

---

## KETRAMPILAN KOMPUTER GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS WIRAUSAHA REMAJA DI MASJID DI KECAMATAN GAJAHMUNGKUR

Fitro Nur Hakim\*<sup>1</sup>, Achmad Solechan<sup>2</sup>, Haryo Kusumo<sup>3</sup>  
Yuli Fitrianto<sup>4</sup>, Toni Wijanarko Adiputro<sup>5</sup>  
<sup>1,3,4,5</sup> Universitas Sains dan Teknologi Komputer  
<sup>2</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Telogorejo

<sup>1</sup>Program Studi Desain Grafis, Universitas Sains dan Teknologi Komputer  
\*e-mail: [masfitro@gmail.com](mailto:masfitro@gmail.com)<sup>1</sup>, [achmad\\_solechan@stikestelogorejo.ac.id](mailto:achmad_solechan@stikestelogorejo.ac.id)<sup>2</sup>  
[haryo@stekom.ac.id](mailto:haryo@stekom.ac.id)<sup>3</sup>, [yuli\\_f@stekom.ac.id](mailto:yuli_f@stekom.ac.id)<sup>4</sup>, [toni\\_wijanarko@stekom.ac.id](mailto:toni_wijanarko@stekom.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra pengabdian remaja masjid antara lain: banyak remaja masjid tidak memahami perangkat lunak grafis atau prinsip desain grafis, dan desain acara masjid harus sesuai dengan nilai-nilai dan kebutuhan komunitas. Remaja masjid mungkin memerlukan waktu untuk memahami dan menerapkan elemen desain yang tepat, serta mengatur waktu mereka antara kegiatan masjid, sekolah, dan aktivitas lain. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di masjid remaja di Kecamatan Gajah Mungkur, khususnya di masjid MTA Gajah Mungkur. Para remaja menerima pelatihan langsung dan mendapatkan pendampingan langsung secara bertahap. Dalam waktu satu hari, kegiatan ini diikuti oleh sepuluh remaja dari masjid MTA Gajahmungkur, dan dipandu oleh lima pemateri atau dosen dari Universitas Sains dan Teknologi Komputer dan Stikes Telogorejo. Ada berbagai metode pembelajaran, seperti ceramah, praktik, dan tanya jawab, untuk melakukan kegiatan ini. Setelah kegiatan pengabdian masyarakat di MTA Kecamatan Gajahmungkur, yang terdiri dari ceramah dan pelatihan di bidang pelatihan bagi para peserta (remaja masjid), dapat disimpulkan bahwa para peserta mengikuti pelatihan keterampilan komputer grafis. Mereka memperhatikan materi pelatihan seperti desain grafis untuk pemberdayaan komunitas dan desain grafis untuk mendukung produktivitas.

**Kata kunci:** ketrampilan grafis, kreativitas wirausaha dan remaja masjid.

### Abstract

*Problems faced by youth mosque service partners include: many youth mosques do not understand graphic software or graphic design principles, and the design of mosque events must be in accordance with the values and needs of the community. Youth mosques may need time to understand and apply the right design elements, as well as to manage their time between mosque activities, school, and other activities. This community service activity was carried out at the youth mosque in Gajah Mungkur District, especially at the MTA Gajah Mungkur mosque. The youth received direct training and received direct assistance in stages. In one day, this activity was attended by ten youth from the MTA Gajahmungkur mosque, and was guided by five speakers or lecturers from the Universitas Sains & Teknologi Komputer and Stikes Telogorejo. There were various learning methods, such as lectures, practices, and questions and answers, to carry out this activity. After the community service activity at MTA Gajahmungkur District, which consisted of lectures and training in the field of training for participants (mosque youth), it can be concluded that the participants took part in computer graphics skills training. They paid attention to training materials such as graphic design for community empowerment and graphic design to support productivity.*

**Keywords:** graphic skills, entrepreneurial creativity and mosque youth.

## 1. PENDAHULUAN

Pada era global yang sangat kompetitif saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang begitu pesat melalui berbagai inovasi yang semakin maju seiring dengan

---

perkembangan zaman. Kemajuan ini telah memberikan dampak yang signifikan pada bidang pendidikan. Banyak remaja yang menggunakan media informasi mencatat dan mempublikasikan semua kegiatan sehari-hari mereka karena mereka memiliki kemampuan untuk mendokumentasikan semua kegiatan dengan baik [1].

Remaja sebagai generasi muda, sudah terbiasa menggunakan teknologi informasi dan desain grafis. Salah satu kebutuhan manusia modern yang paling penting adalah teknologi, terutama di era digital saat ini. Personal computer ialah salah satu perangkat berteknologi maju yang memiliki berbagai fitur yang dapat membantu kinerja seseorang dalam menyelesaikan tugas dan membuat pencarian informasi lebih efisien dan efektif. Dibutuhkan area kerja dan sumber daya manusia yang mampu menggunakan teknologi, khususnya bagi remaja masjid [2].

Penguasaan teknologi informasi untuk remaja masjid berkontribusi pada peningkatan kualitas negara dan masyarakat. Dengan menguasai teknologi, remaja masjid dapat meningkatkan kualitas diri dan bersaing dengan orang lain di masa revolusi digitalisasi teknologi saat ini. Sangat penting untuk meningkatkan kemampuan teknologi informasi, terutama dalam desain grafis [3].

Hasil wawancara dengan remaja dari Majelis Tafsir Al-Qur'an di Kecamatan Gajah Mungkur menunjukkan masalah yang terkait dengan pemberdayaan dan peningkatan ekonomi organisasi dan anggotanya. Terutama, mereka tidak memiliki pengalaman dalam pemasaran, desain kemasan, dan desain produk yang dijual oleh organisasi dan anggota. Tentu saja, ini adalah salah satu poin penting yang harus segera diperbaiki. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan memberikan pelatihan desain grafis kepada anggota organisasi untuk membantu mereka mengembangkan produk yang mereka jual, yang pada gilirannya akan berdampak pada pemasukan organisasi.

Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah bahwa remaja tidak memiliki pengetahuan grafis yang cukup sehingga mereka tidak menjadi lebih kreatif. Namun, belajar desain grafis dapat membantu membuat uang atau memulai bisnis sendiri dengan membuat bender, pamflet, undangan pernikahan, poster, dan jenis desain lainnya [4]. Permasalahan lain sebagian besar, bangunan masjid hanya digunakan untuk pelaksanaan ibadah dan kegiatan-kegiatan keagamaan secara temporer, sehingga ruangan masjid lebih sering kosong akan ramai kembali kalau ada kegiatan tertentu [5].

Desain grafis adalah suatu media informasi yang disampaikan melalui bahasa visual komunikasi dengan memenuhi aturan-aturan estetika bisa dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi [6]. Desain grafis adalah bentuk visual yang menyampaikan pesan dan informasi dengan menggunakan media gambar. Karena teks sendiri sering disebut sebagai simbol, elemen desain grafis seperti teks dianggap sebagai gambar. "Desain grafis" merujuk pada proses pembuatan, metode perancangan, baik melalui konsep atau melalui teknik perancangan, dan produk yang dihasilkan. Selain itu, desain grafis mencakup keterampilan desainer dan visual seperti memilih tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak layout. Selain itu, desain grafis sangat berkaitan dengan perancangan karena perancangan sendiri adalah proses pembuatan karya dengan disiplin ilmu yang digunakan [7].

Masjid Majelis Tafsir Al-Quran di Kecamatan Gajahmungkur berada di Jl. Kelud Sel. II No.16, RT.07/RW.05, Petompon, Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50237. Jarak antara kampus Universitas STEKOM dan mitra pengabdian masyarakat sekitar 11,8 km, atau 33 menit dengan mobil.

Dengan kemajuan teknologi, membuat desain lebih mudah. Desain grafis adalah jenis komunikasi visual yang menyampaikan pesan atau informasi dengan menggunakan gambar atau teks seefektif mungkin. Seni desain grafis melibatkan kemampuan kognitif dan visual seperti tipografi, pengolahan gambar, dan layout halaman. Karena teks berasal dari simbol-simbol yang dapat dibunyikan, ia dapat dianggap sebagai gambar dalam desain grafis. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk pada proses pembuatan, teknik merancang, produk yang dibuat, atau disiplin ilmu yang digunakan untuk desain [8].

---

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di masjid remaja di Kecamatan Gajah Mungkur, tepatnya di masjid MTA Gajahmungkur. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari, dihadiri oleh remaja masjid MTA Gajahmungkur dan dipandu oleh lima pemateri atau dosen dari Universitas Sains dan Teknologi Komputer dan Stikes Telogorejo. Beberapa metode pembelajaran digunakan untuk melakukan kegiatan ini, antara lain:

- a) Metode ceramah; digunakan untuk menyampaikan materi teoretis. Ini adalah metode atau pendekatan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada audiens secara lisan dengan tujuan mendidik, menginformasikan, atau memotivasi mereka tentang topik tertentu.
- b) Metode praktik; digunakan untuk mempraktikkan apa yang telah disampaikan. Dalam pengabdian masyarakat, peserta dilibatkan secara aktif dalam kegiatan atau tugas yang berkaitan dengan kebutuhan masyarakat melalui pendekatan langsung. Metode ini berpusat pada penerapan pengetahuan atau teori ke dalam kehidupan nyata.
- c) Metode tanya jawab adalah pendekatan interaktif di mana audiens diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan jawaban secara langsung dari penyampai atau fasilitator. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan pemahaman audiens, mengklarifikasi informasi, dan mengatasi kebingungan tentang topik tertentu.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain grafis adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi melalui ide kreatif dan media dengan menggunakan elemen grafis seperti bentuk, garis, warna, dan sebagainya. Ini disebut desain komunikasi visual (DKV) [9].

Dalam ilmu perancangan komputer grafis, elemen seperti bentuk, tekstur, garis, ruang, dan warna digunakan. Namun, desainer grafis menggunakan ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan komputer untuk membuat karya. Banyak kali, sebuah konsep atau ide tidak dianggap sebagai desain sebelum dibentuk atau disampaikan dalam bentuk visual. Perancangan desain grafis menggunakan media komputer adalah contohnya. Media komputer memungkinkan perancang dengan cepat melihat hasil perubahan tata letak atau tipografi tanpa menggunakan tinta atau pena. Dan akan lebih efisien jika ada perubahan pada desain [7].

Pemateri dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini termasuk Toni Wijanarko AP, M.Kom., yang memberikan ceramah tentang "Desain Grafis untuk Pemberdayaan Komunitas". Materi ceramah dapat mencakup pengetahuan tentang definisi desain grafis, prinsip-prinsip dasar desain, dan istilah-istilah penting. Mempelajari sejarah desain grafis dan bagaimana evolusinya memengaruhi tren dan teknik saat ini. Desain materi untuk kampanye yang meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam masalah sosial atau kegiatan komunitas dengan memahami teknik dasar seperti pemilihan warna, tipografi, tata letak, dan penggunaan gambar. Untuk proyek komunitas, buat konten penggalangan dana dan promosi.

Achmad Solechan, M.Si., M.Kom. (Dosen Stikes Telogorejo), memberikan ceramah berjudul "Mengembangkan Kemampuan Desain Grafis untuk Mendukung Produktivitas Remaja Masjid." Materi yang disajikan termasuk penjelasan tentang desain grafis, prinsip dasar, dan bagaimana desain grafis dapat membantu aktivitas dan komunikasi di masjid. Bagaimana desain grafis dapat membantu remaja dalam kegiatan masjid seperti mempromosikan acara, membuat materi edukatif, dan berkomunikasi dengan orang di dalam masjid? Memperkenalkan perangkat lunak desain grafis seperti Canva, Adobe Photoshop, dan Illustrator, dan menerangkan cara menggunakannya dengan benar. Menciptakan konten visual yang menarik untuk media sosial masjid untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anggota. membantu remaja melakukan proyek masjid dengan keterampilan desain grafis dan menilai hasilnya. Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang berguna untuk mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografis maupun presentasi [10]

Fitro Nur Hakim, M.Sn. memberikan pelatihan keterampilan dengan judul "Pembuatan Logo Menggunakan Coreldraw". Materi yang diberikan meliputi: Pengenalan CorelDRAW sebagai perangkat lunak desain grafis yang populer untuk pembuatan logo dan desain vektor. Menjelaskan apa itu logo dan bagaimana logo membentuk identitas organisasi atau merek. Menurut permintaan pelanggan atau organisasi, tentukan tujuan dan kebutuhan desain logo. Memperkenalkan antarmuka pengguna CorelDRAW, yang mencakup menu, panel, dan toolbar. Menggunakan efek seperti drop shadow, bevel, dan emboss untuk menambah dimensi dan kedalaman pada logo Anda. Menjelaskan cara logo dapat digunakan di berbagai jenis media, seperti kartu nama, situs web, media sosial, dan konten cetak.

Haryo Kusumo, M.Si., M.Kom. memberikan pelatihan keterampilan dengan judul "Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster". Materi pelatihan meliputi: Memperkenalkan Canva sebagai platform desain grafis berbasis web yang mudah digunakan, terutama bagi pengguna yang bukan desainer. Membahas komponen utama poster. Menjelaskan bagaimana memilih dan menyesuaikan template poster yang sudah ada untuk memenuhi kebutuhan desain. Menata elemen poster dengan menggunakan alat alignment, grids, dan guides untuk memastikan konsistensi dan keseimbangan. Untuk meningkatkan desain poster, gunakan efek visual seperti filter gambar, transparansi, dan cahaya. Memilih format file yang tepat untuk menyimpan poster dengan kualitas terbaik, seperti PNG, JPG, atau PDF.

Yuli, M.Si., M.Kom. memberikan pelatihan keterampilan dengan judul "Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Flyer". Materi yang disajikan dapat mencakup: Penjelasan tentang elemen utama Canva yang relevan untuk pembuatan flyer, seperti template, elemen grafis, alat teks, dan fitur kolaborasi. Memahami tujuan pembuatan flyer, seperti mempromosikan acara, informasi produk, atau kampanye sosial. Baca instruksi untuk membuat akun, mengeksplorasi antarmuka pengguna, dan memulai proyek desain flyer. Upload foto dari perangkat atau gunakan foto dan gambar dari pustaka Canva, dan ubah foto untuk dimasukkan ke dalam desain flyer. Memilih dan menerapkan palet warna yang sesuai dengan tujuan komunikasi dan tema flyer. Untuk meningkatkan desain flyer, tambahkan efek visual seperti filter, transparansi, dan shadow.



Gambar 1  
Foto Bersama Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 2  
Foto Dokumentasi ceramah dan pelatihan ketrampilan remaja masjid  
MTA Gajahmungkur

#### 4. KESIMPULAN

Setelah diadakannya kegiatan pengabdian masyarakat berupa ceramah dan pelatihan ketrampilan bagi para peserta (remaja masjid) di MTA Kecamatan Gajahmungkur, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Peserta mengikuti pelatihan Ketrampilan Komputer Grafis dengan memperhatikan selama materi disampaikan para pemateri.
- b. Materi pelatihan ketrampilan yang disampaikan meliputi : desain grafis untuk pemberdayaan komunitas, mengembangkan ketrampilan desain grafis untuk mendukung produktivitas remaja masjid, pembuatan logo menggunakan coreldraw, aplikasi canva dalam pembuatan poster dan pembuatan flyer.

#### 4. SARAN

Berdasarkan pengalaman yang dilihat dan dirasakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat saat melakukan pengabdian masyarakat ini, maka ada beberapa saran antara lain :

- a. Mitra pengabdian mengharapkan adanya pelatihan-pelatihan mengenai desain grafis lanjutan untuk menambah pemahaman mitra mengenai desain grafis
- b. Memperbanyak jumlah peserta pengabdian masyarakat



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Murinto, L. D. Kesumahadi, and Z. Guswantoro, "Pelatihan Penggunaan Canva dan Google Drive Bagi Masyarakat Desa Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul," *J. Community Dev.*, vol. 4, no. 1, pp. 72–78, Aug. 2023, doi: 10.47134/comdev.v4i1.152.
- [2] F. N. Hakim, A. Solechan, T. A. Wijanarko, H. Kusumo, and Y. Fitrianto, "Implementasi Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Sdm Remaja Masjid Di Kecamatan Gajahmungkur," *COMMUNITY J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 9–14, 2022.
- [3] W. Priatna, R. Purnomo, T. D. Putra, and A. Fajriya, "Pelatihan Online Photoshop Pada Remaja Masjid A-Syuhada Harapan Indah Bekasi," *J. Comput. Sci. Contrib.*, vol. 1, no. 2, pp. 103–110, Jul. 2021, doi: 10.31599/jucosco.v1i2.525.
- [4] I. Apriandinata *et al.*, "Pelatihan Desain Grafis Melalui Microsoft Powerpoint Bagi Remaja Lulusan SMA Dalam Meningkatkan Kreativitas Wirausaha," *J. Pengabdi. Kpd. Masyarakat Nusant.*, vol. 3, no. 1, pp. 142–149, 2022.
- [5] D. Maharani, "Pendampingan Pengurus Remaja Masjid Dalam Pengelolaan Administrasi," *Parahita Abdimas J. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 30–39, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/parahita>
- [6] A. Aditya and A. Ushud, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Microsoft Publisher bagi Remaja Islam Masjid Darussalam (RISMADA)," *J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 4–6, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- [7] A. Nata, F. Helmiyah, and Rohminatin, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Remaja Dalam Berwirausaha," *Communnity Dev. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 747–750, 2022.
- [8] B. Yanto *et al.*, "Pelatihan Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop Cs3 Kepada Remaja Masjid Desa Ngaso (Remadena) Kecamatan Ujungbatu," *Mejuajua J. Pengabdi. pada Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 11–15, Dec. 2022, doi: 10.52622/mejuajuaabdimas.v2i1.59.
- [9] W. Siwi Satiti, F. Umardiyah, F. Hidayatulloh, N. Fikri Munfarida, M. Fatmawati, and A. Hanafi, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon," *Inform. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 2774–8529, 2022.
- [10] V. A. Windarni *et al.*, "Mengembangkan Ketrampilan Desain Grafis Untuk Mendukung Produktivitas Di Era 5.0," *JAMAS J. Abdi Masy.*, vol. 1, no. 3, pp. 258–264, 2023.