

## KREATIVITAS DAKWAH DIGITAL

(STUDI KADERISASI KONTEN KREATOR DAKWAH KOMUNITAS  
AKHWAT CREATIVE PROJECT)

<https://doi.org/10.38214/jurnaldawahstidnatsir.v7i1.253>

Submitted: 28-03-2024 Reviewed: 09-05-2024 Published: 28-06-2024

**Lukman**

lukman@stidnatsir.ac.id  
STID Muhammad Natsir – Indonesia

**Hielwa Hidayatul Fadhila**

hilwa@stidnatsir.ac.id  
STID Muhammad Natsir - Indonesia

### ABSTRACT

*Research Objectives: To find out the creativity of the Akhwat Creative Project (ACP) Community through graphic design. Research Method: Qualitative. Research Results: The results of the study show the creativity of the Akhwat Creative Project community through graphic design in four dimensions. The person dimension shows that the ACP community strives to form the personality of members who are aware of the importance of da'wah, through story of the day programs, studies and open donations. The process dimension shows that the ACP community provides opportunities for members to do various exercises to be able to express and pour ideas so that their creativity is honed, through mandatory task programs, stories of the day and challenge time. The press dimension (encouragement/support from the environment) shows that the ACP community provides support for Muslim women who want to learn design by being given support through design materials provided every month. The product dimension shows that the ACP community has a role for the works produced by members through the story of the day and challenge time programs.*

**Keywords :** *Digital Da'wah, Graphic Design, Visual Communication.*

### ABSTRAK

Tujuan Penelitian: Untuk mengetahui kreativitas dakwah Komunitas Akhwat Creative Project (ACP) melalui desain grafis. Metode Penelitian: Kualitatif. Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan kreativitas dakwah komunitas Akhwat Creative Project melalui desain grafis dalam empat dimensi. Dimensi person (kepribadian) menunjukkan bahwa komunitas ACP berusaha untuk membentuk kepribadian *member* yang sadar akan pentingnya dakwah, melalui program story of the day, kajian dan open donasi. Dimensi process (proses/kebebasan berekspresi) menunjukkan bahwa komunitas ACP



Jurnal Da'wah : Risalah Merintis, Da'wah Melanjutkan is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

121 | Dakwah | Vol 7 | No. 1 | 2024

memberikan peluang kepada *member* untuk melakukan berbagai latihan agar dapat mengekspresikan dan menuangkan ide-ide agar kreativitasnya terasah, melalui program tugas wajib, story of the day dan challenge time. Dimensi press (dorongan/dukungan dari lingkungan) menunjukkan bahwa komunitas ACP memberikan dukungan bagi para muslimah yang ingin belajar desain dengan diberikan support melalui materi desain yang diberikan setiap bulan. Dimensi product (produk) menunjukkan bahwa komunitas ACP memiliki peran bagi karya-karya yang dihasilkan *member* melalui program story of the day dan challenge time.

**Kata kunci** : dakwah digital, desain grafis, komunikasi visual

## PENDAHULUAN

Salah satu sarana dakwah yang dapat dilakukan melalui media teknologi adalah dengan membuat desain grafis. Dewasa ini desain grafis menjadi sarana yang sangat fenomenal di kalangan pengguna media sosial baik Instagram, Facebook dan sebagainya. Desain grafis memang menjadi media dakwah yang sangat efektif, karena sasarannya sangat luas yaitu para pengguna gadget dan media sosial. Namun itu belum cukup, karena dalam berdakwah melalui desain grafis perlu adanya kreativitas sebagai penunjang agar mad'u tertarik dengan isi pesan dakwah yang termuat dalam desain grafis tersebut. Kurangnya kreativitas dalam membuat desain grafis menjadi salah satu problematika dakwah digital. Sehingga para pengguna gadget dan media sosial lebih tertarik untuk melihat dan membaca konten lain daripada konten dakwah, karena tampilannya yang kurang menarik.

Generasi Milenial adalah pasar bagi dakwah digital karena generasi Milenial memiliki karakter unik, salah satu ciri utama generasi milenial ini ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Mereka dibesarkan oleh kemajuan teknologi, berteman baik dengan teknologi sehingga dalam segala aspek kehidupan selalu melibatkan teknologi. Bukti nyata yang dapat dirasakan langsung adalah hampir seluruh individu dalam generasi tersebut memilih menggunakan ponsel pintar.<sup>1</sup>

Generasi Milenial sendiri diartikan sebagai generasi yang lahir dari tahun 1980 sampai tahun 2000. Generasi ini dimasukkan kedalam kategori generasi Milenial karena ketika mereka tumbuh dewasa, dunia digital sudah mulai berkembang. Oleh karena itu generasi digital lebih diartikan sebagai generasi yang

---

<sup>1</sup> Moch. Fakhruroji, *Dakwah Di Era Media Baru Teori Dan Aktivisme Dakwah Di Internet* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017). h. 31

kehidupannya sudah sangat lekat dengan dunia digital. generasi yang memiliki gaya hidup digital.<sup>2</sup>

Melihat realitanya, program dakwah masih sangat minim diminati khalayak, karena pada umumnya konten dakwah cenderung membosankan dan monoton. Sehingga memungkinkan para pengguna media sosial meng-skip konten dakwah dan lebih menyukai konten lain. Untuk meminimalisir hal itu, maka amat sangat diperlukan pembaharuan dalam membuat konten dakwah, sehingga diharapkan para mad'u tertarik terhadap konten dakwah. Kreativitas bukan hanya mengembangkan karya seni, tetapi lebih dari itu, kreativitas menghasilkan banyak penemuan, sedangkan penemuan merupakan manifestasi dari ide.<sup>3</sup>

Da'i harus mampu memunculkan ide kreatif dan inovatif agar kualitas konten dakwahnya meningkat, sehingga diharapkan mendapatkan feedback dari para mad'u. Semakin baik kualitas sebuah konten, semakin banyak orang yang akan tertarik, sehingga para da'i yang berdakwah melalui media sosial dapat berbenteng di hati masyarakat. Untuk mencari inovasi dan referensi desain yang menarik, kini banyak pelatihan desain gratis secara online, baik yang dilakukan oleh individu maupun kelompok atau komunitas. Di antaranya adalah komunitas Akhwat Creative Project (ACP), yaitu sebuah komunitas desain yang berdiri untuk memfasilitasi para muslimah yang ingin berdakwah melalui desain grafis dengan menggunakan gadget. Selain membuka kelas desain secara gratis, komunitas ini telah merekrut anggota atau *member* untuk dibina agar mahir dalam membuat desain grafis.

Kelebihan komunitas Akhwat Creative Project dari komunitas desain yang lain, selain mengajarkan materi seputar desain grafis, komunitas ini konsisten dalam memberikan pembinaan kepada para anggota dengan berbagai kegiatan yang diberikan, tentu tujuannya agar *member* dapat membiasakan diri dalam menjadikan desain sebagai sarana dalam berdakwah, agar dapat menebarkan kebaikan dan manfaat melalui teknologi digital.

Maka oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis akan menguraikan dan menganalisis lebih jauh terkait kreativitas Akhwat Creative Project dalam melahirkan konten kreator-konten kreator dakwah yang kreatif.

---

<sup>2</sup> Dwi Budiman Assiroji, 'Konsep Komunikasi Kepemimpinan Dakwah Dalam Menghadapi Generasi Digital', *Da'wah: Risalah Merintis Da'wah Melanjutkan*, 4.1 (2021), 61–75 <<https://doi.org/https://doi.org/10.38214/jurnaldawahstidnatsir.v4i01.90>>.h. 68

<sup>3</sup> Benedicta Prihatin Dwi Riyanti, *Kreativitas Dan Inovasi di Tempat Kerja*, Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019, 5

## HASIL DAN DISKUSI

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Elemen-elemen desain yang utama terlibat dalam desain grafis adalah sebagai bahan pokok (*ingredients*) yang berupa: garis, huruf, bentuk (*shape*) dan tekstur.<sup>4</sup>

Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi nonverbal, yang mana komunikasi nonverbal ini dalam bentuk visual. Komunikasi visual membutuhkan kaidah-kaidah estetik agar pesan yang disampaikan oleh komunikator (desainer grafi) dalam komunikasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada komunikan.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan.<sup>5</sup>

Komunikator dalam komunikasi desain grafis adalah desainer grafis. Komunikator menyampaikan informasi kepada komunikan melalui gambar yang di dalamnya termuat teks, garis, simbol dan elemen lain yang senada dan mewakili informasi agar tersampaikan secara efektif.<sup>6</sup>

Komunitas Akhwat Creative Project terbentuk pada tahun 2020. Komunitas ini dilatarbelakangi karena pada saat itu para (calon) admin ACP berkumpul dalam satu wadah dalam misi belajar untuk editing yang bersifat online. Berkenalan, berdiskusi, saling *follow* dan *support* satu sama lain atas izin Allah ta'āla. Namun disaat mereka sedang dalam semangat yang menggebu-gebu, mereka terhambat oleh akses obrolan sehingga mereka tidak dapat leluasa berdiskusi seputar editing lagi.

Selang beberapa bulan, akhirnya dibuatlah group khusus belajar seputar editing oleh Ayesha dan Shofiyah. Kemudian berkembang mengajak akhwat lainnya untuk belajar mengedit sebagai sarana dakwah di sosial media. Untuk itu, akhwat juga harus melakukan dakwah melalui karya-karya desain grafis. Pada akhirnya group "Belajar Editing" ini menjadi Akhwat Creative

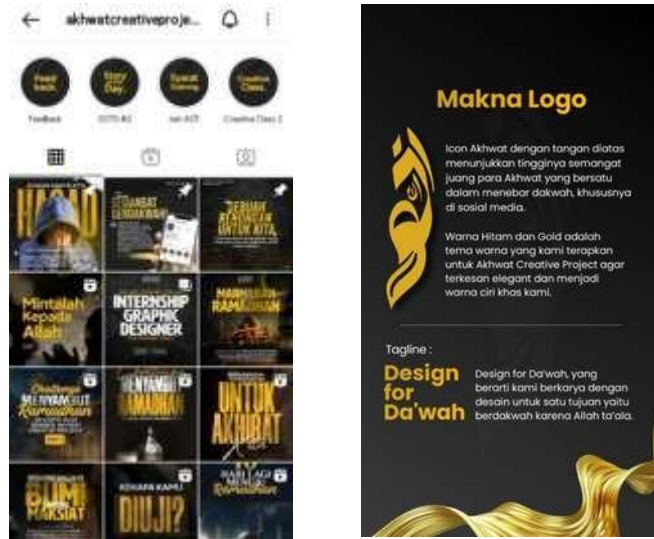
---

<sup>4</sup> R. Kuncoro Wulan Dewojati, "Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan," *Imaji* 7, No. 2 (2009)

<sup>5</sup> Efendi, Y., Muzawi, R., & Rio, U. (2023). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Minat Usaha Pemuda Tuah Karya Pekanbaru. *J-PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 17-22.

<sup>6</sup> Hilmi, M. (2022). Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual. Penerbit NEM. hal.2

Project dan memulainya sejak tanggal 25 Juli 2020 hingga saat ini sudah memiliki *member* sebanyak 170 akhwat dari seluruh penjuru Indonesia.



Pada sub pembahasan ini penulis akan menguraikan data-data penelitian yang telah penulis temukan selama melakukan penelitian terhadap komunitas Akhwat Creative Project. Berdasarkan teori *Rhodes four p's of creativity*, maka dapat diuraikan hasil analisis penulis dari data-data penelitian yang penulis temukan tentang Kreativitas Dakwah Komunitas Akhwat Creative Project melalui desain grafis, sebagai berikut:

### 1. Person (Kepribadian)

Kepribadian adalah organisasi dinamis di dalam individu yang terdiri dari sistem-sistem psikofisik yang menentukan tingkah-laku dan pikirannya secara karakteristik dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan. (G. Allport).<sup>7</sup>

Kepribadian seseorang sangat berkaitan erat dengan lingkungannya. Seseorang yang hidup dalam circle lingkungan yang baik, akan melahirkan sebuah karakter atau kepribadian yang baik pula. Pun sebaliknya, seseorang yang hidup dalam lingkungan yang kurang baik, akan melahirkan kepribadian yang kurang baik. Oleh karena itu, Islam sangat menganjurkan umatnya agar memilih teman dan lingkungan yang baik, karena seseorang itu akan dinilai dan dipandang dengan siapa ia bergaul.

---

<sup>7</sup> Antonius Atoshoki Gea, dkk, Character Building I; Relasi Dengan Diri Sendiri, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2003, hal. 30

Dalam perjalanannya, kepribadian seseorang berhadapan dengan lingkungannya, yang turut membentuknya hingga mencapai taraf kematangan tertentu. Kalau kita melakukan penilaian atas pribadi seseorang, maka hal itu lebih mengarah pada dirinya yang sudah terbentuk, yang dia sendiri turut bertanggung jawab di dalamnya.<sup>8</sup>

Setelah penulis melakukan observasi dan wawancara terkait kepribadian dari beberapa pengurus komunitas Akhwat Creative Project, mereka memang memiliki kepribadian yang baik. Dalam bidang desain, mereka memiliki semangat yang tinggi untuk belajar dan mengembangkan skill desain, bahkan berkeinginan dan berusaha untuk mengajarkan desain kepada yang lain. Bahkan mayoritas dari mereka menjadikan desain sebagai hobi dan media untuk menghibur diri. Selain itu, pengurus komunitas Akhwat Creative Project juga menjadikan desain untuk menyebarkan dakwah Islam, serta mengajak para *member* untuk menjadikan desain sebagai media untuk berdakwah.

Komunitas Akhwat Creative Project berusaha untuk membentuk kepribadian *member* yang sadar akan pentingnya dakwah. Sehingga diberikan kesempatan untuk membuat desain dalam *story of the day*. *Story of the day* atau disingkat SOTD, yaitu sebuah konten dakwah yang berisikan sebuah ayat, motivasi, kutipan, *reminder* bermanfaat yang akan dibagikan story whatsapp atau instagram.

Pengurus komunitas juga memberikan referensi berupa website Islami yang sering dijadikan rujukan sebagai isi atau materi desain yang akan dibuat *member*. Sumber rujukan itu di antaranya rumaisha.com, muslim.or.id, almanhaj.or.id, yufid.com dan sebagainya.

Selain itu, pembentukan kepribadian *member* juga didukung dengan dilaksanakannya kajian dengan tema “Tetap Asik Tanpa Musik”, untuk menyadarkan *member* agar menghindari musik ketika membuat desain dakwah. Kajian dengan tema “Tetap Asik Tanpa Musik” dibawakan oleh seorang narasumber bernama ustadz Dr. Aris Munandar, pada tanggal 8 Januari 2023 melalui zoom meeting. Karena tujuan awal dibentuknya komunitas Akhwat Creative Project ini adalah untuk berdakwah, maka selain belajar mengedit, pengurus komunitas juga memberikan kajian untuk para anggota. Agar menambah ilmu Islam bagi seluruh orang yang terlibat dalam komunitas tersebut. Sehingga diharapkan mereka dapat istiqomah dan dapat menguatkan keimanan di tengah fitnah akhir zaman ini.

Salah satu kepribadian atau karakter da'i adalah harus bisa menjadi teladan bagi mad'u. Sehingga seorang da'i harus memperkaya diri dengan pengetahuan Islam. Di antara teladan yang harus diberikan da'i kepada mad'u-

---

<sup>8</sup> *Ibid*, hal. 33

nya adalah senantiasa menerapkan nilai-nilai Islam dalam segala aspek kehidupan. Salah satunya dengan meninggalkan segala sesuatu yang membuat lalai, seperti musik. Oleh karena itu, bagi seorang desainer muslimah sekaligus da'iyah, hendaknya tidak menggunakan musik dalam berdakwah melalui desain grafis.

Tidak hanya mempelajari editing, pengurus komunitas Akhwat Creative Project juga melatih para *member* agar sebisa mungkin dapat saling membantu dan menebar manfaat satu sama lain, entah untuk sesama *member* di komunitas atau pun untuk saudara di luar komunitas yang membutuhkan bantuan. Kegiatan ini berupa open donasi untuk korban bencana, kemanusiaan dan sebagainya. Open donasi merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk menumbuhkan ruhiyah para *member*, sehingga dapat membentuk pribadi yang bisa peduli kepada orang lain.

Pengurus komunitas Akhwat Creative Project memiliki peran yang penting dalam menumbuhkan kreativitas *member* dalam berdakwah melalui desain grafis. Dalam dimensi person (kepribadian), pengurus memberikan kesadaran akan pentingnya berdakwah melalui desain grafis, dengan diberikan motivasi-motivasi tentang urgensi dan pentingnya berdakwah melalui digital, yaitu melalui berbagai program seperti *story of the day*, kajian, dan open donasi. Semua kegiatan tersebut akan menumbuhkan dan menjadikan *member* kreatif dalam membuat desain grafis.

## 2. Process (Proses/Kebebasan untuk Berekspresi)

Latihan merupakan salah satu bagian dari proses. Adanya latihan, berarti di dalamnya ada kebebasan untuk berekspresi dalam mengembangkan bakat. Latihan merupakan hal terpenting kedua setelah genetik yang mempengaruhi bakat. Burung bisa terbang dengan baik, selain mempunyai faktor genetik untuk terbang, dia pun harus belajar terbang. Sesuatu yang sudah dimiliki secara alamiah masih harus diasah melalui latihan. Kita baru dapat mengetahui seseorang berbakat atau tidak setelah benar-benar melakukan latihan.<sup>9</sup>

Untuk meningkatkan kreativitas dakwah melalui desain grafis, dibutuhkan berbagai proses, latihan dan kebebasan bagi seorang desainer untuk mengekspresikan dan mengembangkan dirinya. Dalam komunitas Akhwat Creative Project, ada beberapa kegiatan pendukung agar para *member* tidak hanya menerima materi-materi desain saja, tetapi mereka juga diberi kebebasan untuk berkarya agar kreativitasnya terasah, yang pasti karya tersebut diperuntukkan untuk dakwah.

---

<sup>9</sup> Antonius Atoshoki Gea, dkk, *Character Building I; Relasi Dengan Diri Sendiri*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2003, hal. 63-64

Semua orang pada prinsipnya memiliki potensi menjadi kreatif. Atau paling tidak sanggup berpikir kreatif. Terjadinya kreativitas terutama ditampakkan oleh produk yang kreatif. Seseorang dapat menjadi kreatif dengan melatih diri untuk berpikir kreatif. Tindakan kreatif yang menghasilkan produk-produk kreatif selalu didahului oleh pikiran kreatif.<sup>10</sup>

Komunitas Akhwat Creative Project berusaha untuk mengembangkan kreativitas *member* dalam berdakwah melalui desain, dengan membuat *member* berpikir untuk menciptakan sebuah desain yang menarik. Di antaranya dengan memberikan tugas bulanan, challenge time dan *story of the day*.<sup>11</sup> Dalam membuat desain tersebut, *member* akan berpikir untuk mencari ide desain yang menarik, serta mencari bahan materi yang pas untuk dijadikan sebagai media dakwah, atau mengembangkan ide dari materi desain yang sudah dipelajari.

Menurut G. Lewis dalam bukunya *Successful Creativity*, kreativitas adalah komponen kita dalam berhadapan dengan masalah dan tantangan dalam kehidupan dunia ini. Kita menggunakan otak untuk beradaptasi dan mengontrol lingkungan kita. Manusia memiliki keinginan dan kemampuan untuk menggunakan otak sebagai upaya menjadikan dunia lebih bermakna, inilah yang membedakan kita dengan makhluk Tuhan lainnya. Ketika kita mengembangkan segala sesuatu dengan cara yang berbeda, dan dengan beragam cara yang sederhana namun efektif, artinya kita telah mengembangkan daya inovasi dan kreativitas kita.<sup>12</sup>

Beberapa kegiatan yang diberikan komunitas Akhwat Creative Project adalah sebagai bentuk benefit yang diberikan pengurus untuk para anggota, agar mereka dapat dengan mudahnya berekspresi, menuangkan segala ide dan dakwah ke dalam sebuah karya. Sehingga dengan adanya proses tersebut diharapkan dapat membantu kreativitas mereka.

Komunitas Akhwat Creative Project memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan kreativitas *member* dalam berdakwah melalui desain grafis. Dalam dimensi process, pengurus memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh *member* agar dapat berlatih dan mengekspresikan diri dalam menuangkan ide-ide desain melalui kegiatan tugas bulanan, challenge time, dan story of the day. Melalui proses-proses tersebut, skill dan kreativitas *member* terasah.

### 3. Press (Pendukung/Pendorong dari Lingkungan)

---

<sup>10</sup> Taufiq Pasiak, *Revolusi IQ/EQ/SQ: Menyingkap Rahasia Kecerdasan Berdasarkan Al-Qur'an Dan Neurosains Mutakhir*, Bandung: Mizan, 2008, hal. 223

<sup>11</sup> Observasi, Grup Diskusi dan Grup Materi Komunitas Akhwat Creative Proect, 13 Februari 2023

<sup>12</sup> Febe Chen, *Be Creative! Menjadi Pribadi Kreatif: 100 Pengertian Untuk Mengembangkan Kreativitas*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010, hal. 9



Dukungan dari lingkungan akan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kreativitas seseorang. Jika seseorang menyukai sesuatu, maka ia akan mencari lingkungan yang tepat yang dianggap akan mendukungnya agar berkembang. Dalam dunia desain, banyak juga para desainer yang mencari tempat belajar seperti pelatihan desain dan berbagai komunitas yang nyaman baginya untuk bertumbuh dan berkembang.

Seorang desainer muslimah yang paham Islam, tentu ia akan mencari tempat khusus muslimah yang akan membantunya mengembangkan kreativitas desain, serta memiliki visi yang sama yaitu menjadikan desain sebagai media untuk berdakwah. Lingkungan yang mendukung, akan mempengaruhi perkembangan kreativitas dakwah seseorang melalui desain grafis. Dan berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pengurus komunitas Akhwat Creative Project, mayoritas mereka menyadari akan minimnya tempat belajar desain khusus untuk muslimah, sehingga itu yang melatarbelakangi mereka untuk membuat sebuah komunitas desain. Dengan demikian, mereka berusaha untuk menciptakan lingkungan yang akan mendukung para muslimah untuk belajar desain, dan menjadikannya sebagai media untuk berdakwah.

Ada banyak faktor yang membuat seseorang menjadi kreatif atau memiliki kepribadian yang kreatif. Selain dipengaruhi oleh faktor genetik, ia juga ditentukan oleh lingkungan, budaya, termasuk pendidikan tempat seseorang itu berada.<sup>13</sup>

Lingkungan dan tempat belajar sangat menentukan kreativitas seseorang. Hal itu sesuai dengan pernyataan dari *member* komunitas Akhwat Creative Project. “Alasan saya bergabung dengan komunitas ACP untuk belajar, mengasah skill, dan saling memberi semangat dalam kebaikan.”<sup>14</sup>

Kreativitas dipengaruhi dari proses interaksi dan lingkungan para individu. Menurut Karlsson (2010), proses kreatif di lokasi tertentu akan menghasilkan keuntungan kreatif yang merangsang kreativitas dapat berjalan dengan baik atau buruk. Sejalan dengan itu Tornqvist (1983) mempertimbangkan pengaruh suatu tempat atau konteks lokal pada tindakan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru.<sup>15</sup>

Dalam komunitas ACP, terjalin komunikasi dan interaksi yang baik antara pengurus dan *member*, atau antar sesama *member*. Interaksi tersebut berupa masukan, arahan, pemantauan yang dilakukan pengurus terhadap tugas yang

---

<sup>13</sup> Taufiq Pasiak, *Revolusi IQ/EQ/SQ: Menyingkap Rahasia Kecerdasan Berdasarkan Al-Qur'an Dan Neurosains Mutakhir*, Bandung: Mizan, 2008, hal. 225

<sup>14</sup> Wawancara dengan Fini Alfi Farhani, Penasihat Komunitas Akhwat Creative Project, Wawancara, Karawang, 8 Februari 2023

<sup>15</sup> Nada Arina Romli, *Kewirausahaan Kreatif: Cara Menuangkan Ide Kreatif Menjadi Produk dan Memasarkannya*, Sumatera Barat: Mitra Cendikia Media, 2022, hal. 2

dilaksanakan *member*, support dan sebagainya. Sehingga adanya jalinan interaksi tersebut dapat meningkatkan kreativitas *member*.

Dari beberapa informasi yang penulis dapatkan, pengurus komunitas Akhwat Creative Project berusaha untuk menciptakan lingkungan pendukung, yang mana lingkungan tersebut berada dalam sebuah wadah komunitas, untuk mengembangkan dan mengajak para muslimah belajar berdakwah melalui desain. salah satu bentuk dukungan dari komunitas tersebut untuk para anggotanya berupa support, arahan, pendapat, koreksian hasil karya dari para pengurus agar anggota dapat terus mengaplikasikan dakwah melalui media desain grafis.

Komunitas Akhwat Creative Project memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan kreativitas *member*. Dalam dimensi press, Akhwat Creative Project berperan sebagai fasilitator untuk mendukung perkembangan kreativitas *member* agar skill desainnya semakin terasah. Dukungan tersebut berupa pemberian materi setiap bulannya, kemudian memantau pengerjaan tugas wajib tersebut, memberikan arahan dan koreksi dari desain dakwah yang dibuat oleh para *member*.

#### 4. Product (Produk/Karya)

Sebuah produk atau karya yang dihasilkan adalah sebuah bentuk dari kreativitas seseorang. Jika seseorang tidak bisa membuat sebuah karya, berarti dia tidak memiliki ide, jika tidak ada ide yang dituangkan berarti orang tersebut belum dikatakan kreatif.

Dalam dunia desain, dalam menghasilkan suatu karya yang ditujukan untuk berdakwah dibutuhkan kepribadian yang baik dan sadar akan kewajiban berdakwah, kemudian harus melewati berbagai tahapan dan proses serta pendorong dari lingkungan. Komunitas Akhwat Creative Project adalah sebuah komunitas desain khusus muslimah yang bertujuan untuk menggerakkan para muslimah agar memanfaatkan teknologi untuk berdakwah.

*Story of the day* disebut juga dengan *Daily Reminder*. Kegiatan ini bertujuan tidak hanya menebarkan dakwah sehari-hari, namun juga melatih *member* agar disiplin dalam membuat karya, berdasarkan dengan urutan tanggal yang telah ditentukan oleh pengurus. Dalam hal ini, pengurus melatih agar para *member* belajar disiplin, mengasah skill dan menebarkan dakwah melalui desain.

Kegiatan *challenge time* juga dilakukan dengan tujuan untuk mengasah skill para *member* komunitas Akhwat Creative Project. Berbeda dengan tugas materi bulanan, pada kegiatan *challenge time* para *member* ditantang untuk membuat sebuah konten desain yang telah ditetapkan, namun dengan ide desain masing-masing. Belajar mencari ide, be creative. Biasanya challenge time diadakan dalam event tertentu seperti menyambut bulan Ramadhan, *challenge say no to valentine day* dan

sebagainya. Dalam kegiatan tersebut, para *member* ditantang untuk membuat sebuah poster dengan tema yang berkaitan dengan peristiwa yang sedang terjadi. Adapun desain poster yang dibuat bebas sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Desain dakwah yang dihasilkan dari program SOTD *dan challenge time* cukup memberikan dampak yang baik bagi para mad'u digital. Ketika karya-karya tersebut sudah melalui proses bimbingan dan koreksi dari para pengurus komunitas, hingga layak untuk dikonsumsi publik, tidak sedikit dari mereka yang tertarik dan meminta gambar desain tersebut, serta meminta izin untuk men-share ulang guna postingan pribadi mereka. Terkadang juga mereka me-repost dengan men-tag di media sosial.<sup>16</sup>

Schumpeter (1934) mendefinisikan bahwa kreativitas merupakan sebuah iklim atau lingkungan yang menghasilkan suatu karya dalam organisasi yang memfasilitasi atau menghambat ide dan ide yang diterapkan untuk praktik. Kreativitas merupakan suatu rancangan untuk ilmu psikologi kognitif dan sifat yang khas dalam diri hingga dapat menyelaraskan peralihan lingkungan agar dapat menghasilkan suatu produk yang unik, juga dapat diterima secara terbatas oleh suatu golongan.<sup>17</sup>

Kreativitas seseorang akan menghasilkan sebuah produk unik yang diterima oleh lingkungannya. Dalam dunia desain, produk yang dihasilkan oleh seorang desainer adalah sebuah karya desain grafis. Komunitas Akhwat Creative Project fokus untuk menggali kreativitas *member* untuk menghasilkan karya desain yang ditujukan untuk berdakwah.

Komunitas Akhwat Creative Project memiliki peran yang penting dalam menumbuhkan kreativitas dakwah *member* melalui desain grafis. Melalui kegiatan materi bulanan, *member* dapat menghasilkan produk minimal satu karya dalam satu bulan. Sehingga dengan adanya karya yang dihasilkan secara konsisten, maka akan menumbuhkan skill dan kreativitas dakwah melalui desain grafis

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang penulis lakukan, maka dapat diuraikan kreativitas dakwah komunitas Akhwat Creative Project melalui desain grafis berdasarkan *teori four p's of creativity* menurut Rhodes, sebagai berikut:

#### a. Story of The Day

Komunitas Akhwat Creative Project berusaha untuk membentuk kepribadian *member* yang sadar akan pentingnya dakwah. Sehingga diberikan

---

<sup>16</sup> Wawancara dengan Esvandaria, Member Komunitas Akhwat Creative Project, Wawancara, Bogor, 18 Mei 2023

<sup>17</sup> Nada Arina Romli, *Kewirausahaan Kreatif: Cara Menuangkan Ide Kreatif Menjadi Produk dan Memasarkannya*, Sumatera Barat: Mitra Cendikia Media, 2022, hal. 3-4

kesempatan untuk membuat desain dalam program *story of the day*. *Story of the day* merupakan salah satu program yang diberikan ACP untuk memberi keadaran kepada *member* akan pentingnya berdakwah, sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan yang ada, yaitu kurangnya minat masyarakat terhadap konten yang bermanfaat. Adapun contoh desain *story of the day* yang pernah dibuat adalah sebagai berikut:



Story of the day



Story of the day

## b. Peningkatan Pemahaman Keislaman

Komunitas Akhwat Creative Project memfasilitasi *member* untuk memperluas ilmu agama, kajian tersebut juga sekaligus sesuai dengan materi desain, yaitu dengan dilaksanakannya kajian dengan tema “Tetap Asik Tanpa Musik”. Kajian tersebut dibawakan oleh seorang narasumber bernama ustadz Dr. Aris Munandar, pada tanggal 8 Januari 2023 melalui zoom meeting.

Karena kepribadian sangat mempengaruhi kreativitas seseorang, kepribadian menjadi salah satu tanda dari perilaku yang kreatif. Tanda suatu perilaku yang kreatif adalah adanya sesuatu hasil yang baru, akibat perilaku tersebut. Kreativitas seseorang berhubungan dengan motivasi dan pengalaman serta dipengaruhi oleh inteligensi, cara berpikir, ingatan, minat dan emosinya, bakat, sikap, persepsi, perasaan, dan kepribadian.<sup>18</sup>

Kepribadian seorang da'i didukung dengan pengetahuan yang memadai. Sebagaimana dikutip dari perkataan Hamka: “Jayanya atau suksesnya suatu dakwah memang sangat tergantung pada pribadi dari pembawa dakwah itu sendiri atau yang lebih populer dengan da'i.” Dalam membentuk kepribadian seorang

<sup>18</sup> Sunaryo, Psikologi Untuk Keperawatan, Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2004, Hal. 188, hal 187-188

da'i itu khususnya yang bersifat rohaniyah pada dasarnya mencakup pada perilaku, sifat, sikap, dan kemampuan diri.<sup>19</sup>

### c. Menumbuhkan Kepedulian

Tidak hanya mempelajari editing, pengurus komunitas Akhwat Creative Project juga melatih para *member* agar sebisa mungkin dapat saling membantu dan menerbar manfaat satu sama lain, entah untuk sesama *member* di komunitas atau pun untuk saudara di luar komunitas yang membutuhkan bantuan. Kegiatan ini berupa open donasi untuk korban bencana, kemanusiaan dan sebagainya.

Para *member* juga sangat menyukai program open donasi ini, karena sangat bermanfaat untuk membantu sesama muslim yang membutuhkan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan seorang *member*. "Kalo materinya tentunya sangat sangat bagus, cuman ga semuanya bisa saya ikuti. Tapi kegiatannya selalu bermanfaatlah, apalagi mereka peduli sama kemanusiaannya."<sup>20</sup>

Kreativitas komunitas Akhwat Creative Project tergambar dari dimensi process, sebagai bentuk latihan dan kebebasan bagi *member* untuk berekspresi dan menuangkan ide-ide yang kreatif. Kreativitas ini terdapat dalam berbagai kegiatan yang dilakukan Akhwat Creative Project.

Untuk meningkatkan kreativitas dakwah melalui desain grafis, dibutuhkan berbagai proses, latihan dan kebebasan bagi seorang desainer untuk mengekspresikan dan mengembangkan dirinya. Dalam komunitas Akhwat Creative Project, ada beberapa kegiatan pendukung agar para *member* tidak hanya menerima materi-materi desain, tetapi mereka juga diberi kebebasan untuk berkarya agar kreativitasnya terasah, yang pasti karya tersebut diperuntukkan untuk dakwah. Di antaranya dengan memberikan tugas bulanan.

Kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Pada dimensi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi).<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Muhammad Munir dan Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*, Jakarta: Kencana, 2021, hal. 173

<sup>20</sup> Wawancara dengan Mutiah Solehah, Member Komunitas Akhwat Creative Project, Wawancara, Kepulauan Riau, 10 Februari 2023

<sup>21</sup> Siti Jumaeda, *Kreativitas Dalam Pedagogik: Thinking And Creativity Of Teacher*, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon, Vol. 10, Nomor 2, Juli-Desember 2015



**Tugas wajib karya member**



**Tugas wajib karya member**

#### d. Challenge Time

Baron menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haefele kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi-kombinasi baru.<sup>22</sup>

Konten yang menarik sangat dibutuhkan dalam dakwah digital. Sehingga masyarakat tertarik dan berminat terhadap konten yang bermanfaat. Konten dakwah yang disuguhkan tentu harus sesuai dengan syari'at Islam. Komunitas Akhwat Creative Project memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kreativitas dakwah *member* melalui desain grafis. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil karya para *member* dalam kegiatan challenge time.

Salah satu upaya Akhwat Creative Project dalam memanfaatkan internet sebagai sarana untuk memperkenalkan Islam dengan program challenge time. Program ini dilaksanakan dalam suatu event tertentu, untuk menyampaikan ajaran Islam yang sesungguhnya kepada masyarakat luas. Salah satunya tema Ramadhan, challenge say no to valentine day dan sebagainya. Untuk mengajak dan memperkenalkan masyarakat kepada ajaran Islam. Salah satu desain yang pernah dibuat dalam program challenge time adalah sebagai berikut:

---

<sup>22</sup> *Ibid.*



***Challenge time*** tema Ramadhan

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian dan hasil analisis terhadap data-data yang telah dikumpulkan mengenai kreativitas dakwah Akhwat Creative Project (ACP) melalui desain grafis, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas dakwah komunitas Akhwat Creative Project melalui desain grafis adalah melalui kegiatan *story of the day*, peningkatan pemahaman keislaman dengan berbagai macam kajian, menumbuhkan kepedulian terhadap sesama dengan program open donasi, memberikan tugas wajib bulanan, dan *challenge time*. Semua program yang diberikan kepada *member* tersebut menunjukkan keberhasilan dalam menumbuhkan kreativitas dakwah *member* melalui desain grafis, terbukti dengan semakin meningkatnya karya desain dakwah serta meningkatnya ketertarikan mad'u digital terhadap konten-konten dakwah yang dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Assiroji, Dwi Budiman, 'Konsep Komunikasi Kepemimpinan Dakwah Dalam Menghadapi Generasi Digital', *Da'wah: Risalah Merintis Da'wah Melanjutkan*, 4.1 (2021), 61–75  
<https://doi.org/https://doi.org/10.38214/jurnaldawahstidnatsir.v4i01.90>
- Atoshoki Gea, Antonius dkk, *Character Building I; Relasi Dengan Diri Sendiri*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2003
- Dewojati, R. Kuncoro Wulan, "Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan," *Imaji* 7, No. 2 (2009)
- Efendi, Y., Muzawi, R., & Rio, U. (2023). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreatifitas Minat Usaha Pemuda Tuah Karya Pekanbaru. *J-PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 17-22.
- Fakhruroji, Moch., *Dakwah Di Era Media Baru Teori Dan Aktivisme Dakwah Di Internet* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017).
- Febe Chen, *Be Creative! Menjadi Pribadi Kreatif: 100 Pengertian Untuk Mengembangkan Kreativitas*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010
- Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit NEM
- Jumaeda, Siti, *Kreativitas Dalam Pedagogik: Thinking And Creativity Of Teacher*, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon, Vol. 10, Nomor 2, Juli-Desember 2015
- Muhammad Munir dan Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*, Jakarta: Kencana, 2021
- Observasi, Grup Diskusi dan Grup Materi Komunitas Akhwat Creative Proect, 13 Februari 2023
- Pasiak, Taufiq, *Revolusi IQ/EQ/SQ: Menyingkap Rahasia Kecerdasan Berdasarkan Al-Qur'an Dan Neurosains Mutakhir*, Bandung: Mizan, 2008
- Riyanti, Benedicta Prihatin Dwi, *Kreativitas Dan Inovasi di Tempat Kerja*, Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019, 5
- Romli, Nada Arina, *Kewirausahaan Kreatif: Cara Menuangkan Ide Kreatif Menjadi Produk dan Memasarkannya*, Sumatera Barat: Mitra Cendikia Media, 2022
- Sunaryo, *Psikologi Untuk Keperawatan*, Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2004
- Wawancara dengan Esvandaria, *Member Komunitas Akhwat Creative Project*, Bogor, 18 Mei 2023



Wawancara dengan Fini Alfi Farhani, Penasihat Komunitas Akhwat Creative Project, Karawang, 8 Februari 2023

Wawancara dengan Mutiah Solehah, *Member* Komunitas Akhwat Creative Project, Kepulauan Riau, 10 Februari 2023