
PELATIHAN PENINGKATAN KEAHLIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENUNJANG SARANA KOMUNIKASI PADA YAYASAN MASJID AL-FATTAH SEMARANG

Henry Bastian¹, Dwi Puji Prabowo^{*2}, Noor Hasyim³, Ali Muqoddas⁴, Arif Rifan Rudiyanto⁵,
Mustagfirin, Adji Nugroho⁷

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Imam Bonjol No 207, Semarang 5013.

²Teknik Informatika Universitas Wahid Hasyim

Jl. Menoreh Tengah X/2², Sampangan, Semarang 50236.

*Email: dwi.puji.prabowo@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Masjid merupakan lembaga pendidikan pertama di dunia Islam dan merupakan community center umat Islam. Yayasan Masjid Al Fattah merupakan lembaga yang menjadi panitia pembangunan masjid Al Fattah. Masjid Al Fattah saat ini kesulitan dalam membuat media komunikasi dan administrasi untuk kegiatan masjid, Seperti hal kegiatan hari-hari besar islam, membuat konten media promosi kegiatan masjid, dan lain sebagainya. Hal tersebut tentu saja karena kurangnya pengalaman takmir dan yayasan masjid terhadap desain grafis. Desain grafis merupakan desain yang dapat diterapkan pada media yang bisa digunakan sebagai publikasi dan promosi. Dari permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini memberikan solusi berupa pemberian pengetahuan tentang dasar-dasar desain grafis yang efektif menarik melalui pelatihan tentang dasar-dasar desain grafis, pemberian pengetahuan tentang pengenalan dasar-dasar user interface dan tools dari software grafis canva, serta pemberian pengetahuan tentang pembuatan sarana public untuk menunjang sarana komunikasi tentang kegiatan masjid. Kegiatan pelatihan ini menghasilkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan pemuda dan takmir yayasan Al Fattah Semarang tentang desain grafis dari yang semua rata-rata memperoleh peningkatan Sebesar 41,7 % Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi dalam peningkatan kompetensi desain dan keilmuan teori pada peserta yang cukup signifikan.

Kata kunci: desain grafis, sarana komunikasi, yayasan Masjid Al Fattah

PENDAHULUAN

Masjid memiliki peran strategis sebagai pusat ibadah yang melahirkan peradaban sejak awal kehadiran Islam. Sejarah masjid adalah sebagian dari sejarah Islam itu sendiri. Islam seperti kesimpulan yang diberikan H.A.R. Gibb, bukan hanya sekadar agama dalam pengertian yang sempit, melainkan meliputi civilization (kebudayaan) yang lengkap[1]. Masjid merupakan lembaga pendidikan pertama di dunia Islam, dan universitas tertua lahir dari masjid[2]. Masjid merupakan community center umat Islam selama agama masih berakar di hati umat[3]. Masjid adalah tempat integrasi dan reintegrasi umat Islam serta sebagai simbol persatuan umat yang paling *genuine*[4][5]. Masjid bukan tempat untuk mempertentangkan masalah-masalah khilafiyah di kalangan umat Islam[6][7]. Semua muslim, pria dan wanita, orang dewasa dan anak-anak, bernaung dalam organisasi Islam mana pun, golongan ekonomi kaya maupun miskin, pemukim maupun musafir, memiliki keleluasan beribadah shalat berjamaah di semua masjid[8]. Protokol shalat berjamaah di masjid melambangkan kesamaan derajat manusia di hadapan Allah dan penghargaan agama kepada orang berilmu[9][10]. Siapa saja yang datang duluan berhak duduk di shaf terdepan, namun yang menjadi imam shalat tentu orang yang fasih bacaannya, memiliki ilmu, dituakan di lingkungannya dan berkepribadian baik[11].

Yayasan Masjid Al Fattah merupakan lembaga yang menjadi panitia pembangunan masjid Al Fattah. Pembangunan Masjid Al Fattah yang berlokasi di Jl. Lamsari RT 02 RW. 01 Kel, Gedawang Kec. Banyumanik Kota Semarang selain tempat peribadatan juga berfungsi sebagai tempat peringatan hari-hari besar Islam, pendalaman agama, dan pembinaan generasi muda. Sampai saat ini pembangunan Masjid Al Fattah masih berlangsung. Walaupun demikian, seperti halnya diberbagai daerah di Indonesia, Masjid Al Fattah juga menjadi pusat kegiatan agama Islam di Kel, Gedawang Kec. Banyumanik Kota Semarang.

Berdasarkan wawancara dengan Kuncara Yuniarta selaku ketua yayasan, Masjid Al Fattah saat kesulitan dalam membuat media komunikasi dan administrasi untuk kegiatan masjid, Seperti kegiatan hari-hari besar islam, membuat konten media promosi kegiatan masjid, dan lain sebagainya. Hal tersebut tentu saja karena kurangnya pengalaman takmir dan yayasan masjid terhadap desain grafis. Desain grafis sangat lekat dengan persepsi, pencitraan, dan juga komunikasi[12][13]. Desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi seefektif mungkin dengan menggunakan media gambar[14]. Jika dalam seni grafis teks atau tulisan juga dianggap sebagai gambar karena merupakan hasil abstraksi dari simbol yang dapat dibunyikan[15][16]. Desain grafis memudahkan dalam bertukar informasi, membuat suatu informasi menjadi lebih menarik dan lebih nyaman secara visual[17]. Karena itulah desain grafis menjadi salah satu bidang yang diminati oleh generasi muda saat ini. Yang diperlukan adalah kreativitas dan tentu saja ilmu-ilmu dasar untuk menggunakan aplikasi desain grafis[18].

Fungsi desain grafis cukup penting sebagai media informasi dan komunikasi[19][20]. Hasil karya dalam membuat desain grafis bisa digunakan sebagai media informasi dan komunikasi[21]. Suatu pekerjaan dapat dipersingkat dengan menggunakan desain grafis, misalnya proposal yang harus menggambarkan setiap detail perusahaan, tetapi dengan menggunakan desain grafis akan dipersingkat dengan membuatnya dalam bentuk gambar atau kurva. Adanya desain grafis dapat menambah keindahan pada sebuah gambar[22]. Dahulu sebelum ada desain grafis, gambar yang dihasilkan lebih monoton. Jika ingin membuat gambar dengan tingkat yang lebih sulit dibutuhkan waktu yang lama sehingga jika gambar terlihat lebih menarik dibuatlah desain grafis[23][24].

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mengoptimalkan Desain Grafis untuk Menunjang Administrasi dan Sarana Komunikasi pada Yayasan Masjid Al Fattah Banyumanik Semarang. Selain itu, kegiatan ini dapat juga meningkatkan IKU 5 dengan bertambahnya dosen yang melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dan IKU 6 bertambahnya jumlah kerjasama pengabdian masyarakat dengan mitra.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini yakni menggunakan metode kualitatif-kuantitatif. Demi kelancaran dalam pelaksanaan kegiatan ini, maka pelaksanaan kegiatan disusun menurut rangkaian kegiatan sebagai berikut:



Gambar 1. Gambaran metode pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mengoptimalkan Desain Grafis untuk Menunjang Administrasi dan Sarana Komunikasi pada Yayasan Masjid Al Fattah Banyumanik Semarang ini dilaksanakan melalui beberapa tahap kegiatan meliputi:

1. Memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar desain grafis yang efektif dan menarik melalui pelatihan tentang dasar-dasar desain grafis.
2. Praktik pengenalan dasar-dasar user interface dan tools dari software grafis canva.
3. Praktik pembuatan sarana public untuk menunjang sarana komunikasi tentang kegiatan masjid.

Tabel 1 Rangkaian rencana kegiatan pengabdian di yayasan Masjid Al Fattah

NO	LANGKAH	PERSIAPAN	
		TUJUAN	HASIL
1	Koordinasi antara tim pelaksana pengabdian dengan mitra Yayasan Masjid Al Fattah	Observasi, pembahasan agenda kebutuhan mitra dan kompetensi tim pelaksana, menganalisa permasalahan mitra dalam desain pemasaran	Evaluasi kebutuhan mitra terkait pembuatan desain pemasaran
2	Membuat administrasi kegiatan	Persiapan administrasi pelaksanaan kegiatan	surat kesediaan mitra, surat tugas terkait pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi ketersediaan alat dan tempat.
3	Undangan kegiatan peserta	Pemberitahuan kepada peserta jadwal kegiatan PKM	Peserta mengetahui jadwal dan waktu kegiatan, dan persiapan peralatan yang dibutuhkan terkait kegiatan ini
4	Membuat materi kegiatan	Pelaksana kegiatan membuat materi kegiatan yang akan disampaikan ke peserta	Materi kegiatan yang akan disampaikan baik slide materi maupun praktek
5	Pelaksanaan Kegiatan	Melaksanakan kegiatan yang sudah di rencanakan	Mitra pengabdian mendapatkan pengetahuan dan praktik pembuatan desain Poster yang baik dan menarik
6	Melakukan Evaluasi kegiatan	Mengatahui sejauh mana proses kegiatan ini berjalan dan manfaatnya bagi mitra	Laporan output dari peserta, hasil kegiatan bagi mitra dan laporan akhir kegiatan oleh tim pengusul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan dampak positif bagi Yayasan Masjid Al-Fattah, khususnya dalam hal peningkatan kemampuan desain grafis. Salah satu pencapaian utama adalah kemampuan tim yayasan dalam menggunakan platform desain online, Canva, yang sebelumnya tidak familiar bagi mereka. Melalui pelatihan yang komprehensif, anggota yayasan kini dapat membuat desain visual seperti poster dan banner dengan lebih mudah dan cepat. Keterampilan ini sangat bermanfaat dalam mendukung administrasi dan promosi yayasan, terutama untuk event besar seperti pembangunan masjid, di mana media promosi yang menarik sangat diperlukan.

Selain keterampilan teknis, hasil yang dicapai juga mencakup peningkatan kualitas materi promosi. Sebelum kegiatan ini, yayasan sering kali menggunakan desain sederhana dan kurang efektif dalam menarik perhatian masyarakat. Setelah proses pelatihan dan pendampingan, poster dan banner yang dihasilkan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal tampilan visual dan pesan yang disampaikan. Desain yang dibuat lebih profesional dengan pemilihan warna, font, dan tata letak yang sesuai, serta mampu menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Hal ini diharapkan dapat

meningkatkan partisipasi masyarakat dalam mendukung program-program yayasan, khususnya pembangunan masjid.

Secara operasional, yayasan kini memiliki sumber daya internal yang dapat membuat desain secara mandiri tanpa perlu mengandalkan jasa desain eksternal. Ini merupakan pencapaian penting karena memberikan kemandirian kepada yayasan dalam mengelola kebutuhan desain mereka di masa depan. Dengan bimbingan dari tim pengabdian, anggota yayasan telah berhasil merancang beberapa desain mandiri, yang menunjukkan bahwa mereka telah memahami prinsip dasar desain grafis dan cara memaksimalkan fitur Canva. Kemampuan ini menjadi aset berharga bagi yayasan dalam mengelola event-event berikutnya.



Gambar 2. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan PKM

Dampak jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan lebih dari sekadar peningkatan keterampilan teknis. Dengan materi promosi yang lebih baik, yayasan diharapkan dapat lebih efektif

dalam mengomunikasikan program-program mereka kepada masyarakat luas. Poster dan banner yang telah dibuat untuk event pembangunan masjid diharapkan menjadi contoh yang baik bagi materi promosi lain yang akan datang. Pengabdian ini tidak hanya menghasilkan produk visual, tetapi juga memberdayakan yayasan untuk terus berinovasi dan mengembangkan cara mereka berinteraksi dengan masyarakat, sehingga mendukung keberhasilan jangka panjang dalam program-program sosial dan keagamaan yang mereka jalankan



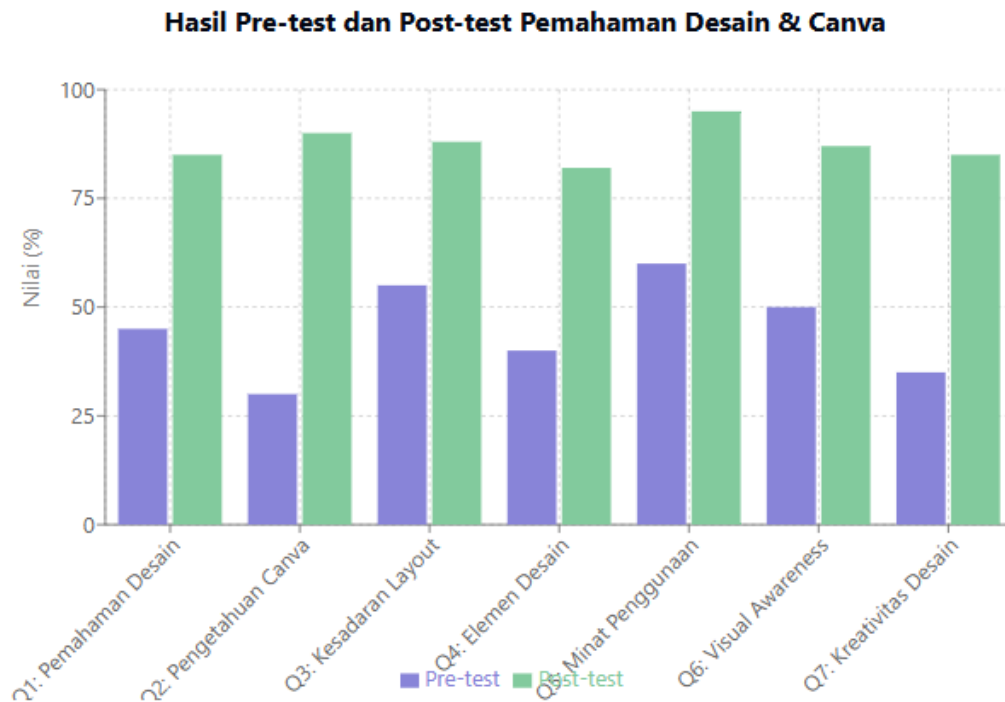
Gambar. 3 Hasil Desain Pelatihan

Dalam kegiatan Pengabdian ini, Tim melakukan 2 pengujian yaitu pre-test dan post-test yang nantinya digunakan untuk mengukur pengetahuan umum peserta dalam desain dan software canva yang nanti akan digunakan sebagai media dalam mendesain nantinya. Terdapat 7 pertanyaan yang disampaikan dalam pre tes dan post tes, yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Anda, apa yang membuat suatu desain terlihat menarik atau tidak menarik
2. Apakah Anda pernah mendengar tentang Canva sebelumnya?
3. Bagaimana perasaan Anda saat melihat desain yang berantakan atau sulit dibaca?
4. Apa yang biasanya Anda harapkan dari poster atau undangan yang menarik perhatian?
5. Jika Anda ingin membuat undangan atau poster dengan cepat dan mudah, apakah Anda tertarik mencoba aplikasi seperti Canva?
6. Saat melihat media sosial, apakah Anda pernah memperhatikan bagaimana warna atau gambar bisa menarik perhatian Anda?

7. Jika Anda bisa membuat desain tanpa harus memiliki keahlian khusus, desain apa yang ingin Anda buat pertama kali?

Hasil kuesioner pretes dan postes tersebut dapat ditampilkan pada Gambar berikut dibawah ini.



Gambar 4. Hasil Pretes dan Postes pertanyaan 5

Berdasarkan data tabel diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi dalam peningkatan kompetensi pada peserta pengabdian dan memberikan kontribusi dalam peningkatan keilmuan yang diberikan kepada peserta pengabdian masyarakat dimana terjadi signifikansi hasil yang cukup meningkat pada hasil analisa kuesioner yang dilakukan.

1. Pemahaman tentang elemen desain yang menarik meningkat dari 45% menjadi 85%
2. Pengetahuan tentang Canva meningkat drastis dari 30% menjadi 90%
3. Kesadaran akan pentingnya layout dan keterbacaan meningkat dari 55% menjadi 88%
4. Pemahaman elemen desain dalam poster/undangan meningkat dari 40% menjadi 82%
5. Minat penggunaan Canva meningkat dari 60% menjadi 95%
6. Kesadaran visual terhadap warna dan gambar meningkat dari 50% menjadi 87%
7. Kepercayaan diri dalam berkreasi meningkat dari 35% menjadi 85%

Hasil analisis data pre-test dan post-test yang telah dilakukan, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan kemampuan peserta terkait desain dan penggunaan Canva. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 41.7% dari hasil pre-test ke post-test, yang menunjukkan efektivitas dari pelatihan yang diberikan. Peningkatan yang paling mencolok terlihat pada aspek pengetahuan tentang Canva, dengan kenaikan sebesar 60% - menandakan bahwa peserta telah berhasil memahami dan mengadopsi platform desain ini dengan baik. Hal yang menggembirakan adalah bahwa seluruh aspek yang diukur menunjukkan peningkatan minimal 30%, yang mengindikasikan konsistensi dalam peningkatan pemahaman di semua area yang dievaluasi. Lebih mengesankan lagi, hasil post-test menunjukkan pencapaian di atas 80% untuk semua aspek yang diuji, membuktikan bahwa

peserta tidak hanya mengalami peningkatan tetapi juga mencapai tingkat kompetensi yang tinggi dalam pemahaman desain dan penggunaan Canva. Hasil ini mengonfirmasi keberhasilan program pelatihan dalam meningkatkan kemampuan peserta dalam bidang desain grafis menggunakan platform Canva.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian berupa optimasi desain grafis untuk Yayasan Masjid Al-Fattah telah memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan tim yayasan dalam mengelola dan membuat materi promosi secara mandiri. Dengan pelatihan dan pendampingan menggunakan platform Canva, yayasan berhasil merancang poster dan banner yang lebih profesional dan efektif, terutama untuk promosi kegiatan pembangunan masjid. Keberhasilan ini tidak hanya mencakup peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan yayasan dalam berkomunikasi lebih baik dengan masyarakat khususnya komunikasi dalam bentuk visual, yang diharapkan dapat mendukung program-program mereka di masa mendatang.

Terima kasih kami haturkan atas dapat terselenggarakannya kegiatan pelatihan ini yang didukung oleh LPPM Universitas Dian Nuswantoro Semarang dan Yayasan Masjid AL-FATTAH berdasarkan no kontrak no : 076/A.38-04/UDN-09/VII/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. I. Rinto Alexandro, "Peranan SMKN 3 Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Di Kota Palangka Raya," *JPEK (Jurnal Pendidik. Ekon. dan Kewirausahaan)*, vol. 4, no. 1, pp. 145–160, 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.29408>.
- [2] D. C. R. Khoirun Niswatin, "Lembaga Pendidikan Islam di Era Awal," *Tabyin J. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 1–10, 2014.
- [3] M. Y. N. Abdu Rasyid, Muhammad Tsahbana, "Fungsi Masjid Sebagai Tempat Ibadah Dan Pusat Ekonomi Umat Islam," *Relig. J. Agama, Sos. dan Budaya*, vol. 2, no. 4, pp. 372–383, 2023, doi: <https://doi.org/10.55606/religion.v1i4.241>.
- [4] W. Rafifah Qanita, Nursyafna, Muhammad Fadhly, "Peran Masjid sebagai Lembaga Kaderisasi Umat di Tengah Dinamika Sosial: Sebuah Tinjauan Historis dan Kontemporer," *Ikhlash J. Ilm. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2025, doi: <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i1.216>.
- [5] E. S. Fitroh Hayati, Asnita Frida, Ria Haryatiningsih, Fitriani Millenia Onesha, "MOSQUE; Islamic Education Centre," *Ta'dib J. Pendidik. Islam*, vol. 10, no. 2, pp. 311–320, 2021, doi: [10.29313/tjpi.v10i2.9138](https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.9138).
- [6] W. W. Melisa Putri, Shafiah Shafiah, Hanna Sajiddah, Asyraf Hibatullah, "Peran Masjid dalam Meningkatkan Kesehatan Masyarakat melalui Pembinaan Spiritual, Sosial dan Fisik," *Hikmah J. Stud. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 4, 2025, doi: <https://doi.org/10.61132/hikmah.v1i4.220>.
- [7] A. N. H. Nur Kholifah, "The Use of Digital Media as a Da'wah Tool in Sejuta Pemuda Mosque," *Syiar J. Komun. dan Penyiaran Islam*, vol. 4, no. 2, 2024, doi: <https://doi.org/10.54150/syiar.v4i2.496>.
- [8] A. P. Adi, *Mahir Segala Macam Jenis Desain dengan Canva*. Elek Media Komputindo, 2021.
- [9] A. I. Rahmat, Muhammad Syarief Hidayatullah, "Fenomena Praktik Ibadah Shalat Berjama'ah Dan Dampak Sosialnya Dalam Perspektif Lintas Mazhab (Studi Pada Masjid Al-Amanah Kota Palu)," *Comp. J. Maz. Law Comp.*, vol. 5, no. 2, 2024.
- [10] E. N. Luluk Nur Indah Sari, Anisa Dian Andini, Aulia Sari, Sulis, Mochammad Haris, "Pembiasaan Sholat Berjamaah Sebagai Penguatan Karakter Religius," *An-Nafis J. Ilm. Keislam. dan Kemasyarakatan*, vol. 1, no. 2, pp. 90–98, 2022.
- [11] T. S. J. Wiwiek Nurkomala Dewi, Agus Sevtiana, Suwandi Suwandi, "Perancangan

- Brand Identity Dan Banner Sebagai Media Promosi Bunabee Fashion Untuk Meningkatkan Brand Awareness,” *J. Digit*, vol. 12, no. 1, p. 54, 2022.
- [12] Y. A. Reza, “Psikologi Bentuk Dalam Desain Grafis: Bagaimana Bentuk Mempengaruhi Persepsi Dan Makna,” *Commun. Des.*, vol. 2, no. 1, 2025.
- [13] I. Usman, “Komunikasi Visual Dalam Branding: Peran Desain Grafis Dalam Membangun Identitas Merek,” *J. Pendidikan, Hukum, Komun.*, vol. 1, no. 1, 2025, doi: <https://doi.org/10.69623/j-dikumsi.v1i1.44>.
- [14] H. Hendratman, *The Magic Of Illustrator*. Informatika, 2020.
- [15] I. M. Diana Njirić, “Semiotic Effect in Visual Communication,” *Eur. J. Multidiscip. Stud.*, vol. 1, no. 2, p. 308, 2016, doi: [10.26417/ejms.v1i2.p308-316](https://doi.org/10.26417/ejms.v1i2.p308-316).
- [16] Ernawati, “Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual,” *DESKOVI*, vol. 2, no. 1, 2019, doi: <https://doi.org/10.51804/deskovi.v2i1.381>.
- [17] P. A. Kanaya Bintang Aulia Simangunson, “Penerapan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Bagi PT. Colar Creativ Industri Bagian Colar Living,” *J. Synakarya*, vol. 5, no. 1, p. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i1.121>, 2024.
- [18] R. S. Nurul Hudaningsih, Miftahul Arzak, “Pemberdayaan Pemuda melalui Pelatihan Desain Grafis untuk Peningkatan Kualitas Kemasan Produk Desa Semamung,” *Pros. Semin. Nas. IPPeMas 2020*, vol. 1, no. 1, pp. 268–272, 2020.
- [19] M. H. A. M. Elsir Ali Saad Mohamed, Mohammed Abdalgader Osman Ali, “The communicative dimension of graphic design elements - Such as infographics,” *Brazilian J. Sci.*, vol. 2, no. 7, pp. 84–91, 2023, doi: [10.14295/bjs.v2i7.283](https://doi.org/10.14295/bjs.v2i7.283).
- [20] B. Lee, “Graphic Design’s Development and Influence: Creating Modern Visual Communication,” *Int. J. Adv. Technol.*, vol. 15, no. 3, 2024.
- [21] J. Enterprise, *CorelDraw dari Awal Sampai Bisa*. Elek Media Komputindo, 2020.
- [22] M. R. Salim, “Aesthetic Elements in Graphic Design and their Role in Contemporary Advertising,” *Int. J. Early Child. Spec. Educ.*, vol. 14, no. 3, p. 2372, 2022.
- [23] R. Landa, *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning, 2021.
- [24] A. Pratama, “Peran Desain Grafis dalam Komunikasi Visual,” *J. Komun.*, vol. 12, no. 2, pp. 112–123, 2020.