

Pelatihan Desain Grafis CorelDRAW sebagai Upaya Pemberdayaan Anak Yatim dan Dhuafa Binaan BAZNAS Bekasi

CorelDRAW Graphic Design Training as an Effort to Empower Orphans and the Poor Under the Care of BAZNAS Bekasi

Setyo Supratno^{1*}, R. Hengki Rahmanto², Sugeng³, Taufiqur Rokhman⁴

¹⁻⁴Universitas Islam 45 Bekasi, Bekasi, Indonesia

Email: setyo@unismabekasi.ac.id¹, hengki.rahmanto@unismabekasi.ac.id², sugeng@unismabekasi.ac.id³, taufiqurrokhman@unismabekasi.ac.id⁴

Korespondensi penulis: setyo@unismabekasi.ac.id*

Article History:

Received: Januari 15, 2025;

Revised: Februari 18, 2025;

Accepted: Maret 16, 2025;

Online Available: Maret 18, 2025

Keywords: Community empowerment, CorelDRAW, Economic independence, Graphic design training, Practical skills.

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 15 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.

Abstrak

Kurangnya keterampilan praktis di kalangan anak yatim dan pemuda dari keluarga kurang mampu sering kali membatasi peluang mereka dalam mendapatkan pekerjaan atau berwirausaha. Untuk mengatasi permasalahan ini, BAZNAS Bekasi bekerja sama dengan Universitas Islam 45 Bekasi menyelenggarakan program pelatihan desain grafis satu hari. Program ini bertujuan untuk membekali 15 peserta dengan keterampilan dasar desain grafis menggunakan CorelDRAW, dengan fokus pada pembuatan kartu nama, flyer, stiker, kalender, dan berbagai produk cetak lainnya. Pelatihan dilakukan dengan pendekatan praktik langsung, dimulai dengan pengenalan antarmuka perangkat lunak, diikuti dengan latihan menggunakan alat-alat dasar, dan diakhiri dengan tugas desain mandiri di bawah bimbingan para ahli. Para peserta menunjukkan peningkatan keterampilan teknis yang signifikan, terbukti dari kemampuan mereka menghasilkan desain berkualitas meskipun sebelumnya tidak memiliki pengalaman. Program ini juga meningkatkan kepercayaan diri peserta serta memberikan wawasan mengenai peluang karier di industri kreatif. Inisiatif ini secara efektif memberdayakan peserta untuk mencapai kemandirian ekonomi sekaligus mendorong pengembangan keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan pasar tenaga kerja.

Kata Kunci: Pemberdayaan masyarakat, CorelDRAW, Kemandirian ekonomi, Pelatihan desain grafis, Keterampilan praktis.

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)- (Muttaqin et al., 2021) khususnya dalam bidang desain grafis dan percetakan. Produk-produk seperti kalender, kartu nama, stiker, spanduk, dan flyer kini, (Khaerudin & Rasim, 2022)-(Kusumadinata et al., 2023) 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)-(Prawira & Aulia, n.d.).

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, (NOVIAR et al., 2024). 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 et al., 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 et al., 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 et al., 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 et al., 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

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:

Persiapan Pelatihan

Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan persiapan menyeluruh untuk memastikan kelancaran kegiatan. Persiapan tersebut meliputi menyiapkan ruang pelatihan di Laboratorium SAINSTECH Universitas Islam 45 Bekasi serta memastikan setiap peserta mendapatkan satu unit personal komputer (PC) yang telah terinstal perangkat lunak CorelDRAW. Selain itu, materi pelatihan disediakan dalam bentuk modul, panduan langkah-langkah, dan contoh desain guna mempermudah peserta dalam mengikuti pelatihan. Sebagai langkah akhir, dilakukan briefing kepada narasumber dan tim teknis untuk memastikan jalannya pelatihan sesuai dengan rencana.

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.

Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Pada Sesi Pembukaan (30 menit), acara dimulai dengan sambutan dari pihak penyelenggara, yaitu BAZNAS Bekasi dan Universitas Islam 45 Bekasi. Selanjutnya, dijelaskan tujuan pelatihan serta manfaat yang diharapkan bagi peserta. Pada sesi ini juga dilakukan pengenalan narasumber serta pemaparan jadwal pelatihan yang akan berlangsung.

Sesi Teori dan Demonstrasi (2 jam) bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang desain grafis. Narasumber memulai dengan pengenalan konsep dasar desain, penggunaan perangkat lunak CorelDRAW, serta berbagai fungsionalitas utamanya. Setelah itu, narasumber melakukan demonstrasi langsung mengenai cara membuat desain sederhana, seperti kartu nama, stiker, dan spanduk. Sesi ini diakhiri dengan penjelasan mengenai langkah-langkah pembuatan produk desain yang lebih kompleks, seperti kalender dan spanduk.

Sesi Praktik Mandiri dan Diskusi (4 jam) memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari. Setiap peserta mempraktikkan pembuatan desain dengan bimbingan narasumber. Untuk melatih kreativitas dan keterampilan teknis, peserta diberikan proyek kecil, seperti mendesain kartu nama atau flyer. Narasumber juga memberikan pendampingan individual bagi peserta yang mengalami kesulitan teknis. Selain itu, sesi ini mencakup diskusi interaktif antara peserta dan narasumber, di mana mereka dapat bertukar pengalaman dan mengajukan pertanyaan terkait praktik yang telah dilakukan.

Sesi Penutup dan Evaluasi (30 menit) menjadi momen bagi peserta untuk mempresentasikan hasil karya mereka kepada narasumber guna mendapatkan masukan dan saran perbaikan. Narasumber kemudian memberikan evaluasi umum terhadap hasil pelatihan, termasuk menilai sejauh mana peserta memahami materi yang diberikan. Sebagai penutup, penyelenggara menyampaikan pesan motivasi agar peserta terus mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh selama pelatihan.

Pelatihan ini menerapkan pendekatan belajar aktif dengan metode learning by doing, di mana peserta langsung mempraktikkan materi yang diajarkan. Metode ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman serta meningkatkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan keterampilan desain secara mandiri setelah pelatihan berakhir.

Untuk mendukung kelancaran pelatihan, tersedia berbagai fasilitas pendukung. Setiap peserta menggunakan komputer pribadi yang telah dilengkapi dengan perangkat lunak CorelDRAW. Ruang pelatihan juga dilengkapi dengan proyektor guna membantu narasumber dalam menyampaikan materi secara visual. Selain itu, tersedia akses internet bagi peserta yang memerlukan tambahan referensi atau ingin mengunduh elemen desain yang dibutuhkan.

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. HASIL

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.

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

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.

4. DISKUSI

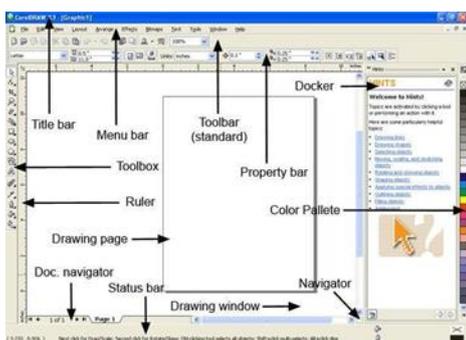
Pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW untuk anak-anak yatim, piatu, dan kaum dhuafa binaan BAZNAS Bekasi telah berhasil memenuhi tujuan yang diharapkan, baik dari sisi peningkatan keterampilan teknis maupun dampak sosial bagi peserta. Program ini dirancang untuk memberikan keterampilan 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. Salah satu alat yang diperkenalkan adalah *Selection Tool*, yang berfungsi untuk memilih objek di kanvas. Selain itu, peserta juga dikenalkan dengan *Shape Tool*, yang digunakan untuk membuat berbagai bentuk dasar seperti kotak, lingkaran, dan segitiga.

Untuk menambahkan elemen teks dalam desain, peserta diperkenalkan dengan *Text Tool*, yang memungkinkan mereka menulis dan mengatur teks sesuai kebutuhan. Selanjutnya, *Pen Tool* digunakan untuk menggambar garis atau bentuk bebas, memberikan fleksibilitas lebih dalam pembuatan desain yang lebih kompleks.

Sebagai tambahan, narasumber juga menjelaskan penggunaan *Fill* dan *Outline Tools*, yang berfungsi untuk memberikan warna pada objek serta mengatur garis tepi objek agar lebih menonjol dan sesuai dengan konsep desain yang diinginkan.



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 kartu nama, di mana peserta diajarkan cara mendesain kartu nama dengan menggunakan berbagai elemen desain seperti logo, teks, dan warna yang mencerminkan identitas pribadi atau perusahaan. Selain itu, peserta juga diberikan tugas untuk membuat stiker dan flyer yang memiliki daya tarik visual serta mampu menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Untuk mendalami keterampilan desain lebih lanjut, peserta mempelajari cara membuat spanduk dan kalender, dengan fokus pada penggunaan ruang yang efisien dan penyampaian pesan yang optimal agar desain yang dihasilkan menarik dan fungsional.

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.



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 CoreIDRAW 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.

5. 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.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami mengucapkan terima kasih kepada BAZNAS Bekasi dan Universitas Islam 45 Bekasi atas dukungan penuh dalam penyelenggaraan pelatihan desain grafis ini. Penghargaan juga kami sampaikan kepada instruktur dan mentor yang telah membimbing peserta dengan dedikasi tinggi.

Terima kasih kepada seluruh peserta pelatihan atas semangat dan antusiasmenya dalam mengikuti program ini. Kami juga menghargai kontribusi semua pihak yang turut membantu kesuksesan kegiatan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga program ini membawa manfaat berkelanjutan dan mendukung kemandirian ekonomi peserta. Aamiin.

DAFTAR REFERENSI

- Aiz, M., Juniyati, F., & Nabil, N. (2022). Implementasi program BAZNAS Kota Bekasi dalam upaya peningkatan pendidikan masyarakat dhuafa. *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam*. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:254064697>
- Barnard, M. (2013). *Graphic design as communication*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315015385>
- Desnelita, Y., Gustientiedina, G., Susanti, W., Nasien, D., & Putri, R. N. (2019). PKMS pelatihan desain grafis menuju wirausaha bagi pemuda RT.03 RW.04 Kelurahan Umban Sari. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:214034759>
- Elpas, Z. (2020). Penggunaan media teknologi informasi dalam layanan bimbingan dan konseling. *Lentera Negeri*, 1(2), 48–51. <https://doi.org/10.29210/99780>
- Harjoyo, H., Waluyo, W., Suwandi, S., Oktarini, R., & Siswanto, T. A. (2021). Pelatihan kemandirian anak yatim dan dhuafa dalam mempersiapkan masa depan di Yayasan Tunas Insan Mulia, Sawangan Depok. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:240548969>
- Haryadi, O., Astuti, M. T., & Kartini, S. A. (2023). Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas dalam menciptakan wirausaha muda. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:267064680>
- Hermanto, B., Iلمان, I. S., Sholehurrohman, R., & Wartariyus, W. (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*. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:258941494>
- Husadha, C., Meutia, K. I., & Narpati, B. (2019). Pelatihan kewirausahaan dan kerajinan tangan di Rumah Yatim Bekasi. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:209958934>
- Khaerudin, M., & Rasim. (2022). Pelatihan CorelDRAW pada santri Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlis Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:254962035>
- Kusumadinata, A. A., Amalia, N., Biralda, N., & Hanafi, H. (2023). Rekognisi melalui webinar branding desain grafis di era 4.0. *Jurnal Pengabdian Pasca Unisti (JURDIANPASTI)*, 1(1), 45–60.
- Marhamatunnisa, M., Saraka, S., Winarti, H. T., & Alisalman, M. (2023). Dampak pelatihan desain grafis bagi peserta pelatihan di LKP Cendana Kota Samarinda. *Kompetensi*. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:258621124>
- Michael, A., Rusman, J., & Damayanti, I. D. (2023). Pelatihan desain grafis sebagai usaha peningkatan kompetensi dan jiwa wirausaha bagi pemuda Gereja Toraja. *Tongkonan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:268488971>

- Muttaqin, A. R., Wibawa, A., & Nabila, K. (2021). Inovasi digital untuk masyarakat yang lebih cerdas 5.0: Analisis tren teknologi informasi dan prospek masa depan. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 1(12), 880–886.
- Noviar, Y., Maulidin, S., & Arkanudin, A. R. I. (2024). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar anak yatim: Studi di Yayasan Al-Nikmah Barikah Janah Jakarta Selatan. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 91–102.
- Prawira, N. G., & Aulia, G. F. (n.d.). Pengembangan identitas visual untuk peningkatan strategi branding desa wisata Hanjeli di Kabupaten Sukabumi.