

## **PENGEMBANGAN MEDIA: DATA TEKSTUAL SEJARAH DAN FENOMENA KALIGRAFI ISLAM MENJADI SENI KOMUNIKASI VISUAL BERUPA POSTER UNTUK GENERASI Z**

**Hadi Alhail<sup>1)</sup> Suharto<sup>2)</sup> Rahina Nugrahani<sup>3)</sup> Susila Lestari<sup>4)</sup> Nur Anisah<sup>5)</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

<sup>4</sup> Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung

<sup>4</sup> Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Email: [hadialhail22@gmail.com](mailto:hadialhail22@gmail.com)

### **Abstrak**

Menurunnya tingkat daya tarik membaca bagi generasi z terhadap informasi berupa tekstual menjadi urgensi dan tantangan yang dihadapi oleh sejarawan yang secara khusus ingin memperkenalkan dan mengedukasi sejarah kaligrafi Islam beserta dengan fenomena yang dialami saat ini berdasarkan hasil temuan riset. Gen z memiliki kecenderungan suka terhadap informasi yang instan dengan konten yang mendalam dan berdasar melalui komunikasi visual, salah satunya adalah desain poster. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi fenomena kaligrafi Islam secara empiris melalui data temuan tekstual dan mengkonversikannya menjadi karya seni visual, khususnya adalah desain poster yang berfokus pada pengembangan display informasi dengan mengubah media untuk menstimulus respon generasi Z terhadap seni kaligrafi Islam. Penelitian berlokasi di Galery Pesantren Kaligrafi Islam LEMKA Sukabumi. Penelitian berlangsung selama 3 bulan sejak 23 Januari-April 2024 dengan menerapkan metode *Research and Development (R&D)* model 4D dalam 4 agenda bertahap yakni: define, design, develop, dan disseminate. Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan longitudinal yaitu pendekatan yang dilakukan secara kontinyu dan berkala pada tahap pengembangan produk dalam lingkup disiplin ilmu desain komunikasi visual dengan menggunakan teori desain. Hasil pengembangan media berupa 4 desain poster berukuran A2 yang dibuat menggunakan *software Photoshop CS6* dan *Powerpoint 2016*. Pengembangan media dilakukan dengan mempertimbangkan teori desain grafis, psikologi warna dan materi. Setiap poster memiliki topik yang beragam diantaranya: sejarah kaligrafi Islam, potret manajemen dan penta helix sanggar kaligrafi Islam kota Medan, ideologi dan kepemimpinan Didin Sirojuddin AR, dan manajemen dan penta helix pesantren kaligrafi Islam LEMKA Sukabumi. Hasil uji validitas membuktikan 4 poster pengembangan telah lolos uji, layak baca, dan layak publikasi.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Kaligrafi Islam, Poster, Gen-Z

### **Abstract**

*The decreasing level of interest in reading for generation z towards textual information is an urgency and challenge faced by historians who specifically want to introduce and educate on the history of Islamic calligraphy along with the phenomena currently experienced based on research findings. Gen Z has a tendency to like instant information with in-depth and grounded content through visual communication, one of which is poster design. So this research aims to explore the phenomenon of Islamic calligraphy empirically through textual data findings and converting them into visual works of art, specifically poster designs that focus on developing information displays by changing media to stimulate generation Z's response to Islamic calligraphy art. The research is located in the LEMKA Sukabumi Islamic Calligraphy Islamic Boarding School Gallery. The research took place for 3 months from January 23-April 2024 by applying the 4D model Research and Development (R&D) method in 4 gradual agendas, namely: define, design, develop and disseminate. The approach taken is a longitudinal approach, namely an approach carried out continuously and periodically at the product development stage*

*within the scope of the discipline of visual communication design using design theory. The results of media development are 4 A2 sized poster designs created using Photoshop CS6 and Powerpoint 2016 software. Media development was carried out by considering graphic design theory, color and material psychology. Each poster has a variety of topics including: the history of Islamic calligraphy, a portrait of the management and penta helix of the Islamic calligraphy studio in the city of Medan, the ideology and leadership of Didin Sirojuddin AR, and the management and penta helix of the Islamic calligraphy Islamic boarding school LEMKA Sukabumi. The results of the validity test prove that the 4 development posters have passed the test, are suitable for reading and are suitable for publication.*

**Keywords:** *Development, Islamic Calligraphy, Posters, Gen-Z*

*Correspondence author: Hadi Alhail, [hadialhail22@gmail.com](mailto:hadialhail22@gmail.com), Semarang, and Indonesia.*



*This work is licensed under a CC-BY-NC*

## PENDAHULUAN

Di tengah kemajuan teknologi digital dan perubahan budaya yang cepat, generasi Z yang merupakan kelompok demografis yang lahir antara 1995 dan awal 2010, memiliki karakteristik unik dalam memandang dunia. Penggunaan akses internet dengan mudah melalui telepon seluler seiring hidup di era globalisasi pada Gen Z menghasilkan generasi yang dependen dengan internet. Dampak dari kemudahan dalam mengakses internet menciptakan internet sebagai sumber referensi utama dalam mencari suatu informasi. Seiring dengan peningkatan konektivitas global, pergeseran generasi dapat memainkan peran yang lebih penting dalam menentukan perilaku daripada perbedaan sosio-ekonomi (Firamadhina & Krisnani, 2020). Generasi ini tumbuh dalam era dimana akses terhadap informasi dan konten visual sangat melimpah dan mempengaruhi cara gen-Z berinteraksi dengan seni, budaya, dan agama (Nugraheni, 2023). Salah satu aspek budaya yang kaya akan makna dan sejarah, terutama di Indonesia adalah seni kaligrafi Islam.

Kaligrafi Islam bukan hanya tentang estetika, tetapi juga merupakan manifestasi spiritualitas dan keagungan dalam seni tulisan (Alhail, 2023). Namun, dalam era digital ini, dimana segalanya serba cepat dan instan memberikan pengaruh pada gen-Z tentang bagaimana gen-Z dapat terlibat dengan pengetahuan dan pemahaman terhadap fenomena kaligrafi Islam secara mendalam? Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi fenomena kaligrafi Islam secara empiris melalui data temuan tekstual dan mengkonversikannya menjadi karya seni visual, khususnya adalah desain poster yang berfokus pada pengembangan display informasi dengan mengubah media untuk menstimulus respon generasi Z terhadap seni kaligrafi Islam. Dasar penelitian ini menjadi penting secara rasional dipengaruhi oleh 4 aspek.

Pertama, perubahan budaya dan teknologi digital. Perubahan ini memberikan dampak besar terhadap cara generasi Z berinteraksi dengan seni dan budaya (Ahmad, 2012). Generasi ini tumbuh dalam era dimana konten digital dapat diakses dengan cepat dan mudah melalui berbagai platform *online*, seperti media sosial dan situs web (Arum, dkk., 2023). Hal ini membentuk persepsi dan preferensi mereka terhadap seni, termasuk seni kaligrafi Islam.

Kedua, fenomena kaligrafi Islam di Indonesia yang kurang terekspos. Padahal kaligrafi Islam memiliki posisi yang istimewa dalam budaya Indonesia, sebagai bagian yang tak terpisahkan dari seni dan agama Islam (Setiawan, 2016; Alhail, 2025). Namun, dalam beberapa tahun terakhir, keberadaan dan apresiasi terhadap seni kaligrafi Islam mengalami penurunan, terutama di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana

fenomena kaligrafi Islam dapat diinterpretasikan dan diwujudkan kembali dalam bentuk yang relevan bagi generasi Z.

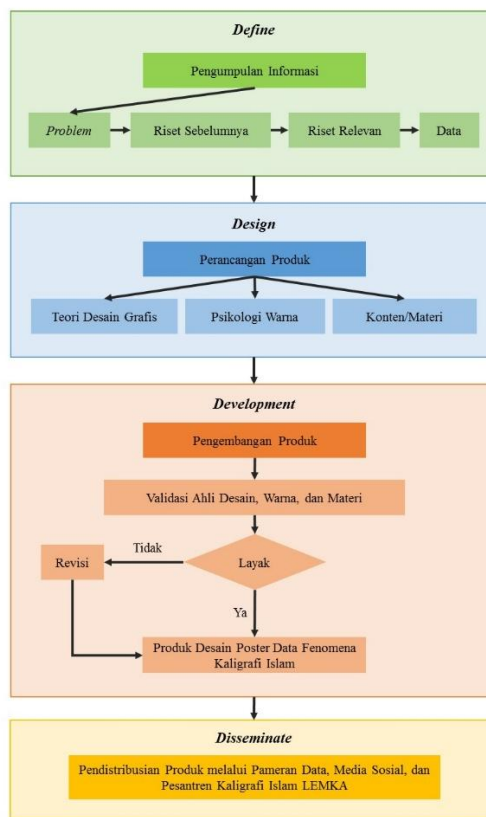
Ketiga, seni visual dalam konteks digital menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan dan emosi dalam era digital ini. Dengan desain grafis, ilustrasi, dan fotografi. Seni visual mampu menarik perhatian dan menginspirasi audiens secara global (Murwonugroho, dkk., 2011). Namun, bagaimana seni visual dapat digunakan untuk memperkuat dan memperluas apresiasi terhadap seni tradisional seperti kaligrafi Islam masih menjadi pertanyaan yang menarik untuk diteliti.

Keempat, partisipasi generasi Z dalam seni dan desain yang lebih cakap. Generasi Z dikenal karena kreativitas dan kecakapannya dalam menggunakan teknologi digital. Mereka aktif dalam berbagai platform media sosial dan memiliki kemampuan untuk memahami dan menciptakan konten visual yang menarik. Oleh karena itu, melakukan konversi data tekstual fenomena kaligrafi Islam menjadi karya seni visual, khususnya desain poster dapat memberikan gairah pengetahuan dan mendorong rasa penasar generasi Z terhadap seni kaligrafi Islam.

Studi pengembangan dalam penelitian ini dilakukan untuk memproduksi karya seni visual-desain poster dengan isi konten fenomena kaligrafi Islam yang dirancang berdasarkan hasil temuan riset menggunakan teori desain grafis dan psikologi warna. Karena penggunaan warna yang tepat dalam poster dapat membantu menarik perhatian dan memengaruhi respons pengamat terhadap pesan yang disampaikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian berlokasi di Galery Pesantren Kaligrafi Islam LEMKA Sukabumi. Penelitian berlangsung selama 3 bulan sejak 23 Januari-April 2024 dengan menerapkan metode *Research and Development (R&D)* model 4D dalam 4 agenda bertahap yakni: *define, design, develop, dan disseminate* (Johan, dkk., 2023). Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan longitudinal yaitu pendekatan yang dilakukan secara kontinyu dan berkala pada tahap pengembangan produk dalam lingkup disiplin ilmu desain komunikasi visual dengan menggunakan teori desain (Sugiyono, 2013).



**Gambar 1** Model Pengembangan 4D  
(Sumber: Hadi Alhail, 2024)

Pengumpulan data bersumber dari data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari pemilik data kepada pengumpul data yaitu: pimpinan pesantren kaligrafi Islam LEMKA sekaligus penggagas pertama kaligrafi di Indonesia Didin Sirojuddin, AR, dan seniman aktif kaligrafi Islam Ustd Ohan Jauharuddin, S.Ag, M.Pd., dan Ustd H. Iman Syaiful Mu'minin, S.Pd.I., serta penelitian peneliti sebelumnya. Sementara data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung atau melalui pihak ketiga hingga lebih atau melalui dokumen kepada pengumpul data yaitu: arsip dokumen dan penelitian terdahulu yang relevan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah draft wawancara, draft pengamatan, kamera dan rekaman suara. Teknik pengujian produk desain poster menggunakan validasi ahli media (desain grafis dan psikologi warna), serta ahli materi sebagai berikut.

**Tabel 1** Tim Ahli

No	Ahli Media	Ahli Materi
1	Dr. Syakir, M.Sn.	Dr. Didin Sirojuddin, AR.
2	Dr. Muh Fakhrihun Naam, S.Sn., M.Sn.	Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.
3	Dr. Muh Iban Syarif, M.Sn.	Drs. Azmi, M.Si.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Define*

Fenomena generasi Z yang lebih cepat tertarik untuk membaca dan menerima setiap informasi melalui visual, membuat masalah baru muncul yaitu tingkat literasi yang menurun. Begitu pula dengan seni kaligrafi Islam sejak pandemi 2020 hingga 2023 mengalami penurunan

peminat hal tersebut dilihat berdasarkan riset terdahulu jumlah peserta didik yang perlahan habis pada 2 sanggar kaligrafi di kota Medan yaitu Bapqah Sika dan Al-Baghdadi. Terdapat beberapa riset sebelumnya, riset relevan yang diangkat dalam riset dan pengembangan ini, data yang digunakan pada isi konten poster, dan judul poster sebagai berikut.

**Tabel 2 Pendefinisian dan Relevansi Materi**

No	Riset Sebelumnya	Riset Relevan	Data	Judul Poster
1	Kajian Semiotika Charles Peirce dalam Psikologi Warna terhadap Arti Ayat pada Kaligrafi Islam Digital MTQN KORPRI 2021	Peta Perkembangan Kaligrafi Islam di Indonesia (2014)	Kemunculan kaligrafi, kemunculan agama Islam dan kaligrafi Islam, masuknya kaligrafi Islam ke Indonesia dan pertumbuhannya hingga saat ini.	Sejarah Kaligrafi Islam
2	<i>Study on the Scope of Management and Penta Helix Islamic Calligraphy Arts Education Sanggar Al-Baghdadi Medan</i> (2024)	a. Pendidikan dan Pelatihan Qari-qari'ah, Hafiz-hafizhah dan Seni Kaligrafi Islam di Bapqah Sika Sumatera Utara (2013) b. Peran Pembinaan Qori-qori'ah, Hafiz-hafizhah dan Seni Kaligrafi Al-qur'an dalam Pembinaan Bakat Anak dibidang Seni Membaca Al-qur'an di Kecamatan Medan Perjuangan (2020)	Identifikasi ketersediaan 8 ruang lingkup manajemen pendidikan seni kaligrafi, identifikasi kolaborasi <i>helix</i> .	Potret Manajemen dan <i>Penta Helix</i> Sanggar Kaligrafi Islam Kota Medan
3	Paradigma, Konsep, dan Esensi Pendidikan Seni Kaligrafi Islam (2024)	Kepemimpinan D. Sirojuddin AR pada Lembaga Kaligrafi Al-Qur'an (LEMKA) dalam Upaya Pengembangan Kaligrafi di Indonesia (2008)	Ideologi Didin Sirojuddin terhadap pendidikan seni kaligrafi Islam, kepemimpinan Didin Sirojuddin.	Ideologi Kepemimpinan Didin Sirojuddin AR
4	Kajian Fungsi Manajemen Pendidikan Non Formal: Seni Kaligrafi Islam Pesantren LEMKA Sukabumi	a. Model Pembelajaran Kaligrafi dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Kaligrafi Al-Qur'an di Pesantren LEMKA Sukabumi (2020) b. Analisis Manajemen Pembelajaran Seni Kaligrafi di Pesantren Lembaga Kaligrafi	Identifikasi ketersediaan dan analisis fungsi pada 8 ruang lingkup manajemen pendidikan seni kaligrafi Islam LEMKA, dan identifikasi kolaborasi <i>helix</i> .	Manajemen <i>Penta Helix</i> Pesantren Kaligrafi Islam LEMKA Sukabumi

		Al-Qur'an Sukabumi Jawa Barat (2021) c. Strategi Lembaga Kaligrafi Al-Qur'an (LEMKA) dalam Mempertahankan Islam sebagai Media Dakwah (2015)		
--	--	--	--	--

**Design**

Perancangan produk desain poster melibatkan 3 pilar penyusunnya yaitu: teori desain grafis, psikologi warna, dan isi materi/konten. Dalam teori desain grafis meliputi unsur-unsur desain grafis (titik, garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang), prinsip desain grafis (kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan, irama, kesederhanaan, dan kejelasan). Sedangkan psikologi warna memiliki 2 interpretasi pemaknaan yakni makna positif dan makna negatif. Pengetahuan umum tentang teori desain grafis dan psikologi warna dipaparkan sebagai berikut.

**Tabel 3 Rancangan Penggunaan Teori Desain Grafis (Unsur dan Prinsip)**

No	Teori Desain Grafis	Pengetahuan Umum	Indikator
<b>Unsur-unsur Desain Grafis</b>			
1	Titik	Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak memiliki dimensi. Umumnya titik berbentuk bundaran sederhana, tidak bersudut dan tanpa arah. Titik dapat membentuk wujud jika didukung dengan gerak, sinar, dan warna. Titik dapat membentuk wujud jika didukung dengan gerak, sinar, dan warna.	Titik tunggal atau titik berkelompok.
2	Garis	Garis adalah gabungan dari beberapa unsur titik yang saling sejajar. Sehingga membentuk satu kesatuan. Unsur garis akan selalu ada disetiap desain. Bisa berbentuk garis panjang, pendek, lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan lainnya. Setiap bentuk garis akan menciptakan kesan yang berbeda-beda.	Garis lurus (horizontal, vertical, diagonal), garis lengkung (kubah, busur, bebas), garis majemuk (zigzag, lengkung s), dan garis gabungan bebas.
3	Bidang	Bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup. Unsur yang satu ini juga sering digunakan dalam desain. Bidang menempati ruang dua dimensi atau dwimatra, yaitu hanya memiliki dua ukuran (panjang dan lebar). Terdapat dua jenis bidang yaitu bidang geometri (persegi, lingkaran, segitiga, segiempat, segilima, segienam, trapesium) dan bidang non geometris (sudut, lengkung bebas).	Bidang geometri dan non geometri.
4	Ilustrasi	Ilustrasi merupakan tiruan bentuk dari yang terlihat secara nyata, dibuat kembali dalam	Bentuk geometris (silindris, kubustis,

		desain yang menggunakan kumpulan bidang-bidang hingga menjadi satu bentuk ilustrasi benda.	pyramid, kerucut, dan bola) serta bentuk bebas.
5	Tipografi	Tipografi adalah jenis-jenis huruf dalam desain yang berfungsi untuk memberikan nilai tambah pada esensi kata-kata yang disampaikan melalui komunikasi visual.	Jenis font serif, sans serif, script, gothic/blackletter, slab serif, Egyptian/slab serif Mesir, dan dekoratif.
6	Warna	Warna merupakan unsur yang memberikan makna dan tema pada sebuah desain. Unsur ini terbagi dalam dua kategori, yaitu warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dibuat dari unsur tinta (CMYK). Untuk mendapatkan hasil karya yang menarik, pilihan warna tidak boleh asal. Biasanya para <i>designer</i> akan membuat <i>color palette</i> atau sekumpulan warna yang dipadukan, sehingga menghasilkan kombinasi warna yang unik dan menarik. Selain itu, ukuran pemberian warna juga harus sesuai takaran, pemberian warna yang <i>over</i> atau terlalu banyak pada desain dapat menimbulkan kesan norak.	Harmonisasi ( <i>hue, value, choroma</i> ) Jenis (komplementer, analog).
7	Gelap Terang	Gelap terang atau yang sering disebut dengan gradasi adalah tingkatan <i>value</i> yang bisa terjadi antara warna hitam dan putih atau antara warna gelap dan terang. Gelap terang memberikan penonjolan pada unsur tertentu atau untuk memberikan kesan kontras, kesan ruang, kesan jauh dekat, dan kesan volume.	Tingkatan warna.
8	Tekstur	Tekstur merupakan visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Contohnya, corak dari suatu permukaan benda seperti halus, kasar, lembut, licin, berpori, mengkilap, dan sebagainya. Penggunaan tekstur dapat menambah dimensi dan memperkaya sebuah <i>layout</i> , sehingga objek jadi lebih hidup. Selain itu, tekstur juga dapat membawa audiens supaya lebih mendapatkan <i>feel</i> (rasa) atau emosi tertentu dalam sebuah desain. Tekstur bida dibedakan menjadi 2 yaitu tekstur visual dan tekstur taktil. Tekstur visual adalah tekstur yang dapat dirasakan secara langsung oleh penglihatan. Sedangkan tekstur taktil adalah tekstur yang dapat dirasakan dengan penglihatan dan perabaan.	Halus, kasar, lembut, licin, berpori, bergerigi, mengkilap.
9	Ruang	Ruang merupakan jarak antara unsur-unsur penataan desain grafis seperti objek, background, dan teks yang cukup, supaya tidak membuat mata audiens menjadi jenuh	<i>Space layout</i> penataan desain cukup.

		karena penerapan objek yang banyak dan rapat.	
<b>Prinsip Desain Grafis</b>			
1	Kesatuan	Kesatuan dalam desain grafis berarti kohesi, konsistensi, keutuhan, dan keselarasan semua unsur desain. Dengan memperhatikan prinsip kesatuan, karya yang dibuat dapat lebih padu dan menghasilkan tema yang kuat seperti saat memilih <i>tone</i> warna pada desain dengan <i>color palette</i> supaya tidak ada warna yang saling bertabrakan. Selain itu dapat juga menggunakan jenis <i>font</i> yang sama atau setipe jika desain mengandung banyak teks.	Kohesi, konsistensi, keutuhan, dan keselarasan.
2	Keseimbangan	Keseimbangan desain dapat membuat estetika yang baik dan lebih komunikatif. Pendekatan dalam prinsip keseimbangan desain grafis yaitu keseimbangan simetris, asimetris, sederajat, dan radial.	Keseimbangan simetris, asimetris, dan radial.
3	Proporsi	Proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Dalam desain, proporsi digunakan sebagai skala untuk membandingkan tiap-tiap unsur. Misalnya, desain poster film. Maka, bagian yang ditonjolkan ke audiens adalah gambar dan judul film. Jadi porsi kedua unsur tersebut tentunya akan lebih besar dibandingkan yang lain.	Perbandingan antar elemen desain.
4	Penekanan	Penekanan adalah cara untuk menentukan bagian mana yang menjadi prioritas dalam desain yang dibuat. Biasanya, bagian ini merupakan informasi atau kesan yang ingin disampaikan ke audiens. Penekanan dan proporsi tentunya saling berkaitan. Unsur yang menjadi prioritas pasti akan memiliki proporsi yang lebih besar dari pada unsur yang lain. Jenis penekanan dalam desain grafis ada 3 yaitu: hierarki (ditentukan berdasarkan urutan atau susunan), skala dan proporsi (menonjolkan informasi utama dengan ukuran font yang lebih besar atau memakan <i>space</i> desain yang lebih banyak) dan kontras (menempatkan dua unsur desain yang saling bertentangan satu dengan yang lainnya dalam satu frame desain).	Hierarki, skala dan kontras.
5	Irama	Irama dalam desain grafis adalah pengulangan atau variasi pada unsur-unsur desain. Irama bisa dihasilkan dari pengulangan unsur-unsur yang sama dengan cara yang konsisten, atau unsur-unsur yang berbeda (dari segi bentuk, ukuran, posisi, atau unsur) tapi membentuk pola berirama. Oleh karena itu, irama dapat membuat pandangan audiens bergerak dari	Repetisi atau pengulangan.

		satu pola ke pola yang lainnya, sehingga tercipta aliran pandangan saat melihat desain.	
6	Kesederhanaan	Kesederhanaan adalah tidak lebih dan tidak kurang atau tepat dan tidak berlebihan. Prinsip ini mengandung tujuan hasil desain menarik dan pesan yang terdapat dalam karya tersampaikan dengan jelas. Penerapan prinsip misalnya penggunaan huruf dalam judul ( <i>headline</i> ), subjudul ( <i>subheadline</i> ), dan tubuh berita ( <i>body text</i> ). Kesalahan yang sering muncul adalah pemilihan font yang tidak seirama dengan desain yang dibuat sehingga hasilnya malah terlihat berantakan, cukup gunakan maksimal 2-3 font saja dalam sebuah desain tidak lebih dari itu. Dalam prinsip kesederhanaan juga menyangkut ruang kosong ( <i>white space</i> ).	<i>White space</i> cukup
7	Kejelasan	Kejelasan mempengaruhi penafsiran audiens akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambigu atau makna ganda. Seperti bentuk bulat dan bentuk persegi yang jelas, bukan bentuk yang ambigu menyerupai bulat dan menyerupai persegi.	Kejelasan bidang dan bentuk.

Warna dapat memberikan stimulus atau rangsangan secara visual dan mampu memberikan pengaruh atas emosional manusia. Setiap warna memiliki psikologi pemaknaannya sendiri yang dipaparkan pada gambar berikut.



**Gambar 2** Psikologi Warna  
(Sumber: Hadi Alhail, 2022)

Rancangan desain poster menggunakan teori desain grafis dan psikologi warna diterapkan melalui konten/materi yang berisi hasil temuan riset tentang kaligrafi Islam yang dirumuskan pada tabel rancang berikut.

**Tabel 4** Rancangan Topik Desain Poster

No	Judul Poster	Teori Desain Grafis	Psikologi Warna	Isi Konten
1	Sejarah Kaligrafi Islam	Unsur (garis lurus, bidang geometri bulat, persegi dan persegi panjang, tipografi sans serif	Hitam (makna positif: kokoh, kuat dan serius), coklat (makna positif: hangat, alamiah,	Peta perjalanan kaligrafi Islam di Indonesia hingga 2024. Bermula dari peta konsep sebelum

		dan script, harmonisasi warna hangat komplementer, tekstur kasar, layout rapat dan tetap memiliki ruang untuk bernafas pada desain) prinsip (kesatuan font, keseimbangan asimetris, proporsi seimbang, penekanan kontras, kejelasan bidang).	dan kekayaan), emas (makna positif: megah), orange (makna positif: kemakmuran), merah (makna positif: kekuatan dan kecepatan), dan putih (makna positif: kebaikan).	masuknya agama Islam masih menggunakan khat Nabati, Arami, dan Hijazi. Dilanjutkan pada zaman masuknya agama Islam khat mulai diperjelas dan dapat dibaca serta dipahami. Lalu masuknya agama Islam di Indonesia bersamaan dengan membawa aliran khat. Pengembangan kaligrafi di Indonesia berupa cabang kaligrafi bukan pada khatnya.
2	Potret Manajemen dan <i>Penta Helix</i> Sanggar Kaligrafi Islam Kota Medan	Unsur (titik, garis lengkung, bidang geometris, tipografi font sans serif, warna komplementer dan analog, gradasi orange, tekstur halus, ruang cukup) prinsip (kesatuan warna dan font, keseimbangan simetris dan asimetris, proporsi tepat, penekanan kontras warna dan hierarki, irama pengulangan sub bab, kesederhanaan cukup, kejelasan bidang).	Hijau (makna positif: kehidupan), kuning (makna negatif: kelemahan), putih (makna positif: kemurnian), merah (makna negatif: revolusi), orange (makna positif: keseimbangan dan energi), biru (makna positif: kepercayaan), ungu (makna negatif: misteri), dan hitam (makna positif: formalitas).	Berisi penemuan riset pada sanggar al-baghdadi dan bapqah sika pada variabel manajemen dan <i>penta helix</i> . Dirumuskan dalam latar belakang masalah yang dialami oleh 3 sanggar kaligrafi di kota Medan tentang manajemen dan <i>penta helix</i> , tujuan riset, kajian pustaka dan teoritis, metodologi riset, hasil riset, dan kesimpulan.
3	Ideologi Kepemimpinan Didin Sirojuddin AR	Unsur (titik, garis lengkung, bidang geometri dan non geometri, tipografi sans serif, warna analog hijau dan komplementer, gradasi hijau, tekstur lembut, ruang cukup) prinsip (kesatuan font dan warna, keseimbangan asimetris, proporsi judul cukup,	Hijau (makna positif: kemakmuran dan ketulusan), orange (makna positif: semangat dan keseimbangan), ungu (makna positif: spiritual dan kebijaksanaan), kuning (makna positif: optimisme dan suka cita), coklat (makna	Berisi latar belakang masalah, tujuan riset, metodologi riset, hasil riset, dan kesimpulan.

		penekanan kontras warna, irama pengulangan sub bab, kesederhanaan cukup, kejelasan bidang).	positif: hangat dan tenang), hitam (makna positif: kokoh dan kuat) dan putih (makna positif: kebaikan dan damai).	
4	Manajemen Penta Helix Pesantren Kaligrafi Islam LEMKA Sukabumi	Unsur (titik, garis lurus, bidang geometris dan nin geometris, ilustrasi bentuk bebas, tipografi sans serif dan comic, warna komplementer, gradasi hijau, tekstur halus, ruang desain cukup) prinsip (kesatuan font dan warna, keseimbangan simetris dan asimetris, proporsi judul cukup, penekanan skala dan kontras warna, irama pada sub bab, kesederhanaan cukup, kejelasan bidang bersegi dan bulat).	Hijau (makna positif: kemakmuran dan ketulusan), kuning (makna positif: sinar kehidupan, kebahagiaan dan optimisme), coklat (makna positif: kestabilan), putih (makna positif: kebaikan), hitam (makna positif: kokoh), biru (makna positif: percaya diri), orange (makna positif: semangat), ungu (makna positif: spiritual), dan merah (makna positif: energi).	Berisi latar belakang masalah, tujuan riset, metodologi riset, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan.

**Development**

Tahap pengembangan dilakukan pemindahan konten jurnal penelitian yang telah ditemukan menjadi poster yang berukuran A2 karya seni desain grafis digital menggunakan aplikasi photoshop CS6 dan Powerpoint 2016. Pengembangan komunikasi visual dilakukan untuk memudahkan generasi Z dalam menerima dan mempelajari sejarah kaligrafi Islam beserta dengan tantangan yang dihadapi saat ini pada pendidikan-pendidikan non formal seni kaligrafi Islam seperti pesantren kaligrafi Islam LEMKA, sanggar bapqah sika, pesantren kaligrafi an-nida, dan sanggar al-baghdadi. Sebagaimana instrument validasi ahli media, ahli materi dan spesifikasi seni desain grafis poster dipaparkan sebagai berikut.

**Lembar Validator Ahli Media: Dr. Syakir, M.Sn, Dr. Muh Fakhrihun Naam, S.Sn., M.Sn, dan Dr. Muh Ibban Syarif, M.Sn.**

**Tabel 5 Lembar Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Skala				Keterangan
		TV	KV	V	SV	
<b>Unsur Desain Grafis</b>						
1	Kelengkapan unsur desain (titik, garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang)					

2	Ketepatan komposisi antar unsur desain (titik, garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang)					
3	Ketepatan memilih tipografi					
<b>Prinsip Desain Grafis</b>						
4	Kesatuan elemen desain					
5	Keseimbangan elemen desain					
6	Proporsi elemen desain					
7	Penekanan elemen desain					
8	Irama elemen desain					
9	Kesederhanaan elemen desain					
10	Kejelasan elemen desain					
<b>Psikologi Warna</b>						
11	Kesesuaian palet warna dengan judul poster					
12	Ketepatan penggunaan warna background dengan elemen komunikasi visual					
13	Ketepatan dalam menerapkan <i>hue</i> , <i>value</i> , dan <i>chroma</i> warna					
14	Kesesuaian pilihan makna psikologi warna dengan materi/konten desain					

Lembar Validator Ahli Materi: Dr. Didin Sirojuddin, AR, Dr. Eko Sugiarto, M.Pd, dan Drs. Azmi, M.Si.

Tabel 6 Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skala				Keterangan
		TV	KV	V	SV	
1	Kesesuaian materi dengan judul poster					
2	Relevansi isi materi dengan hasil temuan riset terdahulu dan terbaru					
3	Kelengkapan isi materi					
4	Keluasan materi					
5	Kedalaman materi					
6	Keakuratan data dan fakta					

$$\text{Rumus: } v = \frac{\Sigma S}{n(c-1)}$$

Keterangan:

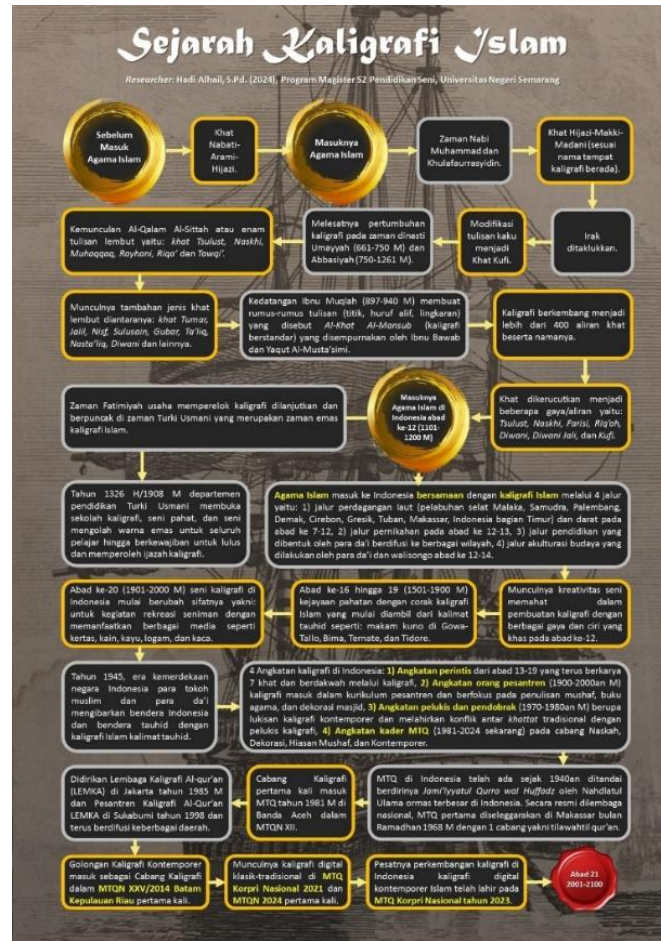
V : Koevalensi

n : Jumlah Validator

c : Nilai skala likert tertinggi

Lo : Nilai skala likert terendah

Interpretasi : <0,4=Rendah; 0,4-0,8=Sedang; dan >0,8=Tinggi



**Gambar 3** Poster 1 Sejarah Kaligrafi Islam  
(Sumber: Hadi Alhail, 2024)

Karya poster 1 memiliki judul “Sejarah Kaligrafi Islam” dengan ukuran A2, berisi informasi tentang peta perjalanan kaligrafi Islam hingga masuk ke Indonesia dan bertumbuh hingga saat ini pada tahun 2024 abad ke-21. Durasi pengerjaan poster selama 2 hari sejak 9-10 April 2024 menggunakan perangkat keras laptop dan *software* photoshop CS6 dan *Powerpoint 2016*. Berikut merupakan hasil pengujian reliabilitas data dan desain oleh validator ahli.

**Hasil Validasi Ahli Media: Dr. Syakir, M.Sn, Dr. Muh Fakhrihuh Naam, S.Sn., M.Sn, dan Dr. Muh Ibanan Syarif, M.Sn.**

**Tabel 7** Validasi Media Poster 1

	Indikator													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
V	0,66	0,88	1	0,66	0,77	0,66	0,66	0,66	0,66	0,66	1	0,77	0,66	0,66
In	S	T	T	S	S	S	S	S	S	S	T	S	S	S

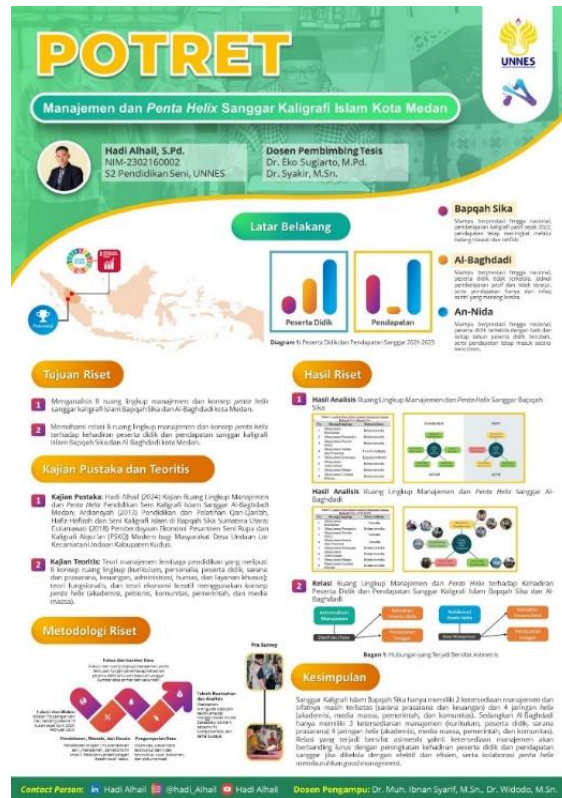
Berdasarkan hasil validitas ahli media, didapatkan signifikansi validitas poster berada pada rentang koefisien 0,66 dalam kategori interpretasi sedang hingga 1 dalam kategori interpretasi tinggi. Sehingga, secara penerapan desain grafis dan psikologi warna karya poster 1 valid dan layak untuk dilakukan penyebaran serta dipamerkan.

**Hasil Validasi Ahli Materi: Dr. Didin Sirojuddin, AR, Dr. Eko Sugiarto, M.Pd, dan Drs. Azmi, M.Si.**

**Tabel 8 Validasi Materi Poster 1**

		Indikator					
		1	2	3	4	5	6
V		0,66	0,88	0,77	0,88	0,88	0,88
In		S	T	S	T	T	T

Berdasarkan hasil validitas ahli materi, didapatkan signifikansi validitas poster berada pada rentang koefisien 0,66 dalam kategori interpretasi sedang hingga 0,88 dalam kategori interpretasi tinggi. Sehingga, secara penerapan materi, konteks atau isi dari karya poster 1 valid dan layak untuk dijadikan sebagai bahan bacaan, sumber referensi ilmu pengetahuan dan dilakukan penyebaran serta dipamerkan.



**Gambar 4** Poster 2 Potret Manajemen dan Penta Helix Sanggar Kaligrafi Islam Kota Medan (Sumber: Hadi Alhail, 2024)

Karya poster 2 memiliki judul “Potret Manajemen dan *Penta Helix* Sanggar Kaligrafi Islam Kota Medan” dengan ukuran A2, berisi informasi tentang penemuan riset pada sanggar al-baghdadi dan bapqah sika pada variabel manajemen dan *penta helix*. Durasi pengerjaan poster selama 3 hari sejak 11-13 April 2024 menggunakan perangkat keras laptop dan *software* photoshop CS6 dan Powerpoin 2016. Berikut merupakan hasil pengujian reliabilitas data dan desain oleh validator ahli.

**Hasil Validasi Ahli Media: Dr. Syakir, M.Sn, Dr. Muh Fakhrihuh Naam, S.Sn., M.Sn, dan Dr. Muh Iban Syarif, M.Sn.**

**Tabel 9 Validasi Media Poster 2**

		Indikator													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
V		1	0,66	0,77	0,88	0,77	0,66	0,66	0,88	0,88	0,77	0,77	1	0,88	0,77
In		T	S	S	T	S	S	S	T	T	S	S	T	T	S

Berdasarkan hasil validitas ahli media, didapatkan signifikansi validitas poster berada pada rentang koefisien 0,66 dalam kategori interpretasi sedang hingga 1 dalam kategori interpretasi tinggi. Sehingga, secara penerapan desain grafis dan psikologi warna karya poster 2 valid dan layak untuk dilakukan penyebaran serta dipamerkan.

**Hasil Validasi Ahli Materi: Dr. Didin Sirojuddin, AR, Dr. Eko Sugiarto, M.Pd, dan Drs. Azmi, M.Si.**

**Tabel 10 Validasi Materi Poster 2**

	Indikator					
	1	2	3	4	5	6
V	1	0,88	1	0,88	0,88	1
In	T	T	T	T	T	T

Berdasarkan hasil validitas ahli materi, didapatkan signifikansi validitas poster berada pada rentang koefisien 0,88 hingga 1 dalam kategori interpretasi tinggi. Sehingga, secara penerapan materi, konteks atau isi dari karya poster 2 valid dan layak untuk dijadikan sebagai bahan bacaan, sumber referensi ilmu pengetahuan dan dilakukan penyebaran serta dipamerkan.



**Gambar 5** Poster 3 Ideologi dan Kepemimpinan Didin Sirojuddin AR (Sumber: Hadi Alhail, 2024)

Karya poster 3 memiliki judul “Ideologi dan Kepemimpinan Didin Sirojuddin, AR” dengan ukuran A2, berisi informasi tentang penemuan riset pada objek penelitian Didin Sirojuddin dan subjek ideologi dan kepemimpinannya. Durasi pengerjaan poster selama 3 hari sejak 13-16 April 2024 menggunakan perangkat keras laptop dan *software* photoshop CS6 dan Powerpoin 2016. Berikut merupakan hasil pengujian reliabilitas data dan desain oleh validator ahli.

**Hasil Validasi Ahli Media: Dr. Syakir, M.Sn, Dr. Muh Fakhrihun Naam, S.Sn., M.Sn, dan Dr. Muh Ibnan Syarif, M.Sn.**

**Tabel 11 Validasi Media Poster 3**

Indikator														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
V	0,77	0,88	0,66	1	0,88	0,88	0,66	0,66	0,77	0,66	0,88	1	0,88	0,88
In	S	T	S	T	T	T	S	S	S	S	T	T	T	T

Berdasarkan hasil validitas ahli media, didapatkan signifikansi validitas poster berada pada rentang koefisien 0,66 dalam kategori interpretasi sedang hingga 1 dalam kategori interpretasi tinggi. Sehingga, secara penerapan desain grafis dan psikologi warna karya poster 3 valid dan layak untuk dilakukan penyebaran serta dipamerkan.

**Hasil Validasi Ahli Materi: Dr. Didin Sirojuddin, AR, Dr. Eko Sugiarto, M.Pd, dan Drs. Azmi, M.Si.**

**Tabel 12 Validasi Materi Poster 3**

Indikator						
	1	2	3	4	5	6
V	0,77	0,66	0,55	1	0,88	0,77
In	S	S	S	T	T	S

Berdasarkan hasil validitas ahli materi, didapatkan signifikansi validitas poster berada pada rentang koefisien 0,55 dalam kategori interpretasi sedang hingga 1 dalam kategori interpretasi tinggi. Sehingga, secara penerapan materi, konteks atau isi dari karya poster 3 valid dan layak untuk dijadikan sebagai bahan bacaan, sumber referensi ilmu pengetahuan dan dilakukan penyebaran serta dipamerkan.



**Gambar 6** Poster 4 Manajemen dan Penta Helix Pesantren Kaligrafi Islam LEMKA Sukabumi (Sumber: Hadi Alhail, 2024)

Karya poster 4 memiliki judul “Manajemen dan *Penta Helix* Pesantren Kaligrafi Islam LEMKA Sukabumi” dengan ukuran A2, berisi informasi tentang penemuan riset di pesantren kaligrafi Islam LEMKA Sukabumi pada variabel manajemen dan *penta helix*. Durasi pengerjaan poster selama 4 hari sejak 14-18 April 2024 menggunakan perangkat keras laptop dan *software* photoshop CS6 dan Powerpoint 2016. Berikut merupakan hasil pengujian reliabilitas data dan desain oleh validator ahli.

**Hasil Validasi Ahli Media: Dr. Syakir, M.Sn, Dr. Muh Fakhrihun Naam, S.Sn., M.Sn, dan Dr. Muh Ibanan Syarif, M.Sn.**

**Tabel 13 Validasi Media Poster 4**

	Indikator													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
V	0,66	0,88	1	0,77	1	0,77	0,88	0,88	0,77	0,66	0,88	0,77	0,88	1
In	S	T	T	S	T	S	T	T	S	S	T	S	T	T

Berdasarkan hasil validitas ahli media, didapatkan signifikansi validitas poster berada pada rentang koefisien 0,66 dalam kategori interpretasi sedang hingga 1 dalam kategori interpretasi tinggi. Sehingga, secara penerapan desain grafis dan psikologi warna karya poster 4 valid dan layak untuk dilakukan penyebaran serta dipamerkan.

**Hasil Validasi Ahli Materi: Dr. Didin Sirojuddin, AR, Dr. Eko Sugiarto, M.Pd, dan Drs. Azmi, M.Si.**

**Tabel 14 Validasi Materi Poster 4**

	Indikator					
	1	2	3	4	5	6
V	0,77	0,77	0,88	0,77	0,66	1
In	S	S	T	S	S	T

Berdasarkan hasil validitas ahli materi, didapatkan signifikansi validitas poster berada pada rentang koefisien 0,66 dalam kategori interpretasi sedang hingga 1 dalam kategori interpretasi tinggi. Sehingga, secara penerapan materi, konteks atau isi dari karya poster 4 valid dan layak untuk dijadikan sebagai bahan bacaan, sumber referensi ilmu pengetahuan dan dilakukan penyebaran serta dipamerkan.

**Disseminate**

Produk desain poster didistribusikan melalui pameran data yang diselenggarakan di galeri gedung B9 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada tanggal 14 Mei 2024, penyebaran poster melalui media sosial instagram, facebook, dan artikel, serta penyebaran poster di Pesantren Kaligrafi Islam LEMKA Sukabumi.



**Gambar 7 Pameran Data**  
(Sumber: Hadi Alhail, 2024)



**Gambar 8** Penyebaran dan Publikasi Poster  
(Sumber: Hadi Alhail, 2024)

## SIMPULAN

Pengembangan media informasi tentang kaligrafi Islam dari data tekstual menjadi desain komunikasi visual memberikan pendekatan khusus bagi Gen Z untuk meningkatkan daya tarik Gen Z terhadap data dan informasi terkait kaligrafi Islam. Hasil pengembangan media ini berupa 4 desain poster berukuran A2 yang dibuat menggunakan *software* Photoshop CS6 dan *Powerpoint* 2016. Pengembangan media dilakukan dengan mempertimbangkan teori desain grafis, psikologi warna dan materi. Setiap poster memiliki topik yang beragam diantaranya: sejarah kaligrafi Islam, potret manajemen dan *penta helix* sanggar kaligrafi Islam kota Medan, ideologi dan kepemimpinan Didin Sirojuddin AR, dan manajemen dan *penta helix* pesantren kaligrafi Islam LEMKA Sukabumi. Hasil uji validitas membuktikan 4 poster pengembangan telah lolos uji, layak baca, dan layak publikasi.

## ORCID

Hadi Alhail (<https://orcid.org/0009-0009-4156-7023>)

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Amar. 2012. Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. *Jurnal Dakwah Tabligh Vol. 13, No. 1, 137-149*.
- Alhail, Hadi., dkk., 2023. *Paradigma Pendidikan Seni*. Semarang: UNNES Press.
- Alhail, H., Sugiarto, E., & Syakir. 2025. Characteristics of Students' Work as a Result of Calligraphy Art Education at Lemka Sukabumi. *Gorga : Jurnal Seni Rupa, 14(1), 247–254*. <https://doi.org/10.24114/gr.v14i1.64573>
- Arum, Lingga Sekar., Zahrani, A., & Duha., N A. 2023. Karakteristik Generasi Z dan Kesiapannya dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030. *Accounting Student Research Journal, Vol 2, No. 1, 59-72*.
- Firamadhina, F I R, & Krisnani H. 2020. Perilaku Generasi Z Terhadap Pengguna Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Social Work Jurnal Vol 10, No. 2, 199-208*.
- Johan, JR., Iriani, Tuti., & Maulana Aris. 2023. Penerapan Model *Four-D* dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science Vol. 01, No. 6, 327-378*.
- Murwonugroho, Wegig., Piliang, Y A., Agung EBW., Soenarto, P. 2011. Kajian Visual Pun dalam Retorika Visual Digital Ambient Media di tengah Ruang Publik Studi Kasus: Iklan Digital Interaktif Handphone Samsung. *Prosiding Konferensi Nasional "Inovasi dalam Desain dan Teknologi."*
- Nugraheni, Arshita Safa. 2023. Pengaruh Lingkungan, Kepercayaan Diri, dan Motivasi Terhadap Minat Berwirausaha pada Generasi Z di Kecamatan Tambaksari Surabaya. *Jurnal Sosialita, Vol 2, No. 2*.

- Setiawan, Ade. 2016. Kaligrafi Islam dalam Aktivitas Budaya. *Jurnal al-Furqan Vol. 3, No. 2, 1-12*.
- Sirojuddin, D. 2016. *Seni Kaligrafi Islam*. Jakarta: Amzah.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.