

PELATIHAN KALIGRAFI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN DAN KREATIVITAS SENI BERBASIS TEKNOLOGI

Sri Rahma Yul Insani^{1*}, Jessica Trinanda¹, Merdila Nuril Fahmi¹,
Helsi Zulfan Ramadani¹, Junaidi Rajab¹

¹Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Indonesia

*Correspondence E-mail: sriahma.yulinsani@gmail.com

Kata Kunci:

Kaligrafi Digital,
Pelatihan,
Kreativitas,
Literasi Digital,
Pengabdian
Masyarakat.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan literasi digital peserta dalam bidang seni kaligrafi melalui pemanfaatan teknologi desain grafis. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari dengan melibatkan 25 peserta yang terdiri dari pelajar dan mahasiswa. Instrumen evaluasi yang digunakan meliputi pre-test dan post-test, observasi, penilaian karya, serta angket respon peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,65 yang termasuk kategori sedang–tinggi. Selain itu, hasil penilaian karya peserta berada pada kategori baik hingga sangat baik dengan rata-rata skor 85,5. Tingkat kepuasan peserta juga tergolong tinggi, di mana mayoritas peserta menyatakan pelatihan bermanfaat dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkarya. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga mendorong kreativitas, pelestarian seni kaligrafi, serta membuka peluang pengembangan ekonomi kreatif berbasis seni digital.

Keywords:

Digital
Calligraphy,
Training,
Creativity,
Digital Literacy,
Community
Service.

Abstract

This community service activity aims to enhance participants' skills, creativity, and digital literacy in the field of calligraphy through the use of graphic design technology. The implementation method employed a participatory training approach consisting of preparation, implementation, mentoring, and evaluation stages. The activity was conducted over two days and involved 25 participants, including school and university students. The evaluation instruments included pre-test and post-test, observation, artwork assessment, and participant response questionnaires. The results showed a significant improvement, with an average N-Gain score of 0.65, categorized as moderate to high. In addition, participants' artwork achieved good to very good criteria with an average score of 85.5. The level of participant satisfaction was also high, with most participants reporting that the training was beneficial and increased their confidence in producing digital artworks. This activity not only improves technical competencies but also promotes creativity, preserves calligraphy art, and opens opportunities for the development of the creative economy based on digital art.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang seni dan budaya. Transformasi digital tidak hanya memengaruhi cara manusia berkomunikasi, tetapi juga mengubah proses penciptaan, distribusi, dan apresiasi karya seni. Salah satu bentuk seni yang mengalami adaptasi dengan kemajuan teknologi adalah seni kaligrafi, khususnya kaligrafi Islam. Kaligrafi yang sebelumnya dibuat secara manual menggunakan pena dan tinta kini telah berkembang menjadi karya digital melalui pemanfaatan berbagai perangkat lunak desain grafis [1], [2].

Digitalisasi kaligrafi membuka peluang baru dalam pengembangan kreativitas, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi. Melalui penggunaan aplikasi seperti Adobe Illustrator, CorelDRAW, dan Procreate, proses pembuatan kaligrafi menjadi lebih fleksibel, presisi, serta memungkinkan eksplorasi visual yang lebih luas [3], [4]. Selain itu, integrasi teknologi dalam seni kaligrafi juga memungkinkan terciptanya inovasi yang mampu menggabungkan nilai estetika, spiritual, dan modernitas secara harmonis [5]. Dengan demikian, kaligrafi digital tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi seni, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya Islam yang relevan dengan perkembangan zaman [6].

Namun demikian, masih terdapat kesenjangan antara minat dan kemampuan masyarakat dalam bidang kaligrafi digital. Banyak pelajar dan mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap seni kaligrafi, tetapi belum memiliki keterampilan dalam mengolahnya secara digital. Keterbatasan pengetahuan dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis serta minimnya pelatihan yang mengintegrasikan seni tradisional dengan teknologi modern menjadi kendala utama dalam pengembangan potensi tersebut [7], [8]. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan teknologi digital dalam menghasilkan karya kaligrafi yang inovatif dan bernilai ekonomi belum optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya strategis melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan yang terstruktur dan aplikatif. Kegiatan “Pelatihan Kaligrafi Digital” dirancang untuk memberikan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis dalam mengolah kaligrafi berbasis teknologi digital. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan mampu memahami prinsip dasar kaligrafi tidak hanya dari aspek teknis, tetapi juga dari sisi estetika dan nilai filosofis yang terkandung di dalamnya.

Selain itu, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam memanfaatkan perangkat lunak desain grafis guna menghasilkan karya kaligrafi digital yang kreatif, inovatif, dan berkualitas. Peserta didorong untuk mengembangkan ide dan gaya visual yang mengintegrasikan unsur tradisional dengan pendekatan modern, sehingga mampu menciptakan karya yang relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Kegiatan ini juga diarahkan untuk membuka peluang ekonomi kreatif melalui pemanfaatan keterampilan kaligrafi digital dalam berbagai produk, seperti desain media sosial, percetakan, hingga produk dekoratif bernilai jual [9].

Lebih lanjut, pelatihan ini diharapkan memberikan manfaat yang luas bagi berbagai pihak. Bagi peserta, kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan teknis, menumbuhkan minat terhadap seni kaligrafi, serta memberikan bekal praktis yang dapat dimanfaatkan dalam dunia kerja maupun wirausaha kreatif. Bagi lembaga pelaksana, kegiatan ini menjadi sarana implementasi tridarma perguruan tinggi, khususnya dalam pengabdian kepada masyarakat, serta memperkuat hubungan kemitraan dengan masyarakat. Sementara itu, bagi masyarakat secara umum, kegiatan ini dapat mendorong terciptanya ekosistem kreatif berbasis teknologi,

melestarikan seni kaligrafi dalam bentuk yang lebih modern, serta menghasilkan karya seni yang memiliki nilai estetika sekaligus nilai ekonomi [10].

Dengan demikian, pelatihan kaligrafi digital ini diharapkan mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas masyarakat, sekaligus menjadi langkah strategis dalam mengintegrasikan seni tradisional dengan teknologi digital secara berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui *Pelatihan Kaligrafi Digital* dilaksanakan secara sistematis dan berbasis pendekatan partisipatif (*participatory training*), dengan tujuan meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta secara efektif dan berkelanjutan. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi.

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan untuk memastikan kesesuaian program dengan kebutuhan peserta. Kegiatan meliputi: (1) analisis kebutuhan melalui survei, wawancara, dan observasi untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan minat peserta; (2) penyusunan rencana kegiatan dan kurikulum pelatihan yang mencakup materi dasar kaligrafi hingga teknik digital; (3) koordinasi dengan mitra terkait penentuan peserta, lokasi, dan dukungan fasilitas; serta (4) persiapan sarana dan prasarana, seperti perangkat komputer, aplikasi desain grafis (CorelDRAW, Adobe Illustrator, Procreate), dan modul pelatihan.

B. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan yang dilakukan melalui metode ceramah, demonstrasi, praktik, dan diskusi. Kegiatan diawali dengan pemberian materi tentang konsep dasar dan nilai estetika kaligrafi serta peran teknologi digital. Selanjutnya, peserta diperkenalkan pada penggunaan aplikasi desain grafis melalui demonstrasi. Pada tahap praktik, peserta membuat karya kaligrafi digital secara langsung dengan pendekatan *learning by doing*. Kegiatan diakhiri dengan presentasi hasil karya, pemberian umpan balik, serta dokumentasi dan publikasi karya peserta.

C. Tahap Pendampingan

Pendampingan dilakukan sebagai tindak lanjut untuk menjaga keberlanjutan program. Kegiatan ini bertujuan membantu peserta dalam mengembangkan keterampilan lanjutan, mengatasi kendala teknis, serta mendorong terbentuknya komunitas kaligrafi digital. Selain itu, pendampingan juga diarahkan untuk membuka peluang kolaborasi dan pengembangan ekonomi kreatif.

D. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif, meliputi: (1) pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta; (2) observasi terhadap partisipasi dan keterlibatan peserta; (3) penilaian hasil karya berdasarkan aspek estetika, kreativitas, dan teknik; serta (4) kuesioner kepuasan peserta. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan pengembangan program di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan *Pelatihan Kaligrafi Digital* dilaksanakan selama dua hari dengan jumlah peserta sebanyak 25 orang yang terdiri atas pelajar dan mahasiswa dengan latar belakang



kemampuan yang beragam. Pelaksanaan kegiatan mengacu pada tahapan yang telah dirancang sebelumnya, meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi desain grafis, praktik langsung (*hands-on activity*), serta presentasi hasil karya.



Gambar 1. Pemberian Materi Kegiatan

Pada tahap awal, peserta diberikan pemahaman mengenai konsep dasar kaligrafi, nilai estetika, serta filosofi yang terkandung dalam seni kaligrafi Islam. Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan berbagai aplikasi desain grafis yang digunakan dalam pembuatan kaligrafi digital. Tahap inti kegiatan difokuskan pada praktik langsung dengan pendekatan *learning by doing*, di mana peserta secara aktif mengembangkan karya mereka dengan bimbingan fasilitator.



Gambar 2. Evaluasi Kegiatan

Secara umum, pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar dan sesuai rencana. Peserta menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan yang tinggi, yang ditunjukkan melalui keaktifan dalam diskusi, kemampuan mengikuti instruksi teknis, serta ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas praktik. Selain itu, sebagian besar peserta mampu menghasilkan karya kaligrafi digital secara mandiri pada akhir pelatihan, yang menunjukkan bahwa proses transfer pengetahuan dan keterampilan berlangsung secara efektif.

B. Hasil Peningkatan Pengetahuan Peserta

Untuk mengukur efektivitas pelatihan, dilakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test yang mencakup aspek pemahaman konsep kaligrafi, penguasaan aplikasi digital, serta kreativitas desain. Hasil analisis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Peserta

Aspek yang Diukur	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	N-Gain
Konsep Dasar Kaligrafi	62,4	84,8	0,59
Penguasaan Aplikasi Digital	58,7	86,2	0,66
Kreativitas Desain	60,3	88,1	0,70
Rata-rata Keseluruhan	60,5	86,4	0,65

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang–tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta secara signifikan.

Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek kreativitas desain (N-Gain = 0,70). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan pendekatan praktik langsung (*learning by doing*) mampu mendorong peserta untuk lebih eksploratif dalam mengembangkan ide visual. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital memberikan fleksibilitas dalam proses desain, sehingga peserta dapat dengan mudah melakukan modifikasi dan inovasi terhadap karya yang dihasilkan.

C. Hasil Penilaian Karya Peserta

Selain aspek kognitif, evaluasi juga dilakukan terhadap hasil karya kaligrafi digital peserta untuk mengukur capaian keterampilan secara praktis. Penilaian dilakukan berdasarkan empat indikator utama, yaitu kesesuaian dengan prinsip kaligrafi, kreativitas desain, teknik penggunaan aplikasi, dan nilai estetika.

Tabel 2. Rata-rata Penilaian Karya Peserta

Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
Prinsip Kaligrafi	100	82
Kreativitas	100	88
Teknik Digital	100	85
Estetika	100	87
Rata-rata Keseluruhan	100	85,5

Hasil penilaian menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan karya dengan kategori baik hingga sangat baik. Aspek kreativitas memperoleh skor tertinggi, yang menunjukkan bahwa peserta mampu mengombinasikan unsur tradisional kaligrafi dengan pendekatan visual modern secara inovatif.

Sementara itu, aspek teknik digital juga menunjukkan capaian yang baik, yang menandakan bahwa peserta telah mampu mengoperasikan perangkat lunak desain secara efektif. Hal ini mengindikasikan keberhasilan pelatihan dalam mentransfer keterampilan teknis secara praktis dan aplikatif.

D. Respon dan Kepuasan Peserta

Evaluasi terhadap respon peserta dilakukan melalui penyebaran angket kepuasan setelah kegiatan berakhir. Hasil menunjukkan bahwa 92% peserta menyatakan pelatihan sangat bermanfaat, 88% merasa lebih percaya diri dalam menghasilkan karya digital, dan 85% menyatakan tertarik untuk mengembangkan keterampilan tersebut sebagai peluang usaha di bidang ekonomi kreatif.

Selain itu, peserta juga memberikan umpan balik positif terhadap metode pelatihan yang digunakan, khususnya pada pendekatan praktik langsung dan pendampingan intensif oleh fasilitator. Peserta merasa bahwa metode tersebut memudahkan dalam memahami materi serta meningkatkan keterampilan secara cepat.

Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya berdampak pada peningkatan aspek kognitif dan psikomotorik, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap aspek afektif, seperti motivasi, minat, dan kepercayaan diri peserta.

E. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan kaligrafi digital merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta secara komprehensif. Peningkatan yang signifikan pada hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan mampu mentransfer pengetahuan secara optimal [6].

Pendekatan partisipatif yang dikombinasikan dengan metode *learning by doing* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung dalam membangun pemahaman dan keterampilan [7], [8]. Dari sisi kreativitas, integrasi teknologi digital memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi peserta dalam mengembangkan desain kaligrafi. Teknologi memungkinkan proses revisi yang cepat, variasi desain yang lebih beragam, serta hasil visual yang lebih presisi dan menarik. Hal ini menjadi keunggulan utama dibandingkan dengan metode konvensional [9].

Lebih lanjut, kegiatan ini juga memiliki kontribusi dalam pelestarian seni kaligrafi sebagai warisan budaya, dengan cara mengadaptasikannya ke dalam bentuk digital yang lebih relevan dengan perkembangan zaman. Transformasi ini menjadi penting dalam menjaga keberlanjutan seni tradisional di tengah arus digitalisasi [10].

Dari perspektif pemberdayaan masyarakat, pelatihan ini membuka peluang bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan yang memiliki nilai ekonomi. Karya kaligrafi digital dapat dimanfaatkan dalam berbagai produk kreatif, seperti desain grafis, media promosi, hingga produk dekoratif bernilai jual tinggi. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi, tetapi juga sebagai upaya penguatan ekonomi kreatif berbasis teknologi. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan kaligrafi digital mampu memberikan dampak positif yang signifikan, baik dalam peningkatan kompetensi individu maupun dalam mendukung pengembangan seni dan ekonomi kreatif di masyarakat.

KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Kaligrafi Digital yang telah dilaksanakan terbukti efektif dalam mencapai tujuan program, yaitu meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan literasi digital peserta dalam bidang seni kaligrafi. Penerapan pendekatan *learning by doing* yang dipadukan dengan pendampingan intensif serta pemanfaatan teknologi desain grafis mampu mendorong peserta menghasilkan karya kaligrafi digital yang inovatif, estetis, dan adaptif terhadap perkembangan era digital. Secara umum, kegiatan ini menghasilkan beberapa capaian utama. Pertama, terjadi peningkatan kompetensi peserta secara signifikan, baik dalam pemahaman konsep maupun penguasaan aplikasi desain grafis. Kedua, kegiatan ini berhasil menumbuhkan kreativitas dan inovasi melalui integrasi unsur kaligrafi tradisional dengan teknologi digital modern. Ketiga, pelatihan ini berkontribusi pada upaya pelestarian sekaligus modernisasi seni kaligrafi sebagai bagian dari warisan budaya yang relevan dengan perkembangan teknologi. Keempat, terbentuknya komunitas kaligrafi digital menjadi indikator keberlanjutan program dalam mendukung kolaborasi dan pengembangan keterampilan secara berkelanjutan. Kelima, keterampilan yang diperoleh membuka peluang pengembangan ekonomi kreatif, khususnya di bidang desain grafis dan produk berbasis seni digital. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini menegaskan bahwa integrasi seni dan teknologi memiliki potensi strategis dalam



memberdayakan masyarakat, meningkatkan kapasitas individu, serta mendorong penguatan ekonomi kreatif berbasis pengetahuan dan budaya.

REFERENSI

- [1] Rozi Sakhbana Hasibuan, “PENGEMBANGAN INDUSTRI KALIGRAFI: PELUANG DAN TANTANGAN MENINGKATKAN EKONOMI UMAT ISLAM”, *ekhsis*, vol. 2, no. 2, pp. 109–134, Oct. 2024. <https://doi.org/10.59548/je.v2i2.173>
- [2] M. Zaki Aditya, “EFEKTIVITAS PELATIHAN KALIGRAFI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS ARAB SANTRI PESANTREN DARUL ARAFAH RAYA DELI SERDANG-SUMATERA UTARA”, *sathar*, vol. 2, no. 2, pp. 32–44, Nov. 2024. <https://doi.org/10.59548/js.v2i2.192>
- [3] M. Afroni, Aziz Muzayin, and Ibni Trisal Adam, “Pemberdayaan Santri melalui Pelatihan Kaligrafi dan Pemasaran Kreatif di Pondok Pesantren Al-Falah Pangkah Tegal tahun 2025”, *JPKMMP*, vol. 1, no. 2, pp. 32–36, Nov. 2025. <https://doi.org/10.65661/jpkmmp.v1i2.35>
- [4] A. Senoprabowo, A. Muqoddas, and N. Hasyim, “Desain Grafis untuk Meningkatkan Nilai Kaligrafi pada Santri dan Pengurus Pondok Pesantren Al-Hadi Kabupaten Demak”, *IJCSL*, vol. 3, no. 4, pp. 211–221, Nov. 2019. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v3i4.21792>
- [5] Nurliana and Dyah Febria Wardhani, “Rekonstruksi Estetika Kaligrafi Digital: Studi Adaptasi Seniman Lokal”, *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 10, no. 2, pp. 364–372, Jul. 2025. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5450>
- [6] Z. Arifin, A. Hikmah, and A. Nur Shohib, “PENGEMBANGAN KREATIVITAS SANTRI MELALUI PELATIHAN KALIGRAFI DI PONDOK PESANTREN SYARIFUDDIN LUMAJANG”, *AMPOEN*, vol. 1, no. 3, pp. 267–273, Feb. 2024. <https://doi.org/10.32672/ampoem.v1i3.1697>
- [7] U. Khazanah and M. Ilma, “Pelatihan Seni Kaligrafi Islam dalam Meningkatkan Kreativitas Santri MDTA Ar-Rahman di Desa Ngrogung Ngebel Ponorogo”, *abdimas agama*, vol. 2, no. 3, pp. 117–126, Dec. 2021. <https://doi.org/10.32764/abdimasagama.v2i3.2023>
- [8] Futaqi, F. A., & Fadya, H. F. “Peningkatan Kreativitas Santri melalui Pembuatan Kaligrafi dan Pelatihan Digital Marketing di Pondok Pesantren “Al-Munjiyah Durisawo” Ponorogo.” *Amaluna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 35-44, 2022. <https://doi.org/10.21154/amaluna.v1i1.775>
- [9] I. F. Romadhon, M. F. A. Roziqin, E. P. Surya, A. Aruna, and I. Iriaji, “Penerapan AR Berbasis Audio Visual Interaktif Karya Kaligrafi untuk Meningkatkan Kemampuan dan Kreatifitas SDM MA Ibadurrochman”, *PSNPM*, vol. 1, Dec. 2023. <https://doi.org/10.61142/psnpm.v1.77>
- [10] Anwar, M. “Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Kaligrafi Al-Qur’an di Lembaga Kaligrafi Al-Qur’an (LEMKA) Masjid As-Salam Cempaka Putih Ciputat Timur”. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, vol. 3, no. 1, 2026. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1757>
- [11] Miftah, Z, Muthi’Uddin, A. & Majid, N., K. “Pemberdayaan Santri melalui Pelatihan Kaligrafi dan Pemasaran Kreatif di Pesantren: Membangun Ekonomi Digital Berbasis Budaya Islam”, *JILPI*, vol. 4, no. 2, pp. 265–274, Dec. 2025. <https://doi.org/10.57248/jilpi.v4i2.750>

