

PENGGUNAAN DESAIN GRAFIS VISUAL OLEH PANDITA MAGABUDHI PADA PELAKSANAAN *DHAMMADESANA* DI VIHARA SIRIPADA KOTA TANGERANG SELATAN

Nanda Sulistiyo Ardi

Sriwijaya State Buddhist College Tangerang
nanda.sulistiyo.ardi@gmail.com

Kemanya Karbono

Sriwijaya State Buddhist College Tangerang
akarbono@gmail.com

Rakay Indramayapanna

Sriwijaya State Buddhist College Tangerang
rakayindra@stabn-sriwijaya.ac.id

**Received: November 12th,
2024**

Revised: December 25th, 2024

Accepted: December 26th, 2024

Abstract

This study examines the use of visual graphic design by Pandita Magabudhi in the implementation of dhammadesana at Siripada Monastery, South Tangerang. The aim is to describe how visual graphic design supports dhammadesana activities. The research employs a descriptive qualitative approach, with data collected through semi-structured interviews, participatory observation, and content documentation. Data analysis follows the stages of Miles, Huberman, and Saldana (2014), including data condensation, data presentation, and conclusion drawing/verification. The findings reveal that use of visual graphic design is positively perceived by Pandita, monastery management, and the community as an effective medium for delivering materials. The functions and forms of visual graphic design vary, utilizing accessible media such as PowerPoint, videos, images, and posters. The application of visual graphic design fosters innovation and creativity for Pandita Magabudhi and provides positive impacts for dhammadesana participants. Visual graphic design has proven to enhance the quality of material delivery and facilitate smooth dhammadesana activities, creating a more interactive and engaging experience for both the speaker and the audience.

Keywords: Design; Visual; Graphic; Dhammadesana.

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini terkait penggunaan desain grafis visual oleh Pandita Magabudhi pada pelaksanaan *dhammadesana* di Vihara Siripada Kota Tangerang Selatan. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan desain grafis visual oleh Pandita Magabudhi pada pelaksanaan *dhammadesana* di Vihara Siripada Kota Tangerang Selatan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif

deskriptif untuk menggambarkan, menguraikan, dan menjelaskan bagaimana penggunaan desain grafis visual oleh Pandita Magabudhi saat pelaksanaan *Dhammadesana* di Vihara Siripada Kota Tangerang Selatan. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi konten. Teknik analisis data menggunakan teori Miles, Huberman, dan Saldana (2014) melalui tahapan kondensasi data (data condensation), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (conclusion: drawing/verifying). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pandita Magabudhi, Pengurus Vihara, dan umat Vihara memiliki pandangan positif yang dibuktikan dengan penggunaan desain grafis visual sebagai media penyampaian materi. Fungsi dan bentuk penggunaan desain grafis visual bervariasi dengan kemudahan menggunakan desain grafis visual yang diterapkan melalui media PowerPoint (PPT), desain grafis, video, gambar, dan poster. Manfaatnya penggunaan desain grafis visual dapat menciptakan berbagai inovasi dan kreativitas Pandita Magabudhi. Implikasi dari penggunaan desain grafis visual yang dirasakan Pandita dan umat membantu dalam jalannya kegiatan *dhammadesana*.

Kata Kunci: Desain; Grafis; Visual; *Dhammadesana*

Pendahuluan

Perkembangan agama lekat kaitannya dengan seorang penyuluh agama. Penyuluh agama merupakan seseorang yang diberikan tugas dan mandat yang ditetapkan oleh Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara yang dibina oleh Kementerian Agama. Pengertian penyiaran agama tercantum dalam Pasal 2 Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Dalam Negeri No. 1 Tahun 1979 Tentang Tata cara Pelaksanaan Penyiaran Agama dan Bantuan Luar Negeri Kepada Lembaga Keagamaan di Indonesia.

Bahwa penyiaran agama merupakan segala bentuk kegiatan suatu agama yang memiliki bentuk, sifat dan tujuan untuk menyebarkan ajaran secara luas. Penyiaran agama menjadi salah satu bentuk ibadah bagi umat untuk menjalankan kehidupan beragamanya, karena agama memiliki pesan kebaikan yang wajib diikuti dan dijalankan oleh para umatnya sepanjang kehidupan.

Agama Buddha salah satu agama di Indonesia yang membina penyiaran agama dengan baik, penyiaran agama Buddha melalui ceramah berlangsung pada kegiatan puja bakti, *Dhammadesana* menjadi kegiatan keagamaan Buddha dalam penyiaran agama di Indonesia. *Dhammadesana* dilaksanakan setiap kegiatan ibadah berlangsung baik di dalam maupun di luar tempat ibadah umat agama Buddha seperti vihara, candi, rumah umat, atau pun sekolah. *Dhammadesana* di Vihara sebagai tempat berkumpulnya umat untuk beribadah, serta mendengarkan ajaran agama Buddha.

Dhammadesana adalah penyampaian ajaran agama Buddha oleh seorang bhikkhu, bhikkhuni, atau Pandita kepada umat. Kegiatan *Dhammadesana* berperan

penting memperkuat kesadaran dalam beragama, menjaga keharmonisan umat beragama, dan sebagai bentuk komunikasi publik dalam agama Buddha di Indonesia. Agama Buddha seperti agama lain yang ada di Indonesia memiliki penyiar agama atau penyuluh keagamaan yang dapat menjalankan komunikasi publik. Pandita yang bertugas sebagai penyiar agama menjalankan komunikasi publik sebagai penyalur informasi agama ke umat maupun muka umum di masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian Azizah (2023) menyatakan bahwa temuannya tentang fenomena penceramah yang masih melakukan metode ceramah konvensional yang monoton sehingga dalam penyampaian pesan menimbulkan hambatan, munculnya suasana bosan dari umat, dan kesalahan komunikasi yang tidak efektif membuat pesan agama tidak tersampaikan dengan baik, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi memberikan dampak yang positif yang membuat ceramah di umat Islam tidak tersisih dan dapat bertahan dari ideologi agama lainnya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa agama terbesar di Indonesia memiliki permasalahan sehingga agama lain memiliki potensi permasalahan yang mirip.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian Effendy, *et.al* (2024) menyatakan bahwa menggunakan perkembangan teknologi menjadi perantara pendekatan ceramah yang menyesuaikan kebiasaan mereka memunculkan tantangan untuk mempertahankan perhatian pendengar yang terpapar konten digital melalui gawainya. Pemanfaatan desain grafis visual menjadi media yang penting dalam proses penyampaian suatu topik dan materi bagi seorang pembicara, seperti seorang Pandita atau pembicara keagamaan.

Terdapat berbagai jenis desain grafis visual yang bisa digunakan untuk mendukung topik dan materi pembicaraan, serta mudah diakses atau pun dibuat secara mandiri oleh semua orang yang efeknya memberikan keleluasaan pembicara untuk menarik minat dari pendengarnya. Desain grafis visual yang dalam perkembangannya disebut sebagai desain komunikasi visual, berhubungan dengan suatu cetakan, tayangan media dan/atau desain tampilan, serta dari susunan yang merancang unsur visual menjadi suatu informasi yang dapat diterima, dipahami dan memengaruhi masyarakat (Chairiyah, 2022).

Menurut Muntazori (2020) menyatakan bahwa kekuatan desain grafis visual dengan menggunakan elemen seperti gambar, video, dan animasi untuk konsep keagamaan dikemas dengan unik, menarik dan mudah dipahami oleh umat dan kekuatan gambar dapat menyampaikan pesan dengan lebih kuat dan efisien. Pesan yang mudah dipahami dengan dikemas melalui penggunaan desain grafis visual membantu umat memahami ajaran agama dengan lebih baik dan mendalam. Ashidiqi (2022) menyatakan bahwa desain grafis visual dapat diterapkan sebagai konten kreatif yang memungkinkan untuk diposting dalam media sosial, penggunaan konten kreatif seperti ilustrasi, infografis dan poster.

Peranan desain grafis visual dalam komunikasi sebagai keindahan yang dapat menarik minat, serta Pandita sebagai pembicara bertugas menyusun pesan yang

hendak disampaikan kepada umat yang berperan menjadi komunikator. Peranan desain grafis pada isi tayangan berupa power point bertujuan agar pesan dapat lebih efektif dipahami, diterima dan menarik minat umat sebagai pendengar.

Kemudian, berdasarkan hasil penelitian dari Ummah (2020) menyatakan bahwa mentransformasikan pengetahuan keagamaan melalui media menjadi lebih efektif dan tantangan untuk dapat mengelolanya dengan tepat memunculkan potensi dari media seperti konten yang menarik. Dengan menunjukkan *dhammadesana* melalui media desain grafis visual yang efektif, Pandita dapat menggabungkan pengetahuan keagamaan kepada umat melalui desain grafis visual agar lebih menarik. Namun, adanya tantangan baru bagi Pandita untuk dapat mengelola media dengan baik melalui *dhammadesana*, seperti menyusun pesan agama yang menarik, menggunakan metode komunikasi yang sesuai dan penggunaan media yang tepat sasaran.

Selanjutnya, hasil penelitian dari Kalaloi (2019) menyatakan bahwa fokus perhatian pendengar menyesuaikan kebutuhannya masing-masing dan mengejar kepentingannya untuk memperoleh informasi yang pendengar inginkan berkaitan dengan kesesuaian konten yang disajikan. Hal tersebut menunjukkan suatu konten yang tidak menemui kesesuaian dengan yang diinginkan pendengar membuat pendengar tidak tertarik dan berusaha mencari informasi yang mereka butuhkan sendiri, seperti menggunakan gawainya. Selaras dengan yang disampaikan oleh Kalaloi berdasarkan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam Pagarra (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dari yang abstrak menjadi kongkrit.

Dari Pandita yang aktif mengisi *dhammadesana* terdapat sebagian Pandita sudah menggunakan media dan teknologi terkini, tetapi ada sebagian Pandita yang belum mengerti media dan teknologi, sehingga kemampuan atas penguasaan media menyampaikan materi tidak merata dengan maksimal (Houw, 2019). Seperti halnya Pandita yang tidak semuanya sudah menerapkan atau pun sudah memiliki kemampuan yang bagus untuk menerapkan desain grafis visual ke dalam proses *dhammadesana*, sehingga pemanfaatan desain grafis visual belum sepenuhnya maksimal dan belum menemui kesesuaian dalam integrasinya dengan keunikan setiap

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini bertempat di Vihara Siripada Kota Tangerang Selatan. Subjek penelitian ini adalah Pandita Magabuddhi sebagai pelaku yang bertugas berceramah mengisi kegiatan *dhammadesana*, dan objek penelitian ini adalah penggunaan desain grafis visual oleh Pandita magabudhi pada pelaksanaan *dhammadesana*. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi konten. Teknik keabsahan data yang digunakan meliputi *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Teknik analisis data menggunakan Model Miles, Huberman, dan

Saldana (2014) melalui tahapan kondensasi data (data condensation), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (conclusion: drawing/verifying).

Hasil dan Diskusi

Persepsi Pandita Magabudhi Tentang Penggunaan Desain Grafis Visual Dalam Pelaksanaan *Dhammadesana* Di Vihara Siripada Kota Tangerang Selatan

Pandita yang bertugas menjadi dhammaduta memperoleh pelatihan yang salah satunya berkaitan dengan tata cara proses ceramah dengan metode presentasi menggunakan media seperti PowerPoint (PPT), video, dan ilustrasi lainnya. Dalam hal ini media yang digunakan berupa desain grafis visual hasil buatan masing-masing Pandita yang memiliki ciri khasnya tersendiri dan dimanfaatkan sebagai media pada kegiatan *dhammadesana*. Pandita bertugas dalam mengisi *dhammadesana* atau sebagai dhammaduta telah diatur jadwalnya oleh Pengurus Cabang, tetapi dapat menerima undangan untuk bertugas di Vihara atau Cetiya yang membutuhkannya. Dalam bertugas Pandita Magabudhi menggunakan berbagai metode, dengan pertimbangan berbagai faktor pendukung, media, hambatan yang ditemui, strategi untuk penangan, serta berdasarkan pandangan, tujuan atau manfaatnya terkait penerapan desain grafis visual tersebut.

a. Pandangan Persepsi Pandita terhadap penggunaan desain grafis visual dalam pelaksanaan *dhammadesana*

Pandangan dari Pandita Magabudhi terkait penggunaan desain grafis visual dalam pelaksanaan *dhammadesana* di Vihara Siripada Kota Tangerang Selatan. Setiap Pandita Magabudhi memiliki penilaiannya masing-masing, dari Pandita Magabudhi memiliki pandangan positif. Dari penggunaan desain grafis visual ini yang diterapkan ke PowerPoint (PPT), dan lainnya dirasa sangat penting mengikuti perkembangan teknologi.

Dari penggunaannya penting sebagai perantara menampilkan visualisasi dari materi dan penggambaran dari pembahasannya. Dalam komunikasi penggunaan media sebagai alat komunikasi disebut sebagai media komunikasi yang perannya sebagai perantara untuk menyampaikan materi, hal ini juga berdasarkan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam Pagarra (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dari yang abstrak menjadi kongkrit.

Penggunaannya menjadi membantu Pandita Magabudhi agar dapat memberikan kemudahan bagi umat untuk mengakses materi secara langsung. Kemudahan bagi Pandita Magabudhi agar sistematis materi berjalan secara baik dan tidak terjadi kesalahan. Pandangan dari pengurus Vihara Siripada memberikan penilaian yang menarik dimana pandangan dari pengurus terbagi menjadi dua kubu yakni pandangan positif dan pandangan negatif. Penggunaan desain grafis visual ini memberikan kemudahan dengan membantu Pandita dan pengurus agar bisa menampilkan materi yang dibahas serta memberikan ringkasan yang baik sesuai perannya menjadi alat komunikasi.

b. Metode Mengisi *Dhammadesana* yang digunakan Pandita Magabudhi

Pandita Magabudhi dalam mengisi *dhammadesana* memiliki berbagai metodenya masing-masing menyesuaikan kemampuan dan pengalamannya. Berdasarkan metode yang digunakan Pandita Magabudhi terbagi menjadi dua kubu yakni yang menggunakan metode konvensional (tradisional) dengan ceramah langsung dan diskusi, kemudian menggunakan metode modern dengan memanfaatkan berbagai media seperti desain grafis visual PowerPoint (PPT), dan disiarkan di Youtube. Dari penggunaan metode tersebut setiap Pandita Magabudhi memiliki kelebihan dan penilaiannya masing-masing untuk memilih metode tersebut.

c. Faktor Pendukung sukses kegiatan *dhammadesana*

Pandita Magabudhi dalam mengisi *dhammadesana* memperhatikan berbagai situasi faktor pendukung agar dapat menyukkseskan proses *dhammadesana*. Berbagai faktor pendukung dari setiap Pandita Magabudhi meliputi faktor internal seperti penggunaan bahasa interaktif, dan pengalaman masing-masing Pandita Magabudhi, kemudian faktor eksternal seperti kursus, tingkat pendidikan formal, Strata sosial, dan fasilitas penunjang faktor pendukung ini lah yang menjadi perhatian Pandita Magabudhi sebelum menyiapkan diri untuk mengisi *dhammadesana* di Vihara.

d. Hambatan yang ditemui Pandita Magabudhi pada sesi *dhammadesana*

Pandita Magabudhi dalam menjalankan tugasnya tidak lepas dari berbagai hambatan yang mungkin ditemui dan dihadapi seperti pada sesi *dhammadesana*. Hambatan ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Silviani (2020) tentang hambatan komunikasi meliputi hambatan teknis, hambatan semantik serta hambatan manusiawi. Hambatan teknik seperti connector fasilitas meliputi kabel yang saling terintegrasi satu sama lain. Hambatan semantik meliputi perbedaan bahasa dan pertanyaan audience atau umat yang kurang jelas. Hambatan manusiawi meliputi hambatan dari target komunikasi seperti mengantuk, hambatan perbedaan persepsi dengan tema yang tidak sesuai dengan audience, perbedaan usia, serta hambatan dari panca indra yang membuat umat yang tidak fokus, komunikasi satu arah.

e. Strategi

Pandita Magabudhi memiliki berbagai strategi untuk mengatasi hambatan yang ditemuinya pada sesi *dhammadesana*. Startegi yang ditemui meliputi strategi internal dari Pandita Magabudhi dan strategi teknis dari pengurus Vihara Siripada. Strategi internal Pandita Magabudhi yang dilakukan berupa game tanya jawab, menanggapi pertanyaan umat secara bijaksana, persiapan diri dengan datang lebih awal, sharing pengalaman atau cerita, serta strategi teknis dari pengurus Vihara Siripada seperti penentuan pengisi *dhammadesana* dan mengingatkan Pandita seperti kesiapan dan apa saja keperluan yang harus disiapkan oleh pengurus Vihara. Berbagai strategi ini berguna untuk menyukkseskan sesi *dhammadesana* agar berhasil dengan baik.

f. Tujuan

Pandita Magabudhi memiliki tujuannya masing-masing dalam penggunaan dari desain grafis visual, seperti memenuhi kualitas, untuk menampilkan garis besar atau poin utama pembahasan, memberikan gambaran yang nyata kepada umat. Penggunaan desain grafis visual sudah diterapkan dari Kursus Pandita yang dilakukan oleh organisasi Magabudhi dengan tujuan agar Pandita memiliki ilmu dan kualitas yang mumpuni dengan begitu saat Pandita Magabudhi menggunakan PowerPoint (PPT) sudah memiliki ilmunya. Dari Pandita Magabudhi menjelaskan bahwa tujuannya untuk menampilkan materi secara garis besarnya atau poin utama dari pembahasan agar umat tidak mengalami kebingungan. Tujuan lainnya untuk menjadi perantara Pandita memberikan gambaran yang nyata dengan menampilkan contoh ilustrasi yang menggambarkan suatu peristiwa atau fenomena agar pesan yang disampaikan oleh Pandita tidak terkesan abstrak.

g. Manfaat

Penggunaan desain grafis visual dari Pandita Magabudhi berharap memberikan pengaruh yang baik. Dengan adanya PowerPoint (PPT) umat dapat mencatat materi yang penting dengan cara di foto ataupun dicatat secara langsung. Rekaman dari siaran di Youtube dapat diakses kembali untuk dapat ditonton ulang dan umat dapat mengaksesnya dimana saja. Dengan menyimpan materi juga dapat berbagi kepada umat yang lain agar saling belajar bersama memperoleh pencerahan.

Fungsi Dan Bentuk Desain Grafis Visual Dalam Pelaksanaan *Dhammadesana* Di Vihara Siripada Kota Tangerang Selatan

Penggunaan desain grafis visual memiliki hasil dan bentuk pemanfaatan yang bermacam-macam dengan fungsinya masing-masing menyesuaikan kebutuhan dari Pandita Magabudhi. Dari Kursus Pandita mengajarkan membuat materi dengan menampilkannya dalam bentuk PowerPoint (PPT) yang asli dari aplikasinya sendiri atau menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain PowerPoint (PPT). Lebih lanjut dalam Kursus Palatihan Pandita terbaru sudah mulai menerapkan penggunaan video hasil buatan sendiri memanfaatkan aplikasi Capcut. Kemudian data diambil dari pengurus Vihara Siripada yang sudah banyak menggunakan desain grafis visual seperti poster untuk menampilkan berbagai informasi untuk disajikan kepada umat.

a. Media yang digunakan Pandita Magabudhi

Berbagai bentuk desain grafis visual yang digunakan Pandita Magabudhi menyesuaikan kebutuhan atau berdasarkan penguasaannya. Sebagai catatan pengurus Vihara Siripada sudah menerapkan berbagai desain grafis visual sebagai media informasi kepada umatnya yang memuat berbagai info kegiatan di hari-hari tertentu. Berbagai media yang dibuat seperti PowerPoint (PPT), desain grafis, video, gambar, dan poster, hal ini sesuai dengan salah satu unsur komunikasi yakni media komunikasi yang dipaparkan oleh Mulyana (2020).

b. Tujuan Penggunaan Media oleh Pandita Magabudhi

Penggunaan desain grafis visual memiliki berbagai bentuk dan fungsi yang dibuat dengan tujuan masing-masing Pandita Magabudhi, seperti untuk

memperoleh desain template bawaan aplikasi, memberikan gambaran, sebagai highlight atau penekanan, pendukung materi, menerapkan video, meperindah tampilan PowerPoint (PPT). Tujuan masing-masing Pandita Magabudhi menggunakan desain grafis visual ini untuk mencari kesesuaian dan dukungan fiturnya.

c. Hambatan yang ditemui Pandita Magabudhi dalam penggunaan Media

Dalam penerapannya terkait bentuk dan fungsinya masing-masing Pandita Magabudhi menemui berbagai kendala dari penggunaan desain grafis visual secara hambatan internal terkait pengetahuan seperti dari versi Windows, keterbatasan fitur, masalah belajar secara mandiri, kemudian hambatan yang dialami oleh pengurus Vihara Siripada berupa hambatan teknis seperti aplikasi yang berbayar, informasi yang tersusun menjadi tumpang tindih, keterbatasan waktu, dan banyaknya permintaan isi maupun revisi. Hambatan yang dialami oleh Pandita Magabudhi dan pengurus Vihara Siripada menunjukkan dibalik dampak baik penggunaan desain grafis visual memiliki kekurangan.

d. Strategi untuk mengatasi Hambatan yang ditemui Pandita Magabudhi

Strategi yang dijalani Pandita Magabudhi untuk mengatasi kendala hambatan tersebut seperti melalui strategi problem solving. Melakukan trial and error, dengan belajar sendiri, membuat desain yang sederhana, melakukan diskusi dengan seseorang yang mengerti fitur atau ilmu terkait desain grafis visual. Kemudian dari pengurus Vihara Siripada mempunyai strategi problem solving, seperti identifikasi mengenal lebih dalam karakteristik Vihara Siripada, dan mengumpulkan informasi secara lengkap. Dengan harapan berbagai strategi yang dijalankan dapat memberikan solusi yang dapat menangani hambatan yang sedang dihadapi.

e. Manfaat dari penggunaan Media Desain Grafis Visual

Manfaat yang dirasakan oleh Pandita Magabudhi beragam dengan dampak yang langsung dirasakan pada saat *dhammadesana*, manfaatnya positif seperti sebagai pedoman materi sistematis, menyalurkan materi, tepat sasaran kepada umat, memberikan minat belajar dhamma pada umat, dan harapan adanya inovasi yang baru. Beberapa manfaat positif juga dirasakan dari pengurus Vihara Siripada. Manfaat positif bagi Pandita Magabudhi sebagai pedoman materi sistematis agar pembahasan materi berjalan secara urut dan tidak melebar dari inti pembahasan. Dengan berbagai materi yang disajikan Pandita Magabudhi tidak sepenuhnya menghafal secara keseluruhan dimana masih terdapat keperluan untuk pedoman sistematis materi yang dijadikan pegangan pada sesi *dhammadesana*. Kemudian bagi pengurus dengan adanya media yang digunakan maka materi yang disusun akan sistematis dan pengurus akan dengan baik menampilkan urutan materi yang disampaikan oleh Pandita Magabudhi.

Implikasi Dari Penggunaan Desain Grafis Visual Bagi Pandita Dan Umat Di Vihara Siripada Kota Tangerang Selatan

Penggunaan desain grafis visual baik oleh Pandita Magabudhi memiliki pengaruh bagi Pandita Magabudhi sendiri maupun umat, penggunaannya sebagai

media yang membantu Pandita Magabudhi yang bertugas sebagai dhammaduta mengisi sesi *dhammadesana*. Implikasi yang dapat dirasakan oleh Pandita Magabudhi, pengurus Vihara Siripada, dan umat Vihara Siripada. Implikasi berupa berbagai dampak terkait penggunaan desain grafis visual baik secara langsung maupun tidak langsung, positif maupun negatif.

a. Implikasi bagi Pandita Magabudhi

Penggunaan desain grafis visual sebagai media ceramah dengan metode presentasi menampilkan berbagai desain seperti PowerPoint (PPT) sebagai media yang menampilkan materi. Dampak positif yang dirasakan oleh Pandita Magabudhi meliputi kegunaan sebagai pedoman ceramah, mempermudah penggambaran, mempermudah penyampaian materi, mempermudah rujukan materi atau sumber materi, sebagai media pembelajaran, mempermudah penceramah, media untuk saling berbagi. Berdasarkan data tersebut diperoleh beberapa dampak yang baik bagi Pandita Magabudhi.

b. Implikasi bagi Pengurus Vihara Siripada

Implikasi yang dirasakan dari pengurus Vihara Siripada lebih pada penggunaan desain grafis visual sebagai media informasi yang digunakan oleh pengurus kepada umat. Dampak positif yang diberikan secara langsung penggunaan desain grafis visual menurut pengurus Vihara Siripada yang juga sebagai umat yakni membantu, ringkasan *dhammadesana*, dan efektif sebagai media informasi kegiatan di Vihara Siripada. Membantu dari penggunaan desain grafis visual dapat dibandingkan dengan membaca Tipitaka dengan membaca cerita Jataka, membantu pemahaman dimana umat perlu penggambaran agar dapat memperoleh kesimpulan yang jelas. Dari penggunaan desain grafis visual oleh Pandita maka pengurus dapat dengan mudah membuat ringkasan *dhammadesana* sebagai kesimpulan pembahasan maupun pengulangan materi sebagai pengingat.

c. Implikasi bagi Umat Vihara Siripada

Implikasi penggunaan desain grafis visual bagi umat Vihara Siripada memiliki dampak yang berdampak positif. Ada pun pengaruh penggunaan desain grafis visual meliputi materi yang dapat disimpan, menarik minat belajar, fokus pada materi pembahasan, dapat diputar ulang di Youtube, desain PowerPoint (PPT) yang harus diperjelas, mudah dimengerti dan penting bagi umat. Berbagai pengaruh tersebut tidak semata-mata dampak yang sempurna tetapi perlu adanya perbaikan. Dampak penggunaan desain grafis visual menurut umat dapat disimpan, dari menampilkan PowerPoint (PPT) dapat dicatat atau pun di foto dengan *smartphone* masing-masing umat yang kemudian bisa diulas ulang di rumah.

Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian, peneliti menemukan bahwa kegiatan *dhammadesana* berjalan dengan baik dimana digunakannya desain grafis visual sebagai media penyampaian materi. Penelitian ini juga menemukan bahwa fungsi dan bentuk penggunaan desain grafis visual bervariasi dengan kemudahan menggunakan desain

grafis visual yang diterapkan melalui media PowerPoint (PPT), desain grafis, video, gambar, dan poster. Manfaatnya penggunaan desain grafis visual dapat menciptakan berbagai inovasi dan kreativitas Pandita Magabudhi. Implikasi dari penggunaan desain grafis visual yang dirasakan Pandita dan umat membantu dalam jalannya kegiatan *dhammadhesana*.

Penelitian ini mungkin hanya membahas penggunaan desain grafis visual oleh Pandita Magabudhi pada pelaksanaan *dhammadhesana*, di masa depan perlu diadakannya penelitian yang lebih mendalam guna mengetahui pengetahuan terkait desain grafis visual secara mendalam dan mengembangkan penggunaan desain grafis visual sebagai kegiatan pelatihan dan kegiatan kompetensi.

Referensi

- Ashidiqi, Abu Hamzah. Eko Darmawanto., Kuku Dwi Wijanarko., Syamsul Ma'arif. (2020). Perancangan Visual Dakwah Islami Public Reminder Melalui Konten Kreatif Ilustrasi. *Jurnal Suluh*. 5(2).
- Azizah, Emi. (2023). Eksistensi Metode Dakwah Konvensional Pada Era Modern. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*. 9(3). DOI: 10.58258/jime.v9i1.5554/<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>
- Chairiyah, Ummy. (2022). Pengaruh Komunikasi Visual Desain Grafis Buku Mizan Terhadap Minat Baca Anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 12(1).
- Effendy, Erwan., Gita Ramadhani., & Tria Tanti. (2024). Efektivitas Dakwah dalam Media Digital untuk Generasi Z. *Dawatuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*. 4(2). DOI: 10.47467/dawatuna.v4i3.5480
- Houw, Liong. (2019). Respons Umat Buddha Terhadap Kinerja Pandita Magabudhi Di Kota Tangerang Selatan. Unpublished.
- Kalaloi, Abdul Fadli. (2019). Melihat Fragmentasi dan Keaktifan Audiens dalam Menentukan Platform dan Informasi di Media Online. DOI: 10.17605/OSF.IO/Z9BHC
- Mulyana, Deddy. (2020). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Rosda.
- Muntazori, Ahmad Faiz, et al. (2020). Dakwah Visual: Ekspresi Keimanan Seorang Muslim Dalam Bentuk Poster Digital. *Human Narratives*. 1(2).
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UMN.
- Silviani, Irene. (2020). *Komunikasi Organisasi*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Ummah, Athik Hidayatul., M. Khairul Khatoni., & M. Khairurromadhan. (2020). Podcast Sebagai Strategi Dakwah Di Era Digital: Analisis Peluang Dan Tantangan. *Komunike*. 12(2).