpinan yayasan Pondok Pesantren Darussalam Summersari Bpk. Manhub Ketua Pondok Mencari informasi dan data-data kondisi infrastruktur sekolah sasaran dan diketahui bahwa pada sekolah tersebut penggunaan teknologi komputer cukup bagus, namun aplikasi yang digunakan masih menggunakan program umum seperti aplikasi perkantoran, dan belum memaksimalkan aplikasi kreatif seperti pengolah citra yang masih belum banyak yang menguasainya. Identifikasi dan perumusan masalah: Menghimpun fakta dan informasi yang didapat di lapangan kemudian menentukan ide untuk membuat suatu metode penyelesaian terhadap masalah kurangnya perhatian dunia pendidikan Indonesia khususnya pondok pesantren dalam penggunaan IT, khususnya di bidang industri kreatif desain grafis.

Untuk memperkuat ide, maka dilakukan diskusi dengan pengurus organisasi di pondok pesantren Darussalam Bpk. Sohibul Makom selaku pembina ISDA tentang dasar-dasar pelatihan manipulasi foto dan desain grafis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Coreldraw untuk meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas para siswa agar dapat digunakan dalam kehidupan dan dunia usaha. Setelah disetujuinya proposal program ini, maka akan dilaksanakan.

Persiapan Permohonan izin pihak yayasan pondok pesantren sasaran untuk melaksanakan Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat (PKMM). Perencanaan teknis pelaksanaan program Menyusun rencana pembelajaran dan menentukan metode pembelajaran manipulasi foto dan desain grafis ini, sehingga nantinya mampu meningkatkan kualitas pendidikan dan kreatifitas siswa. Penyediaan Modul dan *E-book* Membuat dan

mengandakan Modul dan *E-book* untuk menyebarkan materi pelatihan ini kepada kalangan siswa maupun pihak sekolah. Pemberian Materi dan Simulasi Membagikan Modul dan *E-book* dan kemudian memberikan pengertian mengenai pentingnya program ini dan pelatihan tentang penggunaan aplikasi pengolah citra serta simulasinya kepada para siswa.

Kerjasama dengan Masyarakat

Untuk pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat saya dijalin kerja sama yang baik dengan pengurus pondok pesantren Darussalam Sumbersari. Contoh nyata adalah saat pelaksanaan “Program pelatihan desain grafis” yang dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2020 di lingkungan Pon.Pes Darussalam Sumbersari Kencong Kepung Kediri sebagai berikut:

Hari Pertama, Menyerahkan surat tugas KKN kepada keamanan Pondok Bpk. Zainul Maftuh selaku ketua keamanan, selanjutnya adalah mempersiapkan tempat bersama pengurus bersama Bpk. Ahmad Sohibul Makom dan bapak Imam Tobroniygdimana selaku kordinasi lapangan Pon.Pes Darussalam Sumbersari, Kemudian pada hari Kedua Memasang perlengkapan alat-alat yang dibutuhkan oleh peserta, yang dimana saya di bantu oleh peserta desain grafis. Menuju hari ketiga hampir 90% dimana semua perlengkapan sudah terpenuhi semua. Hari keempat mulai sosialisai kepada santri Darussalam dan pengurus organisasi PP. Darussalam terkait pelatihan desain grafis.

Sehingga hanya perlu membuat pengembangan seperti penyuluhan dan pelatihan agar memiliki kualitas keterampilan dalam bidang Desain Grafis dengan baik dan lebih kreatif. Kegiatan pelatihan desain grafis ini di laksanakan tanggal 5 Agustus 2020 setiap malam Rabu-Minggu pukul 22.00 Wib.

Penutup

Kegiatan pelatihan desain grafis ini dipandang cukup berhasil bisa memberikan manfaat bagi santri. potensi Pondok Pesantren Darussalam, untuk dijadikan tempat kegiatan ini sangat baik karena program ini sangat didukung oleh pihak yayasan dan warga setempat dan di daerah ini juga telah terdapat fasilitas yang mendukung. Sehingga hanya perlu membuat

pengembangan seperti penyuluhan dan pelatihan agar memiliki kualitas keterampilan dalam bidang Desain Grafis dengan baik dan lebih kreatif.

Pesantren merupakan elemen penting dalam pembangunan generasi penerus bangsa yang memiliki kompetensi duniawi maupun kesuksesan hidup di akhirat kelak. Santri pesantren mempunyai peluang kesuksesan karena ditempa dengan banyak pengetahuan, serta pengalaman yang sangat mumpuni. Oleh karena kelebihan tersebut, pemerintah semakin menggalakkan gerakan "Ayo Mondok".

Daftar Pustaka

- Abd.Rouf Djabir, *Pembaharuan Pendidikan Pondok Pesantren* (Studi Kasus di Pondok Pesantren Tarbiyatut Thalabah Kranji Paciran Lamongan), Agus Afandi, dkk, *Modul Participatory Action Reseach (PAR)* (IAIN Sunan Ampel Surabaya: Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) 2013), 41.
- Ali M, *Pondok Pesantren Dalam Sistem Pendidikan Nasional*, Pusat Studi IAIN Sunan Ampel, 2001.
- Arikunto, *Prosedur Penelitian.*, 102.
- Campbell David, *Pengembangan kreatifitas*. Citra Pertiwi, 2016 .
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 112.
- Mansour Fakhri *Menggeser konsepsi gender dan transformasi sosial* (Yogyakarta :Pustaka Pelajar, 2007), 28.
- Munandar, *Kreatifitas dalam pembelajaran*. Global Press 2004.
- NeongMuhadjir (Yogyakarta: RakeSarasini, 2000).
- P.Reason,. and H. Bradbury, *The Sage Hand book of Action Research: Participative Inquiry and Practice*. (California: Sage, 2008), 1.
- Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Gafindo Persada
- Sugiyono. 2011. *Metode perkembangan kreatifitasR&D*.Bandung
- Suyanto. (2004), *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Andi, Yogyakarta.
- Tesis, Malang, 2000.
- TIM 9, *Fakta sejarah Pesantren Darussalam Sumbersari*, (GLOBAL PRESS)

