

01 PELATIHAN DESAIN GRAFIS CORELDRAW SEBAGAI UPAYA PEMBERDAYAAN ANAK YATIM DAN DHUAFABINAAN BAZNAS BEKASI.pdf

by Ft` Unisma

Submission date: 27-Nov-2024 09:28PM (UTC+0700)

Submission ID: 2533992589

File name:

01_PELATIHAN_DESAIN_GRAFIS_CORELDRAW_SEBAGAI_UPAYA_PEMBERDAYAAN_ANAK_YATIM_DAN_DHUAFABINAAN_BAZNAS_BEKASI.pdf
(424.4K)

Word count: 3525

Character count: 22935

PELATIHAN DESAIN GRAFIS CORELDRAW SEBAGAI UPAYA PEMBERDAYAAN ANAK YATIM DAN DHUFA BINAAN BAZNAS BEKASI

Setyo Supratno^{1*}, R. Hengki Rahmanto²

Program Studi Teknik Elektro, Universitas Islam 45 Bekasi, Bekasi, Indonesia¹

Program Studi Teknik Mesin, Universitas Islam 45 Bekasi, Bekasi, Indonesia²

setyo@unismabekasi.ac.id¹, hengki.rahmanto@unismabekasi.ac.id²

Abstract

The lack of practical skills among orphans and economically disadvantaged youth often limits their opportunities for employment or entrepreneurship. To address this issue, a one-day graphic design training program was organized by BAZNAS Bekasi in collaboration with Universitas Islam 45 Bekasi. The program aimed to equip 25 participants with basic graphic design skills using CorelDRAW, focusing on creating business cards, flyers, stickers, calendars, and other print-related products. The training was conducted through a hands-on approach, beginning with an introduction to the software interface, followed by practice using essential tools, and concluding with independent design tasks under expert guidance. Participants demonstrated significant improvements in technical skills, as evidenced by their ability to produce quality designs despite having no prior experience. The program also boosted participants' confidence and provided them with insights into career opportunities within the creative industry. This initiative effectively empowered participants to achieve economic independence while fostering the development of practical skills aligned with labor market demands.

Keywords: *graphic design training, community empowerment, practical skills, CorelDRAW, economic independence.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama dalam dunia kerja. Salah satu sektor yang mengalami transformasi besar adalah industri kreatif, (Desnelita et al. 2019) khususnya dalam bidang desain grafis dan percetakan. Produk-produk seperti kalender, kartu nama, stiker, spanduk, dan flyer kini, (Khaerudin and Rasim 2022) menjadi elemen penting dalam mendukung promosi dan personal branding di berbagai sektor. Hal ini sejalan dengan tren globalisasi dan digitalisasi yang mendorong kebutuhan akan materi visual yang menarik dan informatif, (Elpas 2020).

Namun, kenyataan menunjukkan bahwa tidak semua lapisan masyarakat memiliki akses yang sama untuk memanfaatkan peluang ini. Anak-anak yatim, piatu, dan kaum dhuafa, misalnya, sering kali menghadapi keterbatasan dalam mengakses pendidikan dan pelatihan yang relevan. Padahal, mereka memiliki potensi besar untuk berkembang jika mendapatkan bimbingan yang tepat. Minimnya keterampilan teknis dan akses terhadap fasilitas pelatihan membuat kelompok ini sulit bersaing di dunia kerja, terutama di bidang yang membutuhkan kreativitas dan penguasaan teknologi. Untuk mengatasi permasalahan ini, Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) Bekasi berperan penting dalam menciptakan

program-program yang mendukung pengembangan keterampilan masyarakat kurang mampu, (Aiz, Juniyati, and Nabil 2022). Salah satu program unggulannya adalah pelatihan desain grafis menggunakan perangkat lunak CorelDRAW, (Hermanto et al. 2023). Program ini dirancang khusus untuk anak-anak yatim, piatu, dan kaum dhuafa binaan BAZNAS Bekasi, dengan tujuan utama memberikan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja saat ini. (Desnelita et al. 2019).

Pelaksanaan program ini melibatkan kerja sama antara BAZNAS Bekasi dan Universitas Islam 45 Bekasi (UNISMA Bekasi), sebuah perguruan tinggi yang memiliki komitmen kuat dalam pengabdian kepada masyarakat, khususnya dalam bidang pengembangan teknologi dan pendidikan. Pelatihan dilaksanakan di laboratorium SAINSTECH (Sentra Aplikasi Ilmu dan Teknologi), fasilitas modern milik Fakultas Teknik UNISMA Bekasi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dengan dukungan tenaga pengajar ahli dari fakultas tersebut, pelatihan ini memberikan kesempatan berharga bagi peserta untuk mempelajari desain grafis secara menyeluruh.

Pelatihan berlangsung selama satu hari dan diikuti oleh 15 peserta yang merupakan binaan BAZNAS Bekasi. Materi yang diberikan mencakup pengenalan dan dasar-dasar penggunaan CorelDRAW, salah satu perangkat lunak desain grafis yang paling populer di industri percetakan. Peserta dilatih untuk membuat berbagai produk cetak seperti kalender, kartu nama, stiker, spanduk, flyer, serta mengedit foto. Pelatihan ini dirancang agar peserta tidak hanya memahami teori desain grafis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya secara praktis untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah memberikan keterampilan teknis yang dapat langsung dimanfaatkan oleh peserta. Dengan menguasai desain grafis, peserta diharapkan dapat menciptakan peluang usaha mandiri, seperti membuka jasa percetakan skala kecil, atau bekerja sebagai tenaga desain grafis di perusahaan yang membutuhkan. Keterampilan ini juga diharapkan dapat meningkatkan daya saing peserta di dunia kerja. (Marhamatunnisa et al. 2023).

Desain grafis saat ini menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan di era digital. Dalam dunia kerja, keterampilan ini tidak hanya membantu menciptakan produk kreatif, tetapi juga menjadi alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan dan mempromosikan ide, (Barnard 2013). Berbagai sektor usaha, mulai dari usaha kecil hingga perusahaan besar, memanfaatkan desain grafis untuk keperluan branding dan pemasaran. Pelatihan ini bertujuan untuk membuka wawasan peserta tentang peluang besar di industri kreatif serta memberikan bekal untuk dapat berkontribusi di bidang tersebut, (Michael, Rusman, and Damayanti 2023).

Selain memberikan manfaat secara teknis, pelatihan ini juga dirancang untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta. Banyak anak yatim, piatu, dan kaum dhuafa yang merasa terbatas oleh stigma sosial atau latar belakang mereka, sehingga kurang percaya diri dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Melalui pelatihan ini, mereka diajak untuk menyadari bahwa keterampilan dapat

membuka jalan menuju masa depan yang lebih baik. Dukungan dari lembaga seperti BAZNAS Bekasi dan UNISMA Bekasi menjadi dorongan moral yang penting bagi peserta untuk terus belajar dan berkembang.

Kegiatan ini juga menjadi solusi atas kebutuhan pasar yang terus berkembang. Di era modern ini, kreativitas dan kemampuan teknologi menjadi kunci utama untuk bertahan dan berkembang. Pelatihan desain grafis memberikan kesempatan kepada peserta untuk menjadi bagian dari perubahan ini, baik sebagai pekerja profesional maupun pengusaha mandiri. Dengan kemampuan yang mereka peroleh, peserta dapat menciptakan karya-karya yang tidak hanya bernilai ekonomi, tetapi juga memiliki dampak positif bagi masyarakat. Hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah agar peserta mampu menguasai dasar-dasar desain grafis, memahami proses pembuatan produk cetak, dan menciptakan karya yang dapat dipasarkan, (Haryadi, Astuti, and Kartini 2023). Lebih dari itu, pelatihan ini diharapkan juga dapat menanamkan semangat kemandirian dan pemberdayaan di kalangan peserta, mendorong mereka untuk terus mengasah kemampuan, mengeksplorasi ide-ide baru, dan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan peluang, (Harjoyo et al. 2021).

Melalui pelatihan ini, BAZNAS Bekasi dan UNISMA Bekasi berharap dapat memberikan dampak yang berkelanjutan. Peserta diharapkan tidak hanya memperoleh keterampilan baru, tetapi juga mampu memanfaatkan keterampilan tersebut untuk menciptakan perubahan positif dalam kehidupan mereka, (Husadha, Meutia, and Narpati 2019). Program ini juga menjadi inspirasi bagi masyarakat luas mengenai pentingnya kolaborasi dalam menciptakan peluang dan pemberdayaan bagi kelompok yang membutuhkan. Dengan dukungan berkelanjutan, anak-anak yatim, piatu, dan kaum dhuafa dapat menjadi individu yang mandiri, produktif, dan berkontribusi bagi masyarakat, (Harjoyo et al. 2021).

2. Metode Pelaksanaan

Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW ini dilaksanakan selama satu hari penuh dengan metode yang terstruktur, praktis, dan langsung aplikatif. Tujuannya adalah agar peserta dapat memahami dan mempraktikkan keterampilan yang diajarkan dalam waktu singkat namun efektif. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai metode pelaksanaan:

2.1 Persiapan Pelatihan

Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan persiapan menyeluruh, termasuk:

- 1) Menyiapkan ruang pelatihan di laboratorium SAINSTECH Universitas Islam 45 Bekasi.
- 2) Memastikan setiap peserta mendapatkan satu unit personal komputer (PC) yang telah terinstal perangkat lunak CorelDRAW.
- 3) Menyediakan materi pelatihan dalam bentuk modul, panduan langkah-langkah, dan contoh desain untuk mempermudah peserta dalam mengikuti pelatihan.
- 4) Melakukan briefing kepada narasumber dan tim teknis untuk memastikan jalannya pelatihan sesuai rencana.

2.2 Narasumber dan Tim Pendukung

Pelatihan ini dibimbing oleh dua narasumber yang merupakan tenaga ahli di bidang desain grafis dan memiliki pengalaman luas dalam menggunakan CorelDRAW. Narasumber bertugas memberikan materi, mendemonstrasikan cara kerja perangkat lunak, serta memandu peserta dalam setiap sesi latihan. Selain itu, disediakan tim pendukung yang membantu dalam aspek teknis, seperti instalasi perangkat lunak dan troubleshooting selama pelatihan.

2.3 Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dibagi menjadi tiga sesi utama:

- 1) Sesi Pembukaan (30 Menit)
 - (a) Sambutan dari pihak penyelenggara, yaitu BAZNAS Bekasi dan Universitas Islam 45 Bekasi.
 - (b) Penjelasan tujuan pelatihan dan manfaat yang diharapkan.
 - (c) Perkenalan narasumber dan jadwal pelatihan.
- 2) Sesi Teori dan Demonstrasi (2 Jam)
 - (d) Narasumber memberikan pengenalan tentang dasar-dasar desain grafis, konsep penggunaan CorelDRAW, dan fungsionalitas utama perangkat lunak.
 - (e) Demonstrasi langsung oleh narasumber tentang cara membuat desain sederhana, seperti kartu nama, stiker dan spanduk.
 - (f) Penjelasan langkah-langkah dalam pembuatan produk desain yang lebih kompleks, seperti kalender dan spanduk.

2.4 Sesi Praktik Mandiri dan Diskusi (4 Jam)

- 1) Setiap peserta mempraktikkan pembuatan desain dengan arahan narasumber.
- 2) Peserta diberikan proyek kecil, seperti mendesain kartu nama atau flyer, untuk melatih kreativitas dan penguasaan teknis.
- 3) Narasumber memberikan pendampingan individual kepada peserta yang membutuhkan bantuan teknis atau mengalami kendala.
- 4) Diskusi interaktif antara peserta dan narasumber untuk menjawab pertanyaan serta berbagi pengalaman selama praktik.

2.5 Sesi Penutup dan Evaluasi (30 Menit)

- 1) Peserta mempresentasikan hasil karya mereka kepada narasumber untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan.
- 2) Narasumber memberikan evaluasi umum tentang hasil pelatihan, termasuk keberhasilan peserta dalam memahami materi.
- 3) Penyampaian pesan motivasi oleh penyelenggara agar peserta terus mengembangkan keterampilan yang diperoleh.

2.6 Pendekatan Belajar Aktif

Pelatihan ini menggunakan pendekatan *learning by doing*, di mana peserta langsung mempraktikkan apa yang diajarkan. Metode ini bertujuan agar peserta lebih mudah memahami materi dan dapat mengaplikasikannya secara mandiri setelah pelatihan selesai.

2.7 Fasilitas Pendukung

- 1) Setiap peserta menggunakan komputer pribadi yang telah disiapkan dengan perangkat lunak CorelDRAW.
- 2) Ruangan pelatihan dilengkapi dengan proyektor untuk membantu narasumber dalam menyampaikan materi secara visual.
- 3) Tersedia akses internet untuk keperluan tambahan, seperti mengunduh elemen desain atau referensi lainnya.

Pelatihan satu hari ini dirancang secara padat namun efektif, sehingga peserta dapat memahami keterampilan dasar desain grafis dengan baik. Dengan bimbingan langsung dari narasumber berpengalaman dan fasilitas yang memadai, peserta diharapkan dapat menghasilkan karya desain yang berkualitas dan siap diterapkan dalam dunia kerja maupun usaha mandiri.

3. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW dilakukan secara terencana untuk memastikan hasil yang optimal bagi peserta. Proses pelaksanaan mencakup beberapa tahapan mulai dari persiapan, pelaksanaan inti, hingga evaluasi dan penutupan. Kegiatan ini diadakan dengan memanfaatkan fasilitas yang memadai di Universitas Islam 45 Bekasi (UNISMA Bekasi), melibatkan narasumber ahli, dan menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan praktis.

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW dilaksanakan secara terencana dengan memanfaatkan fasilitas UNISMA Bekasi, melibatkan narasumber ahli, serta metode pembelajaran interaktif dan praktis untuk memastikan hasil optimal bagi peserta. Kegiatan ini mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tabel 1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

NO	Kegiatan	Rencana Pelaksanaan	Lokasi
1	Koordinasi Penyelenggara	29 Oktober 2024	Kantor BAZNAS Bekasi
2	Persiapan Pelatihan	1 November 2024	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA Bekasi
3	Registrasi Peserta dan Pembukaan	2 November 2024, 08.00	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA Bekasi
4	Pelatihan Inti Desain Grafis	2 November 2024, 08.30	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA Bekasi
5	Evaluasi Hasil dan Diskusi	2 November 2024, 14.00	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA Bekasi
6	Penutupan dan Pembagian Sertifikat	2 November 2024, 15.30	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA Bekasi

3.2 Anggaran Biaya

Pelaksanaan inti berlangsung selama satu hari pada tanggal 2 November 2024, dengan fokus pada pelatihan desain grafis menggunakan perangkat lunak CorelDRAW. Peserta mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan software ini untuk membuat berbagai produk cetak yang relevan dengan

kebutuhan dunia kerja. Berikut adalah rincian anggaran biaya yang digunakan untuk mendukung kegiatan ini:

Tabel 2 Anggaran Biaya Pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis (Corel Draw)

No	Jenis Pengeluaran	Jumlah	Biaya Satuan (Rp)	Total Biaya (Rp)
1	Honor Narasumber (2 orang)	2 sesi	350.000	700.000
2	Snack dan Konsumsi Peserta	15 orang	35.000	525.000
3	Bahan Pelatihan (modul, panduan)	15 set	20.000	300.000
4	Sertifikat Peserta	15 lembar	10.000	150.000
5	Biaya Dokumentasi dan Publikasi	1 paket	200.000	200.000
6	Alat Tulis Kantor	1 paket	200.000	200.000
7	Transportasi Narasumber	2 orang	100.000	200.000
Total				2.275.000

Anggaran tersebut disusun untuk mendukung kelancaran kegiatan dan memastikan semua kebutuhan peserta dan narasumber terpenuhi dengan baik. Dengan perencanaan yang matang, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi peserta, khususnya dalam penguasaan keterampilan desain grafis yang relevan dengan dunia kerja dan usaha.

3.3 Hasil Pelaksanaan Program

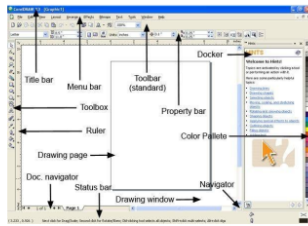
Pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW untuk anak-anak yatim, piatu, dan kaum dhuafa binaan BAZNAS Bekasi telah berhasil memenuhi tujuan yang diharapkan, baik dari sisi peningkatan keterampilan teknis maupun dampak sosial bagi peserta. Program ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam dunia kerja atau usaha mandiri, terutama dalam bidang desain grafis dan percetakan. Berikut adalah rincian hasil pelaksanaan program, termasuk proses pelatihan yang dilakukan:

1) Proses Pelatihan

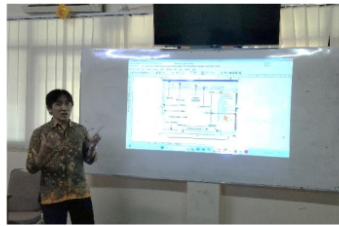
Pelatihan dilaksanakan dalam satu hari yang padat, dengan pendekatan berbasis praktik (*learning by doing*) yang memungkinkan peserta untuk langsung mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari. Pelatihan terdiri dari beberapa sesi yang disusun secara sistematis untuk memastikan pemahaman peserta terhadap penggunaan CorelDRAW secara menyeluruh.

a) Sesi Pengenalan Antarmuka CorelDRAW

Pada awal pelatihan, peserta diperkenalkan dengan antarmuka CorelDRAW. Narasumber menjelaskan tentang bagian-bagian utama dalam perangkat lunak ini, seperti panel alat, menu, dan toolbar yang sering digunakan. Peserta diberikan pemahaman tentang fungsi setiap elemen dalam antarmuka dan cara mengaksesnya dengan mudah. Pengetahuan dasar ini penting agar peserta tidak merasa kebingungan saat menggunakan software CorelDRAW selama sesi praktik selanjutnya.



(a)



(b)

Gambar 1. (a) Tampilan Antar Muka Software Corel Draw, (b) Instruktur dalam Sesi Pengenalan Software Corel Draw

b) Praktik Menggunakan Tool-Tool Dasar

Setelah pengenalan antarmuka, peserta langsung mempraktikkan penggunaan tool-tool dasar dalam CorelDRAW. Narasumber memandu peserta untuk mengenal berbagai alat yang paling sering digunakan dalam desain grafis, seperti:

- (1) *Selection Tool*: Untuk memilih objek di kanvas.
- (2) *Shape Tool*: Untuk membuat berbagai bentuk dasar seperti kotak, lingkaran, dan segitiga.
- (3) *Text Tool*: Untuk menambahkan teks ke dalam desain.
- (4) *Pen Tool*: Untuk menggambar garis atau bentuk bebas.
- (5) *Fill dan Outline Tools*: Untuk memberikan warna pada objek dan mengatur garis tepi objek.



Gambar 2. Sesi Pendampingan Dalam Menggunakan Tool-Tool Dasar

Peserta diajak untuk membuat desain sederhana, seperti kartu nama atau logo, untuk memahami cara kerja setiap alat ini. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk berlatih secara langsung, di mana narasumber memberikan bantuan teknis dan penjelasan tentang cara mengatasi masalah yang sering muncul, seperti kesalahan dalam penggunaan alat atau pengaturan objek.

2) Pelatihan Inti Desain Grafis

Setelah peserta familiar dengan antarmuka dan tool-tool dasar, mereka mulai memasuki sesi pelatihan inti di mana mereka belajar membuat desain grafis yang lebih kompleks. Beberapa jenis desain yang diajarkan selama pelatihan antara lain:

- a) Kartu Nama, peserta diajarkan cara mendesain kartu nama dengan menggunakan berbagai elemen desain seperti logo, teks, dan warna yang mencerminkan identitas pribadi atau perusahaan.
- b) Stiker dan Flyer, peserta juga diberi tugas untuk membuat desain stiker dan flyer yang memiliki daya tarik visual dan informasi yang jelas.
- c) Spanduk dan Kalender, untuk mendalami lebih lanjut, peserta mempelajari cara mendesain spanduk dan kalender, dengan fokus pada penggunaan ruang yang efisien dan penyampaian pesan yang efektif.

3) Penerapan Praktik Mandiri dan Pendampingan

Sesi selanjutnya adalah sesi praktik mandiri, di mana peserta diberi tugas untuk membuat desain mereka sendiri dengan panduan dari narasumber. Setiap peserta diminta untuk mengaplikasikan alat dan teknik yang telah dipelajari untuk membuat desain sesuai dengan kreativitas mereka. Narasumber memberikan pendampingan individual, membantu peserta yang menghadapi kesulitan teknis atau yang membutuhkan saran untuk meningkatkan desain mereka. Di sini, peserta tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi juga bagaimana memecahkan masalah desain yang muncul selama proses pembuatan karya.

4) Evaluasi Hasil Desain dan Diskusi

Pada akhir sesi, peserta diminta untuk mempresentasikan hasil desain mereka di depan narasumber dan teman-teman sekelas. Narasumber memberikan umpan balik konstruktif tentang desain yang dihasilkan, termasuk saran perbaikan dalam hal tata letak, penggunaan warna, dan kesesuaian desain dengan tujuan percetakan yang diinginkan. Diskusi kelompok ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk saling bertukar ide dan pengalaman, serta belajar dari hasil karya peserta lain.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3. (a) Desain Produk Kalender, (b) Desain Kartu Nama,
(c) Desain Spanduk

Gambar diatas merupakan hasil desain dari peserta pelatihan desain grafis yang diadakan oleh BAZNAS Bekasi dengan Univeristas Ielam 45 Bekasi

5) Hasil Pelatihan

- a) Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Peserta
Melalui pelatihan ini, peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan dasar tentang desain grafis, tetapi juga keterampilan praktis dalam menggunakan CorelDRAW untuk menciptakan desain yang relevan dengan dunia percetakan. Mereka berhasil membuat berbagai desain seperti kartu nama, flyer, stiker, dan kalender dengan panduan yang diberikan. Keterampilan ini sangat berguna untuk pekerjaan di bidang percetakan atau untuk memulai usaha percetakan sendiri.
- b) Peningkatan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Peserta
Salah satu hasil signifikan dari pelatihan ini adalah meningkatnya kepercayaan diri peserta. Banyak dari mereka yang sebelumnya merasa kurang percaya diri karena keterbatasan keterampilan dan latar belakang mereka. Setelah pelatihan, peserta merasa lebih yakin dengan kemampuan mereka dalam membuat desain grafis, dan banyak yang mulai melihat potensi untuk memulai usaha atau mencari pekerjaan di bidang ini.
- c) Pemahaman Tentang Peluang Karir di Industri Kreatif
Selain keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan peserta wawasan tentang berbagai peluang karir di dunia desain grafis dan percetakan. Peserta diberi informasi mengenai peluang pekerjaan dan usaha di bidang desain grafis yang berkembang pesat, serta bagaimana mereka dapat memanfaatkan keterampilan yang mereka peroleh untuk mengakses peluang tersebut.
- d) Evaluasi dan Rencana Tindak Lanjut
Pada akhir pelatihan, narasumber memberikan evaluasi terhadap hasil karya peserta dan memberikan saran perbaikan. Selain itu, peserta diberikan akses untuk melanjutkan pengembangan keterampilan desain grafis mereka melalui pelatihan lanjutan atau konsultasi lebih lanjut jika diperlukan. Narasumber juga menyarankan agar peserta terus berlatih

secara mandiri untuk menguasai lebih banyak teknik desain dan meningkatkan kreativitas mereka.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan keterampilan praktis yang bermanfaat bagi peserta. Dengan keterampilan baru ini, mereka memiliki peluang lebih besar untuk memulai usaha percetakan atau bekerja di bidang desain grafis, yang dapat meningkatkan kualitas hidup mereka dan memberi mereka kemandirian finansial.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW yang diselenggarakan oleh BAZNAS Bekasi bersama Universitas Islam 45 Bekasi berhasil memberikan keterampilan praktis kepada 15 peserta dari kalangan anak yatim, piatu, dan dhuafa. Peserta mampu memahami dasar-dasar penggunaan CorelDRAW dan menghasilkan desain seperti kartu nama, flyer, dan kalender. Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga menumbuhkan kepercayaan diri dan membuka wawasan peserta terhadap peluang karir di bidang desain grafis dan percetakan. Kegiatan ini efektif dalam mendorong kemandirian ekonomi dan memberdayakan peserta untuk masa depan yang lebih baik.

4.2 Saran

- 1) Mengadakan pelatihan lanjutan dengan materi lebih mendalam untuk meningkatkan kompetensi peserta.
- 2) Melakukan monitoring dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan dampak positif pelatihan.
- 3) Memperpanjang durasi pelatihan agar peserta dapat lebih mendalami materi.
- 4) Menjalani kerja sama dengan industri kreatif untuk membuka peluang magang atau pekerjaan bagi peserta.

Daftar Pustaka

- Aiz, Muhammad, Famelia Juniyati, and Nabil Nabil. 2022. "Implementasi Program Baznas Kota Bekasi Dalam Upaya Peningkatan Pendidikan Masyarakat Dhuafa." *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam*.
- Barnard, M. 2013. "Graphic Design as Communication." doi: 10.4324/9781315015385.
- Desnelita, Yenny, Gustientiedina Gustientiedina, Wilda Susanti, Dewi Nasien, and Ramalia Noratama Putri. 2019. "PKMS Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda RT.03 RW.04 Kelurahan Umban Sari." *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Elpas, Z. 2020. "Penggunaan Media Teknologi Informasi Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling." *Lentera Negeri* 1(2):48-51. doi: 10.29210/99780.
- Harjoyo, Harjoyo, Waluyo Waluyo, Suwandi Suwandi, Riri Oktarini, and Tri Agus Siswanto. 2021. "Pelatihan Kemandirian Anak Yatim Dan Dhuafa Dalam Mempersiapkan Masa Depan Di Yayasan Tunas Insan Mulia, Sawangan Depok."
- Haryadi, Octadino, Missi Tri Astuti, and Siti Agus Kartini. 2023. "Pelatihan Desain

- Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dalam Menciptakan Wirausaha Muda." *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*.
- Hermanto, Bambang, Igit Sabda Ilman, Ridho Sholehurrohman, and Wartariyus Wartariyus. 2023. "Pelatihan Dan Pemberdayaan Business Graphic Design Dalam Rangka Peningkatan Keterampilan SDM Di Era Digital Bagi Warga Purbolinggo Lampung Timur." *BUGUH: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*.
- Husadha, Cahyadi, Kardinah Indrianna Meutia, and Bintang Narpati. 2019. "Pelatihan Kewirausahaan Dan Kerajinan Tangan Di Rumah Yatim Bekasi."
- Khaerudin, Muhammad, and Rasim. 2022. "Pelatihan CorelDraw Pada Santri Yayasan Yatim Piatu Dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi." *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*.
- Marhamatunnisa, Marhamatunnisa, Saraka Saraka, Hepy Tri Winarti, and Muhamad Alisalman. 2023. "Dampak Pelatihan Desain Grafis Bagi Peserta Pelatihan Di LKP Cendana Kota Samarinda." *Kompetensi*.
- Michael, Aryo, Juprianus Rusman, and Irene Devi Damayanti. 2023. "Pelatihan Desain Grafis Sebagai Usaha Peningkatan Kompetensi Dan Jiwa Wirausaha Bagi Pemuda Gereja Toraja." *Tongkonan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

01 PELATIHAN DESAIN GRAFIS CORELDRAW SEBAGAI UPAYA PEMBERDAYAAN ANAK YATIM DAN DHUFAFA BINAAN BAZNAS BEKASI.pdf

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/100

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

FOCUS

State a clear claim/topic sentence and stay focused on supporting it.

MEETS EXPECTATIONS	A precise claim/topic sentence based on the historical topic and/or source(s) is present. The response maintains a strong focus on developing the claim/topic sentence, thoroughly addressing the demands of the task.
APPROACHES EXPECTATIONS	A claim/topic sentence based on the historical topic and/or source(s) is present, but it may not completely address the demands of the task, or the response does not maintain focus on developing it.
DOESN'T MEET EXPECTATIONS	The claim/topic sentence is vague, unclear, or missing, and the response does not address the demands of the task.

EVIDENCE

Represent relevant historical information accurately.

MEETS EXPECTATIONS	The most appropriate evidence is presented to support the topic sentence, and all information is historically accurate.
APPROACHES EXPECTATIONS	Appropriate evidence may be presented to support the topic sentence, but it may be inadequate or contain some historical inaccuracies.
DOESN'T MEET EXPECTATIONS	Evidence is general, inappropriate, or inadequate in support of the topic sentence, or is largely inaccurate.

DEVELOPMENT

Explain how evidence supports the topic sentence.

MEETS EXPECTATIONS	The response demonstrates reasoning and understanding of the historical topic and/or source(s), and sufficiently explains the relationship between claims and support.
APPROACHES EXPECTATIONS	Some reasoning and understanding of the historical topic and/or source(s) are demonstrated. The response attempts to explain the relationship between claims and support.
DOESN'T MEET EXPECTATIONS	The response does not demonstrate reasoning and understanding of the historical topic and/or source(s), and explanation of the relationship between claims and support is minimal.

ORGANIZATION

Present ideas in a logical structure that shows the relationships between ideas.

MEETS EXPECTATIONS	An effective organizational structure enhances the reader's understanding of the information. The relationships between ideas are made clear with effective transitional phrases.
APPROACHES EXPECTATIONS	An organizational structure is evident, but may not be fully developed or appropriate. Transitional phrases may be used but the relationships between ideas are somewhat unclear.
DOESN'T MEET EXPECTATIONS	An organizational structure is largely absent and the relationships between ideas are unclear.

LANGUAGE

Communicate ideas clearly using vocabulary specific to the historical topic.

MEETS EXPECTATIONS	Ideas are presented clearly, using vocabulary specific to the historical topic. If errors in conventions are present, they do not interfere with meaning.
--------------------	---

APPROACHES
EXPECTATIONS

Ideas are mostly clear, using some vocabulary specific to the historical topic. Some errors in conventions are present that may interfere with meaning.

DOESN'T MEET
EXPECTATIONS

Ideas are not clear, using little to no vocabulary specific to the historical topic. Several errors in conventions interfere with meaning.