

**IMPLEMENTASI PELATIHAN APLIKASI GRAFIS
PIXELLAB *SMARTPHONE* DALAM MEMBANGUN
KEMANDIRIAN REMAJA IPNU DESA SIRANGKANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

LUQNI NUR ARIFIN
NIM. 3418138

**JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2022**

**IMPLEMENTASI PELATIHAN APLIKASI GRAFIS
PIXELLAB *SMARTPHONE* DALAM MEMBANGUN
KEMANDIRIAN REMAJA IPNU DESA SIRANGKANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

LUQNI NUR ARIFIN
NIM. 3418138

**JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2022**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Luqni Nur Arifin
NIM : 3418138
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI PELATIHAN APLIKASI GRAFIS PIXELLAB *SMARTPHONE* DALAM MEMBANGUN KEMANDIRIAN REMAJA IPNU DESA SIRANGKANG”** adalah benar hasil karya penulis berdasarkan hasil penelitian. Semua sumber yang digunakan dalam penelitian ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pekalongan, 26 Juli 2022

Yang Menyatakan,


Luqni Nur Arifin
NIM. 3418138



NOTA PEMBIMBING

M. Rikzam Kamal, M.Kom
Jl. Kusuma Bangsa No. 9 IAIN PEKALONGAN

Lamp : 4 (Empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdr. Luqni Nur Arifin

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
c.q Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
di-

PEKALONGAN

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Luqni Nur Arifin
NIM : 3418138
Judul : **IMPLEMENTASI - PELATIHAN APLIKASI GRAFIS
PIXELLAB SMARTPHONE DALAM MEMBANGUN
KEMANDIRIAN REMAJA IPNU DESA SIRANGKANG**

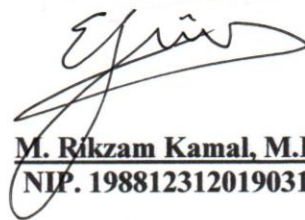
Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 26 Juli 2022

Pembimbing,


M. Rikzam Kamal, M.Kom
NIP. 198812312019031011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161

Website: fuad.uingusdur.ac.id | Email : fuad@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **LUQNI NUR ARIFIN**

NIM : **3418138**

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI PELATIHAN APLIKASI GRAFIS
PIXELLAB SMARTPHONE DALAM MEMBANGUN
KEMANDIRIAN REMAJA IPNU DESA SIRANGKANG**

yang telah diujikan pada Hari Senin, 29 Agustus 2022 dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
dalam ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Dr. Amat Zuhri, M.Ag
NIP. 197204042001121001



Teddy Dyatmika, M.I.Kom
NIP. 198702132019031003

Pekalongan, 29 Agustus 2022

Disahkan Oleh

Dekan,




Dr. H. Sam'ani, M.Ag
NIP. 197305051999031002

PERSEMBAHAN

Dengan penuh ketulusan hati dan segenap rasa syukur, Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah Subhanahu wata'ala serta kekasih-Nya Rasulullah Muhammad shallallahu alaihi wa sallam, Terima kasih atas segala nikmat dan keberkahan dalam perjalan hidup semoga hamba senantiasa menjadi umatmu yang selalu diridhoi dan mendapat syafaat didunia dan akhirat.
2. Orang tuaku, Bapak Sudarno dan Ibu Sopiyaun tercinta yang selalu memberi curahan kasih sayang lahir dan batin yang tak terhingga, serta do'a restu atas tercapainya keberhasilan ini.
3. Kakaku terhebat Hasan Agus Salim dan Adiku tersayang Mutiara Permata Hati yang senantiasa selalu memberikan semangat dalam keadaan apapun.
4. Dosen pembimbingku Bapak Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom yang telah membimbing, mengarahkan tugas skripsi ini, dan memberikan hal-hal ilmu baru yang sangat bermanfaat.
5. IPNU-IPPNU Desa Sirangkang dan semua pengurus yang sangat luar biasa dalam memberikan pemberdayaan Masyarakat khususnya untuk para remaja pemuda di Desa Sirangkang, terima kasih atas semua bantuan dan kerja sama dalam penelitian dan data penelitian penyusunan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat seperjuanganku di lingkungan Desa Sirangkang, Keluarga Persis 86 Sirangkang dan juga komunitas Lasbo Mania x Psip Pernalang.
7. Almamaterku Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan Keluarga besar Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah angkatan 2018 dan teman-teman seperjuangan semuanya semoga senantiasa sukses bersama.

MOTO

"Ketahuilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempitan, dan kesulitan bersama kemudahan”

(HR Tirmidzi)

ABSTRAK

Arifin, Luqni Nur. 2022. "Implementasi Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang." Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: M. Rizkam Kamal, M.Kom.

Kata Kunci: Pelatihan, Aplikasi Grafis Pixellab, Kemandirian Remaja

Di masa pandemi generasi muda harus mempunyai bekal untuk dapat mengembangkan kreativitas terutama dalam hal digitalisasi untuk membangun kemandirian dan potensi bakatnya masing-masing sehingga dapat menciptakan karya. Dalam meningkatkan ide kreatif diperlukan kreasi serta sarana dan prasarana yang memadai agar proses yang dicapai oleh para remaja berjalan sesuai dengan semestinya. Harapannya agar tumbuh kembang para remaja sudah mulai mengeksplorasi bakat minat serta kreativitas melalui hal disekelilingnya, seperti pemanfaatan *smartphone* yang penggunaannya sangat mobile di masa pandemi.

Melalui aplikasi digital *pixellab smartphone* diharapkan remaja IPNU Desa Sirangkang dapat menggali potensi agar suatu karya dapat terlahir melalui fitur aplikasi yang ada di dalamnya. Dengan cara menggali inovasi dan kreatifitas yang diterapkan dengan teori difusi inovasi selanjutnya IPNU Desa Sirangkang dapat melakukan transformasi digital dengan gencar mengkampanyekan kreativitas melalui *platform* aplikasi digital berbasis *pixellab smartphone* yang dikemas lewat desain grafis dan menjadikan media sosial IPNU Desa Sirangkang lebih bervariasi dari hasil adanya desain grafis. Pendekatan penelitian menggunakan penelitian kualitatif, sumber data yang digunakan primer dan sekunder, data primer berupa informan dengan menggunakan wawancara secara langsung, observasi dan dokumentasi. Kemudian data sekunder didapat dari artikel, jurnal dan buku yang berisi tentang implementasi pelatihan desain grafis. Untuk jenis analisis data menggunakan metode berfikir deduktif dengan cara deskriptif kualitatif dan teori difusi inovasi.

Hasil penelitian yang didapat, bahwa difusi inovasi merupakan bagian dari sebuah inovasi kebijakan yakni sebuah proses inovasi komunikasi, dengan 4 indikator yaitu: pengetahuan, persuasi, keputusan, dan konfirmasi. Pelaksanaan pelatihan aplikasi grafis *pixellab smartphone* yang berlangsung diantaranya, peserta menginstal aplikasi grafis *pixellab* di *smartphone* dan membuka beberapa fitur yang ada, peserta diberikan arahan agar memasukan objek kreatif yang ada pada fitur *pixellab*, Proses Finishing. Hasil dari adanya pelatihan aplikasi grafis *pixellab smartphone* dalam membangun kemandirian remaja IPNU Desa Sirangkang dituangkan kedalam postingan halaman media sosial @pelajar NU Desa Sirangkang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **Implementasi Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang**. Skripsi ini menjelaskan mengenai implementasi pelatihan desain grafis aplikasi pixellab yang dilakukan oleh remaja IPNU Desa Sirangkang dalam rangka membangun kemandirian khususnya untuk para anggota agar memiliki keahlian dalam menghasilkan sebuah karya desain grafis lewat penggunaan *smartphone*, dari adanya pelatihan desain grafis tersebut tercipta implementasi hasil berupa karya desain grafis yang dihasilkan dan selanjutnya diposting lewat instagram @Pelajar NU Desa Sirangkang. Proses pembuatan skripsi ini juga untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta dan Ibunda yang kusayangi yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Serta ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. KH. Sam'ani, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Vyki Mazaya, M.S.I, selaku Kepala Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

4. Bapak M. Rikzam Kamal, M.Kom, selaku Pembimbing terimakasih atas kerjasamanya yang selalu mengarahkan solusi dan mendukung semuanya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh Dosen Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang diberikan selama ini.
6. Bapak Machfud Syaefudin (Alm) Selaku dosen DPA pertama yang selalu memberikan motivasi dalam menuntut ilmu.
7. Bapak Sudarno yang selalu jadi pahlawan, inspirasi, dan sahabat dimanapun berada. Anakmu selalu belajar dan sedang menjadi lebih baik dari pada yang engkau mimpikan.
8. Ibu Sopiayatun tercinta yang selalu memberikan support, cinta, kasih, doa dan selalu tegar.

Peneliti menyadari bahwa pada penelitian ini masih jauh dari kata sempurna.karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga dengan adanya hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Pemalang, 26 Juli 2022

Penulis



Luqni Nur Arifin
NIM. 3418138

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
NOTA PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTO.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Tinjauan Pustaka	Error! Bookmark not defined.
F. Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
G. Sistematika Penulisan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN KEMANDIRIAN	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
A. Implementasi.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pelatihan	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Grafis	Error! Bookmark not defined.
D. Aplikasi Pixellab	Error! Bookmark not defined.
E. Kemandirian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III PELAKSANAAN PELATIHAN DAN KEMANDIRIAN.....	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
A. Letak Geografis.....	Error! Bookmark not defined.
B. Sejarah IPNU Desa Sirangkang	Error! Bookmark not defined.
C. Struktur Organisasi.....	Error! Bookmark not defined.
D. Visi dan Misi.....	Error! Bookmark not defined.
E. Program Pelatihan Desain Grafis	Error! Bookmark not defined.

BAB IV ANALISIS IMPLEMENTASI HASIL PELATIHAN APLIKASI GRAFIS PIXELLAB *SMARTPHONE* DALAM MEMBANGUN KEMANDIRIAN REMAJA IPNU DESA SIRANGKANG ..Error! Bookmark not defined.

- A. Difusi Inovasi Aplikasi Pixellab **Error! Bookmark not defined.**
- B. Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* yang dilakukan oleh Remaja IPNU Desa Sirangkang **Error! Bookmark not defined.**
- C. Implementasi Hasil Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang **Error! Bookmark not defined.**

BAB V PENUTUP Error! Bookmark not defined.

- A. Kesimpulan **Error! Bookmark not defined.**
- B. Saran..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA Error! Bookmark not defined.

Lampiran-Lampiran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring merebaknya pandemi corona di Indonesia, pemerintah akhirnya melakukan peraturan jaga jarak dan merekomendasikan segala aktifitas dikerjakan dari rumah, hal ini untuk meminimalisir penyebaran virus corona atau *covid-19*. Kebijakan ini mengakibatkan segala sesuatu mobilitas berbagai kegiatan dibatasi, hal itu juga berpengaruh terhadap seluruh aspek lapisan masyarakat yang tak terkecuali juga berimbas ke para remaja pelajar yang harus menyesuaikan kegiatannya sehari-hari.

Di masa pandemi generasi muda harus mempunyai bekal untuk dapat mengembangkan kreativitas terutama dalam hal digitalisasi untuk membangun kemandirian dan potensi bakatnya masing-masing sehingga dapat menciptakan karya. Dalam meningkatkan ide kreatif diperlukan kreasi serta sarana dan prasarana yang memadai agar proses yang dicapai oleh para remaja berjalan sesuai dengan semestinya. Salah satu cara agar proses pengembangan para remaja ke hal yang positif ialah dengan memberikan dorongan berupa sarana prasarana seperti adanya sebuah pemberdayaan, harapannya agar tumbuh kembang para remaja sudah mulai mengeksplorasi bakat minat serta kreativitas melalui hal disekelilingnya, seperti pemanfaatan *smartphone* yang penggunaannya sangat mobile di masa pandemi.

Dari adanya efek pandemi tersebut pola keberlangsungan interaksi para remaja yang ada di Desa Sirangkang mulai terpengaruh tradisi modern, salah satunya penggunaan *smartphone* menjadi perhatian yang intens oleh sebagian remaja yang ada, hal ini salah satu faktor perubahan tradisi yang ada semenjak sebelum pandemi para remaja jarang melakukan intensitas bermain *smartphone* yang lebih, namun semenjak pandemi justru penggunaan *smartphone* sangat mobile dan menjadi kebutuhan primer kegiatan para remaja. Di sini organisasi masyarakat pelajar islam IPNU Desa Sirangkang yang juga sebagai organisasi pemberdayaan remaja muncul sebagai salah satu organisasi remaja yang juga mendapat dampak dari semenjak merebaknya pandemi *covid-19*. Hal ini mendorong IPNU Desa Sirangkang untuk membuat suatu terobosan agar kegiatan berbasis keorganisasian IPNU tetap berjalan meski pada masa pandemi sekalipun, akhirnya terobosan untuk menggelar kegiatan organisasi secara pelatihan digital diluncurkan guna tetap menjaga eksistensi IPNU Desa Sirangkang, selanjutnya di pilih penggunaan aplikasi grafis di *smartphone* yang nantinya menjadi bahan kegiatan para anggota IPNU.

Melalui aplikasi digital *smartphone* diharapkan remaja IPNU Desa Sirangkang dapat menggali potensi agar suatu karya dapat terlahir melalui fitur aplikasi yang ada di dalamnya, selanjutnya Ormas Islam IPNU Desa Sirangkang melakukan transformasi digital dengan gencar mengkampanyekan kreativitas melalui *platform* aplikasi digital berbasis *smartphone* yang dikemas lewat desain grafis, hal itu berawal karena

semenjak terjadinya pandemi *covid-19* Ormas Islam IPNU Desa Sirangkang jarang melakukan kegiatan keorganisasian secara tatap muka, dan tentu *impekt* yang dihasilkan dapat memberikan manfaat kepada remaja IPNU Desa Sirangkang untuk bisa mengatasi efek semenjak adanya pandemi yang dihadapi dan juga dapat meningkatkan potensi kreatifitas melalui produk yang dihasilkan dari Aplikasi digital yang dimiliki.¹

Desain grafis atau *grapic* mengartikan melukis atau menggambar yang masuk dalam teknik menggambar 2D. bentuk kegiatannya ini mencakup berbagai macam, antara lain melukis, menggambar, dan fotografi. Secara khusus, ruang lingkupnya terbatas oleh karya cetak atau sebaliknya untuk reproduksi melalui siklus pencetakan digital dibutuhkan karya seni yang dibuat dengan aplikasi digital khusus.

Mengingat sebagian dari definisi di atas, penggambaran visual sebagai sebuah seni ternyata masuk dalam kategori keindahan. Kecantikan tergolong kategori kebutuhan yang mengandung nilai subjektivitas bagi setiap orang. Oleh karena itu, kualitas persepsi artistik setiap orang pasti berbeda, hal itu untuk menciptakan karya grafis yang menarik secara nilai seni dan visual diperlukan pemahaman tentang unsur-unsur atau dasar-dasar desain grafis.

Desain grafis memahami dunia visi dan hakikat seni estetika, maksudnya adalah tentang penerapan elemen dan prinsip desain saat

¹ Pandu Wiratama, "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia" (<https://www.kompasiana.com> 2022), diakses pada tanggal 9 februari 2022 pukul 19.48.

membuat sebuah karya digital. Adapun prinsip desain grafis meliputi, kesederhanaan, kesatuan, keseimbangan, penekanan, dan pengulangan. Unsur-unsur yang dibawanya meliputi garis, bentuk, ruang, tekstur dan warna. Seperti yang dikatakan Kant, penikmat karya visual menilai : nilai estetis serta nilai tambah yang terdapat di nilai estetika dicapai dengan penggunaan elemen dan prinsip dari nilai tambahan yang ditampilkan ialah gerakan (animasi), akselerasi, gelombang, suasana panas, suasana tenang, dan lain sebagainya.²

Selanjutnya pada masa pandemi adanya transformasi digital tersebut Ormas Islam IPNU Desa Sirangkang memfasilitasi anggotanya untuk mengikuti pelatihan kreativitas berupa cara membuat desain grafis lewat aplikasi pixellab yang hasil dari pengembangan kreativitas itu nantinya dapat membangun kemandirian anggota IPNU Desa Sirangkang. Implementasi adanya aplikasi grafis Pixellab sebagai media desain grafis yang bersifat membangun kemandirian memberi manfaat besar bagi organisasi serta individu pada anggota IPNU Desa Sirangkang. Karena program pelatihan tersebut bertujuan untuk memberikan manfaat dalam hal mendesain dan kemandirian antar anggotanya, terlebih agar tercipta karya yang memiliki nilai jual sebagai prospek kedepan IPNU Desa Sirangkang menuju kemandirian melalui anggotanya.

Melihat persoalan yang timbul di atas, penulis tergerak agar membuat sebuah penelitian yang dapat menggali potensi kemandirian

² Zulkarnain, A. *Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad'u Di Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung 2018).

dengan pemanfaatan aplikasi grafis pixellab dengan judul: “Implementasi Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemikiran dan permasalahan yang ada selanjutnya ditentukan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* yang dilakukan oleh remaja IPNU Desa Sirangkang?
2. Bagaimana Implementasi Hasil Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan mengenai:

1. Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* yang dilakukan oleh remaja IPNU Desa Sirangkang.
2. Implementasi Hasil Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai panduan dalam penggunaan pemanfaatan aplikasi grafis *pixellab smartphone* dalam rangka membangun kemandirian kreatif masyarakat dan pemuda pada umumnya. Menjadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan aplikasi di *smartphone*, agar penggunaan *smartphone* dapat menghasilkan karya, terlebih karya islami melalui media desain grafis yang hasilnya dapat bermanfaat dari segi positif dan menjadi referensi bagi kalangan akademisi yang akan mengadakan penelitian dalam bidang yang serupa, yaitu berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi *smartphone* terhadap membangun kemandirian remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan kontribusi aktif untuk dipakai dalam pemanfaatan *smartphone* dan fitur aplikasinya sebagai media berkarya.
- b. Sebagai bahan referensi bagi remaja muslim agar mempunyai wawasan yang luas mengenai pemanfaatan *smartphone* dan fitur aplikasinya sebagai sarana kemandirian.
- c. Penelitian ini dapat menjadikan pertimbangan untuk membina dan mengetahui perkembangan pemanfaatan penggunaan aplikasi pada *smartphone* agar tercipta sebuah karya yang positif, terlebih sebagai media konten yang berwawasan islami.

E. Tinjauan Pustaka

1. Kerangka Teori

a. Desain grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk kreativitas untuk menciptakan sebuah karya yang bersifat fungsional dan mengandung nilai keindahan serta tujuannya untuk kebutuhan macam-macam jenis media, di mana proses komunikasi tidak hanya berbasis teks, tetapi juga lebih banyak menggunakan elemen visual. Desain grafis bukan hanya sebuah proses (*verb*), tetapi juga sebuah hasil (*noun*) dari proses itu sendiri. Menurut JB Reswick, desain adalah upaya kreatif untuk menciptakan hal bermanfaat lewat sesuatu hal baru dan belum pernah ada sebelumnya, terperinci di jelaskan bahwa desain merupakan kegiatan kreatif yang berkelanjutan dimana produk akhir menggunakan produk yang baru dan berbeda bisa disebut juga sebuah karya.

Adapun pengertian unsur-unsur desain grafis adalah sebagai seni yang masuk kategori dalam hal keindahan atau estetika. Kecantikan ialah hal kebutuhan manusia yang mengandung nilai subjektivisme, oleh karena itu standar persepsi seni harus berbeda. Pengertian unsur dasar atau elemen desain grafis diatas, dalam hal

menciptakan karya desain grafis visual yang menarik dan artistik ialah melibatkan segala sesuatu yang menghasilkan karya tersebut.³

Unsur-unsur desain grafis meliputi sebagai berikut:

1) Garis

Garis merupakan salah satu elemen dari desain grafis dan desain komunikasi visual. Setiap garis memiliki arti. Garis adalah elemen desain grafis yang memungkinkan untuk menghubungkan satu titik ke titik lain untuk membentuk sebuah gambar. Garis juga merupakan elemen dasar yang digunakan untuk membuat bentuk dan struktur desain.

2) Bentuk

Bentuk adalah bidang yang ditampilkan karena dibatasi oleh adanya kontur (garis) dan warna lain atau oleh gelap terang akibat shading atau tekstur.

3) Ruang

Ruang adalah persepsi mengenai kedalaman antara terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Secara garis besar ruang ialah jarak antara unsur-unsur desain grafis, seperti objek, *background*, dan teks.

4) Tekstur

Tekstur ialah definisi dari kenampakan atau rupa yang memberikan kesan latar suatu komposisi yang sengaja dibuat

³ Sitepu, V. Panduan mengenal desain grafis. (Diambil dari <http://www.belajargrafis.mywebsit> 2006).

dan disajikan dalam suatu susunan yang memberikan kesan berbentuk nyata atau semu.

5) Warna

Warna dapat diartikan sebagai kualitas cahaya yang dipancarkan secara objektif/fisik dan merupakan bagian dari pengalaman visual secara subjektif/psikologis. Dalam desain grafis warna distandarisasikan menjadi RGB dan CMYK. RGB ialah kependekan kata dari Red Green Blue atau merah, hijau, biru, yang merupakan warna dasar dari standar warna universal (warna primer), dan CMYK adalah singkatan dari cyan (biru kehijauan) magenta (merah ungu) kuning (kuning). K singkatan dari hitam.⁴

b. Pixellab

Pixellab sebuah aplikasi pengeditan foto yang berfokus pada kombinasi foto dan teks. Aplikasi ini dapat diedit dalam foto, foto berhias teks, atau format teks saja. Di dalam aplikasi pixellab terdapat berbagai fitur kreatif yang tepat guna bagi penunjang proses editing grafis, hal ini di barengi dengan berbagai pilihan versi dari grafis pixellab ada versi android dan yang terbaru versi dari aplikasi pixellab yang dapat diakses perangkat komputer atau disebut pixellab web.⁵

⁴ Sihombing, D. *Tipografi dalam desain grafis*. Cet. Ke-3, Jilid I (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama 2001), hlm 23.

⁵ Bambang Winarso. *Review App Pixellab Aplikasi Edit Foto Dan Teks Yang Cocok Untuk Meme Atau Cover* <https://Dailysocial.Id/Post/> (2018), diakses pada 21 februari 2022, pukul 20.44.

c. *Smartphone*

Smartphone adalah ponsel dengan fitur yang lebih banyak, mulai dari resolusi hingga fungsionalitas hingga pemrosesan data, termasuk keberadaan sistem operasi seluler. Perangkat *smartphone* melampaui kapasitas telepon dan SMS, ponsel kini dapat dimanfaatkan sebagai perangkat pembelajaran untuk mempelajari hal-hal baru dari *smartphone* melalui konten dan berita populer. *Smartphone* juga digunakan oleh sebagian orang sebagai simbol gaya hidup. Kotler (2000) mengatakan, penggunaan *smartphone* ialah cara hidup seseorang yang tercermin dalam suatu aktivitas, peminatan, dan pandangannya. Secara artian luas *smartphone* juga bisa menjadi sarana hiburan dan menyampaikan minat seseorang, seperti bermain permainan dan menonton video, bahkan *smartphone* bisa menghasilkan karya gambar digital dengan bantuan aplikasi yang didukung. Selain itu, *smartphone* juga bisa menjadi sarana untuk menjalankan market (bisnis *online*) dan juga menjadi perangkat untuk menyimpan berbagai jenis dokumen baik berupa data, huruf, angka maupun bentuk Foto.⁶

d. IPNU

IPNU Desa Sirangkang adalah organisasi masyarakat islam yang merupakan organisasi otonom Nahdlatul Ulama. Organisasi yang bernama Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama yang disingkat IPNU

⁶ Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa FISPOL UNSRAT Manado. (*Acta Diurna Komunikasi* 2017), 6 (1).

ini, bergerak dibidang pendidikan, kekeluargaan, sosial dan keagamaan yang menjadi wadah (Organisasi yang menaungi pelajar putra).⁷ IPNU Desa Sirangkang sendiri saat ini bertransformasi sebagai wadah yang membangun kemandirian anggotanya lewat pelatihan aplikasi grafis pixellab untuk kebutuhan sarana dakwah bil qalam dan hasil dari kemandirian yang dicapai juga sebagai bekal anggota IPNU Desa Sirangkang agar karyanya memiliki nilai jual.

Dalam kaitanya antara penggunaan desain grafis dengan prinsip dakwah Ormas Islam IPNU pada masa pandemi saat ini merujuk pada hasil muktamar Nahdlatul Ulama ke 27 di situbondo mengenai bidang-bidang dakwah dan penerbitan pada poin dua yang isinya “Menghadapi perubahan sosial sebagai akibat modernisasi, pelaksanaan da’wah perlu dikelola dengan teknis pengajian secara teratur dan sistimatis melalui radio, rekaman, buku-buku, surat-surat kabar, brosur, tv dan sebagainya”.⁸

Dari beberapa penjelasan di atas, media desain grafis dapat dianggap sebagai alat dakwah dengan media yang mengakomodir isi pesan dakwah kepada khalayak mad’u. Ketika dikatakan media dakwah berarti alat dakwahnya, berupa alat komunikasi.⁹ Dakwah dapat menggunakan berbagai sarana yang dapat merangsang indera

⁷ Ma’ruf, A. H. M. A. D. Peran Organisasi Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama (Ippnu-Ippnu) Dalam Mengembangkan Karakter Religius Pelajar Di Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek 2019.

⁸ Dr. H. Fahmi Saifudin, Ahmad Bagdja, *Hasil Muktamar Nahdlatul Ulama ke 27 Situbondo*, (Semarang: Sumber Barokah, 1986), hlm 120.

⁹ Sutirman Eka Ardana, *Jurnalistik Dakwah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995), hlm. 27.

manusia dan menarik perhatian dari isi materi dakwah. Semakin akurat dan efektif media yang digunakan, semakin efektif pula upaya pemahaman ajaran Islam di masyarakat yang menjadi tujuan dakwah. Media dakwah dapat digunakan sebagai sarana dakwah yang berkelanjutan, salah satunya saat ini adalah adanya desain grafis yang merupakan media dakwah bersifat tulisan digital. Desain grafis berisi tulisan yang dibaca atau gambar yang dapat dilihat secara detail, sehingga tulisan dan gambar ini dapat menggairahkan masyarakat muslim, kreator muslim juga harus bisa menggambarkan ide kreatif dan disajikan secara sederhana dengan isi konten desain grafis yang menarik.¹⁰ Terlebih saat ini adanya akses *smartphone* yang terjangkau menambah perlunya dakwah media dengan menggunakan desain grafis, mengingat masih terjadinya pandemi hingga saat ini yang mengharuskan setiap kegiatan perlu dibatasi untuk mengurangi mobilitas, kini dakwah media dengan menggunakan aplikasi grafis *pixellab* sangat perlu digencarkan terlebih oleh kader-kader muda ormas islam IPNU pada umumnya dan terkhusus Ormas Islam IPNU Desa Sirangkang dalam upaya membangun kemandirian anggotanya di masa pandemi.

Dalam konteks membangun kemandirian hal yang menjadi dasar dalam pengembangan kemandirian remaja IPNU Desa Sirangkang adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan

¹⁰ Kasman, *Jurnalisme Universal*, (Jakarta: Teraju, 2004), hlm. 196.

menciptakan hal-hal baru dalam bentuk karya dan ide yang sebenarnya dan terciptanya sebuah karya dari hasil usaha atas apa yang di pelajari, dalam hal ini kemandirian penggunaan aplikasi pixellab berbasis *smartphone* sebagai sarana penunjang kreativitas untuk berkarya terlebih dapat menghasilkan sebagai bentuk kemandirian para anggota IPNU.

e. Teori *Diffusion of Innovation*

Teori ini yaitu menempatkan orang yang memiliki informasi atau penemuan sebagai orang yang memiliki potensi mempengaruhi secara massal. Teori difusi inovasi dipopulerkan pada tahun 1964 oleh Everett Rogers. Dalam buku ciptaannya yang berjudul "*Difussion of Innovations*" ia menjelaskan bahwa difusi merupakan proses ketika sebuah inovasi dikomunikasikan melalui beberapa saluran dengan jangka waktu tertentu dalam sebuah sistem sosial.¹¹

Ada lima karakteristik teori difusi inovasi menurut Rogers yaitu,¹²

- 1) *Relatif Advantage* (Keunggulan relatif) adalah kadar atau tingkatan sebuah inovasi yang dipersepsikan lebih baik daripada ide inovasi sebelumnya.
- 2) *Compatibility* (Kesesuaian) adalah tingkatan sebuah inovasi yang dipersepsikan konsisten dengan nilai-nilai yang sudah ada

¹¹ Ningsi Astuti, T. H. E. R. E. S. I. A. Model Komunikasi Komersialisasi Produk Jasa Teknologi Berbasis Difusi Inovasi Di Lipi (Doctoral Dissertation, Universitas Mercu Buana Jakarta 2020).

¹² Supradaka, Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis, Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI Vol. 6 No.1 2022, 65-66.

sebelumnya, pengalaman masa lalu, serta sesuai dengan kebutuhan orang sebagai pengadopsi.

- 3) *Complexity* (Kompleksitas) adalah tingkatan sebuah inovasi yang dipersepsikan sulit untuk dipahami atau digunakan oleh pengadopsi, atau beberapa inovasi dianggap mudah dipahami atau digunakan oleh sebagian anggota sistem sosial.
- 4) *Trialability* (Ketercobaan) ada delapan referensi karakteristik inovasi trialability, inovasi yang dapat dicoba akan diadopsi dan diimplementasikan lebih sering dan lebih cepat dari pada inovasi yang kurang diimplementasikan.
- 5) *Observability* (Keterlihatan) adalah tingkatan dimana sebuah inovasi tersebut kelihatan bagi orang lain, semakin mudah individu melihat hasil sebuah inovasi maka akan semakin besar kemungkinan untuk mereka mengadopsinya.

Difusi Inovasi merupakan salah satu teori komunikasi yang cukup banyak digunakan dalam berbagai hal terutama berkaitan dengan sosialisasi ide-ide baru. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, secara harfiah, difusi berarti proses penyebaran atau perembesan sesuatu (kebudayaan, teknologi, ide) dari satu pihak ke pihak lain.¹³ Sedangkan inovasi merupakan pembaharuan atau pemasukan hal-hal yang baru. Berdasarkan definisi tersebut, difusi inovasi merupakan

¹³ Hadi, Agus Purbathin, Diyah Indiyarti, and Dian Lestari Miharja. "Proses Difusi Inovasi Dan Keputusan Inovasi Sistem Informasi Desa: Studi Kasus Di Kabupaten Lombok Timur." *Indonesian Journal of Socio Economics* 1.1 (2019), hlm 1-11.

penyebaran dari suatu pembaharuan baik berupa kebudayaan, teknologi, maupun ide dari satu pihak ke pihak lain.¹⁴

Teori difusi pertama kali diperkenalkan tahun 1962 oleh Everret M. Rogers, yang menjelaskan tentang cara pengenalan dan adaptasi suatu inovasi oleh suatu komunitas. Menurut Rogers (Santoso, 2014:394), media menjadi tampungan awal dalam penyampaian informasi, selanjutnya inovasi diadaptasi oleh sekelompok kecil orang (adopter awal), berikutnya dipelajari oleh opinion leader dari adopter awal dan mencoba untuk diri-sendiri, kemudian diputuskan apakah inovasi berguna dan mengajak orang lain untuk beradaptasi.¹⁵ Hal ini juga dipertegas oleh Rogers dan Shoemaker (Antoni, 2004:116) bahwa media memiliki peranan penting dalam pembangunan yang berkaitan dengan promosi difusi dan adopsi terhadap inovasi sosial dan teknis yang penting bagi modernisasi.¹⁶

Secara lebih lanjut, Rogers dan Shoemaker (Daryanto, 2014:136) menjelaskan bahwa proses difusi inovasi terdiri dari empat tahapan, yaitu:¹⁷

¹⁴ Puspitasari, Reny, Sidiq Setyawan, and M. I. Kom. *Difusi Inovasi E-paper Solopos (Studi Deskriptif Kualitatif Adopsi Teknologi E-paper Solopos Dengan Pendekatan Teori Difusi Inovasi)*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.

¹⁵ Yanuarsari, Dzuha Hening, and Toto Haryadi. "Adaptasi Difusi Inovasi Dalam Media Edukasi Historikal Monumen Tugu Muda Semarang." *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi* 2.1 (2019), hlm 85-97.

¹⁶ Haryadi, Toto. "Adaptasi Teori Difusi-Inovasi Dalam Game Ayo Benahi Bersama Dengan Pendekatan Komunikasi Smcr." (*Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi* 1.1 2018), hlm 1-13.

¹⁷ Rahmasari, Erisa Adyati, and Toto Haryadi. "Eksistensi Pameran Virtual Tugas Akhir Mahasiswa dalam Sudut Pandang Difusi-Inovasi." *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4.02 (2021): 268-290.

- a. Pengetahuan: menyangkut kesadaran individu terhadap adanya inovasi beserta fungsi dari inovasi tersebut.
- b. Persuasi: tentang sikap individu dalam menerima atau tidak inovasi tersebut.
- c. Keputusan: peran individu dalam penentuan pilihan untuk mengadopsi atau menolak inovasi.
- d. Konfirmasi: peran individu dalam mencari pendapat yang menguatkan keputusan yang telah diambilnya, dan bersifat fleksibel (bisa berubah) jika pesan inovasi yang diterima berlawanan antara satu dengan yang lain.

2. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang memiliki kesesuaian di dalamnya, baik dari segi judul, topik, pembahasan masalah, hingga variabel-variabel yang diteliti. Selain membuat kerangka teori berdasarkan buku-buku yang ada, selanjutnya penulis menganalisis penelitian yang sudah ada, adapun penelitian yang relevan sebelumnya akan dijadikan referensi serta kajian mendalam agar menghindari plagiarisme, yaitu:

- a. Artikel “Pelatihan *Design Graph Mobile* : Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi” oleh Mifta Hulaikah, *Dinamis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* tahun 2021.¹⁸

Penelitian ini bertujuan untuk pelatihan desain grafis *mobile* untuk siswa di masa pandemi sebagai sarana penunjang dalam membangun kemandirian kreativitas belajar. Metode yang digunakan penelitian ini dengan memberikan seminar kepelatihan selama 3 hari. Hasil penelitian ini berupa kreativitas desain grafis flayer dengan tema semangat belajar. Relevansi penelitian ini ialah menggunakan desain grafis sebagai media pengembangan kemandirian kreativitas di masa pandemi. Selain persamaan juga terdapat perbedaan yaitu penelitian ini hanya memfokuskan dalam pelatihan desain grafis di masa pandemi.

- b. “Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad’u Di Bandar Lampung” oleh Afrizal Zulkarnain, mahasiswa KPI (Komunikasi dan Penyiaran Islam), Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Raden Intan, Lampung 2018.¹⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan standar komunikasi visual di majalah

¹⁸ Hulaikah, Mifta, Aris Zulianto, and Ahmat Arif Syaifudin. "Pelatihan Design Graph Mobile: Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi." *DINAMIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.1 (2021), hlm34-38.

¹⁹ Zulkarnain, Afrizal. *Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad’u Di Bandar Lampung*. Diss. Uin Raden Intan Lampung, 2018.

hidayatullah sebagai mekanisme syiar dakwah dalam menarik minat membaca para mad'u di Bandar Lampung. Hasil penelitiannya ini berupa kegunaan prinsip desain grafis sebagai media dakwah yang menarik. Relevansi penelitian ini ialah menggunakan media dakwah lewat desain grafis sebagai salah satu cara menarik untuk eksistensi dakwah digital. Selain persamaan juga terdapat perbedaan yaitu penelitian ini hanya memfokuskan dalam dakwah media majalah dan belum merambah ke dakwah digital.

- c. Pelatihan Desain Grafis Untuk Pemberdayaan Pemuda Karang Taruna Desa Karyabaru Kecamatan Barambai Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. Oleh Rozaq A, (2020). *Jurnal IMPACT: Implementation and Action*.²⁰ Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kemampuan desain grafis untuk pemberdayaan pemuda dalam meningkatkan kemandirian lewat desain grafis. Hasil penelitian ini ialah peserta dapat melaksanakan inovasi digital grafis dan menghasilkan karya desain grafis dasar. Relevansi penelitian ini ialah menggunakan desain grafis berbasis digital sebagai media pelatihan. Selain persamaan juga terdapat perbedaan yaitu penelitian ini hanya memfokuskan pada pelatihan peningkatan desain grafis tanpa menambahkan unsur dakwah.

²⁰ Rozaq, Abdul, et al. "Pelatihan desain grafis untuk pemberdayaan pemuda karang taruna desa Karyabaru Kecamatan Barambai Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan." (*Jurnal IMPACT: Implementation and Action* 2.1, 2019).

d. “Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa” oleh Fahmi Yahya, Hermansyah, Syafruddin, Syarif Fitriyanto, Musahrain, Jurnal pendidikan dan pengabdian masyarakat Vol. 3 No. 2, Mei tahun 2020.²¹ Pelatihan dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa itu desain grafis dan bagaimana melakukan kegiatan kreativitas lewat desain grafis. Hasil penelitian ini berupa para peserta mendapat kemampuan dalam desain grafis yang dapat menunjang kreatifitas para pemuda kreatif dalam bekerja dan berkarya. Relevansi penelitian ini ialah menggunakan desain grafis sebagai media kreativitas. Selain persamaan juga terdapat perbedaan yaitu penelitian ini hanya memfokuskan pada pelatihan desain grafis tanpa ada unsur dakwah.

Dari hasil penelusuran diatas, belum didapatkan judul penelitian yang secara khusus membahas tentang “Implementasi Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang” Dan disini peneliti akan memfokuskan serta lebih spesifik terhadap penelitian hasil Implementasi Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang.

²¹ Yahya, Fahmi, et al. "Pelatihan Desain Grafis untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa." (*Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 3.2 2020).

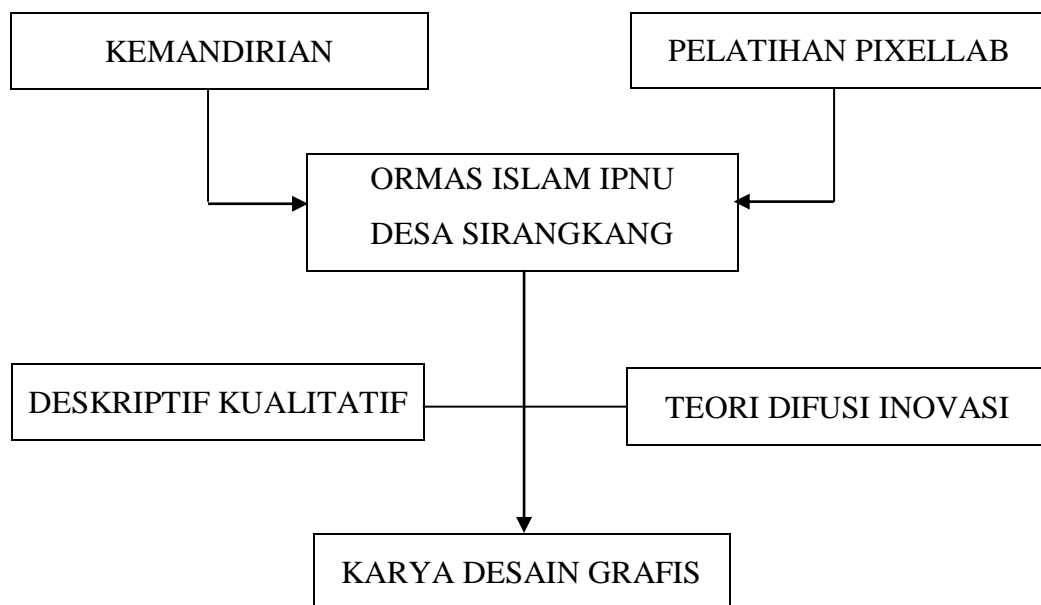
3. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir ialah model konseptual mengenai bagaimana teori saling berhubungan dengan faktor-faktor yang telah diidentifikasi sebagai opini penting. Berdasarkan kajian teoritis mengenai Implementasi Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang, maka peneliti merumuskan kerangka berpikir sebagai alur jalannya penelitian yang terdiri dari objek penelitian yaitu Ormas Islam IPNU Desa Sirangkang, yang selanjutnya mencangkup teori kemandirian dan pelatihan aplikasi grafis pixellab di masa pandemi terhadap implementasi hasil kemandirian remaja IPNU Desa Sirangkang. Metode penelitian ini dengan teori deskriptif kualitatif yang proses pengambilan datanya berdasarkan pemanfaatan data kualitatif yang selanjutnya dideskripsikan dan dipadukan dengan teori *Diffusion of Innovation*. Dari hasil analisis penelitian di lapangan nantinya akan menghasilkan kesimpulan berupa Implementasi inovasi karya desain grafis yang dihasilkan dari adanya kemandirian anggota IPNU.

Dalam kaitannya pelatihan yang dilakukan oleh ormas islam IPNU Desa Sirangkang dengan kemandirian para remaja IPNU, dapat dilihat pada alur kerangka berpikir yang mengaitkan proses pelatihan berlangsung dengan dasar teori kemandirian yang tujuannya menciptakan karya desain grafis lewat tahapan-tahapan pelaksanaan pelatihan. Selanjutnya di analisa berdasarkan pendekatan deskriptif

kualitatif dengan cara-cara pedoman teori difusi inovasi yang menggagas terciptanya inovasi karya desain grafis terbaru sebagai implementasi hasil kemandirian.

Alur kerangka berfikir:



(Gambar 1.1 Alur Kerangka Berfikir)

F. Metode Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas jenis dan pendekatan, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Artinya, penelitian yang dilakukan berlangsung di lapangan atau terhadap responden. Selanjutnya peneliti akan bertemu

langsung dengan anggota dan dewan pembina IPNU Desa Sirangkang. Sedangkan sifat penelitian yang digunakan adalah Jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif berusaha untuk menggambarkan dan menginterpretasikan apa yang ada (bisa memungkinkan keadaan atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, hasil atau dampak yang terjadi, atau kecenderungan untuk berkembang).

2. Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, secara rinci penelitian ini memakai jenis metode penelitian yang menyertakan data kualitatif dan dideskripsikan secara deskriptif. Dalam hal pengungkapan penelitian mengenai Implementasi Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang ini nantinya akan dilibatkan responden, untuk mendapatkan data penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, maka akan digunakan teknik metodologi kualitatif karena metode kualitatif mengasumsikan bahwa sifat masalah berbeda dari masalah lain, yang selanjutnya akan mempertimbangkan masalah berdasarkan kasus per kasus dengan menerapkan metode analisis terperinci. Hasil dari metodologi kualitatifnya bukanlah generalisasi tetapi pemahaman tentang masalah dan fenomena. Secara lebih spesifikasi penelitiannya menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipasi, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara

serempak hal ini digunakan untuk mengecek kembali hasil wawancara penelitian agar hasilnya sesuai.²²

3. Sumber Data

Pada penelitian ini terdapat dua sumber data, yaitu :

a. Sumber data primer

Sumber data primer dari penelitian ini ialah wawancara Ormas Islam IPNU Desa Sirangkang yang nantinya akan dilakukan wawancara mendalam terhadap 2 pembina dan 2 anggota sebagai sampel, tahap selanjutnya ada observasi partisipatif, dan dokumentasi lapangan guna mengumpulkan data-data primer untuk selanjutnya diolah sesuai dengan metode penelitian deskriptif kualitatif.

b. Sumber data sekunder

Data sekunder bersumber pada data penelitian yang didapatkan melalui media perantara atau tidak langsung berupa jurnal, buku, catatan, bukti, atau arsip publik dan swasta yang ada. Data sekunder yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah artikel, jurnal dan buku yang berisi tentang implementasi pelatihan desain grafis yang mendukung pembahasan di dalamnya dengan kaitanya menggunakan *smartphone* dan aplikasi *pixellab*.

²² Mardais, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 7-8

4. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode perolehan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara ialah metode penelitian yang penggunaan caranya dengan proses komunikasi bertanya dan menjawab yang dilakukan antara dua pihak atau lebih, biasanya pewawancara disebut penanya dan pihak yang diwawancarai disebut narasumber.

Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara melalui narasumber dari berbagai pembimbing dan anggota Ormas Islam IPNU Desa Sirangkang yang berjumlah minimal 4 orang diantaranya ada pemateri dan pembina serta peserta pelatihan, hal ini karena untuk mendapatkan informasi dari berbagai sudut pandang yang ada tentang Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* yang dilakukan oleh Remaja IPNU Desa Sirangkang dan Implementasi Hasil Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang yang selanjutnya dilakukan penggabungan antara hasil wawancara sehingga menghasilkan simpulan dari hasil penelitian.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data kualitatif dengan cara melakukan pengamatan langsung di lapangan atau di

lingkungan penelitian dalam artian sedang meneliti. Peneliti langsung *survive* ke lokasi dengan membawa buku catatan sebagai medianya. Cara pengambilan data dengan menggunakan pengamatan indra mata yang nantinya di catat sesuai dengan keperluan bahan media penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengamatan langsung atau terbuka. Observasi yang jelas ini disengaja karena merupakan metode komunikasi secara terbuka kepada informan bahwa peneliti sedang melakukan observasi, dan diketahui seluruh proses penelitian, serta hasil penelitiannya. Hal itu akan lebih lengkap dan lebih dalam menggali informasi yang ada.²³

c. Dokumentasi

Metode dokumenter ialah metode mencari data tentang hal atau variabel berupa catatan, buku, surat, dll. Metode dokumenter digunakan setelah proses observasi dan wawancara. Tujuannya ialah untuk menguatkan informasi.²⁴ Media dokumentasi ini diambil dari IPNU Desa Sirangkang berupa dari kanal media sosial instagram IPNU Desa Sirangkang dan juga diambil dari berkas-berkas arsip yang ada untuk selanjutnya dilakukan dokumentasi sesuai kebutuhan.

²³ Hasanah, H. Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). (*At-Taqaddum*, 2017), hlm. 21-46.

²⁴ Cholid Naburko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 98.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara atau sarana untuk mengubah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut dapat dipahami dan juga berguna dalam mencari solusi permasalahan, khususnya masalah-masalah yang berkaitan dengan suatu penelitian. Dalam analisis data suatu penelitian juga berkaitan dengan berbagai jenis data yang digunakan untuk proses pengorganisasian dan pengurutan data ke dalam pola kategori mendeskripsikan dasar yang selanjutnya guna merumuskan tema dan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Prinsip utama analisis data adalah menyajikan data atau informasi yang terkumpul dalam bentuk penjelasan, sekaligus memberikan makna atau interpretasi sehingga informasi tersebut penting secara ilmiah atau teoritis. Selain itu data diolah dan dapat dianalisis secara deduktif, yaitu “berangkat dari fakta atau peristiwa kongkrit dan ditarik kesimpulan umum menuju kesimpulan khusus.” Jadi, karena data yang dianalisis adalah data kualitatif, maka analisis tersebut akan menguraikan kata-kata atau frase-frase sehingga dapat ditarik kesimpulan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode berfikir deduktif dengan cara deskriptif kualitatif, dan menarik kesimpulan dari data yang diperoleh berdasarkan fakta atau kejadian yang bersifat khusus dan umum kemudian ditarik menjadi kesimpulan yang bersifat khusus.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri atas lima bab yang masing-masing saling berkaitan yaitu antara lain:

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini, memperkenalkan permasalahan utama meliputi: permasalahan dasar, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, kenggunaan penelitian, tinjauan pustaka, metodologi penelitian dan sistematika Penulisan.

BAB II PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN KEMANDIRIAN: Bab ini membicarakan tentang, Implementasi Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab. berdasarkan kajian pustaka dan teori yang meliputi, pengertian implementasi, Pelatihan, aplikasi grafis dan pixellab, pengertian kemandirian.

BAB III PELAKSANAAN PELATIHAN DAN KEMANDIRIAN IPNU DESA SIRANGKANG: Gambaran Umum, berisi gambaran umum yang berkaitan dengan objek penelitian seperti profil IPNU Desa Sirangkang, dan pelengkap data lainnya.

BAB IV ANALISIS IMPLEMENTASI HASIL PELATIHAN APLIKASI GRAFIS PIXELLAB *SMARTPHONE* DALAM MEMBANGUN KEMANDIRIAN REMAJA IPNU DESA SIRANGKANG: Analisis data dengan metode deskriptif kualitatif dari Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab *Smartphone* yang dilakukan oleh remaja IPNU Desa Sirangkang dan Implementasi Hasil Pelatihan Aplikasi Grafis Pixellab

Smartphone Dalam Membangun Kemandirian Remaja IPNU Desa Sirangkang.

BAB V KESIMPULAN: Kesimpulan dari seluruh penjabaran yang telah dikemukakan dan merupakan jawaban dari permasalahan penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis yang dilakukan terhadap hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Difusi merupakan bagian dari sebuah inovasi kebijakan yakni sebuah proses inovasi komunikasi, dalam hal ini gagasan baru mengenai pemanfaatan aplikasi grafis pixellab *smartphone* dengan 4 indikator yaitu: pengetahuan, persuasi, keputusan, dan konfirmasi.
2. Pelaksanaan pelatihan aplikasi grafis pixellab *smartphone* yang berlangsung dapat dikatakan berjalan sesuai dengan penjadwalan yang ada, adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dari pelaksanaan pelatihan diantaranya, peserta menginstal aplikasi grafis pixellab di *smartphone* dan membuka beberapa fitur, peserta diberikan arahan agar memasukan objek kreatif pada fitur pixellab, dan Proses *Finishing*.
3. Hasil dari adanya pelatihan aplikasi grafis pixellab *smartphone* dalam membangun kemandirian remaja IPNU Desa Sirangkang dituangkan kedalam postingan halaman media sosial @pelajar NU Desa Sirangkang. Diantaranya *flayer* dengan judul malam kemesraan harlah IPNU ke 67 dan IPPNU ke 66 tahun, *flayer* kegiatan lomba pra harlah IPNU dan IPPNU Desa Sirangkang, *flayer* syukuran harlah IPNU dan IPPNU Desa Sirangkang.

B. Saran

1. Kegiatan pemberdayaan semacam pelatihan desain grafis serupa yang dilakukan IPNU Desa Sirangkang agar lebih banyak diadakan kembali, utamanya menjadi agenda rutin bagi organisasi agar bisa tercipta suatu produk karya yang muaranya dapat menumbuhkan kemandirian ke para individu anggota.
2. Untuk lingkungan akademik, khususnya mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah, agar pengembangan mengenai *explore* aplikasi desain grafis juga dapat menghasilkan sebuah karya, harapannya ilmu mengenai desain grafis yang dimiliki oleh mahasiswa dapat di amalkan minimal kelingkungan sekitar dengan ikut andil melakukan pemberdayaan secara mandiri.
3. Penelitian ini bisa menjadi referensi bagi kalangan akademik dalam bidang komunikasi dengan memberikan pembahasan yang baru dan metode lain, dalam upaya pemanfaatan aplikasi grafis berbasis *smartphone* dalam membangun kemandirian kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Muhammad, and Muhamad Ramli. "Implementasi Metode Tilawati Dalam Pembelajaran Al Qur'an Pada Anak-Anak Di Tpa Al Falah Unit 081 Kota Banjarbaru." *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 19.2 (2019): 161-178.
- Ani, Serli, and Eko Budi Sulistio. "Implementasi Program Jaring (Jangkau, Sinergi, dan Guideline) dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Nelayan di Provinsi Lampung Tahun 2016." *Administratio* 8.1 (2017): 104-113.
- Bambang Winarso. Review App Pixellab Aplikasi Edit Foto Dan Teks Yang Cocok Untuk Meme Atau Cover. (<https://Dailysocial.Id/Post/> 2018) (diakses pada 21 februari 2022, pukul 20.44).
- Cholid Naburko dan Abu Achmad. *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara 2010).
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. Penggunaan *Smartphone* Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa FISPOL UNSRAT Manado. (*Acta Diurna Komunikasi* 2017), 6(1).
- Dede Junaedi "Pixellab Pro Apk Fitur Menarik" (2014). Hal 12
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 319.
- E.B. Hurlock, *Perkembangan Anak, Jilid 1, Alih Bahasa: Meitasari T dan Muslichah Z*, (Jakarta: Erlangga, 1978).
- Fahmi Saifudin, Ahmad Bagdja. *Hasil Muktamar Nahdlatul Ulama ke 27 Situbondo*, (Semarang: Sumber Barokah 1986).
- Hadi, Agus Purbathin, Diyah Indiyarti, and Dian Lestari Miharja. "Proses Difusi Inovasi Dan Keputusan Inovasi Sistem Informasi Desa: Studi Kasus Di Kabupaten Lombok Timur." (*Indonesian Journal of Socio Economics* 1.1 2019), hlm 1-11.
- Hamalik, Oemar. *"Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan Pendekatan Terpadu Pengembangan Sumber Daya Manusia."* (Jakarta: Bumi Aksara 2007).
- Haryadi, Toto. "Adaptasi Teori Difusi-Inovasi Dalam Game Ayo Benahi Bersama Dengan Pendekatan Komunikasi Smcr." (*Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi* 1.1 2018), hlm 1-13.
- Hasanah, H. *Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial)*. Semarang : Universitas Walisongo Semarang 2017).
- Hulaikah, Mifta, Aris Zulianto, and Ahmat Arif Syaifudin. "Pelatihan Design Graph Mobile: Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi." *DINAMIS: (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.1 2021), hlm 34-38.
- Ibnu Siena Mulia Putri. "Sejarah-Singkat-Berdirinya-Ipnu-Dan-Ippnu" (<https://www.abusyuja.com//.htm> 2019)
- Irwansyah, Edy. *Sistem informasi geografis: prinsip dasar dan pengembangan aplikasi*. DigiBook Yogyakarta, 2013.

- Kamil, Mustofa. *Model Pendidikan Dan Pelatihan*, (Bandung:Alfabeta). hlm 40
- Kartikasari, Fitriana, Achir Yani, and Yustan Azidin. "Pengaruh Pelatihan Pengkajian Komprehensif Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Perawat Mengkaji Kebutuhan Klien Di Puskesmas." *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (Jksi)* 5.1 (2020), hlm 79-89.
- Kasman. *Jurnalisme Universal*, (Jakarta: Teraju 2004).
- Leonardo Adi Dharma Widya, Andreas James Darmawan, Pengantar Desain Grafis, (*KEMDIKBUD : Direktorat pembinaan kursus dan pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas*, 2016), hlm. 4.
- Linda Ratna Sari, *Pelaksanaan Pelatihan Kecakapan Hidup (Life Skill)*, (Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2016) hlm 12
- Mardais. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara 2003).
- Ma'ruf, A. H. M. A. D. Peran Organisasi Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama (Ippnu-Ippnu) Dalam Mengembangkan Karakter Religius Pelajar Di Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek. (*Skripsi Sarjana Pendidikan*, Tulungagung : Institut Agama Islam Negeri Tulungagung 2019) .
- Miftahurrahmat Amar, "Penerapan Prinsip Desain Dalam Elemen Grafis Pada Ilustrasi Gambar Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi". (*Skripsi Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau*, 2013), h. 8.
- Moh. Ali Aziz. *Ilmu dakwah*, (Jakarta: Kencana 2004).
- Munajatisari, R. R. Analisis Efektivitas Metode Pelatihan Klasikal dan E-Learning. (*Jurnal Administrasi Bisnis* 2014), 10(2).
- Muttaqin, Amirul. Pendidikan Karakter Kemandirian Anak Perspektif Abdullah Nashih Ulwan dan Robert J. Havighurst. *MS thesis*. (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- M. Ali, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- M.Fathurrohman dan Sulistyorini, *Implementasi Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm 189
- Nana Sujana, *Karya Ilmiah, Makalah, Skripsi, Tesis, Disertasi, Sinar Baru*, 1987, hlm. 6
- Ningsi Astuti, T. H. E. R. E. S. I. A. Model Komunikasi Komersialisasi Produk Jasa Teknologi Berbasis Difusi Inovasi Di Lipi (Jakarta : Doctoral Dissertation, Universitas Mercu Buana 2020).
- Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum,Grasindo*, (Jakarta, 2002), Hal. 70.
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi massa. Raja Grafindo Persada. Prasetya, Didik Dwi. Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*. (Jakarta: Elex Media Komputindo 2013).
- Pandu Wiratama, "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia, (<https://www.kompasiana.com> 2022).

- Purwanto dan Sulistyastuti, *Analisis Kebijakan dari Formulasi ke Implementasi Kebijakan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1991), Hal. 21.
- Puspitasari, Reny, Sidiq Setyawan, and M. I. Kom. *Difusi Inovasi E-paper Solopos (Studi Deskriptif Kualitatif Adopsi Teknologi E-paper Solopos Dengan Pendekatan Teori Difusi Inovasi)*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- Rahmasari, Erisa Adyati, and Toto Haryadi. "Eksistensi Pameran Virtual Tugas Akhir Mahasiswa dalam Sudut Pandang Difusi-Inovasi." *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4.02 (2021): 268-290.
- Rini, A. R. P. Kemandirian remaja berdasarkan urutan kelahiran. (*Jurnal Pelopor Pendidikan* 2012), 3 (1), hlm 61-70.
- Rozaq, Abdul, et al. "Pelatihan desain grafis untuk pemberdayaan pemuda karang taruna desa Karyabaru Kecamatan Barambai Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan." (*Jurnal IMPACT: Implementation and Action* 2.1, 2019).
- Santoso, B. *Skema dan mekanisme pelatihan: panduan penyelenggaraan pelatihan*. (Yayasan Terumbu Karang Indonesia 2010).
- Sihombing, D. *Tipografi dalam desain grafis*. (Yogyakarta : Gramedia Pustaka Utama 2001).
- Sitepu, Vinsensius. "Panduan mengenal desain grafis." *PT. Elex Media* (2004).
- Sitepu, V. Panduan mengenal desain grafis. ([http://www. belajargrafis. mywebsit](http://www.belajargrafis.mywebsit) 2006).
- Sofyani, Hafiez, and Rusdi Akbar. *Hubungan faktor internal institusi dan implementasi sistem akuntabilitas kinerja instansi pemerintah (SAKIP) di Pemerintah Daerah*. University of Indonesia, 2013.
- Sri Heraawati "Desain Aplikasi Pixellab". (Yogyakarta: Grandmedia 2015) hlm 3
- Sutarto, Pendidikan Non Formal Ajar Manajemen Pelatihan. *Skripsi Universitas Semarang*. Hlm 50
- Sutari Imam Barnadib, *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis*, (Yogyakarta:FIP-IKIP Yogyakarta, 1983), hlm.39
- Sutirman Eka Ardana. *Jurnalistik Dakwah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 1995).
- Suyanto, M. *Aplikasi desain grafis untuk periklanan*. (Jakarta : Penerbit Andi 2004).
- Wagonhurst, C. Developing effective training programs. (*Educational Update Journal of Research Administration* 2002). , 77-83.
- Yahya, Fahmi, et al. "Pelatihan Desain Grafis untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa." (*Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 3.2 2020).
- Yanuarsari, Dzuha Hening, and Toto Haryadi. "Adaptasi Difusi Inovasi Dalam Media Edukasi Historikal Monumen Tugu Muda Semarang." *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi* 2.1 (2019), hlm 85-97.

- Zendrato, W. Gerakan mencegah daripada mengobati terhadap pandemi covid-19. (*Jurnal Education and development* 2020).
- Zulkarnain, A. Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad'u Di Bandar Lampung (*Doctoral Dissertation*, Uin Raden Intan Lampung 2018).