

Pemberdayaan Skil Santri Melalui Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain) Bagi Santri Dayah Ihdal Ulum Al Aziziyah Samalanga

¹Fadhilah, ²Amiruddin, ²Fakhril Akmal, ⁴Arif Hidayatus Sidqa

¹Dosen IAI Al Aziziyah Samalanga, Indonesia, email: Fadhilah.s.hi@gmail.com

²Dosen IAI Al Aziziyah Samalanga, Indonesia, email: amiruddin@iajalaziziyah.ac.id

³Student IAI Al Aziziyah Samalanga, Indonesia, email: fakhrilakmal43@gmail.com

⁴Student IAI Al Aziziyah Samalanga, Indonesia, email: arifhidayatussidqa@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 04-10-2022
Diterima: 26-12-2022
Diterbitkan: 26-12-2022

Kata Kunci:
Pemberdayaan, Santri
Desain Grafis Muda.

Lisensi:
cc-by-sa

Abstrak

Perkembangan aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan, salah satunya dibidang industri kreatif seperti advertising, reklame, desain grafis dan pengolahan gambar digital. Salah satu menunjang keterampilan bagi santri Dayah Ihdal Ulum Al Aziziyah Desa Meuliek Kecamatan Samalanga. Metode pengabdian ini berupa pelatihan keterampilan desain grafis yang menggunakan computer dan memakai software CorelDraw dan Photoshop serta proses pendistribusian desain di Shutterstock sehingga dapat menghasilkan penghasilan lain. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan santri dalam meningkatkan kualitas kemampuan dalam membuat desain grafis yang menarik sehingga peserta dapat bersaing untuk memenuhi permintaan akan kebutuhan lapangan kerja dan juga menuju wirausaha. Pelatihan akan berfokuskan pada sebuah desain atau image yang akan diselesaikan oleh peserta. Hasil kegiatan pelatihan keterampilan desain grafis menunjukkan peserta bisa merancang logo, kartu nama, undangan, famplet, banner, spanduk dan bentuk advertising lainnya serta proses pendistribusianya

PENDAHULUAN

Institut Agama Islam (IAI) Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh mengemban tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi yang meliputi kegiatan pendidikan dan pengajaran, penelitian serta pengabdian kepada masyarakat. Fakultas (Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam) sebagai bagian dari Institut Agama Islam (IAI) Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh pada tahun 2021 ini memiliki program pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh dosen sesuai dengan Visi dan

Misi institusi.¹ Dalam program ini, kami melaksanakan kegiatan pengabdian dengan judul kegiatan “Pemberdayaan Skil Santri Melalui Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Dayah Ihdal Ulum Al Aziziyah Desa Meuliek Kecamatan Samalanga dilaksanakan di salah satu ruangan kelas di Dayah tersebut. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi Pelatihan Desainer Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain).

Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain). dilakukan melalui tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan kegiatan meliputi :
 - a. Kegiatan survei tempat pengabdian masyarakat yaitu di Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah Desa Meuliek Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen
 - b. Permohonan ijin kegiatan pengabdian masyarakat kepada pengurus dan Pimpinan Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen
 - c. Pengurusan administrasi (surat-menyurat)
 - d. Persiapan alat dan bahan serta akomodasi
 - e. Persiapan tempat untuk pendidikan kesehatan (penyuluhan) yaitu menggunakan salah satu gedung komputer di dayah tersebut
2. Kegiatan pendidikan kesehatan (penyuluhan) meliputi :
 - a. Pembukaan dan perkenalan dengan santriwan/santriwati Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah Samalanga Desa Meuliek Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen yang menjadi sasaran kegiatan.
 - b. Pelatihan mengenai pengertian Desain Grafis, Prinsip Desain, Mengoprasikan *Software* pengolah Vektor dan Bitmap, basic desain, menciptakan karya desain (*packaging* produk).
 - c. Sesi diskusi/tanya jawab dengan peserta pelatihan desainer grafis tentang membuat *packaging* yang menarik.
 - d. Melaksanakan uji kompetensi pada akhir pelatihan
3. Penutupan
 - a. Pemberian *door prize* bagi peserta yang mendapatkan nilai tertinggi
 - b. Foto bersama dengan peserta pelatihan (santriwan/santriwati)
 - f. Berpamitan dengan pengurus dan pimpinan Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah Desa Meuliek Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen
 - c. Pembuatan laporan kegiatan pengabdian masyarakat

¹ Bahri, S., Abdullah, A., Mukti, I., Muhammad, M., Karimuddin, F., & Khaira, N. . (2022). Kegiatan Beut Seumeubeut Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Pendidikan Dayah Al Misbahul Aziziyah Samalanga. *Khadem: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 303-312. <https://doi.org/10.54621/jkdm.v1i2.477>

2.2 Sasaran

Kegiatan Pemberdayaan Skill Masyarakat Lokal Melalui Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain) ini ditujukan pada Santriwan kelas 3,4,5,6 Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah Desa Meuliek Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen. Sebanyak kurang lebih 20 Santri terlibat dalam kegiatan ini dan mereka tersebar dalam berbagai tingkatan kelas.

2.3 Output dan Outcome

Output yang didapat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah :

1. Siswa/siswi diberikan pendidikan Skill (pelatihan) mengenai pengertian karya desain, prinsip desain, menguasai *Software* pengolah Vektor dan Bitmap, perencanaan produk kemasan yang baik.
2. Dari hasil pelatihan, santri memahami mengenai isi materi dan di akhir sesi diberikan waktu tanya jawab. Didapatkan beberapa pertanyaan dari santri diantaranya :
 - a. Bagaimanakah cara memasukkan prinsip desain dalam sebuah kemasan
 - b. Bagaimana cara memilih warna dalam mendesain sebuah produk kemasan
 - c. Bagaimana proses mendesain sebuah produk yang baik
3. Untuk mengevaluasi tingkat pemahaman santri terhadap isi materi pelatihan, maka diberikan beberapa pertanyaan terkait isi materi pelatihan dan santri dipersilahkan untuk menjawab. Siswa/siswi yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar diberikan door prize sebagai tanda apresiasi

Sedangkan outcome yang didapatkan diantaranya adalah :

1. Dengan adanya program pengabdian masyarakat yang berupa Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain) ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan santri tentang pengertian karya desain, prinsip desain, menguasai *Software* pengolah Vektor dan Bitmap, perencanaan produk kemasan yang baik. dan benar di dayah, selain itu diharapkan semakin meningkatkan kesadaran santri akan prinsip desain agar tidak terjerumus kepada prinsip desain yang non islami.
2. Lebih jauh, diharapkan kegiatan-kegiatan serupa dapat berdampak pada peningkatan kesadaran masyarakat Indonesia khususnya pada santriwan/santriwati sebagai generasi muda agar ikut aktif menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan.

3. Institut Agama Islam (IAI) Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh, khususnya Fakultas Ekonomi dan syariah semakin dikenal sebagai institusi yang mempunyai kepedulian terhadap permasalahan masyarakat khususnya generasi muda.

2.4 Deskripsi Proses Kegiatan

Kegiatan Pemberdayaan Skill Masyarakat Lokal Melalui Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain) di Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah Desa Meuliek Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen secara umum berjalan dengan lancar. Pimpinan dan Pengurus Dayah membantu mempersiapkan tempat dan mengkoordinir peserta penyuluhan. Peserta penyuluhan merupakan santriwan/santriwati kelas 4,5,6 Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah. Tempat yang dipakai untuk kegiatan tersebut adalah salah satu gedung lab komputer yang terdapat pada Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah, Meuliek Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen.

Sebelum melakukan kegiatan pelatihan, pemateri memperkenalkan diri terlebih dahulu kemudian mencoba menggali pengetahuan dasar desain grafis. Pemateri mengajukan beberapa pertanyaan mengenai pengertian desain, prinsip desain. Setelah menggali pengetahuan dasar kemudian pemateri mulai memaparkan materi Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain). Selama kegiatan pelatihan berlangsung tampak peserta antusias dan memperhatikan isi materi penyuluhan.

Kegiatan pemberian materi berlangsung selama kurang lebih 120 JP dan di akhir pelatihan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Didapatkan 3 pertanyaan dari peserta penyuluhan terkait isi materi. Setelah menjawab pertanyaan dari peserta, pemateri melakukan evaluasi terkait pemberian materi yang telah disampaikan dengan cara memberikan pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk menjawab pertanyaan tersebut. Peserta yang mampu menjawab pertanyaan mendapatkan *door prize* sebagai tanda apresiasi dan setelah itu kegiatan pelatihan ditutup dengan kegiatan foto bersama antara pemateri dengan santri peserta pelatihan.

Adapun kendala yang dijumpai selama proses kegiatan penyuluhan adalah usia siswa siswi yang relatif masih muda, sehingga perlu tenaga ekstra untuk membuat santri tetap memperhatikan pemberian materi.

2.5 Keberlanjutan Program

Kegiatan Pemberdayaan Skill Masyarakat Lokal Melalui Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain) di Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen terlaksana dengan

baik bahkan para peserta terlihat antusias dan mengharapkan kegiatan pelatihan dapat berlanjut dengan pemberian materi yang lainnya terutama terkait *software* pengolah vektor dan basic desain. Pengurus dayah juga mengharapkan akan adanya kegiatan yang berkelanjutan sehingga semakin dapat meningkatkan pengetahuan santri.

2.6 Rekomendasi Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan evaluasi dan monitoring yang dilakukan maka rekomendasi yang kami ajukan bagi kegiatan ini adalah :

1. Kegiatan serupa seharusnya dilaksanakan secara kontinyu untuk meningkatkan pengetahuan dan kewaspadaan para santri terutama mengenai sebuah desain yang baik . Kegiatan dapat berupa pelatihan secara berkelanjutan kepada seluruh santri dayah ihdal ulum al-aziziyah.
2. Diadakan kerjasama dengan instansi yang memiliki pengalaman dalam desain packaging.

Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan Pelatihan



Hasil Produk



JABAL AL-RAHMAH

MADU LINEUT
(KEJULUT)

PIDIE JAYA
082361080262

Berat bersih 136 gram/100 ml

Komposisi : 100% Madu Murni

Social Media

Haya Tsaniya @tsaniyahaya

Di Produksi Oleh Jabal Ar-Rahmah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, namun justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual. Desain grafis adalah suatu proses (kata kerja) sekaligus hasil dari proses itu sendiri (kata benda).

Desain grafis lebih dari apa yang telah dijelaskan diatas. Pengertian desain grafis terus berkembang mengikuti siklus masa, karena bidang ini adalah salah satu bidang studi yang paling cepat dalam beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Jenis produk yang dihasilkannya juga semakin beragam, tidak hanya terbatas pada media cetak.

Desain grafis menghasilkan produk visual seperti Packaging (kemasan), Logo, Brosur, Dll. Desain grafis bermula dari berbagai produk statis noncetak seperti poster, borsur, majalah, dsb. Namun seiring perkembangan zaman, media non cetak juga menjadi media yang digelutinya. Seiring perkembangan zaman juga pengertian desain grafis semakin meluas dan sering digantikan oleh istilah lain yang lebih umum seperti: Grafis Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual.

Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain

A. Keseimbangan (Balance)

Sesuai namanya keseimbangan di sini berarti keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, atau pun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah. Ada duapangkal pokok yang dipakai dalam menerapkan keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Di mana simetris berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar ke arah sisi dan kanan. Sedangkan asimetris berarti pengaturan yang berbeda dengan berat bendayang sama di setiap halaman.

B. Kesatuan (Unity)

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat. Karena penting adanya menyuguhkan klien sebuah desain yang mengandung arti yang kuat sesuai dengan tema yang diminta.

C. Ritme (*rhythm*)

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis. Irama dihasilkan oleh unsur-unsur yang berbeda dengan pola yang berirama dan unsur serupa serta konsistensi. Jenis irama meliputi regular, mengalir (*flowing*), dan prosesif atau gradual.

D. Penekanan (emphasis)

Dalam setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan tersalur. Tapi yang perlu diingat adalah tidak semua elemen harus ditonjolkan karena bila itu terjadi, desain akan berakhir terlalu ramai dan pesan tidak dapat disampaikan.

E. Proporsi

Proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan. Dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

Menerapkan Prinsip dasar Komunikasi

Komunikasi adalah hal yang setiap hari kita lakukan, yang mungkin kita tidak sadar melakukannya karena saking sering dan naturalnya proses komunikasi. Karena sering melakukan komunikasi, mungkin kita mengira bahwa kita mengetahui dengan jelas apa saja tentang komunikasi. Namun ternyata masih banyak hal yang perlu dipelajari dalam ilmu komunikasi. Salah satunya adalah prinsip-prinsip komunikasi.

Berikut adalah beberapa prinsip dalam komunikasi yang penting untuk diketahui:

● **Sekumpulan dari Isyarat**

Dalam melakukan komunikasi, kita juga membawa dan melakukan serangkaian isyarat. Isyarat ini dapat berupa ucapan verbal, yaitu kata-kata yang keluar dari mulut; maupun non-verbal yang biasanya berupa isyarat tubuh. Kedua jenis isyarat ini merupakan paket yang tak terpisahkan, karena kita tidak dapat menyampaikan atau menerima pesan hanya dari salah satu isyarat saja.

● **Proses Penyesuaian**

Untuk dapat memahami pesan yang disampaikan, manusia melakukan penyesuaian makna terhadap isyarat yang digunakan. Makna dari pesan dapat dipahami jika masing-masing pihak, baik pengirim maupun penerima pesan, memiliki sistem isyarat yang sama.

Dengan artian, kita akan kesulitan memahami makna dari pesan jika kita memiliki sistem isyarat yang berbeda dengan pemberi pesan.

- **Melibatkan Transisi Simentris dan komplementer**

Transaksi simetris berarti si pemberi dan pennerima pesan berlaku layaknya cermin bagi satu sama lain. Sedangkan hubungan komplementer sebaliknya, dimana masing-masing pihak memiliki perilaku yang berbeda. Proses komunikasi bisa merupakan salah satu dari transisi ini, atau bahkan gabungan dari keduanya.

Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain

1) Sejarah Corel Draw

CorelDraw didirikan oleh Dr. Michael Cowpland di tahun 1985. Seperti yang telah dijelaskan di atas, Corel Draw dipasarkan oleh perusahaan Corel di Ottawa, Kanada. Pada awalnya, Corel Draw diluncurkan pada tahun 1989 dengan merilis Corel Draw versi 1.x dan 2.x yang beroperasi pada platform Windows. Setelah itu, dirilis versi 3.0 bersamaan dengan Microsoft Windows 3.1. Berjalan pada Microsoft Windows 3.1 mengubah Corel Draw menjadi sebuah program ilustrasi yang dapat menggunakan sistem instalasi lainnya tanpa adanya rekomendasi aplikasi pihak ketiga seperti Adobe Type Manager.

2) Pengertian Corel Draw

Corel Draw merupakan sebuah program komputer editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel Corporation, perusahaan perangkat lunak yang berbasis di Ottawa, Kanada. Secara umum, Corel Draw (ditulis:CorelDraw) berfungsi untuk mengolah gambar dan banyak digunakan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi

3) Pengertian Tools Corel Draw

a. Menu Bar

Menu Bar adalah barisan menu yang terdiri dari File, Edit, Layout, Type, Element, Utilities, View, Window dan Help. Semua perintah-perintah terdapat pada menu menu tersebut.

b. Standard Tool Bar

Perintah — perintah yang sering digunakan dapat juga diakses melalui Standard Tool Bar. Pada Standard Tool Bar terdapat icon — icon perintah yang sering kita gunakan, misalnya untuk membuat file baru, membuka file, menyimpan, mencetak dan sebagainya. Hanya dengan klik sekali pada icon yang dimaksud maka perintah akan langsung dijalankan oleh.

c. Printable area

Merupakan area dimana desain kita diletakkan untuk dicetak. Untuk mendesain kita boleh di luar printable area, namun ketika akan dicetak maka harus dimasukkan ke printable area tersebut.

d. Tool Box

Merupakan barisan icon yang menyimpan berbagai macam perintah untuk pembuatan obyek dasar, editing obyek, efek-efek interaktif dan lain lain.

e. Color Pallete

Warna merupakan unsur penting dalam sebuah desain grafis. CorelDraw memberikan berbagai kemudahan untuk mengakses dan memilih berbagai model warna. Kita dapat mengakses tool-tool warna melalui on-screen color palette, Color dialog box, maupun Color Roll-up untuk memilih warna isi, outline, kertas dan lain- lain. Namun langkah yang tercepat untuk mengakses warna adalah melalui On-screen color palette yang gtesedia di sebelah kanan window.

4) Memahami ToolsBox di corel draw

1. Pick Tools

- a. *Pick Tool*, untuk memilih atau menyeleksi dan mengatur ukuran, memiringkan, dan memutar objek.
- b. *Freehand Pick Tool*, untuk menyeleksi objek dengan bebas

2. Shape Edit Tool

- a. *Shape Tool*, untuk mengedit bentuk objek.
- b. *Smudge Brush Tool*, untuk mengubah objek vektor dengan cara men-drag sepanjang garis luar.
- c. *Roughen Brush Tool*, untuk mengubah garis luar dari objek vektor dengan cara men- drag sepanjang garis luar.
- d. *Free Transform Tool*, untuk mengubah suatu objek dengan menggunakan Free rotation, angle rotation, Scale, dan Skew tool.
- e. *Twirl Tool*, untuk mengubah bentuk menjadi putaran seperti pusaran angin.
- f. *Attract Tool*, untuk mengubah outline menuju arah kursor layaknya magnet.
- g. *Repel Tool*, untuk sama dengan attact tool, tetapi ke adah yang berlawanan.

3. Croop Tool

- a. *Croop Tool*, untuk memotong dan mengambil bagian gambar yang terseleksi dari gambar bitmap, dan membuang bagian gambar yang tidak terseleksi.

- b. *Knife Tool*, untuk memotong gambar.
- c. *Eraser Tool (X)*, untuk menghapus bagian dari sebuah gambar yang tidak diperlukan.
- d. *Virtual Segment Delete*, untuk memotong bagian gambar yang berpotongan dengan gambar lain.

4. Zoom Tool

- a. *Zoom Tool (Z)*, untuk memperbesar atau memperkecil tampilan gambar.
- b. *Pan Tool (H)*, untuk memindahkan tampilan gambar pada layar.

5. Freehand Tool

- a. *Freehand Tool*, untuk menggambar kurva dan segmen garis lurus.
- b. *Point Line Tool*, untuk menggambar garis lurus dengan cara menariknya dari titik awal ke titik akhir.
- c. *Bezier Tool*, untuk menggambar kurva satu segmen pada satu waktu.
- d. *Artistic Media Tool (I)*, berfungsi untuk menambahkan brush, menyemprot, serta menambahkan efek kaligrafi dengan menggunakan freehand stroke.
- e. *Pen Tool*, untuk menggambar kurva dalam segmen, dan setiap segmen preview gambar.
- f. *B-Spline Tool*, untuk menggambar garis lengkung dengan menetapkan titik kontrol yang membentuk kurva.
- g. *Polyline Tool*, untuk menggambar kurva yang terhubung, dan garis lurus dalam satu tindakan berkesinambungan.
- h. *3-Point Curve*, untuk menggambar kurva dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju posisi titik pusat.

6. Smart Fill Tool

- a. *Smart Fill Tool*, untuk membuat obyek dari dua gambar yang tumpang tindih dan menrapkan obyek tersebut.
- b. *Smart Drawing (Shift+S)*, untuk mengkonversi freehand stroke dengan membentuk dasar-dasar atau kurva yang diperhalus.

7. Rectangle Tool (F6)

- a. *Rectangle Tool (F6)*, berfungsi untuk menggambar kotak dan persegi panjang dengan menariknya dalam halaman gambar.
- b. *3-Point Rectangle*, berfungsi untuk menggambar kotak dan persegi panjang dengan dasar 3 titik. Yaitu dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju posisi titik pusat.

8. Ellips Tool (F7)

- a. *Ellips Tool (F7)*, untuk menggambar objek berbentuk lingkaran dan elips dengan menariknya dalam halaman gambar.
- b. *3-Point Ellips*, untuk menggambar objek berbentuk lingkaran dan elips dengan dasar 3 titik. Yaitu dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju posisi titik pusat.

9. Polygon Tool (Y)

- a. *Polygon Tool (Y)*, untuk menggambar poligon dengan menariknya dalam halaman gambar.
- b. *Star Tool*, untuk menggambar objek berbentuk bintang.
- c. *Complex Star Tool*, untuk menggambar bintang yang memiliki sisi berpotongan.
- d. *Graph Paper Tool(D)*, untuk menggambar grid.
- e. *Spiral Tool (A)*, untuk menggambar spiral simetris dan logaritmik.

10. Basic Shapes Tool

- a. *Basic Shapes Tool*, untuk menggambar objek berbentuk lingkaran, silinder, hati dan sebagainya.
- b. *Arrow Shapes Tool*, untuk membuat gambar objek berbentuk anak panah dengan berbagai arah.
- c. *Flowchart Shapes Tool*, untuk menggambar simbol flowchart.
- d. *Banner Shapes*, untuk membuat gambar objek berbentuk pita dan ledakan.
- e. *Callout Shapes*, untuk membuat gambar objek berbentuk gelembung atau label yang biasanya dibuat untuk keterangan sesuatu.

11. Text Tool (F8)

Berfungsi untuk membuat dan mengedit teks / tulisan dan paragraf.

12. Table Tool

Berfungsi untuk membuat, memilih dan mengedit gambar tabel.

13. Parallel Dimension Tool

- a. *Parallel Dimension Tool*, untuk menggambar garis miring dimensi.
- b. *Horizontal or Vertical Dimension Tool*, untuk membuat gambar horizontal atau vertical dimensi.
- c. *Angular Dimension Tool*, untuk menggambar garis dimensi sudut.
- d. *Segment Dimension Tool*, untuk menampilkan jarak antara node terakhir pada segmen tunggal atau beberapa.
- e. *3-Point Callout*, untuk menggambar callout dengan dua segmen garis terdepan.

14. Straight-Line Connector Tool

- a. Straight-Line Connector Tool, untuk menggambar garis lurus untuk menghubungkan dua buah objek.
- b. Right-Angle Connector Tool, untuk membuat gambar sudut kanan untuk menghubungkan dua buah objek.
- c. Right-Angle Round Connector Tool, untuk menggambar sudut siku-siku dengan sudut ronded untuk menghubungkan dua buah objek.
- d. Edit Anchor, untuk memodifikasi titik garis konektor dalam gambar.

15. Blend Tool

- a. Blend Tool, campuran objek dengan menciptakan perkembangan objek peralihan dan warna.
- b. Contour Tool, untuk menerapkan serangkaian bentuk konsentris yang menyebar ke dalam atau keluar obyek.
- c. Distort Tool, untuk transportasi objek dengan menerapkan push dan pull, zipper atau efek twister.
- d. Drop Shadow Tool, untuk menambah efek bayangan dibelakang atau di bawah sebuah gambar.
- e. Envelope Tool, untuk mengubah bentuk objek dengan menerapkan dan menyeret node.
- f. Extrude Tool, untuk menerapkan efek 3D untuk objek dalam menciptakan ilusi kedalaman.
- g. Transparency Tool, untuk mengungkap area gambar dibawah objek.

16. Color Eyedropper Tool

- a. Color Eyedropper Tool, untuk menunjukan sampel warna dan menerapkannya pada objek.
- b. Attribute Eyedropper Tool, untuk menyalin objek atribut seperti isi, outline, ukuran, dan efek, serta menerapkannya ke objek lain.

17. Outline Pen (F12)

- a. Outline Pen (F12), untuk menetapkan garis besar sifat seperti ketebalan baris, sudut bentuk dan jenis arrow.
- b. Outline Colors (Shift+F12), untuk memilih warna outline dengan menggunakan color viewer dan color palettes.
- c. No Outline, untuk menghapus outline dari objek yang dipilih.
- d. Hairline Outline, untuk membuat outline tipis pada sebuah objek.
- e. Color, untuk menetapkan pilihan warna secara detail untuk sebuah gambar yang dipilih.

18. Fill Tool

- a. Uniform Fill (Shift+F11), untuk memilih warna isi yang solid untuk suatu benda dengan menggunakan color palettes, color viewers, color harmonies, atau color blends.

- b. Fountain Fill (F11), untuk mengisi objek dengan sebuah gradien warna atau bayangan.
- c. Pattern Fill, untuk menerapkan pola preset pattern fill ke objek atau membuat pola custom pattern fill.
- d. Texture Fill, untuk menerapkan preset texture Fill pada objek untuk menciptakan ilusi dariberbagai tekstur, seperti air, awan dan batu.
- e. PostScript Fill, untuk menerapkan tekstur yang cukup rumit untuk obyek
- f. No Fill, untuk menghapus fill pada objek.
- g. Color, untuk mengatur pilihan warna pada sebuah objek.

19. Interactive Fill Tool

- a. Interactive Fill Tool (G), untuk membuat fill secara dinamis dengan menggunakan penanda di halaman gambar dan property bar untuk mengubah sudut, titik tengah, dan warna.
- b. Mesh Fill (M), untuk mengisi sebuah objek dengan cara pencampuran beberapa warna atau bayangan diatur grid mesh.

5) Penggunaan Shaping (Weld, Trim, Intersect, Simplify, Front Minus back)

1. Weld

Weld berfungsi menggabungkan dua lingkaran tersebut jadi sebuah objek baru. Warna dari objek baru hasil penggabungan dua lingkaran tersebut akan mengikuti objek terakhir yang kita pilih. Jadi jika yang kita klik lebih dulu adalah warna hijau lalu kemudian warna biru maka hasil objeknya akan berwarna orange. Jika sebaliknya maka hasil objeknya akan berwarna hijau.

2. Trim

Trim berfungsi untuk memotong objek dengan objek lain yang bersinggungan. Pada trim objek pertama yang diseleksi akan memotong objek kedua yang diseleksi. Untuk contoh kita, si biru (lingkaran berwarna biru) yang pertama kita klik akan memotong si hijau (lingkaran berwarna hijau) yang di klik / seleksi terakhir, meskipun si biru berada di atas si Hijau.

3. Intersect

Intersect berfungsi untuk mendapatkan objek baru hasil dari persinggungan dua objek. Pada contoh kita maka akan dihasilkan lingkaran baru didaerah persinggungan si Hijau dan si biru. Untuk lebih jelas kita pisahkan.

4. Simplfy

Simplify ini hampir sama dengan Trim. Bedanya Simplify tidak terpengaruh oleh objek mana yang kita seleksi lebih dulu, yang jadi

patokan adalah objek yang berada di atas akan memotong objek yang bersinggungan yang berada dibawahnya.

5. Front Minus Back Dan Back Minus Front

Seperti namanya, maka fitur Front Minus Back akan memotong objek yang paling atas oleh objek yang ada dibawah dan objek yang berada di bawah tersebut akan langsung hilang. Sederhananya seperti dihapus oleh objek yang berada di bawah . Dalam contoh kita, si biru akan terpotong oleh si Hijau yang berada di bawahnya dan si Hijaunya langsung menghilang.

6. Create A New Object That Surrounds The Selected Object

Fitur ini berfungsi untuk menghasilkan objek baru dari hasil penggabungan 2 objek yang diseleksi. Hasilnya mirip hasil Weld, bedanya 2 objek pembentuknya masih ada sedangkan pada Weld 2 objek pembentuknya sudah tidak ada.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai Pemberdayaan Skill Masyarakat Lokal Melalui Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain) di Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah Meuliek Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen telah terlaksana dengan baik.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai Pemberdayaan Skill Masyarakat Lokal Melalui Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain) di Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah Meuliek Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen mendapatkan respon yang antusias dari para santri Dayah Ihdal Ulum Al-Aziziyah Desa Meuliek Kecamatan Samalanga.

Didapatkan 3 pertanyaan dari peserta pelatihan (siswa/siswi) terkait materi pelatihan dan santri di dayah tersebut mengharapkan ada kegiatan penyuluhan kembali terkait desain kemasan produk.

UCAPAN TERIMA KASIH (Jika diperlukan)

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT. atas rahmat dan ridho-Nyalah kami dapat melaksanakan kegiatan dan menyelesaikan laporan Penelitian pengabdian kepada masyarakat ini dengan Judul "Pemberdayaan Skill Masyarakat Lokal dan Santri Melalui Pelatihan Desain Grafis Muda (Menciptakan Karya Desain).

Rasa terimakasih kami sampaikan kepada Rektor Institut Agama Islam (IAI) Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh yang telah memberikan dukungan kebijakan dan pengarahan dalam penyusunan laporan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Institut Agama Islam Al-Aziziyah yang telah mendanai dan membuat perjanjian

Penelitian, serta (Fakultas Syariah Dan Ekonomi Islam) Institut Agama Islam (IAI) Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh yang telah menugaskan dan mendukung kegiatan ini beserta Peserta KPM yang telah bersama dalam melaksanakan Penelitian. Tak lupa, kami juga menyampaikan terimakasih kepada pihak Dayah Ihdal Ulum Al Aziziyah Desa Meuliek Kecamatan Samalanga sebagai tempat pelaksanaan kegiatan serta semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan Penelitian pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anne Damera. (2007). Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika. Link Match Graphic.
- Arief Adityawan S, & Tim LITBANG. (2010). Tinjauan Desain Grafis (1st ed., Vol. 1). PT. Concept Media.
- Arifin, J., & Wayong Kabelen, N. (2017). WORKSHOP DESAIN BROSUR SEKOLAH SMK MAHARDIKA BERBASIS BITMAP. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1). <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/J-ABDIPAMAS>
- Bahri, S., Abdullah, A., Mukti, I., Muhammad, M., Karimuddin, F., & Khaira, N. . (2022). Kegiatan Beut Seumeubeut Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Pendidikan Dayah Al Misbahul Aziziyah Samalanga. Khadem: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2), 303-312. <https://doi.org/10.54621/jkdm.v1i2.477>
- Dan Pelatihan Fotografi Menggunakan Aplikasi Komputer Desain Adobe Photoshop Dan, P., Fauzi, M., Fuad, A., & Darajat, T. M. (2014). Adobe Photoshop dan Corel Draw) untuk. In Bisnis Industri Kreatif Jurnal Abdimas (Vol. 1, Issue 1).
- Ernawati. (2015). Batik Design Training sebagai Upaya Pembekalan Soft Skill di Bidang Desain Grafis terhadap Siswa-Siswi SMK Negeri 5 Kota Bengkulu. Jurnal Rekursif, 3(1).
- Jayne Archbold. (2015, February 2). Why Mentoring Matters: What should you be looking for in a mentor? https://www.Hr.Com/En/Magazines/Leadership_excellence_essentials/February_2015_leadership/%20why-Mentoring-Matters_i5nj5ra6.Html.
- Surianto Rustan. (2013). Mendesain Logo (1st ed., Vol. 1). Gramedia Pustaka Utama.