

## Pelatihan Peningkatan Ketrampilan Desain dan Layout Buku Elektronik bagi Guru dan Dosen

Aris Marjuni<sup>1</sup>, Daurat Sinaga<sup>2</sup>, Edi Sugiarto<sup>3</sup>, Nova Rijati<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang

E-mail: <sup>1</sup>aris.marjuni@dsn.dinus.ac.id, <sup>2</sup>dauratsinaga@dsn.dinus.ac.id,

<sup>3</sup>edi.sugiarto@dsn.dinus.ac.id, <sup>4</sup>nova.rijati@dsn.dinus.ac.id

### Abstrak

Buku, merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran kepada peserta didik. Profesi guru dan dosen mengharuskan untuk selalu menyusun dan memperbaharui bahan pembelajaran sesuai jenjang dan obyek pembelajarannya. Tugas pembuatan bahan pembelajaran tersebut pada era digital saat ini telah dimudahkan melalui pembuatan buku elektronik atau *e-book*. Berkembangnya *e-book* memungkinkan pendidik untuk berimprovisasi menyajikan bahan pembelajaran yang *uptodate* dan menarik. Penyusun e-book dapat memasukkan konten-konten grafis maupun tekstual yang lebih menarik berbiaya murah dengan teknik desain grafis. Namun demikian, tidak semua pendidik memiliki kemampuan dalam membuat *e-book* yang menarik. Kegiatan peningkatan ketrampilan teknik desain dan layout pembuatan buku elektronik bagi guru dan dosen ini bertujuan untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan ketrampilan teknik desain dan layout pembuatan *e-book*, terutama bagi guru dan dosen yang belum memiliki pengalaman dalam bidang desain grafis. Pelatihan dilaksanakan secara daring dan diikuti oleh 137 peserta guru dan dosen dari sekolah dan perguruan tinggi. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 93% peserta menyatakan bertambah pengetahuan dan ketrampilan dalam hal teknik desain dan layout pembuatan *e-book* berdasarkan tugas yang diberikan dari pelatihan.

Kata kunci: buku elektronik, *e-book*, desain grafis, tata letak, teknik desain

### Abstract

*Books are a type of learning media that are used to convey learning materials to students. Teachers and lectures professions should create and update their learning materials according to the level and object of learning. The task of learning materials creation has been facilitated in the current digital era by making electronic books or e-books. The growth of e-books allows educators to improvise in presenting up-to-date and interesting learning materials. E-book's authors can include more attractive graphic and textual content at a lower cost with graphic design techniques. However, not all educators have the skills in the interesting e-books creation. This activity is performed to increase the design and layout techniques for e-books and proposes to add insight, knowledge, and technical skills to the design and layout of e-books, especially for those who do not have experience in graphic design. The training was carried out online and was attended by 137 teacher and lecturer participants from high schools and higher educations. The training results show that about 93% of the participants stated that they had increased their knowledge and skills in terms of design techniques and layouts for e-books creations based on the assignments given during the training.*

*Keywords: electronic books, e-book, graphic design, layout, design techniques*

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi komputer dan informasi yang ditandai dengan berkembangnya era digital dan internet telah membawa pengaruh dan dampak yang sangat besar pada bidang pendidikan [1]. Kemudahan dalam akses internet memberikan peluang bagi pendidik dan peserta didik untuk mengakses berbagai sumber informasi, pengetahuan, maupun bahan ajar dari website, baik yang berupa artikel, buku, maupun video tanpa adanya batas waktu dan tempat [2]. Teknologi komputer dan informasi juga membawa dampak positif pada proses pembelajaran dengan berkembangnya platform-platform pembelajaran yang dapat diselenggarakan secara online (*e-learning*) melalui akses konten pembelajaran yang statis maupun dinamis [3], serta *synchronous* maupun *asynchronous* [4]. Proses pembelajaran secara konvensional atau klasikal pada umumnya diselenggarakan secara offline melalui tatap muka dan terjadwal di dalam kelas. Kemajuan teknologi informasi membuat proses pembelajaran dapat diselenggarakan secara online tanpa adanya hambatan ruangan kelas serta memberikan fleksibilitas dalam pemilihan waktu belajar baik bagi peserta pembelajaran maupun pendidik.

Kemudahan proses pembelajaran ini juga didukung semakin mudahnya akses karena dukungan perangkat komputer dan perangkat *mobile*. Peserta belajar maupun pendidik tidak perlu lagi memiliki kewajiban memiliki komputer karena dapat proses pembelajaran dapat diselenggarakan menggunakan *smartphone* yang memiliki portabilitas lebih baik dan semakin terjangkau bagi masyarakat. Untuk mendukung proses pembelajaran *online*, juga telah berkembang platform-platform sistem manajemen konten pembelajaran (*learning management system* atau LMS) [5]. Melalui platform ini, pendidik dapat mengunggah bahan ajar, tugas, melakukan asesmen secara online, memberikan umpan balik, maupun mengontrol kemajuan hasil pembelajaran peserta didik. Seorang peserta didik juga dapat melakukan unduh bahan ajar, unggah tugas dan ujian, maupun menindaklanjuti umpan balik yang diberikan oleh pendidik. Penyelenggaraan *e-learning* juga memberikan kebebasan bagi peserta didik maupun pendidik karena interaksi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran yang lebih longgar dibandingkan interaksi langsung di dalam sebuah kelas. Salah satu media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran online yang populer pada era internet saat ini adalah buku elektronik atau *electronic book* dan biasanya disingkat dengan *e-books* [6]. Dengan berkembangnya *e-books*, pengajar maupun peserta belajar tidak perlu lagi dibebani dengan buku-buku atau bahan ajar dalam bentuk cetakan atau *hardcopy*. Tentunya, keberadaan *e-books* ini memudahkan pengajar dalam membuat materi pembelajaran dengan biaya murah, termasuk kemudahan dalam mendistribusikan bahan ajar atau materi pembelajaran.

Agar tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif, *e-books* perlu dibuat dengan menarik, interaktif, dan tidak membosankan bagi siswa tanpa mengurangi konten dan bobot pembelajaran [7][8][9]. *E-books* dibuat melalui program aplikasi atau perangkat lunak atau *software* komputer, sehingga pembuat *e-books* wajib memiliki kemampuan dalam menggunakan perangkat *software* pembuatan *e-books*. Tambahan kemampuan dalam desain grafis juga sangat mempengaruhi hasil pembuatan *e-books* agar menjadi lebih menarik [10]. Namun demikian, tidak semua pengajar (guru maupun dosen) memiliki kemampuan dan ketrampilan yang sama dalam membuat dan menghasilkan *e-books* yang menarik karena keterbatasan perangkat maupun ketrampilan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bagi guru dan dosen yaitu kegiatan peningkatan ketrampilan teknik desain grafis dan layout penyusunan *e-books* ini diselenggarakan dalam rangka untuk mengurangi gap antara kemampuan dan ketrampilan guru dan dosen dalam hal teknik desain grafis dan layout pembuatan *e-books*.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut adalah untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan teknik desain grafis dan layout pembuatan *e-books* bagi guru dan dosen. Sedangkan kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi kepada guru dan dosen dalam membuat dan menghasilkan *e-books* materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

## 2. METODE

Peningkatan ketrampilan teknik desain dan layout pembuatan buku elektronik bagi guru dan dosen dilakukan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang bekerjasama dengan mitra Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi (PPMultindo) yang berkedudukan di Kota Kudus. Adapun tahapan yang digunakan meliputi tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan tahapan monitoring dan evaluasi.

### 2.1 Tahapan Persiapan

Tahap Persiapan merupakan tahapan untuk mempersiapkan berbagai kebutuhan terkait pelaksanaan pelatihan, meliputi:

1. Melakukan koordinasi dengan mitra untuk memastikan daftar peserta yang akan mengikuti program pelatihan,
2. Menentukan dan membuat detail materi yang akan diberikan,
3. Menentukan waktu dan tempat penyelenggaraan pelatihan,
4. Membuat undangan dan agenda bagi peserta pelatihan,
5. Menyiapkan sarana dan prasarana kegiatan (laboratorium komputer, laptop, dan LCD),

### 2.2 Tahapan Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan merupakan tahapan pelaksanaan pelatihan atau tutorial. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah online tutorial and workshop melalui video conference, dengan fokus utama:

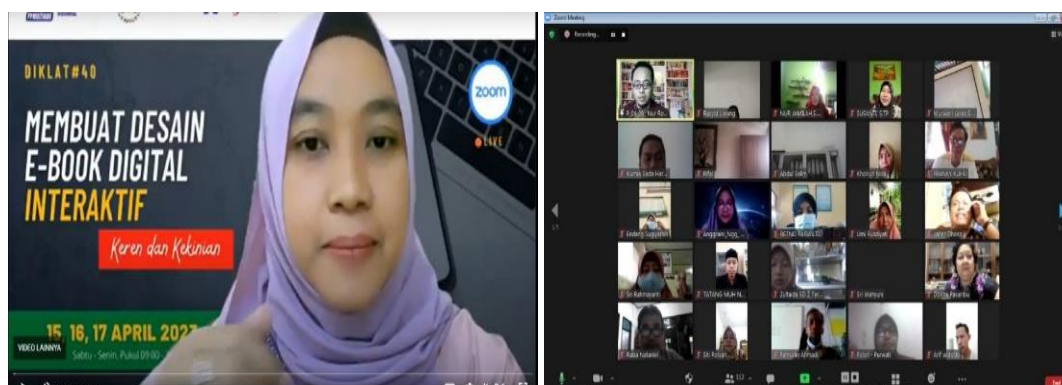
1. Pelatihan teknik desain dan layout pembuatan *e-book* interaktif,
2. Memberikan langkah-langkah praktis pembuatan *e-book*.

### 2.3 Tahapan Monitoring dan Evaluasi

Tahap Monitoring dan Evaluasi merupakan tahapan untuk monitoring dan evaluasi perkembangan ketrampilan melalui pengumpulan tugas sederhana (karena pertimbangan waktu) dan jumlah peserta pelatihan. Tugas yang diberikan berupa pembuatan desain sampul dan layout daftar isi atau sistematika naskah *e-book*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Ketrampilan Teknik Desain dan Layout Pembuatan Buku Elektronik (*E-book*) bagi Guru dan Dosen pada Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi (PPMultindo) telah diikuti oleh 137 orang peserta yang terdiri dari 89 orang dosen dari berbagai perguruan tinggi dan 48 orang guru dari beberapa jenjang sekolah (SD, SMP, dan SMA/K) *Video Conference Zoom Meeting*. Pelaksanaan pelatihan untuk peningkatan ketrampilan teknik desain dan layout bagi guru dan dosen ini dilaksanakan dalam 3 sesi, yaitu sesi pengenalan dasar desain grafis, proses desain grafis, dan dilanjutkan sesi dasar penyusunan *e-books*.



Gambar 1: Penyampaian Materi melalui *Video Conference Zoom Meeting*

### 3.1 Pengenalan Dasar Desain Grafis

Pengenalan dasar-dasar teknik desain grafis menggunakan materi bahan pelatihan Pengantar Desain Grafis yang disusun oleh Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan [11]. Materi ini dibagi dalam 3 sub-seksi yaitu kategori desain grafis, komponen desain grafis, dan prinsip-prinsip desain grafis. Desain grafis pada dasarnya dikategorikan pada beberapa kategori, yaitu: *printing* (percetakan), *web design* (desain halaman website), *Film* (termasuk TV, animasi, dan multimedia interaktif), identifikasi (logo, iklan, *branding*, *company profile*, dan sebagainya), desain produk (termasuk pemaketan, kemasan, *merchandise*, dan sebagainya).

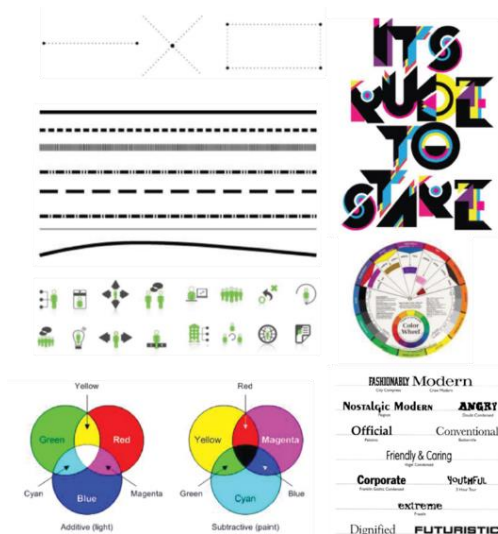


Kaitan bidang desain grafis dengan bidang lainnya.  
(Sumber: Penetapan SKKNI Sektor Komunikasi dan Informatika Subsektor Teknologi dan Komunikasi Bidang Keahlian Desain Grafis).  
Infographic oleh: Ferry Wahyu.

Gambar 2: Tipe-tipe Desain Grafis  
(Sumber: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan [11])

Dalam konteks proses pembelajaran, desain grafis dapat dipandang sebagai pesan atau bahasa visual untuk menyampaikan informasi, komunikasi, maupun bahan ajar dari pendidik kepada peserta didik. Bahan ajar berupa *e-book* setidaknya-tidaknya harus mengandung unsur-unsur efektifitas penyampaian materi ajar, yaitu: komunikatif, kreatif, sederhana, kesatuan, pemilihan obyek yang presentatif, pemilihan warna yang sesuai, pemilihan font dan susunan huruf (tipografi), tata letak (*layout*), dan navigasi [11].

Peserta juga mendapatkan pembekalan materi tentang komponen-komponen desain grafis, komponen desain grafis, meliputi 7 (tujuh) komponen, yaitu titik, garis, bentuk, ruang, terang-bayang, warna, dan tekstur. Komponen-komponen tersebut wajib dipahami oleh penulis *e-book* sebagai bagian dari komponen komunikasi visual. Melalui pemahaman ini, materi buku diharapkan menjadi lebih kreatif dan tidak monoton dalam bentuk tulisan.



Gambar 3: Contoh Komponen Dasar pada Desain Grafis

Selain memahami dasar-dasar desain grafis dan komponen-komponennya, penulis e-book juga perlu memahami prinsip-prinsip desain grafis, meliputi:

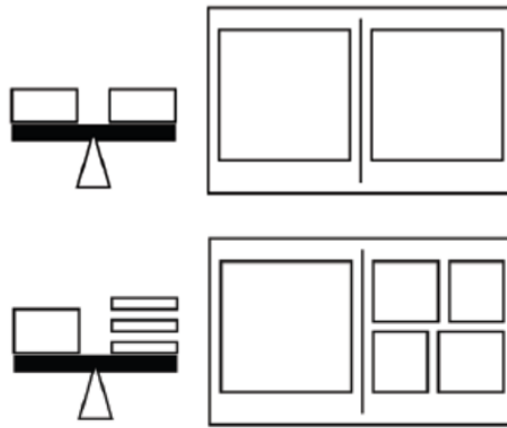
1. komposisi (*composition*),
2. keseimbangan (*balance*),
3. irama (*rhythm*),
4. perbandingan (*proportion*), dan
5. kesatuan (*unity*).

Komposisi (*composition*) dalam desain grafis menyangkut bagaimana penulis mampu menggabungkan beberapa obyek atau bagian menjadi suatu bentuk yang serasi.



Gambar 4: Contoh Prinsip Komposisi (Sumber: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan [11])

Keseimbangan (*balance*) menyangkut bagaimana penulis mampu membuat keseimbangan dari unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, dan tekstur sehingga menjadi serasi dan sepadan.



Gambar 5: Contoh Prinsip Komposisi (Sumber: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan [11])

Irama (*rhythm*) menyangkut bagaimana penulis merepresentasikan secara visual obyek-obyek yang mengandung unsur gerak. Dalam konteks *e-book*, implementasi gerak mungkin sulit diimplementasikan. Namun dapat diwakili oleh ilustrasi-ilustrasi citra berdimensi yang dipadukan dengan warna-warna dan komponen yang menarik sehingga memberikan persepsi sebuah irama.



Gambar 6: Contoh Prinsip Irama/Gerak (Sumber: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan [11])

Prinsip perbandingan (*proportion*) berkaitan dengan bagaimana penulis buku mampu merepresentasikan sebuah obyek grafis secara seimbang dengan obyek grafis yang lain.



Gambar 7: Contoh Prinsip Proporsi (Sumber: [www.behance.net](http://www.behance.net) [12])



Sedangkan prinsip kesatuan (*unity*) berkaitan dengan bagaimana penulis buku mampu menyampaikan materi komunikasi visual dari berbagai unsur atau bagian menjadi sebuah keserasian yang menyatu dari prinsip keseimbangan, irama, dan proporsi.

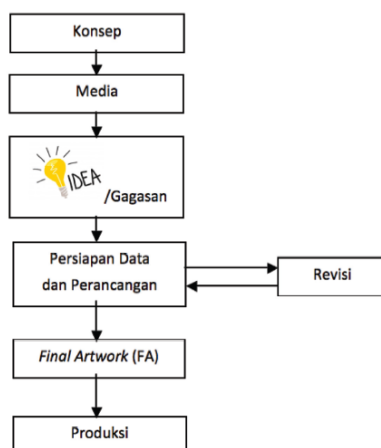


Gambar 8: Contoh Prinsip Unity (Sumber: [www.bango.co.id](http://www.bango.co.id) [13])

### 3.2 Pengenalan Proses Desain Grafis

Setelah memahami materi-materi dasar pengenalan desain grafis, peserta pelatihan juga dibekali dengan proses atau teknik desain grafis dalam praktek. Secara sistematis, proses desain grafis ini terdiri atas beberapa langkah, yaitu:

1. Merumuskan konsep; penulis *e-book* harus merumuskan konsep *e-book* yang akan disusun. Misalnya, *e-book* untuk mata pelajaran penuh, atau materi dari bagian suatu bab pembahasan, *e-book* tentang tutorial dan sebagainya.
2. Pemilihan media; penulis perlu menentukan media apa yang akan dipilih untuk merealisasikan konsep. Media dalam hal ini dapat berupa media cetak, elektronik, outdoor, dan sebagainya. Khusus untuk *e-book*, media yang sesuai adalah elektronik, jadi berupa buku digital.
3. Pencarian ide/gagasan; penulis *e-book* wajib memahami dan menguasai materi *e-book* yang akan dibuat. Jika *e-book* ini ditujukan untuk mata pelajaran atau mata kuliah atau materi pembelajaran tertentu maka seorang guru atau dosen dapat mengacu ide-ide atau gagasan yang biasanya sudah tertuang pada silabus atau garis-garis besar program pembelajaran atau rencana pembelajaran semester.
4. Persiapan data dan perancangan; penulis *e-book* kemudian menyusun atau memilah sekaligus merancang materi-materi yang sudah disusun. Dalam hal ini perlu dipahami apakah penulis *e-book* memerlukan data atau gambar ilustrasi atau tabel atau foto-foto. Penulis mungkin memerlukan waktu untuk membuat rancangan komponen-komponen tersebut. Selain dalam bentuk teks sebagai materi utama, penulis harus mampu menggabungkan teks dengan unsur-unsur yang lain agar terjadi keserasian dan kesatuan berdasarkan prinsip-prinsip desain grafis.
5. Revisi/perbaikan; penulis *e-books* perlu melakukan perbaikan atau revisi apabila terdapat konten-konten *e-book* yang dipandang kurang serasi, kurang menyatu, kurang seimbang, dan sebagainya.
6. Finalisasi pekerjaan; apabila tidak terdapat perbaikan atau revisi, penulis melakukan finalisasi pekerjaan desain grafis dengan menggunakan format-format siap cetak (*approved*). Konsultasi dengan pakar yang relevan akan sangat bermanfaat untuk finalisasi pekerjaan. Misalnya, penulis *e-book* bekerjasama dengan penerbit (*publisher*) atau *designer* untuk menyempurnakan desain maupun tata layout.
7. Produksi; merupakan tahapan akhir dari pekerjaan desain grafis. Untuk memastikan hasil yang berkualitas tinggi, penulis dapat menyerahkan pekerjaannya kepada penerbit atau percetakan profesional. Jika *e-book* akan didistribusikan untuk umum, perlu diperhatikan juga pengurusan hak karya intelektual dan mendaftarkan karyanya pada institusi yang berwenang.



Gambar 9: Tahapan Desain Grafis (Sumber: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan [11])

### 3.3 Dasar Pembuatan E-book

Sesi pelatihan desain pembuatan *e-book* berisikan materi-materi pelatihan yang berfokus pada desain dan layout *e-book*. Secara umum, proses penyusunan *e-book* meliputi setidaknya 6 (enam) langkah, meliputi:

1. Menulis konten utama *e-book*; Penulis dapat menyusun draf naskah tekstual maupun kombinasi dengan grafis sesuai dengan topik yang sudah dipilih. Beberapa hal yang perlu diertimbangkan, antara lain: penulis perlu mengenali target audien, susun naskah seringkas mungkin dan hindari tulisan naskah yang tidak perlu atau tidak penting, buat judul yang menarik, dan tambahkan pengalaman-pengalaman atau contoh nyata daripada hanya sekedar teori yang normatif.
2. Organisasi konten; Sebelum merancang menjadi sebuah *e-book*, penulis perlu merancang susunan atau sistematika konten, dari judul, daftar isi hingga struktur konten. Gunakan tabel atau bagan untuk memudahkan mengelola struktur konten.
3. Merancang *e-book*; Untuk memudahkan realisasi konten yang sudah diorganisir, penulis dapat menggunakan template-template pembuatan *e-book*, misalnya Canva, Calibre, Flipping Book, Crello, Visme, dan sebagainya.
4. Pemilihan gambar dan membuat visual; Agar konten menjadi menarik, penulis dapat menambahkan gambar-gambar yang relevan dengan memperhatikan aspek-aspek desain grafis untuk mendukung efektifitas komunikasi visual.
5. Produksi; Setelah draf naskah *e-book* selesai dibuat, penulis perlu mengevaluasi atau memeriksa apakah naskah sudah lengkap, tidak ada kesalahan baik tulisan maupun layout, dan memenuhi unsur-unsur komunikasi visual. Konsultasi ke designer atau publisher atau offset mungkin perlu dilakukan untuk menjamin kualitas terbitan *e-book*.
6. Publikasi dan distribusi; Setelah *e-book* selesai dibuat dan diperiksa, penulis perlu meninjau (proof reading) apakah *e-book* siap cetak atau belum. Jika semuanya sudah sempurna, maka *e-book* dapat dipublikasi melalui media-media yang berafiliasi dengan penulis. Untuk distribusi *e-book* secara legal, penulis perlu mendaftarkan karya *e-book* melalui instansi yang terkait pendaftaran hak cipta atau hak karya intelektual.

Adapun materi pelatihan desain dan layout penyusunan *e-book* yang disampaikan kepada peserta pelatihan adalah sebagai berikut:

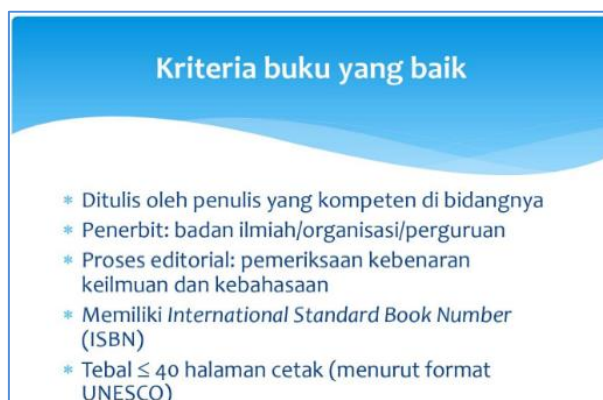
1. Menumbuhkan ide penulisan buku atau *e-book*; Beberapa sumber dapat digunakan untuk penggalan ide seperti: memperbanyak membaca buku atau artikel, pengalaman, pengamatan, *re-writing*, intuisi, diskusi, seminar, dan sebagainya.





Gambar 10: Presentasi Sumber-Sumber Ide Penulisan Buku

2. Kriteria buku atau *e-book* yang baik; Sebelum menulis buku atau *e-book*, penulis dapat memperhatikan beberapa hal, seperti kompetensi penulis, kredibilitas penerbit yang akan mempublikasikan, terdapat proses editorial, memiliki registrasi buku atau *e-book* seperti ISBN, dan mengikuti format internasional dari UNESCO.



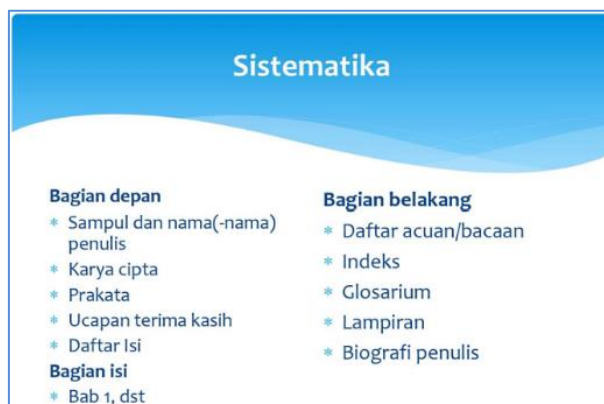
Gambar 11: Presentasi Kriteria Buku

3. Mengenali ragam jenis buku atau *e-books*, seperti buku referensi, monograf, buku teks (*textbook*), bunga rampai (*book chapter*) atau buku umum.



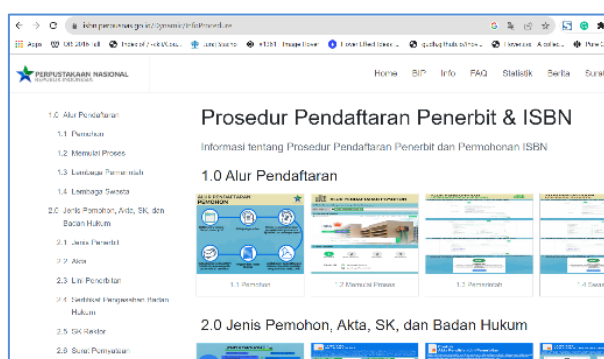
Gambar 12: Presentasi Contoh Buku

4. Membuat sistematika atau outline buku; Pada umumnya ada 3 bagian yaitu bagian depan (sampul, nama penulis, prakata, ucapan terima kasih, daftar isi, daftar gambar), bagian isi yang merupakan konten utama, dan bagian belakang (referensi, indeks, glosari, lampiran, biografi).



Gambar 13: Presentasi Sistematika Naskah Buku

5. Registrasi buku atau *e-books*; Misalnya registrasi ISBN.



Gambar 14: Pengurusan ISBN Perpustakaan Nasional Indonesia

6. Distribusi penerbitan; Jika buku atau *e-books* diterbitkan melalui penerbit, penulis harus memahami beberapa hal seperti kontak penerbit, proses usulan ke penerbit, kontrak dengan penerbit, dan proses penerbitan.



Gambar 15: Contoh Penerbit *E-book*

### 3.3 Evaluasi dan Umpan Balik Kegiatan Pelatihan

Evaluasi kegiatan pelatihan ketrampilan teknik desain dan layout *e-books* bagi guru dan dosen dilakukan melalui pengumpulan tugas pembuatan *e-books*. Namun mengingat keterbatasan waktu kegiatan, tugas hanya difokuskan pada desain sampul dan layout bagian depan (sistematika naskah). Tugas tersebut diberikan dalam waktu penugasan 5 hari dan dikumpulkan melalui email untuk penilaian. Adapun grade penilaiannya adalah sebagai berikut:

- Nilai A; Desain dan layout mengikuti prinsip-prinsip desain grafis meliputi komposisi (*composition*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), perbandingan (*proportion*), dan kesatuan (*unity*) dan terpenuhi dengan sangat baik;
- Nilai B; Desain dan layout mengikuti prinsip-prinsip desain grafis meliputi komposisi (*composition*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), perbandingan (*proportion*), dan kesatuan (*unity*) dan terpenuhi dengan baik;
- Nilai C; Desain dan layout mengikuti prinsip-prinsip desain grafis meliputi komposisi (*composition*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), perbandingan (*proportion*), dan kesatuan (*unity*) dan terpenuhi dengan cukup;

Hasil penilaian tugas ketrampilan teknik desain dan layout *e-book* dari 137 peserta pelatihan dapat disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Tugas Desain dan Layout

Nilai	Desain	Layout
A	16.06%	41.61%
B	33.58%	29.93%
C	50.36%	28.47%

Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa ketrampilan teknik desain dan layout pada pembuatan *e-book* 50.36% cukup, 33.58% baik, dan 16.06% sangat baik. Namun dari pembuatan layout sebagian besar sudah sangat baik yaitu 41.61%, sedangkan sisanya 29.93% baik, dan 28.47% cukup. Hal tersebut dapat dipahami bahwa teknik desain memerlukan ketrampilan khusus, pengalaman, serta sentuhan jiwa seni. Sedangkan ketrampilan layout yang bersifat tekstual tidak terlalu memerlukan ketrampilan khusus, pengalaman dan jiwa seni. Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan umpan balik yang diberikan dari peserta bahwa 86% peserta belum pernah mengikuti pelatihan desain grafis atau belum pengalaman dengan desain grafis. Sedangkan 14% pernah mengikuti pelatihan atau belajar desain grafis mandiri. Adapun umpan balik terhadap partisipasi peserta memberikan informasi bahwa 93% peserta menyatakan bertambah pengetahuan dan ketrampilan dalam hal teknik desain dan layout pembuatan *e-book*. Sedangkan 7% peserta menyatakan tidak/belum bertambah karena keterbatasan waktu dan kesibukan selama pelatihan.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan peningkatan ketrampilan teknik desain dan layout pembuatan *e-book* bagi guru dan dosen secara umum merupakan kegiatan yang sangat penting bagi guru dan dosen, khususnya bagi guru dan dosen yang tidak memiliki latar belakang dan pengalaman dalam desain grafik. Pada sisi yang lain, kebutuhan akan ketrampilan desain grafik merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi guru dan dosen, karena profesi menuntut guru dan dosen untuk selalu membuat dan memperbaharui konten bahan ajar sehingga menjadi yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami konten pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurazzmi, A. 2013. *Pemanfaatan Teknologi Internet Dalam Pendidikan*. Al-Fikrah: Jurnal Kependidikan Islam IAIN Sulthan Thaha Saifuddin, Vol. 4, 75-87.

- [2] Zaharnita, E., Witarsa, Rosyid, R. 2016. *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Informasi Belajar pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Tanjungpura*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol. 5, No. 9, 1-17.
- [3] Setiawardhani, R. T. 2013. *Pembelajaran Elektronik (E-learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa*. Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vo. 1, No. 2, 82-96.
- [4] Yıldız, E., Sarıtaş, M. T., & Şenel, H. 2015. Examining the Attitudes and Intention to Use Synchronous Distance Learning Technology among Preservice Teachers: A Qualitative Perspective of Technology Acceptance Model. *American Journal of Educational Research*, 3(10A), 17-25.
- [5] Pratomo. I. W. P dan Wahanisa, R. 2021. *Pemanfaatan Teknologi Learning Management System (LMS) di Unnes Masa Pandemi Covid-19*. Prosiding Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang, 7(2), 547-560.
- [6] Wulandari, V., Abidin, Z., Praherdhiono, H. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran E-book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA*, JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol. 2, No. 1, 37-44.
- [7] Widiyanti, Marsono, Riza F. Febrianti R. 2021. *Pemanfaatan Pembuatan E-book Berbasis Interactive Flip Book Bagi Guru SMK Cendika Bangsa Kepanjen*, Jurnal Graha Pengabdian, Vol 3, No. 2, 126-135.
- [8] Sriwahyuni, I. Risdianto, E., Johan, H. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik di SMA*,” J. Kumparan Fis, 2(3): 145–152.
- [9] Wahyuni, S., Rahmadhani, E., Mandasari, L. 2020. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint*. Jurnal Abdidas, 1(6): 597–602.
- [10] Sugianto, D. Abdullah, A. G., Elvyanti, S. dan Muladi, Y. 2017. *Modul Virtual: Multimedia Flip book Dasar Teknik Digital*. Innov. Vocat. Technol. Educ., 9(2): 101–116.
- [11] Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan. *Pengantar Desain Grafis*, 2016, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- [12] [www.behance.net](http://www.behance.net). *Search Projects / Photos, videos, logos, illustrations and branding on Behance*.
- [13] [www.bango.co.id](http://www.bango.co.id). *Kecap Bango - Kecap Terbaik untuk Masakan Anda / Bango*.