

IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN ILMU FALAK (STUDI KASUS PRODI ILMU FALAK UIN ALAUDDIN MAKASSAR)

Oleh: Suandi, Nurul Wakia

Fakultas Syariah dan Hukum, Prodi Ilmu Falak
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

Email: suandisandi05@gmail.com, nurul.wakia@uin-alauddin.ac.id

Abstrak

Artikel membahas tentang Implementasi Desain Grafis dalam Pembelajaran Ilmu Falak (Studi Kasus Prodi Ilmu Falak UIN Alauddin Makassar). Pokok rumusan masalah penelitian ini selanjutnya di uraikan ke dalam dua yaitu : Pertama, bagaimana konsep desain grafis Ilmu Falak di era digital, kedua, bagaimana implementasi desain grafis terhadap pengembangan ilmu falak, Jenis penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan), yaitu metode yang menggambarkan serta menganalisis hasil penelitian berdasarkan fakta-fakta yang terdapat di lapangan. Kemudian jenis penelitian ini juga dapat memberikan data yang lebih spesifik dan akurat terhadap objek penelitian. Di mana, objek dalam penelitian ini mengacu pada imlementasi desain grafis pada pembelajaran ilmu falak di Prodi Ilmu Falak UIN Alauddin Makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon mahasiswa jurusan Ilmu Falak UIN Alauddin Makassar beranggapan bahwa desain grafis dalam pembelajaran ilmu falak telah terbukti meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan sehingga mempermudah mahasiswa dalam mendapatkan informasi secara lebih efektif dan efisien tentang ilmu falak. Desain grafis juga dalam peimplentasiannya memberikan dampak positif terhadap keterampilan teknologi mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih terbiasa dan terampil dalam menggunakan berbagai software desain grafis yang bermanfaat tidak hanya dalam konteks pembelajaran ilmu falak seperti dalam penggunaan aplikasi Ilmu Falak. Impliakasi dari penelitian ini adalah penelitian dapat mengembangkan modul pembelajaran ilmu falak yang memanfaatkan desain grafis secara maksimal, sehingga materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian lanjutan mengenai dampak jangka panjang penggunaan desain grafis dalam pembelajaran dan mengevaluasi efektivitasnya dalam berbagai mata kuliah lainnya.

Kata Kunci: Desain Grafis, Ilmu Falak, Implementasi

Abstract

The article discusses the Implementation of Graphic Design in Learning Falak Science (Case Study of Falak Science Study Program UIN Alauddin Makassar). The main formulation of this research problem is further elaborated into two namely: First, How is the concept of Falak Science graphic design in the digital era? Second, How is the implementation of graphic design on the development of Falak Science? This type of research is field research, which is a method that describes and analyzes the results of research based on facts found in the field. Then this type of research can also provide more specific and accurate data on the object of research. Where, the object in this study refers to the Graphic Design Implementation in Falak Science Learning in the Falak Science Study Program at UIN Alauddin Makassar. The results of this study indicate that the response of students majoring in Falak Science at UIN Alauddin Makassar thinks that graphic design in learning falak science has been proven to increase students' understanding of the material taught so that it makes it easier for students to get information more effectively and efficiently about Falak Science. Graphic design

also has a positive impact on students' technological skills. Students become more accustomed and skilled in using various graphic design software that is useful not only in the context of Falak Science learning as in the use of Falak Science applications. The implication of this research is that research can develop Falak Science learning modules that make maximum use of graphic design, so that the material can be delivered in a more interesting and easy-to-understand way. Further research on the long-term impact of using graphic design in learning and evaluating its effectiveness in various other courses.

Keywords: Graphic Design, Falak Science, Implementation

A. Pendahuluan

Desain grafis lahir dari kebutuhan manusia akan komunikasi melalui bahasa visual sejak abad ke- 19 hingga jaman modern. Mulai dari penggunaan simbol-simbol sederhana sampai perangkat komputer yang canggih. Desain yang berakar dari seni rupa murni yang kemudian berkembang menjadi fungsi identifikasi, informasi, instruksi serta promosi dan presentasi.¹

Teknologi membuat manusia menjadi lebih mudah praktis dan efisien dalam melakukan berbagai aktivitas. Salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam ranah sains, misalnya dalam ilmu falak. Bahkan, dalam mengamalkan berbagai macam ilmu dalam ilmu falak, yang di dalamnya terdapat 6 sub bab yang menjadi fokus kajian, seperti perkembangan metode penentuan arah kiblat² dimana diketahui bersama bahwa salah satu syarat wajib pelaksanaan ibadah salat adalah menghadap kiblat.³ menentukan awal waktu salat, menentukan awal bulan Hijriah, gerhana bulan, gerhana matahari dan kalender Hijriah. Dalam Islam banyak kegiatan-kegiatan ibadah yang keabsahannya ditentukan oleh perjalanan waktu, seperti salat, puasa, zakat, haji dan lainnya. Penentuan waktu-waktu tersebut dalam Islam dikemukakan secara tegas

¹Leonardo Adi Dharma Widya, Andreas James Darmawan, *Pengantar Desain Grafis*, (KEMDIKIBUD : Direktorat pembinaan kursus dan pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas, 2016), h. 4.

²Nur Amalia, Muh. Rasywan Syarif, and Subehan Khalik, 'Toleransi Kemelencengan Arah Kiblat', *HISABUNA: Jurnal Ilmu Falak*, 4.1 (2023), h. 111 <<https://doi.org/10.24252/hisabuna.v4i1.35802>>.

³Alimuddin, 'Perspektif Syar'i Dan Sains Awal Waktu Shalat', *Ad-Daulah*, 1.1 (2012), h. 120 <<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ad.v1i1.1412>>.

yaitu berdasarkan kepada posisi matahari dan bulan.⁴ Perhitungan dalam ilmu falak memiliki perhitungan yang cukup panjang dan rumit sehingga membutuhkan waktu selama proses perhitungan.⁵

Sejarah perkembangan ilmu falak, instrumen ilmu falak memiliki fungsi yang sangat urgen bagi kemajuan astronomi.⁶ Ilmu Falak adalah ilmu yang

⁴Nur Aisyah, 'Peranan Ilmu Hisab Dalam Penentuan Waktu Imsakiah Di Kabupaten Gowa', *Elfalaky*, 5.1 (2021), 95-120 <<https://doi.org/10.24252/ifk.v5i1.23946>>.

⁵Muhammad Awaludin, Nur Fajriani Zar'ah, "The Contribution Of Digitalization In The Development Of Astronomy In Indonesia", *Journal of Islamic Astronomy*, Vol. 4, No. 1 (2022): h. 62.

⁶ADDIN CSL_CITATION {"citationItems":{"id":"ITEM-1","itemData":{"DOI":"10.24252/hisabuna.v3i3.32287","ISSN":"2746-7082","abstract":"Sejarah perkembangan ilmu falak, instrumen ilmu falak memiliki fungsi yang sangat urgen bagi kemajuan astronomi maupun ilmu falak. Dengan keberadaan instrumen tersebut ilmu falak yang dari diperbaharui dari masa ke masa yang menggambarkan peradaban serta kemajuan suatu bangsa. Metode penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, yaitu memberikan penjelasan yang sistematis, normatif, teratur, dan akurat tentang hal yang menjadi fokus masalah.. Instrumen ilmu falak masing-masing memiliki fungsi, tata cara penggunaan yang berbeda bagi kemajuan/perkembangan ilmu falak dan juga memiliki kelebihan serta kekurangannya, seperti, Instrumen tongkat istiwa', alat yang menggunakan bayangan matahari sebagai petunjuk arah mata angin, maka dari itu tongkat istiwa' sangat bergantung pada sinar. Pada instrumen gawang lokasi sebagai alat yang digunakan untuk mendeteksi pergerakan hilal ketika pelaksanaan kegiatan perukyat. Dengan alat ini perukyat akan lebih mudah melokasikan pandangan agar tertuju ke arah posisi hilal yang tidak begitu luas. Diharapkan kepada masyarakat, agar mengetahui lebih mendalam berbagai macam instrumen ilmu falak mulai dari instrumen klasik hingga modern, kepada seluruh akademisi, praktisi, dan pemerhari ilmu falak untuk menjaga dan merawat instrumen ilmu falak agar dapat digunakan serta memberikan inovasi terbaru dalam perkembangan ilmu falak","author":{"dropping-particle":"","family":"Suraena","given":"Zyubhi Zaretha","non-dropping-particle":"","parse-names":false,"suffix":""},"dropping-particle":"","family":"Rahma Amir","given":"","non-dropping-particle":"","parse-names":false,"suffix":""},"dropping-particle":"","family":"Rahmatiah","given":"","non-dropping-particle":"","parse-names":false,"suffix":""},"container-title":"HISABUNA: Jurnal Ilmu Falak","id":"ITEM-1","issue":"3","issued":{"date-parts":["2023"]},"page":"h. 115","title":"Studi Analisis Perkembangan Instrumen Ilmu Falak Di Indonesia","type":"article-journal","volume":"3"},"uris":["http://www.mendeley.com/documents/?uuid=86d9d69e-114b-4961-9dd4-e78458214d87"]},"mendeley":{"formattedCitation":"Zyubhi Zaretha Suraena, Rahma Amir, and Rahmatiah, 'Studi Analisis Perkembangan Instrumen Ilmu Falak Di Indonesia', <i>HISABUNA: Jurnal Ilmu Falak</i>, 3.3 (2023), h. 115 <<https://doi.org/10.24252/hisabuna.v3i3.32287>>."},"plainTextFormattedCitation":"Zyubhi Zaretha Suraena, Rahma Amir, and Rahmatiah, 'Studi Analisis Perkembangan Instrumen Ilmu Falak Di Indonesia', HISABUNA: Jurnal Ilmu Falak, 3.3 (2023), h. 115 .","previouslyFormattedCitation":"Zyubhi Zaretha Suraena, Rahma Amir, and Rahmatiah, 'Studi Analisis Perkembangan Instrumen Ilmu Falak Di Indonesia', <i>HISABUNA: Jurnal Ilmu Falak</i>, 3.3 (2023), h. 115 <<https://doi.org/10.24252/hisabuna.v3i3.32287>>."},"properties":{"noteIndex":6},"schema":"h

mempelajari tentang lintasan-lintasan benda langit seperti bumi, bulan dan myang berkaitan dengan fenomena alam dan digunakan untuk menentukan waktu salat, arah kiblat, gerhana bulan dan matahari.⁷ Astronomi pada abad modern telah berkembang sangat pesat dengan adanya peralatan modern yang ditemukan hal ini menunjang banyaknya penemuan benda-benda luar angkasa tentang teori-teori baru terkait alam semesta. Peralatan astronomi sangat mendukung terhadap perkembangan ilmu falak di era kontemporer seperti, penelitian yang dilakukan oleh Susiknan Azhari, karya-karya terkait dengan astronomi pada abad modern mencapai 725 karya terdiri buku, rosidang, artikel maupun kertas-kertas kerja.⁸

Banyak karya-karya Ilmu Falak terkait instrumen astronomi yakni berupa software-software Ilmu Falak seperti winhisab karya kementerian agama republik Indonesia, mawaqit karya dr. Ing Khafid, dkk., moon calculator karya Mouzeur Ahmad, dan accurate time karya Mohammad Odeh. Saat ini karya-karya yang sejenis juga sudah banyak diaplikasikan dalam play store smartphone berbasis android, sehingga dapat diakses dan dimanfaatkan oleh siapa pun. Namun demikian, perlu dilakukan penelitian tentang akurasi dan aplikasi-aplikasi tersebut.

Salah satu kemajuan teknologi dan informasi dengan adanya metode desain grafis yang dapat di aplikasikan dalam berbagai bentuk materi promosi yang berkaitan ilmu falak. Perkembangan teknologi informasi digital telah membawa manfaat dan dampak yang signifikan dalam studi Ilmu Falak terkhususnya bagi jurusan Ilmu Falak di UIN Alauddin Makassar karena

<https://github.com/citation-style-language/schema/raw/master/csl-citation.json>}Zyubhi Zaretha Suraena, Rahma Amir, and Ra

hmatiah, 'Studi Analisis Perkembangan Instrumen Ilmu Falak Di Indonesia', *HISABUNA: Jurnal Ilmu Falak*, 3.3 (2023), h. 115 <<https://doi.org/10.24252/hisabuna.v3i3.32287>>.

⁷Muh. Rasywan Syarif, *Ilmu Falak Integrasi Agama Dan Sains* (Gowa: Alauddin University Press, 2020) <https://ebooks.uin-alauddin.ac.id/index.php?p=show_detail&id=159&keywords=>>.

⁸Sadri Saputra and Muammar Bakri, 'Implementasi Rasi Bintang Navigasi Bugis', *Hisabuna*, Vol. 1.No. 1 (2020), h. 120 <<https://id.wikipedia.org/wiki/Navigasi>>.

pembelajaran desain grafis tidak termasuk mata kuliah ilmu falak, tetapi desain grafis sangat dibutuhkan dalam pembelajaran ilmu falak. Pada saat ini peranan desain grafis dalam pembelajaran ilmu falak sangat dibutuhkan. Kebutuhan desain grafis dan publikasi sekarang semakin marak di era digital, kita dituntut untuk bisa mengembangkan diri dalam membuat sebuah produk yang bisa menarik masyarakat. Contohnya media publikasi mencakup brosur, poster, spanduk dan masih banyak lagi. berdasarkan dari pemaparan tersebut memotivasi penulis untuk meneliti implementasi desain grafis dalam pembelajaran Ilmu Falak (studi kasus Prodi Ilmu Falak Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan), yang dilakukan dengan cara kuantitatif, yaitu metode yang menggunakan istilah definisi operasional yang dimaksudkan untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran pembaca terhadap variabel-variabel yang terdapat di dalam judul.⁹ Kemudian jenis penelitian ini juga dapat memberikan data yang lebih spesifik dan akurat terhadap objek penelitian. Di mana, objek dalam penelitian ini mengacu pada implementasi desain grafis pada pembelajaran ilmu falak di Prodi Ilmu Falak Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Pendekatan penelitian berguna untuk menjelaskan perspektif yang digunakan dalam membahas objek penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga pendekatan, yaitu pertama pendekatan syar'i adalah pendekatan yang berlandaskan al-Qur'an dan hadis yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Kedua, pendekatan astronomis merupakan pendekatan yang berkaitan dengan benda-benda langit sebagai acuan dasar dalam peimplementasian desain grafis dalam pembelajaran ilmu falak. Ketiga, pendekatan sosiologis ialah

⁹Muljono Damopolii, Sabri Samin, and Subehan Khalik, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Makalah, Risalah, Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Laporan Penelitian Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Tahun 2023* (Gowa: Alauddin University Press, 2023), h. 12.

pendekatan yang mempelajari tentang kehidupan manusia dan kelompok dipengaruhi oleh kekuatan-kekuatan sosial, organisasi dan stratifikasi sosial.¹⁰

C. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Desain Grafis Ilmu Falak di Era Digital

Desain grafis memiliki sejarah yang sangat panjang dan berbagai gaya hasil sintesis para desainer grafis pada zaman dahulu. Begitu variatifnya menyebabkan beberapa gaya masih sering digunakan dan dianggap masih relevan hingga saat ini. Karya-karya desain grafis terus bertahan meskipun teknik telah berubah, piranti dalam menciptakannya telah berubah begitupun media penyampaian desain juga telah berubah seiring dengan peradaban kebudayaan dan kebutuhan umat manusia saat ini. Beberapa orang diberikan kesempatan untuk menjadi saksi perubahan peradaban tersebut dari segala hal yang dikerjakan secara manual, rasa dan juga kecerdasan emosional menjadi hal yang sangat berharga dalam menghasilkan sebuah karya, namun kini teknologi hampir menggantikan itu semua.⁹

Abad 20 ditandai dengan perkembangan teknologi komunikasi yang mengubah cara manusia berkomunikasi, menurut determinisme teknologi McLuhan. Bidang komunikasi visual mengalami perubahan signifikan dari karya seni manual hingga desain digital. Desain, berasal dari kata Prancis "*dessiner*" yang berarti menggambar atau membuat sketsa, mencakup berbagai bidang seperti desain interior, seni rupa, busana dan komunikasi visual. Desain memiliki peran penting dalam industri kreatif dan menciptakan solusi kreatif

¹⁰Muljono Damopolii, Sabri Samin, and Subehan Khalik, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Makalah, Risalah, Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Laporan Penelitian Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Tahun 2023* (Gowa: Alauddin University Press, 2023), h. 17.

⁹Namuri Migotuwio, *Desain Grafis Kemarin, Kini dan Nanti*, (Lampung: Alinea Media Dipantara, 2020). h. 63.

dan estetika yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari.¹⁰

Pentingnya desain yang baik dalam media pembelajaran sering terhambat oleh kurangnya pengetahuan dasar desain para tenaga pengajar. Meskipun mereka menguasai materi, kurangnya pemahaman tentang komposisi, tata letak, warna dan elemen seni rupa membuat media pembelajaran menjadi tidak optimal dalam menyampaikan materi.¹¹ Desain grafis sangat penting untuk menarik perhatian pengguna pada media sosial, toko online, website, blog, games dan aplikasi. Society 5.0, dikembangkan di Jepang berfokus pada penggunaan teknologi secara bijak oleh manusia cerdas sebagai respons terhadap revolusi industri 4.0 yang mengurangi peran manusia. Memanfaatkan artificial intelligence dan big data, konsep ini menghubungkan manusia dan benda dengan dunia maya untuk memenuhi kebutuhan masa depan, sambil menjaga aspek rasional, emosi dan empati sehingga teknologi tetap berlandaskan kemanusiaan.¹²

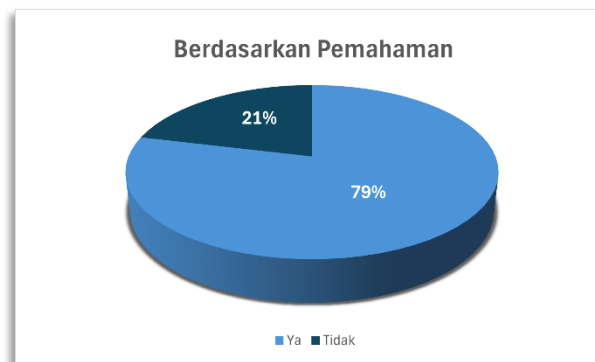
2. Karakteristik Responden

Karakteristik responden adalah merujuk pada atribut atau ciri-ciri responden yang satu dengan responden yang lain. Karakteristik responden mencakup atribut seperti jenis kelamin, semester, pemahaman, pengaruh dan kepuasan mahasiswa ilmu falak. Dari 52 responden, data ini diharapkan memberikan gambaran jelas tentang ciri-ciri responden serta hubungannya dengan masalah dan tujuan penelitian.

¹⁰Subira Mamis, dkk, *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual* (PT. Sonpedia Publishg Indonesia 2023), h. 1.

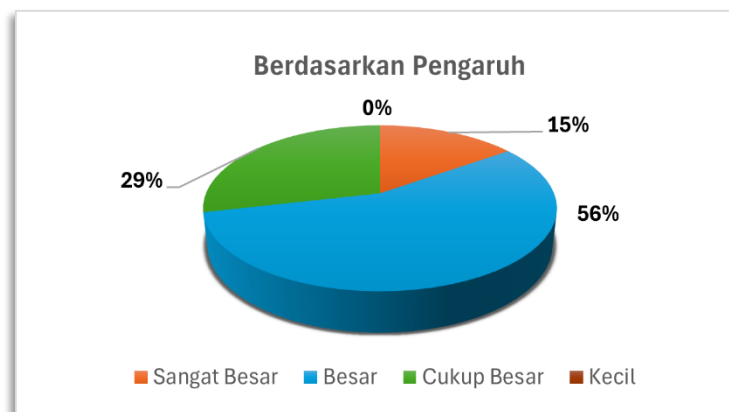
¹¹Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, h.11.

¹²Namuri Migotuwio, *Desain Grafis Kemarin, Kini dan Nanti*, h.63.



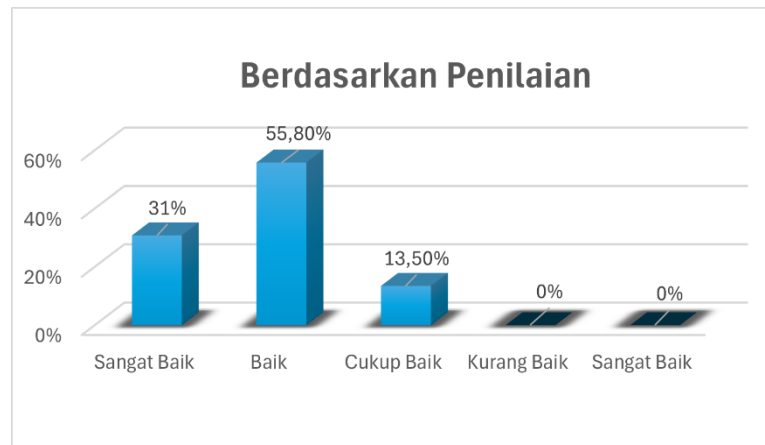
Gambar 4.1 Tingkat Pemahaman Mahasiswa Terhadap Desain Grafis

Berdasarkan diagram grafik di atas, hasil penjabaran menunjukkan bahwa seberapa persen pemahaman mahasiswa terhadap desain grafis. Data di atas menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa cenderung baik dengan jumlah responden sebanyak 52 orang.



Gambar 4.2 Pengaruh Desain Grafis Terhadap Pembelajaran Ilmu Falak

Dari grafik tersebut menunjukkan bahwa desain grafis lebih dominan besar dengan jumlah responden 52 orang dan hasil survei sangat besar sebanyak 15%, besar 56%, cukup besar 29% dan kecil 0%.



Gambar 4.3 Penilaian Mahasiswa Terhadap Kepuasan Desain Grafis dalam Pembelajaran Ilmu Falak.

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa Penilaian mahasiswa Penilaian mahasiswa terhadap desain grafis dalam pembelajaran Ilmu Falak dominan baik dengan jumlah responden sebanyak 52 orang.

3. Manfaat dan Implementasi Desain grafis Terhadap Pengembangan Ilmu Falak

a. Manfaat dari Penggunaan Desain Grafis

Pada masa kini, di era teknologi komputer yang paling canggih begitupun desain grafis semakin mengokoh eksistensinya dalam pencatatan komunikasi baik melalui media *outdoor*, *indoor*, maupun *audio visual*.¹³ Pemanfaatan teknologi digital guna mempermudah aktivitas sehari-hari, terutama dalam aspek pendidikan melalui metode pembelajarannya. Perubahan Teknologi ini tentunya membawa perubahan gaya hidup bagi masyarakat baik itu dari bidang pendidikan maupun bidang lainnya.¹⁴

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki

¹³R.Kuncoro Wulan Dewojati, "Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan", *Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 7, No. 2 (2009): h.176.

¹⁴Nadia, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, Vol. 2, No. 1 (2024): h. 40.

dunia digital penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikir. Salah satu contohnya adalah internet. Internet dapat memungkinkan guru untuk menyajikan Pelajaran lebih menarik bagi para peserta didik.¹⁵ Sehingga demikian, dengan pembelajaran desain grafis memiliki berbagai manfaat dan berperang penting dalam perkembangan ilmu falak.

b. Implementasi Desain Grafis dalam Pembelajaran Ilmu Falak

Ilmu Falak yang berkaitan dengan desain grafis tentang posisi dan gerakan benda-benda langit, seperti matahari, bulan, planet dan bintang sangat bergantung pada representasi visual yang akurat dan informatif. Desain grafis memainkan peran penting dalam pengembangan dan penyebaran ilmu falak dengan berbagai cara. Berikut adalah beberapa implementasi desain grafis dalam pembelajaran ilmu falak:

- 1) Visualisasi Data Astronomis
- 2) Peta Bintang dan Konstelasi
- 3) Publikasi Ilmiah dan Buku
- 4) Desain Instrumen Astronomi
- 5) Papan Informasi
- 6) Materi Pembelajaran
- 7) Aplikasi Pembelajaran (*Stellarium, Google Earth dan Accurate Time*)

4. Aplikasi Canva Sebagai Alat Desain Grafis yang Direkomendasikan

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan

¹⁵Anisa Manongga, Pentingnya Teknologi Informasi dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosidin Seminar Nasional Pendidikan Dasar, (2021). h.4.

bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet brosur, grafis, spanduk, penanda buku dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, Pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi dan lain sebagainya.¹⁶

Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone dan android. Ada beberapa kelebihan Canva seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah kreativitas, lebih menghemat waktu dalam desain, praktis, memiliki kualitas gambar dengan resolusi yang baik, dapat mendukung kolaborasi, bisa mendesain dengan PC atau Android dan hasil dapat diunduh dalam bentuk jpg dan pdf.¹⁷

5. Tantangan dan Solusi dalam Pengimplementasiannya

Perkembangan teknologi mulai dari teknologi pertanian hingga teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi kehidupan individu dan sosial. Setiap individu tertarik memanfaatkan teknologi ini, meskipun mengikuti perkembangan terbaru bisa sulit dan memakan waktu. Solusinya adalah pendidikan berkelanjutan melalui kursus online, *workshop*, atau pelatihan serta eksplorasi mandiri untuk mengembangkan keterampilan dengan teknologi baru. Seorang desainer kadang mengalami hambatan kreativitas karena keterbatasan dalam menciptakan hal baru. Solusinya adalah: pertama, beristirahat sejenak untuk menyegarkan pikiran; kedua, mencari inspirasi dari berbagai sumber seperti karya seni dan desainer lain; ketiga, berkolaborasi dengan tim atau rekan untuk mendapatkan perspektif baru.

¹⁶Gilang Alfinandika Rizanta, Meilan Arsanti, Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini, (*Prosiding Senada Seminar Nasional Daring*), h. 563.

¹⁷Adriani Kala'lembang dkk, "Edukasi Penguatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva", *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, h. 92.

D. Penutup

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi desain grafis dalam pembelajaran ilmu falak di Prodi Ilmu Falak UIN Alauddin Makassar, dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Respon mahasiswa jurusan Ilmu Falak UIN Alauddin Makassar sudah cukup baik, mayoritas responden yang peneliti ambil sebagai sampel beranggapan bahwa desain grafis dalam pembelajaran ilmu falak telah terbukti meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Desain grafis membantu dalam visualisasi konsep-konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami sehingga mempermudah mahasiswa dalam mendapatkan informasi secara lebih efektif dan efisien tentang ilmu falak.
2. Perkembangan teknologi digital penerapan desain grafis juga memberikan dampak positif terhadap keterampilan teknologi mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih terbiasa dan terampil dalam menggunakan berbagai software desain grafis yang bermanfaat tidak hanya dalam konteks pembelajaran ilmu falak seperti dalam penggunaan aplikasi ilmu falak desain grafis membantu dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan kompleks dalam ilmu falak. Misalnya, pergerakan planet, fase bulan, dan gerhana dapat dijelaskan lebih mudah melalui animasi atau ilustrasi yang menarik.

Daftar Pustaka**Buku**

- Damopolii, Muljono, Sabri Samin, and Subehan Khalik, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Makalah, Risalah, Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Laporan Penelitian Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Tahun 2023* (Gowa: Alauddin University Press, 2023).
- Mamis, Subira, dkk, *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual* (PT. Sonpedia Publishg Indonesia 2023).
- Manongga, Anisa, *Pentingnya Teknologi Informasi dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosidin Seminar Nasional Pendidikan Dasar
- Migotuwio, Namuri, *Desain Grafis Kemarin, Kini dan Nanti*, (Lampung: Alinea Media Dipantara, 2020).
- Rizanta, Gilang Alfinandika, Meilan Arsanti, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*, (Prosiding Senada Seminar Nasional Daring).
- Syarif Muh. Rasywan, *Ilmu Falak Integrasi Agama Dan Sains* (Gowa: Alauddin University Press, 2020) <https://ebooks.uin-alauddin.ac.id/index.php?p=show_detail&id=159&keywords=>.
- Wibawanto, Wandah, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Widya, Leonardo Adi Dharma, Andreas James Darmawan, *Pengantar Desain Grafis*, (KEMDIKBUD: Direktorat pembinaan kursus dan pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas, 2016).

Jurnal

- Aisyah, Nur, 'Peranan Ilmu Hisab Dalam Penentuan Waktu Imsakiah Di Kabupaten Gowa', *Elfalaky*, 5.1 (2021), 95-120 <<https://doi.org/10.24252/ifk.v5i1.23946>>.
- Alimuddin, 'Perspektif Syar'i Dan Sains Awal Waktu Shalat', *Ad-Daulah*, 1.1 (2012), h. 120 <<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ad.v1i1.1412>>.
- Awaludin, Muhammad, Nur Fajriani Zar'ah, "The Contribution Of Digitalization In The Development Of Astronomy In Indonesia", *Journal of Islamic Astronomy*, Vol. 4, No. 1, (2022).
- Basir, Fathur Rahman dan Nur Aisyah, "Geneologi Tradisi Ilmiah Navigasi Alimuddin, "Perspektif Syar'i dan Sains Awal waktu salat" *Al-Daulah* Vol.1,No.1 (2012).
- Dewojati, R.Kuncoro Wulan, "Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan", *Fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol.7, No.2 (2009).
- Kala'lembang, Adriani dkk, "Edukasi Penguatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva", *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Nadia, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, Vol. 2, No. 1 (2024)

Nur Amalia, Muh. Rasywan Syarif, and Subehan Khalik, 'Toleransi Kemelencengan Arah Kiblat', *HISABUNA: Jurnal Ilmu Falak*, 4.1 (2023), h. 111 <<https://doi.org/10.24252/hisabuna.v4i1.35802>>.

Saputra, Sadri and Muammar Bakri, 'Implementasi Rasi Bintang Navigasi Bugis', *Hisabuna*, Vol. 1.No. 1 (2020), h. 120 <<https://id.wikipedia.org/wiki/Navigasi>>.

Zaretha Zyubhi, Suraena, Rahma Amir, and Rahmatiah, 'Studi Analisis Perkembangan Instrumen Ilmu Falak Di Indonesia', *HISABUNA: Jurnal Ilmu Falak*, 3.3 (2023), h. 115 <<https://doi.org/10.24252/hisabuna.v3i3.32287>>.