



**NASKAH KERJASAMA
ANTARA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)
UNIVERSITAS SAMAWA SUMBAWA BESAR
DENGAN
KEPALA DESA GONTAR**

Nomor : 228/LPPM-UNSA/SBW/14/XII/2020

Nomor : 052/08/SBW/XII/2020

TENTANG

**PROGRAM PEMBERDAYAAN EKONOMI MASYARAKAT DESA DAN
PELESTARIAN LINGKUNGAN UNTUK MEWUJUDKAN DESA KREATIF HIJAU
DI KABUPATEN SUMBAWA**

Pada hari ini Senin tanggal 30 Bulan Desember Tahun 2020, yang bertanda tangan di bawah ini :

- I. Dr. Ieke Wulan Ayu, STP., M.Si., selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Samawa (UNSA) Sumbawa Besar, beralamat di Jalan By Pass Sering Kabupaten Sumbawa, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Samawa (UNSA) Sumbawa Besar yang selanjutnya disebut Pihak Pertama (I).
- II. Nama : Muhammad Taufik, S.P., beralamat Desa GONTAR, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Pemerintah Desa GONTAR, yang selanjutnya disebut Pihak Kedua (II).

Dengan dilandasi kesadaran akan pentingnya merealisasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka dengan semangat kemitraan kedua belah pihak mewujudkan kerjasama yang saling menguntungkan, dalam bentuk Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Desa Dan Pelestarian Lingkungan Untuk Mewujudkan Desa Kreatif Hijau Di

Kabupaten Sumbawa, dalam melakukan kerjasama pada bidang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, dengan syarat dan ketentuan sebagai berikut :

Pasal 1

TUJUAN KERJASAMA

Ayat (1) :

Kerjasama ini bertujuan untuk meningkatkan hubungan kelembagaan antara kedua belah pihak dalam melaksanakan kegiatan Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Desa Dan Pelestarian Lingkungan Untuk Mewujudkan Desa Kreatif Hijau di Kabupaten Sumbawa.

Pasal 2

RUANG LINGKUP

Dalam batas-batas kemampuan dan tanpa mengurangi tugas pokok, kedua belah pihak akan saling membantu dalam melaksanakan berbagai program yang berkaitan dengan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dengan memanfaatkan sumberdaya dan fasilitas yang ada di lingkungan kedua belah pihak dalam bidang pendidikan dan pertanian, peternakan, perikanan, hukum, sosial kemasyarakatan, pemerintahan, ekonomi, penerapan teknologi, dan kesehatan.

Pasal 3

KEWAJIBAN PIHAK PERTAMA (I)

Ayat (1) :

Membantu melakukan pendampingan kepada pihak pertama (I) pada bidang pendidikan dan pertanian, peternakan, perikanan, hukum, sosial kemasyarakatan, pemerintahan, ekonomi, penerapan teknologi, dan kesehatan melalui kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Universitas Samawa

Ayat (2) :

Bersedia membantu pihak kedua (I) untuk memberikan sosialisasi, pelatihan beserta pendampingan terkait dengan pemberdayaan ekonomi masyarakat desa dan pelestarian lingkungan guna mewujudkan desa kreatif hijau di Kabupaten Sumbawa.

Ayat (3) :

Menjamin rasa nyaman dan aman kepada pihak kedua (II) guna menyelesaikan pembentukan Kelompok Binaan di Desa GONTAR Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa.

Pasal 4

KEWAJIBAN PIHAK KEDUA (II)

Ayat (1) :

Bersedia membantu pihak kedua (II) untuk membentuk Desa Binaan di desa GONTAR Kecamatan Alas Barat, Kabupaten Sumbawa, guna melakukan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Ayat (2) :

Bersedia memfasilitasi secara penuh dalam rangka membentuk dan melakukan pembinaan serta pendampingan terhadap kelompok mitra Desa Binaan di Desa GONTAR, Kecamatan Alas Barat, Kabupaten Sumbawa.

Ayat (3)

Bersedia untuk menjadi lokasi program Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Desa Dan Pelestarian Lingkungan Untuk Mewujudkan Desa Kreatif Hijau di Kabupaten Sumbawa dengan menyediakan lahan untuk rumah bibit yang representatif serta ikut menyelesaikan program ini.

Pasal 5

PELAKSANAAN KEGIATAN

Sesuai dengan tujuan kerjasama sebagaimana dimaksud dalam Pasal I maka pelaksanaan kerjasama akan dilaksanakan pada tahun 2020 dan 2021.

Pasal 6

PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN

Untuk menjamin kelancaran kegiatan kerjasama ini maka tanggung jawab pelaksanaan kegiatan diserahkan kepada pemrakarsa terbentuknya program kerjasama ini.

Pasal 7

PENUTUP

Ayat (1) :

Hal-hal yang belum diatur dan ditetapkan dalam naskah kerjasama ini akan diatur dan ditetapkan lebih lanjut oleh kedua belah pihak.

Ayat (2) :

Naskah kerjasama ini berlaku sejak ditandatangani oleh kedua belah pihak pada hari dan tanggal tersebut di atas dan dapat diperpanjang, diubah maupun diakhiri atas persetujuan kedua belah pihak.

Ayat (3) :

Naskah kerjasama ini dibuat diatas kertas bermaterai cukup dan mempunyai kekuatan hukum yang sama, masing-masing untuk pihak pertama dan kedua

Pihak Pertama

Ketua LPPM UNSA



Dr. Ieke Wulan Ayu, STP., M.Si.

Pihak Kedua

Kepala Desa GONTAR,

Kecamatan Alas Barat



Muhammad Taufik, S.P.

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK KELOMPOK PEMUDA KREATIF DESA GONTAR KECAMATAN ALAS BARAT KABUPATEN SUMBAWA

Fahmi Yahya*, Hermansyah, Syafruddin, Syarif Fitriyanto, Musahrain

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samawa

*Email: fyahyaadam@gmail.com

Abstrak - Desain grafis sudah menjadi kebutuhan dalam berbagai bidang kehidupan. Desain grafis berhubungan erat dengan persepsi, pencitraan, dan juga komunikasi. Desain grafis dapat memudahkan dalam bertukar informasi, membuat suatu informasi nampak menjadi lebih menarik dan lebih nyaman secara visual. Karena itulah desain grafis menjadi salah satu bidang yang diminati oleh generasi muda saat ini. Dalam kegiatan ini, kami memberikan pelatihan desain grafis kepada kelompok pemuda kreatif desa Gontar kec. Alas Barat, Kab.Sumbawa. Tujuannya adalah agar para pemuda tersebut memiliki kemampuan desain yang akan menunjang pekerjaan mereka, baik sebagai *content creator* di Youtube dan sosial media, sebagai pedagang yang harus mempromosikan dagangannya, sebagai guru dan lain sebagainya. Kegiatan ini telah dilakukan pada bulan September 2019. Kegiatan ini mendapat respon positif dari para peserta pelatihan dan juga pemerintah Desa Gontar. Materi yang diberikan kepada peserta pelatihan dirasa dapat menunjang kreatifitas mereka dalam berkarya.

Kata kunci: pelatihan, desain, grafis, pemuda kreatif.

LATAR BELAKANG

Desain grafis sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam berbagai bidang kehidupan, terutama dalam bidang industri. Jika informasi atau komunikasi persuasif disampaikan dalam bentuk yang biasa saja. Maka tentu saja tidak akan terlalu banyak menarik perhatian. Oleh karena itu, desain grafis mutlak diperlukan. Ia berhubungan erat dengan persepsi, pencitraan dan juga komunikasi (IDS, 2014). Desain grafis adalah sebuah bentuk seni dengan tujuan untuk memecahkan masalah komunikasi melalui kombinasi elemen grafis seperti bentuk, garis, warna, dan sebagainya. Visual yang tercipta diharapkan dapat menjadi sarana penyampaian informasi atau pesan secara jelas dan efektif, bahkan mampu membentuk persepsi manusia akan sebuah hal.

Manfaat desain grafis dapat kita rasakan secara nyata di kehidupan sehari-hari. Misalnya, saat presentasi tugas kuliah, dengan desain grafis kita bisa mendesain sesuai dengan *style* kita sendiri sehingga tidak tampak membosankan. Dalam dunia bisnis, desain grafis akan sangat membantu dalam pembuatan

branding mulai dari logo, brosur, kartu nama, spanduk, *banner*, serta desain website yang menarik dan unik. Belajar desain grafis dapat mendatangkan banyak manfaat khususnya bagi mereka yang memang menyukai seni. Diantaranya adalah (1) Mempercepat proses pekerjaan dengan cara menyajikan suatu pekerjaan dalam bentuk grafis. (2) Memperkenalkan dunia desain grafis kepada masyarakat luas sehingga dapat diimplementasikan di dalam lingkungannya. (3) Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang program aplikasi desain grafis. (4) Mempersiapkan masyarakat agar dapat memahami dengan mudah pesan-pesan yang disampaikan dalam bentuk grafis. (5) Menciptakan *branding* di dunia bisnis (Binus University, 2017).

Ada banyak *software* komputer untuk desain grafis. Salah satu yang terbaik adalah Corel Draw. Corel Draw adalah *software* atau perangkat lunak editor grafik vektor, yang dikembangkan oleh *corel corporation*, ini juga termasuk Corel's Graphics Suite. Corel Draw menawarkan pengalaman desain yang luar biasa untuk grafik, tata letak, ilustrasi,

penelusuran, pengeditan foto, gambar web, proyek cetak, seni, tipografi, dan lainnya. Corel Draw menyediakan semua yang dibutuhkan para desainer untuk merancang grafis dengan sempurna dan mendapatkan hasil yang menakjubkan serta berkualitas tinggi.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami berinisiatif memberikan pelatihan desain grafis menggunakan *software* Corel draw kepada mitra kegiatan yaitu para pemuda kreatif desa Gontar, Kecamatan Alas Barat, Kabupaten Sumbawa. Para pemuda tersebut tergabung dalam suatu organisasi kepemudaan bernama *Gontar Community Undergarden* (GCU). Mereka berlatarkan pekerjaan sebagai guru, wiraswasta, para pedagang *online shop*, pelaku ojek online lokal, dan pelaku ekonomi kreatif. Mereka aktif membuat konten di sosial media facebook, instagram, dan juga youtube. Hal ini dilakukan untuk menghibur para pengikutnya maupun mempromosikan usaha dan dagangan mereka. Namun, tampilan konten di sosial media mereka masih standar. Foto atau gambar yang diposting dalam sosial media mereka masih tanpa proses editing, sehingga tampak kurang menarik. Postingan-postingan promosi dagangan atau usaha mereka (terutama di facebook) kebanyakan hanya berupa teks. *Thumbnail* dalam video-videonya pun juga masih standar. Keterbatasan pengetahuan para pemuda ini tentang desain grafis membuat postingan mereka nampak biasa-biasa saja, tak ada yang istimewa. Jadi, pelatihan corel draw ini sangat dibutuhkan karena dipercaya dapat menunjang kreatifitas mereka dalam berkarya dan bekerja. Harapannya, dengan kemampuan desain grafis, sebagai *content creator* mereka mampu menyajikan postingan yang lebih keren dan lebih menarik perhatian para pengikutnya, mereka mampu bekerja dalam bidang apapun yang membutuhkan kemampuan desain grafis,

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di bulan September 2019, di markas GCU, di desa Gontar, Kecamatan Alas Barat, Kabupaten Sumbawa. Pelaksanaan kegiatan dibagi dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, dilakukan koordinasi dengan pihak-pihak terkait, yaitu pemerintah desa dan juga ketua organisasi pemuda desa GCU. Koordinasi ini dilakukan dalam rangka meminta izin dan juga menentukan waktu dan tempat pelaksanaan, promosi acara pelatihan, pendaftaran calon peserta, serta persiapan alat dan bahan untuk kebutuhan acara pelatihan. Pada tahap pelaksanaan, para peserta pelatihan yang merupakan anggota GCU dan telah mendaftar, datang ke markas GCU membawa laptopnya masing-masing. Di semua laptop peserta sudah dipastikan terinstall Corel Draw X7. Materi yang disampaikan dalam pelatihan ini adalah pengenalan *interface* corel draw, kemudian langsung praktik membuat beberapa karya desain, seperti kartu nama, sertifikat, spanduk, membuat postingan-postingan promosi untuk sosial media, dan membuat komik. Materi disampaikan oleh para pembicara (tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat) secara bergantian. Pada tahap evaluasi, dilakukan evaluasi kegiatan secara menyeluruh. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dari setiap proses kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini diawali dengan koordinasi dengan pemerintah Desa Gontar. Guna memberitahukan rencana kegiatan sekaligus untuk memohon izin dan memohon support bantuan beberapa alat untuk pelaksanaan kegiatan, seperti kursi, LCD dan Layar. Koordinasi juga dilakukan bersama dengan ketua organisasi pemuda GCU, untuk memetakan permasalahan yang mereka hadapi

dalam berkarya, kemudian meminta bantuan untuk mensosialisasikan rencana kegiatan pelatihan ini kepada seluruh anggota GCU. Sosialisasi dilakukan dengan menyebarkan pamflet kegiatan melalui sosial media facebook, Instagram, dan juga whatsapp. Sosialisasi juga dilakukan secara langsung oleh ketua GCU kepada seluruh anggotanya. Dalam pamflet, kegiatan pelatihan ini kami beri nama “Belajar CorelDraw Bersama”. Hal ini bertujuan untuk menghindari anggapan bahwa ini merupakan acara formal notabene kurang sesuai dengan karakteristik anak muda. Pendaftaran peserta dibuka selama 2 minggu, dan terkumpul calon peserta pelatihan sebanyak 20 orang. Peserta memang dibatasi untuk 20 orang saja, untuk efisiensi dan efektifitas kegiatan pelatihan. Saat pelatihan, semua peserta dianjurkan untuk membawa laptop sendiri dan sudah terinstall Corel Draw X7 atau versi di atasnya.



Gambar 1. Pamflet Sosialisasi Kegiatan

Pada saat pelatihan, peserta dibagikan modul CorelDraw X7, beserta beberapa video tutorial yang bisa digunakan untuk belajar sendiri (otodidak) ketika kegiatan pelatihan ini selesai. Konsep acara pelatihan dibuat lebih santai tanpa rangkaian acara-acara resmi (seperti adanya sambutan, pengenalan pemateri secara resmi, pembacaan do'a dan lain-lain). Konsep acara dibuat kekinian sesuai dengan karakteristik anak-anak milenial yang suka untuk nongkrong. Tempat pelatihan pun didesain lebih menyerupai tempat nongkrong.

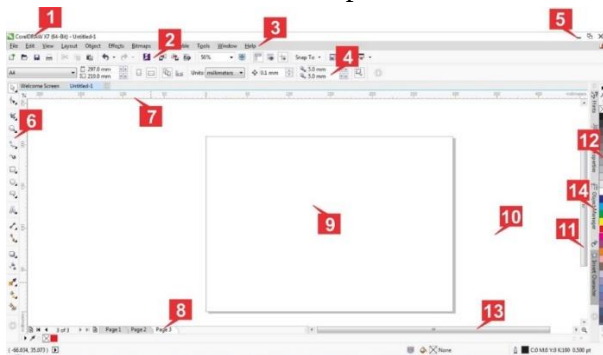
Peserta dibebaskan untuk duduk dimana saja senyaman mungkin, yang penting tetap bisa mendengar materi oleh pembicara. Pembicara utama dalam kegiatan ini adalah ketua pelaksana (Fahmi Yahya), sedangkan anggota lainnya ikut membantu dan mendampingi peserta pelatihan saat belajar.

Materi yang pertama sekali disampaikan adalah pengenalan *interface* Corel Draw X7 (seperti pada Gambar 2). Semua bagian *interface* dijelaskan secara detail kegunaannya. Berikut penjelasan dari masing-masing fungsi dari gambar di bawah (Suharmawan, 2016):

1. **Title Bar:** Berisi nama program dan nama file
2. **Toolbar Standar:** Kumpulan icon yang berfungsi untuk mengakses menu-menu umum yang paling sering dipakai
3. **Menu Bar:** Berisi kumpulan menu yang digunakan untuk mengakses seluruh fungsi-fungsi yang ada pada CorelDraw, termasuk membuka–menyimpan file, efek-efek, dan sebagainya.
4. **Property Bar:** Berfungsi menampilkan pilihan properti dari sebuah fungsi toolbox yang tengah dipakai.
5. **Control Window:** untuk memperkecil, memperbesar dan menutup window
6. **Toolbox:** Berisi berbagai alat dan mode untuk memproses atau memodifikasi objek
7. **Rulers:** Untuk ketepatan ukuran objek
8. **Status Bar:** Menunjukkan beberapa status penting dan event yang sedang terjadi, juga pada bagian kanan menunjukkan warna fill dan line sebuah objek.
9. **Printable Area (Canvas):** Area pencetakan objek gambar
10. **Drawing Window:** Area untuk mengolah objek gambar
11. **Vertical Scrollbar:** Untuk menggulung layar tegak lurus
12. **Color Palette:** Untuk warna pada objek gambar yang aktif

13. **Horizontal Scrollbar:** untuk menggulung layar mendatar

14. **Dockers:** menu Roll Up.

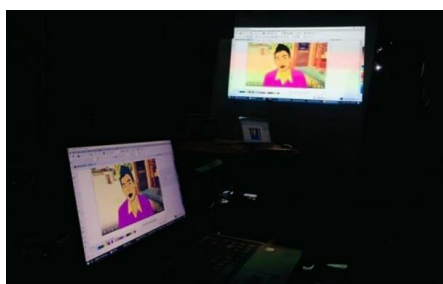


Gambar 2. Tampilan Interface CorelDraw X7

Setelah pengenalan bagian-bagian *interface* CorelDraw, maka materi selanjutnya adalah praktik membuat kartu nama, sertifikat, spanduk, membuat postingan-postingan promosi untuk sosial media, dan terakhir yaitu membuat komik. Materi disampaikan *step by step* sampai semua peserta benar-benar bisa. Beberapa trik untuk memudahkan pekerjaan desain grafis di corel draw diberikan, membuat peserta semakin tertarik untuk mempelajari dan juga mendalami corel draw.



Gambar 3. Suasana saat Pelatihan



Gambar 4. Proses Belajar Membuat Komik

Semua peserta pelatihan antusias mengikuti kegiatan ini. Kegiatan pelatihan ini dirasa telah menambah pengetahuan dan kemampuan mereka tentang pemanfaatan

teknologi dalam kehidupan, khususnya dalam bidang desain grafis. Ilmu yang didapatkan dalam pelatihan ini dapat menunjang kreatifitas mereka dalam bekerja dan berkarya. Bahkan diantara mereka, ada yang jadi memiliki beberapa ide untuk pengembangan karir dan usahanya dengan bekal ilmu desain grafis yang telah diberikan. Gambar-gambar yang mereka hasilkan dari hasil desain grafis dengan corel draw tampak lebih bagus, lebih menarik untuk dilihat. Menurut mereka, kegiatan ini merupakan kegiatan positif yang harus terus dilanjutkan, daripada menghabiskan waktu untuk bermain game online yang belum jelas manfaatnya. Ketua GCU dan seluruh anggotanya berterimakasih kepada tim pengabdian kepada masyarakat dari Universitas Samawa yang telah memberikan materi yang sangat bermanfaat tentang desain grafis. Ucapan terimakasih ini disampaikan pula dalam akun facebook dan instagram mereka.



Gambar 5. Respon Mitra kegiatan

Pada tahap evaluasi kegiatan, kami melakukan evaluasi kegiatan secara menyeluruh. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dari setiap langkah kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa

kegiatan ini sukses terlaksana. Tujuan kegiatan telah tercapai. Kegiatan telah mendapat respon positif mitra kegiatan dan juga pemerintah desa. Ke depannya semoga kegiatan serupa dapat dilakukan dalam skala yang lebih besar dan melibatkan lebih banyak pemuda dari berbagai desa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Kemampuan dalam desain grafis dapat menunjang kreatifitas para pemuda kreatif dalam bekerja dan berkarya.
2. Karya desain grafis mitra yang dibuat dengan corel draw lebih bagus, lebih menarik dan lebih berkualitas.
3. Kegiatan pelatihan desain grafis mendapat respon positif dari mitra kegiatan dan juga pemerintah desa.

Penulis menyarankan beberapa hal berikut.

1. Waktu pelatihan ini sangat singkat, materinya pun tidak terlalu banyak. Oleh karena itu, kami menekankan kepada mitra, bahwa kemahiran dalam desain grafis itu tidak bisa didapatkan hanya dengan mengikuti pelatihan ini. Tapi juga butuh kerja keras dari para peserta untuk sering berlatih di rumahnya masing-masing.
2. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan untuk setiap orang untuk mengakses video-video tutorial belajar corel draw di youtube. Hal ini dapat mendukung keberlanjutan kegiatan belajar setiap peserta pelatihan, terutama setelah kegiatan ini berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

Binus University. 2017. *Manfaat Belajar Desain Grafis Di Kehidupan Sehari-hari dan Dunia Bisnis*. URL:

<http://scdc.binus.ac.id/bic/2017/04/548/>, diakses tanggal 2 desember 2019.

IDS. 2014. *Manfaat Belajar Desain Grafis*. URL:
<https://idseducation.com/articles/manfaat-belajar-desain-grafis/>, diakses tanggal 2 desember 2019.

Suharmawan. 2016. *Modul Materi Corel Draw X7*. URL:
<https://dokumen.tips/documents/modul-materi-corel-draw-x7-di-susun-oleh.html>, diakses tanggal 21 desember 2019.

KERJASAMA DENGAN PEMERINTAH DESA GONTAR
PELATIHAN DESAIN GRAFIS

