
**Rangkaian Kegiatan Pelatihan
sebagai Wujud Pengabdian
kepada Masyarakat
oleh Dosen Prodi.
Desain Produk POLNES**

**Rangkaian Kegiatan Pelatihan
sebagai Wujud Pengabdian
kepada Masyarakat
oleh Dosen Prodi.
Desain Produk POLNES**

**Dita Andansari, S.T., M.Ds. &
Dr. Darius Shyafary, S.Hut., M.Si**

**Rangkaian Kegiatan Pelatihan sebagai Wujud Pengabdian
kepada Masyarakat oleh Dosen Prodi. Desain Produk POLNES**

--Yogyakarta: LeutikaPrio, 2019

iv + 34 hlm.; 15 × 23 cm

Cetakan Pertama, Januari 2019

Penulis : Dita Andansari, S.T., M.Ds. &
Dr. Darius Shyafary, S.Hut., M.Si.
Pemerhati Aksara : LeutikaPrio
Desain Sampul : Dita Ayu Indah
Tata Letak : LeutikaDesign



leutikaprio

Jl. Wiratama No. 50, Tegalrejo,
Yogyakarta, 55244
Telp. (0274) 625088
www.leutikaprio.com
email: leutikaprio@hotmail.com

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin dari penerbit.

ISBN 978-602-371-664-7

Dicetak oleh PT Leutika Nouvalitera
Isi di luar tanggung jawab penerbit & percetakan.

DAFTAR ISI

I.	Pelatihan Desain Kartu Undangan bagi Anak Panti Asuhan Aisyiyah Al-Walidaturrahmah di Samarinda, Kalimantan Timur.....	1
1.1	Pendahuluan	1
1.2	Materi dan Metode.....	3
1.2.1	Pemecahan Masalah.....	3
1.2.2	Khalayak Sasaran	3
1.2.3	Metode Penerapan IPTEKS.....	4
1.3	Hasil dan Pembahasan	5
1.3.1	Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian.....	5
1.3.2	Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian.....	5
1.3.3	Dokumentasi Kegiatan Pelatihan.....	6
	Daftar Pustaka	10
II.	Ipteks untuk Usaha Kecil Menengah Ulap Doyo Melalui Desain Kemasan di Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur	11
2.1.	Pendahuluan	11
2.1.1.	Analisis Situasi	11
2.1.2.	Permasalahan	12
2.1.3.	Target Luaran.....	12
2.2.	Metode.....	12
2.2.1.	Metode Pendekatan	12
2.2.2.	Prosedur Kerja.....	13
2.2.3.	Partisipasi Mitra.....	14

2.3. Hasil dan Luaran	14
2.3.1. Hasil	14
2.3.2 Luaran	21
Daftar Pustaka	21
III. Pelatihan Pewarnaan Kain dengan Teknik <i>Shibori</i> Sebagai Alternatif Usaha Baru bagi Masyarakat Kurang Mampu di Kelurahan Rawa Makmur, Kecamatan Palaran, Samarinda, Kalimantan Timur	23
3.1. Pendahuluan	23
3.1.1. Analisis Situasi	23
3.1.2. Permasalahan	25
3.1.3. Solusi dan Target Luaran.....	25
3.2. Metode.....	26
3.2.1. Metode Pendekatan	26
3.2.2. Prosedur Kerja.....	26
3.2.3. Partisipasi Mitra.....	27
3.3. Hasil dan Luaran	27
3.3.1. Hasil	27
3.3.2. Luaran	29
Daftar Pustaka	31
Biografi Penulis.....	33

I

Pelatihan Desain Kartu Undangan bagi Anak Panti Asuhan Aisyiyah Al-Walidaturrahmah di Samarinda, Kalimantan Timur

Pelatihan desain kartu undangan bagi anak Panti Asuhan Aisyiyah Al-Walidaturrahman ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dibiayai oleh Dana BOPTN DIPA Politeknik Negeri Samarinda Tahun 2012. Adapun tim pelaksana pelatihan adalah Dita Andansari, S.T., MDs. sebagai ketua, Andi Farid H., S.T., MSn., M.T. sebagai anggota 1, dan Etwin Febriani, S.T., M.T. sebagai anggota 2.

1.1 Pendahuluan

Perusahaan manufaktur adalah penopang utama perkembangan industri di sebuah negara. Perkembangan industri manufaktur di sebuah negara juga dapat dijadikan sebagai indikator perkembangan industri secara nasional di negara itu. Sejak krisis ekonomi tahun 1998, perkembangan industri di Indonesia belum bisa dikatakan melesat meningkat bahkan cenderung merosot. Hasil riset yang dilakukan pada 2006 oleh sebuah lembaga internasional terhadap prospek industri manufaktur di berbagai negara memperlihatkan hasil yang memprihatinkan. Dari 60 negara yang menjadi objek penelitian, posisi industri manufaktur Indonesia berada di posisi terbawah bersama beberapa negara Asia lainnya. Riset yang meneliti aspek daya saing produk industri manufaktur Indonesia di pasar global menempatkan Indonesia pada posisi yang sangat rendah.¹

Seiring dengan kondisi perkembangan industri di Indonesia, mulai bermunculan alternatif industri yang dibangun oleh masyarakat guna memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Jika dalam dunia industri manufaktur dibutuhkan alokasi dana yang cukup besar, sumber

¹ www.anneahira.com/perkembangan-industri-manufaktur.html

daya manusia yang cukup banyak maka saat ini banyak bermunculan industri kreatif sebagai wujud industri kecil dan menengah. Pemerintah Indonesia saat ini banyak menyosialisasikan industri kreatif guna mengurangi angka pengangguran di Indonesia.²

Industri kreatif di Indonesia rata-rata memberikan kontribusi PDB sebesar 6,3% dari total PDB Nasional dengan nilai Rp104,6 triliun pada 2002–2006.³ PDB industri kreatif menduduki peringkat ke-7 dari 10 lapangan usaha utama yang ada di Indonesia. PDB industri kreatif saat ini masih didominasi oleh kelompok *fesyen*, kerajinan, periklanan dan desain. Seperti diketahui bahwa dalam industri kreatif terdapat 14 sektor, yaitu periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, desain *fesyen*, video; film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, serta riset dan pengembangan. Sektor desain sendiri meliputi desain produk, desain grafis, interior, desain pengemasan dan konsultasi identitas perusahaan.⁴

Salah satu sektor desain yaitu desain grafis merupakan salah satu bentuk industri kreatif yang disadari belakangan ini merupakan bentuk industri yang memiliki nilai tambah paling tinggi jika dibandingkan dengan industri manufaktur secara umum. Hal ini terjadi karena perkembangan dunia komersial yang sangat pesat saat ini menyebabkan dibutuhkan sebuah sarana untuk mempromosikan kegiatannya. Dalam kehidupan sehari-hari pun banyak kegiatan masyarakat yang membutuhkan sarana di bidang grafis untuk mengomunikasikan kegiatannya, salah satunya dalam bentuk kartu undangan.

Dengan demikian, industri kreatif di bidang desain grafis kartu undangan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif usaha untuk menambah penghasilan. Berbagai lapisan masyarakat dapat mengaplikasikan keterampilan desain grafisnya untuk menghasilkan pendapatan melalui usaha pembuatan kartu undangan. Di samping mudah karena keterampilan yang dibutuhkan hanya kemampuan komputer grafis seperti Coreldraw dan Photoshop, juga biayanya murah karena bahan yang dibutuhkan hanya kertas dan peralatan yang dibutuhkan adalah seperangkat komputer yang saat ini hampir semua lapisan masyarakat memilikinya.

² bisnisukm.com> Berita-Info Bisnis

³ elib.pdii.lipi.go.id/katalog/index.php/.../51097886_0216-6186.pdf

⁴ www.adityamurti.com/.../berbagai-macam-sektor-industri-kreatif

Usaha pembuatan kartu undangan ini dapat dijadikan sebagai alternatif masyarakat di Samarinda, khususnya bagi masyarakat miskin untuk mendapatkan penghasilan. Salah satunya adalah dapat dijadikan sebagai usaha oleh anak-anak panti asuhan sehingga mereka bisa menghasilkan uang sendiri di samping bantuan yang mereka peroleh.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka pelatihan desain kartu undangan untuk anak panti asuhan dilakukan untuk membantu anak panti asuhan dapat menciptakan usaha sendiri sehingga bisa memperoleh penghasilan tambahan untuk membiayai kebutuhan hidupnya.

1.2 Materi dan Metode

1.2.1 Pemecahan Masalah

Kegiatan pelatihan desain undangan untuk anak panti asuhan ini meliputi dua materi, materi pertama adalah penjelasan mengenai teori bagaimana membuat desain kartu undangan yang sesuai dengan prosedur desain grafis dan materi yang kedua adalah aplikasi desain kartu undangan menggunakan komputer. Khalayak sasaran pada pelatihan ini adalah anak panti asuhan dengan usia setingkat SMP atau yang pernah mengoperasikan komputer. Namun demikian, perlu dilakukan usaha yang ekstra untuk menjelaskan tentang materi yang akan diberikan karena kemungkinan besar merupakan hal yang baru bagi mereka.

Realisasi kegiatan pemecahan masalah seperti yang dijelaskan tersebut adalah memberikan materi teori dan praktik seaplikatif mungkin yang disertai dengan banyak contoh sehingga diharapkan dengan waktu pelaksanaan pelatihan yang terbatas, paling tidak peserta dapat mengaplikasikan materi pada desain kartu undangan yang sederhana, tetapi sudah memenuhi norma prosedur desain grafis.

1.2.2 Khalayak Sasaran

Pelatihan desain kartu undangan dengan komputer grafis ditujukan untuk anak-anak panti asuhan yang berada di Samarinda, Kalimantan Timur, yaitu Panti Asuhan Aisyiyah Al-Walidaturrahmah Jl. Siradj Salman. Anak panti asuhan sasaran ini nantinya yang dipilih adalah anak setingkat SMP ke atas atau yang pernah mengoperasikan komputer.

1.2.3 Metode Penerapan IPTEKS

Metodologi penerapan IPTEKS merupakan urutan langkah-langkah sistematis yang akan ditempuh selama melakukan pengabdian. Dalam metodologi penerapan IPTEKS ini terbagi menjadi beberapa tahapan untuk memudahkan proses pencapaian hasil sesuai dengan yang diharapkan.

a. Studi Pendahuluan

Pada bagian ini dilakukan kajian mengenai latar belakang dilakukannya pengabdian kepada masyarakat. Studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam melakukan pengabdian untuk mengkaji seberapa penting dilakukannya pelatihan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pada objek penelitian.

b. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Pada langkah ini dilakukan pendefinisian masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian.

c. Penetapan Tujuan

Pada langkah ini tujuan penelitian dirumuskan untuk dapat menjawab permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pengabdian ini.

d. Tinjauan Pustaka

Kajian pustaka dilakukan untuk mencari referensi-referensi pendukung kegiatan ini. Hal ini dilakukan sebagai usaha untuk lebih memahami konsep-konsep dari teori-teori yang berhubungan dengan dan dapat menunjang kegiatan ini.

e. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui rangkaian peninjauan di lapangan. Data-data yang diambil adalah data dari berbagai identifikasi kondisi awal di lapangan, permasalahan, metode dan jenis pelatihan yang akan digunakan.

f. Pelatihan Desain Kartu Undangan dengan Komputer Grafis

Tahapan ini merupakan tahapan krusial dalam kegiatan ini. Pelatihan yang diberikan merupakan cara untuk menjawab permasalahan yang dihadapi di lapangan. Pelatihan yang diberikan pada peserta adalah pelatihan desain kartu undangan dengan komputer grafis.

- g. Aplikasi Hasil Pelatihan
Tahapan ini akan menjelaskan hasil pelatihan untuk diterapkan langsung di lapangan.
- h. Tahap Evaluasi
Tahapan ini adalah tahapan akhir kegiatan setelah aplikasi hasil penelitian berjalan. Tahapan ini dilakukan di Kota Samarinda yang akan menjelaskan dan mengevaluasi hasil pelatihan yang diberikan.

1.3 Hasil dan Pembahasan

1.3.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Hasil program pengabdian masyarakat ini adalah adanya keterampilan khalayak sasaran membuat desain kartu undangan *tasmiyah* yang dibuat dengan program komputer desain Coreldraw X4 dengan dimensi 21,5 cm×9 cm. Keterampilan yang didapat meliputi proses mendesain kartu undangan dengan bantuan program komputer sampai proses mencetak hasil desain dengan printer. Masing-masing peserta membuat desain kartu undangan sesuai dengan contoh *layout* instruktur, tetapi isi dari atribut kartu undangan dikreasikan sesuai dengan kebutuhan.

1.3.2 Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pada waktu awal pemberian materi pelatihan pembuatan kartu undangan untuk anak-anak Panti Asuhan 'Aisyiyah Al-Walidaturrahmah Samarinda, permasalahan yang ada adalah hampir sebagian besar peserta belum pernah mengoperasikan komputer, khususnya program Coreldraw X4. Pemberian materi dimulai dengan pengenalan perangkat komputer, termasuk penggunaan *mouse*. Materi selanjutnya adalah pengenalan dasar tentang program komputer Coreldraw mulai dari membuka program, pengenalan *tools* sampai aplikasi pembuatan desain kartu undangan *tasmiyah*.

Pemberian materi harus secara perlahan-lahan karena sebagian peserta pelatihan baru pertama kali mengoperasikan komputer dan juga usia mereka masih setingkat SMP. Namun, dengan keinginan yang kuat dari para peserta pelatihan untuk

dapat mengoperasikan program Coreldraw X4 sampai bisa mendesain kartu undangan *tasmiyah*, pada akhirnya setiap peserta dapat membuat desain kartu undangan *tasmiyah* sampai proses mencetak menggunakan printer.

Sebelum diadakannya pelatihan desain kartu undangan, peserta pelatihan belum pernah menggunakan program komputer Coreldraw X4 bahkan sebagian besar belum pernah mengenal program Coreldraw X4. Dengan ikut serta dalam pelatihan ini, peserta pelatihan sudah bisa mengoperasikan program Coreldraw X4 dan juga membuat desain kartu undangan *tasmiyah*.

1.3.3 Dokumentasi Kegiatan Pelatihan



Acara Pembukaan Pelatihan oleh Ketua Panti Asuhan dan Instruktur