



PERJANJIAN PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SKEMA REGULER **PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2023** NOMOR: 0260-Int-KLPPM/UNTAR/V/2023

Pada hari ini Kamis tanggal 04 bulan Mei tahun 2023 yang bertanda tangan dibawah ini:

- 1. Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE
- : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Jabatan selanjutnya disebut Pihak Pertama

2.	Nama	: Suraidi, ST.,MT
	NIDN/NIDK	: 0318127301
	Jabatan	: Dosen Tetap
	Bertindak untuk diri	sondiri dan atas nama

Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana pengabdian:

- : Julius Sembiring [525210014] a. Nama dan NIM
- b. Nama dan NIM : Richardo Ariyanto [525210012]

selanjutnya disebut Pihak Kedua

Pihak Pertama dan Pihak Kedua sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Reguler Periode I Tahun 2023 Nomor : 0260-Int-KLPPM/UNTAR/V/2023 sebagai berikut:

Pasal 1

- (1). Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan Pengabdian "Pelatihan Desain Kaos Untuk Karyawan Muda Sebagai Tambahan Keahlian"
- (2). Besaran biaya yang diberikan kepada Pihak Kedua sebesar Rp 9.500.000,-(sembilan juta lima ratus ribu rupiah), diberikan dalam 2 (dua) tahap masingmasing sebesar 50%. Tahap I diberikan setelah penandatangangan Perjanjian ini dan Tahap II diberikan setelah **Pihak Kedua** mengumpulkan **luaran wajib** berupa artikel dalam jurnal nasional dan luaran tambahan, laporan akhir, laporan keuangan dan poster.

Pasal 2

- (1) Pihak Kedua diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama.**
- Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan Pengabdian kepada (2) Masyarakat ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah. Demikian Perjanjian ini dibuat dan untuk dilaksanakan dengan tanggungjawab.



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE

JL Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440 P: 021 - 5695 8744 (Humas)

E: humas@untar.ac.id





- Lembaga · Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Pihak Kedua



Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis Hukum
- Teknik
- Kedokteran Psikologi
- Seni Rupa dan Desain Ilmu Komunikasi
- · Program Pascasarjana

Teknologi Informasi

RENCANA PENGGUNAAN BIAYA (Rp)

Rencana Penggunaan Biaya	Jumlah
Pelaksanaan Kegiatan	Rp 9.500.000,-

REKAPITULASI RENCANA PENGGUNAAN BIAYA (Rp)

NO	POS ANGGARAN	TAHAP I (50 %)	TAHAP II (50 %)	JUMLAH
1	Pelaksanaan Kegiatan	Rp 4.750.000,-	Rp 4.750.000,-	Rp 9.500.000,-
	Jumlah	Rp 4.750.000,-	Rp 4.750.000,-	Rp 9.500.000,-

Jakarta, 04 Mei 2023 Pelaksana PKM

Suraidi, ST.,MT

LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



PELATIHAN DESAIN KAOS UNTUK KARYAWAN MUDA SEBAGAI TAMBAHAN KEAHLIAN

Disusun oleh:

Ketua Tim Suraidi.,ST.,MT 0318127301 / 10399002

> Anggota Mahasiswa: Julius Sembiring [525210014] Richardo Ariyanto [525210012]

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS TARUMANAGARA JAKARTA JUNI 2023

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT Periode I Tahun 2023

1. Judul PKM	: Pelatihan Desain Kaos Untuk Karyawan Muda Sebagai Tambahan Keahlian
 Nama Mitra PKM Ketua Tim Pelaksana 	: KKMK Kristoforus Jelambar, Jakarta Barat
a. Nama dan Gelar	: Suraidi.,ST.,MT
b. NIDN/NIK	: 0318127301 / 10399002
c. Jabatan/Gol.	: Lektor/IIIA
d. Program Studi	: Teknik Elektro
e. Fakultas	: Teknik
f. Bidang Keahlian	: Elektronika, Sensor, Kontrol
g.Alamat kantor	: Jl. S. Parman no.1, Grogol, Jakarta Barat.
h. Nomor HP/Tlp	: 081283376492
4. Anggota Tim PKM (Mahasiswa)	: Mahasiswa 2 orang
a. Nama mahasiswa dan NIM	: Julius Sembiring NIM : 525210014
b. Nama mahasiswa dan NIM	: Richardo Ariyanto NIM : 525210012
5. Lokasi Kegiatan Mitra	: KKMK St.Kristoforus, Jelambar, Grogol
a. Wilayah mitra	: Jl. Satria IV No.Blok C, RT.9/RW.Nmr 68, Jelar
b. Kabupaten/kota	: Kec. Grogol petamburan, Kota Jakarta Barat
c. Provinsi	: Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 11460
d. Jarak PT ke lokasi mitra	: 3,5 km
6. a. Luaran Wajib	: Prosiding Seminar
b. Luaran Tambahan	: Hasil pelatihan berupa desain baju PDL (di realisasikan)
7. Jangka Waktu Pelaksanaan	: Periode I (Januari-Juni)
8. Biaya yang disetujui LPPM	: Rp 9.500.000,-

Menyetujui, Ketua UPPM Ir. Jap Tji Beng, MMSr., M.P.I., Ph.D., P.E., M.ASCE. NIK:10381047

Jakarta, 15 Juni 2023

Ketua

<u>Suraidi.,ST.,MT</u> 0318127301/ 10399002

RINGKASAN

Pelatihan ini untuk menambah keahlian bagi karyawan muda yang baru lulus kuliah atau yang sedang bekerja maupun yang dalam kondisi tidak ada pekerjaan, dimana keahlian ini tidak perlu mengikuti perkuliahan di bangku kuliah, keahlian yang diberikan berupa cara mendesain baju kerja PDL. Permasalahan mitra salah satu terbentur dengan SDM yang kurang sebagai pengajar keahlian tersebut. Pelatihan ini disepakati dengan pengurus KKMK yang bekerjasama dengan tim PKM. Pelatihan untuk mempelajari keahlian mendesain baju kerja PDL dan edit gambar yang dapat diaplikasikan pada baju kaos. Pelatihan di bagi dalam 2 sesi dengan 2 materi yang berbeda dan dihadiri oleh 8 orang peserta. Pelatihan dilakukan dalam kelas, dengan masing-masing peserta menggunakan laptop masing-masing yang sudah di pasang software adobe photoshop. Pelatihan membuat edit photo dengan efek kartun dan desain baju kemeja PDL. Hasil akhir dari pelatihan ini yaitu semua peserta mampu menghasilkan desain baju yang kemudian di pilih salah satu untuk di cetak baju PDL. Luaran dari kegiatan ini akan diseminarkan dalam seminar ilmiah.

Kata Kunci : pelatihan photoshop, menambah keahlian karyawan muda, desain baju kerja PDL

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan atas segala berkat dan rahmat, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Kegiatan PKM yang berjudul "Pelatihan Desain Kaos Untuk Karyawan Muda Sebagai Tambahan Keahlian" ini dikerjakan dengan biaya dari Hibah Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara Jakarta.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Pihak-pihak tersebut adalah:

- 1. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan semangat.
- 2. Ir.Jap Tji Beng., MMSI., PhD selaku Ketua LPPM Untar.
- 3. Dr. Ir. Endah Setyaningsih., MT selaku Manajer bidang PKM Untar
- 4. Seluruh tim reviewer, monev, staff LPPM Untar.
- 5. Seluruh karyawan, mahasiswa dan Dosen Program Studi Teknik Elektro.

Laporan penelitian ini walaupun sudah dibuat sebaik mungkin, tetapi tidak terlepas dari kekurangan. Oleh karena itu setiap masukkan yang membangun sangat diharapkan.

Peneliti,

Suraidi.,ST.,MT

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Ringkasan	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	2
1.3 Uraian Hasil PKM Terkait	2
BAB II SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN	4
2.1 Solusi Permasalahan	4
2.2 Luaran Kegiatan	4
BAB III METODE PELAKSANAAN	5
3.1 Tahapan/Langkah-Langkah Pelaksanaan	5
3.2 Partisipasi Mitra dalam Kegiatan PKM	5
3.3 Kepakaran dan Pembagian Tugas TIM	5
BAB IV HASIL DAN LUARAN YANG DI CAPAI	7
4.1 Hasil yang Dicapai	7
4.2 Luaran yang Dicapai	13
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	14
5.1 Kesimpulan	14
5.2 Saran	14
DAFTAR PUSTAKA	15
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Luaran dan Luaran Tambahan	4
Tabel 3.1 Uraian Kepakaran Anggota Tim	6

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Desain Kemeja Materi Pelatihan	7
Gambar 4.2 Hasil Desain Peserta 1	8
Gambar 4.3 Hasil Desain Peserta 2	8
Gambar 4.4 Hasil Desain Peserta 3	8
Gambar 4.5. Hasil Desain Peserta 4	9
Gambar 4.6. Hasil Desain 1 yang Di Buat Bajunya	9
Gambar 4.7 Hasil Desain 2 yang Di Buat Bajunya	10
Gambar 4.8. Materi Mengedit Foto Dengan Efek Kartun	11
Gambar 4.9. Hasil Pelatihan dari Peserta	12
Gambar 4.10 Foto Bersama	13

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Kelompok Karyawan Muda Katolik atau KKMK berdiri dari tahun 1999. KKMK Paroki St.Kristoforus dibentuk sebagai wadah untuk mengumpulkan dan mengorganisir karyawan muda Katolik yang berada di Paroki St.Kristoforus. Dalam rangka mempererat rasa persaudaraan dan kebersamaan yang dituangkan dengan menyumbangkan tenaga dan pikiran demi perkembangan diri antar sesama anggota, diaplikasikan dengan saling membagi ilmu yang berbeda antar anggota dengan anggota lain yang membutuhkan.

Dengan adanya wadah ini, diharapkan kegiatan yang dilakukan mampu memotivasi karyawan muda Katolik yang ada di KKMK St. Kristoforus untuk selalu berkreasi, baik di lingkungan kerja maupun di lingkungan gereja dan masyarakat. Dan secara umum mengembangan generasi muda yang berkualitas unggul.

Para anggota KKMK ini adalah orang dengan range baru kerja sampai umur maksimum 35 tahun dan harus belum menikah. Semua anggota tidak harus beragama Katolik saja, tetapi terbuka untuk umum yang mau berkegiatan bersama-sama. Wadah ini dibentuk untuk anggota saling berbagi ilmu, keahlian dan sukaduka. Banyak kegiatan yang dibentuk untuk menampung semua aspirasi anggota, mulai dari belajar dansa salsa, belajar bahasa inggris dan mandarin, belajar gitar. Semua dari anggota untuk anggota, yaitu pengajar dari sesama anggota untuk dibagikan kepada anggota. Setiap hari sabtu diadakan sarasehan, yaitu mengadakan seperti seminar tetapi tidak secara formal, dimana sarasehan ini untuk berbagi ilmu atau sekedar berbincang-bincang antar sesama anggota. Sarasehan untuk membuat anggota saling mengenal satu sama lain, karena setiap hari dengan kegiatan berbeda mempunyai anggota peserta kegiatan yang berbeda pula. Kelompok KKMK kristoforus ini dibawah pengawasan Pastor St.Kristoforus. yang bertempat di jelambar Jakarta barat.

Kelompok KKMK ini terletak di kompleks gereja St.Kristoforus daerah Jelambar, lokasi dekat dengan kampus, hanya berjarak kurang dari 3 km.

Alamat lokasi kelompok ini : Jl. Satria IV No.Blok C, RT.9/RW.Nmr 68, Jelambar, Kec. Grogol petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11460, Indonesia

Nomor Telepon : (021) 5602644

Kelompok ini terus menerus mengembangkan diri, dengan menyuguhkan pelatihan-pelatihan yang di dominasi dari saling berbagi. Oleh karena itu pelatihan ini merupakan salahsatu kegiatan untuk memberikan ilmu tambahan untuk para anggota. Diharapkan hasil dari pelatihan ini dapat bermanfaat bagi para anggota.

1.2. Permasalahan Mitra

Pengurus KKMK mengalami kekurangan tenaga pengajar yang mempunyai keahlian di bidang penggunaan aplikasi photoshop, khususnya desain gambar untuk kaos yang dapat menambah keahlian para peserta dan juga dapat menambah uang pendapatan para anggota.

1.3. Uraian Hasil PKM Terkait

Kegiatan PKM ini merupakan kegiatan untuk memulai kerjasama dengan kelompok KKMK St.Kristoforus dimana para anggotanya merupakan karyawan muda yang masih bersemangat untuk mengembangkan diri.. Pelatihan akan dilaksanakan diruangan kegiatan KKMK yaitu di lingkungan gereja atau sekolah Kristoforus.

Peserta pelatihan untuk maksimum 10 orang dengan masing-masing membawa laptop yang sudah di install software adobe photoshop. Setiap peserta akan mengikuti 2 sesi pelatihan secara keseluruhan. Pelatihan tersebut mempunyai materi :

- Materi 1 = pendahuluan, memuat materi pelatihan meng-edit photo dengan efek kartun
- Materi 2 = membuat desain baju kemeja PDL untuk anggota KKMK

Tim PKM menyediakan semua kebutuhan dari software adobe photoshop, sampai hasil akhir untuk di buat kemeja PDL sebagai luaran tambahan. Pelatihan seperti pembelajaran di kelas secara langsung praktek. pelatihan diberikan dengan alat bantu LCD projector dan laptop, serta bahan materi dalam bentuk file PDF.

BAB 2 SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

2.1 Solusi Permasalahan

Solusi yang ditawarkan bisa berupa video pelatihan, seminar atau workshop. Solusi yang dipilih adalah pelatihan workshop dengan praktek langsung membuat sebuah desain baju kemeja PDL menggunakan software photoshop. Pelatihan dengan hasil akhir dengan pembuatan baju hasil desain. Pembekalan anggota KKMK untuk dapat mengembangkan menjadi sebuah usaha desain baju.

Diadakan pelatihan yang berisikan 2 sesi dengan 2 materi. dengan jumlah peserta 10 orang maksimum, untuk pengajaran yang maksimum. Jumlah pengajar 3 orang yang terdiri dari 2 orang mahasiswa dan 1 orang dosen. Pelatihan dilaksanakan secara luring dan membutuhkan waktu maksimal 3 jam untuk setiap sesi. Kegiatan diawali dengan penjelasan pendahuluan, desain photo dengan efek kartun dan desain baju kemeja PDL. Waktu pelatihan pada tanggal 17 Juni 2023.

2.2 Luaran Kegiatan

Target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah melalui seminar nasional dan luaran tambahan berupa desain baju kemeja PDL.

No	Jenis Luaran	Keterangan			
Lua	Luaran Wajib				
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN atau	Draft/sudah sumbit			
2	Prosiding dalam Temu ilmiah	senapenmas			
Lua	ran Tambahan				
1	Publikasi di jurnal Internasional	Draft/sudah sumbit			
2	Publikasi di media massa	Draft/sudah sumbit			
3	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Draft/terdaftar			
4	Teknologi Tepat Guna (TTG)	Draft/sudah disusun			
5	Model/purwarupa/karya desain atau	Baju PDL dibuat			
6	Buku ber ISBN	Draft/sudah disusun			

Tabel 2.1 Jenis Luaran dan Luaran Tambahan

BAB 3 METODE PELAKSANAAN

3.1 Langkah-langkah / Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM ini :

- Menghubungi ketua KKMK yaitu saudara Adrianus, menawarkan perihal pelatihan dan kerjasama.
- Rapat tim
- Mempersiapkan materi pelatihan dan bahan pendukung
- Menguji materi dan pembuatan petunjuk pelatihan
- Mempersiapkan modul pelatihan sebagai bahan materi pegangan bagi peserta dan ppt
- Rapat tim
- Persiapan akhir
- Pelaksanaan pelatihan
- Mengumpulkan data dan menganalisa, serta membuat laporan
- Membuat draft artikel luaran
- Membuat laporan monev
- Membuat laporan akhir, laporan keuangan, dan logbook.
- Membuat luaran tambahan

Tahapan atau langkah-langkah ini dapat berubah menyesuaikan dengan kondisi di lapangan, perubahan demi kelancaran kegiatan PKM ini.

3.2 Partisipasi Mitra Dalam Kegiatan PKM

Partisipasi mitra dalam kegiatan ini dengan mengkoordinir peserta pelatihan, menyediakan ruang untuk pelaksanaan kegiatan, menjalin kerjasama selanjutnya dengan prodi Teknik Elektro Untar.

3.3 Kepakaran dan Pembagian Tugas TIM

Berikut uraian kepakaran dan tugas masing-masing anggota tim :

Nama	Kepakaran	Tugas
Suraidi.,ST.,MT	Elektronika, kontrol, telekomunikasi, photoshop, listrik satu phasa.	 Pengajar pd pelatihan Membuat materi pelatihan Membuat semua laporan Follow-up pihak mitra Membeli modul Membuat artikel Menguji sistem yang digunakan Membuat monev Membuat laporan akhir keseluruhan Membuat luaran tambahan
Julius Sembiring	Photoshop	Pengajar pd pelatihanMembuat materi pelatihan
Richardo Ariyanto	Photoshop	Pengajar pd pelatihan

Tabel 3.1 Uraian Kepakaran Anggota Tim

BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

4.1 Hasil Yang Dicapai

Kegiatan PKM ini mengajarkan cara mendesain kemeja PDL dan meng-edit foto dengan efek kartun. Pelatihan dilakukan secara detail tiap langkah untuk memandu peserta dalam pelatihan, dan tidak menutup kemungkinan para peserta dapat memodifikasi hasil pelatihan secara langsung.

Pelatihan pertama yaitu mendesain baju kemeja PDL (pakaian dinas lapangan). Langkah detail disajikan dalam bentuk file pdf, sehingga peserta dapat mengikuti setiap langkah secara detail, serta fasilitator juga mendemokan setiap langkah tersebut dengan bantuan laptop dan LCD projector. Langkah detail pelatihan dapat dilihat pada lampiran. Hasil desain dari materi pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1. Desain Kemeja Materi Pelatihan

Sedangkan hasil pelatihan dari para peserta dapat dilihat pada Gambar 4.2 sampai Gambar 4.5 berikut :







Gambar 4.4 Hasil Desain Peserta 3

Gambar 4.5 Hasil Desain Peserta 4

Hasil pelatihan dapat di lihat mempunyai beberapa variasi dari masing-masing peserta. Ada satu hasil desain yang di pilih untuk dibuatkan kemejanya, yaitu sesuai dengan desain Gambar 4.3. dan ada beberapa modifikasi untuk menyesuaikan, sehingga hasil desain yang di buat sesuai dengan Gambar 4.6 dan Gambar 4.7.

Gambar 4.6 Hasil Desain 1 yang Di Buat Bajunya

Gambar 4.7 Hasil Desain 2 yang Di Buat Bajunya

Hasil desain 1 yang dibuat akan diberikan kepada para peserta yang berjumlah 8 orang peserta, sedangkan hasil desain 2 dibuat untuk tim PKM dari Untar yang berjumlah 3 orang.

<u>Foto kegiatan pelatihan</u>

Penjelasan materi pelatihan

Saat pelatihan

Saat pelatihan

Saat pelatihan dan dibantu oleh mahasiswa

Saat pelatihan

Pelatihan kedua adalah meng-edit foto dengan efek kartun. (materi pelatihan dapat dilihat di lampiran). Foto yang dicoba untuk di edit seperti pada Gambar 4.8.

→

Gambar 4.8 Materi Mengedit Foto Dengan Efek Kartun

Hasil dari para peserta diperlihatkan pada Gambar 4.9.

Gambar 4.9 Hasil Pelatihan dari Peserta

Hasil gambar ini dapat diaplikasi pada kaos, sehingga para peserta diharapkan mempunyai keahlian untuk mengedit foto lain yang mempunyai nilai komersial untuk aplikasi pada kaos.

Foto Kegiatan

Hasil desain dari peserta

Saat pelatihan

Saat pelatihan

Suasana pelatihan

Foto bersama setelah pelatihan selesai seperti pada Gambar 4.10

Gambar 4.10 Foto Bersama

4.2 Luaran yang Dicapai

Luaran yang dicapai oleh tim PKM mengikuti seminar Senapenmas 2023.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pelatihan ini adalah :

- 1. Pelatihan berjalan dengan baik, semua peserta berhasil mendesain baju kemeja dan desain foto dengan efek kartun.
- 2. Peserta mempunyai kreatifitas dalam melakukan desain, khususnya desain baju kemeja PDL.
- 3. Semua peserta memahami dan berhasil melakukan desain secara baik.

Saran yang dapat diambil dari pelatihan ini :

- 1. Diadakan kerjasama dalam bidang lain.
- 2. Mengembangkan jenis pelatihan yang lain untuk keahlian praktis siap pakai.

DAFTAR PUSTAKA

- W.Priatna, R.Purnomo, T.D.Putra dan A.Fajriya. (2021). Pelatihan Online Photoshop Pada Remaja Masjid A-Syuhada Harapan Indah Bekasi. Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo), JUCOSCO | Vol.1 | No.2 | Juli 2021 | Hal. 103-110.
- M.Ziveria, R.S.Samosir, M.Rusli. (2020) Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis. ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 1, No. 1, Februari 2020. Halaman 1 – 11.
- B.P.Zen dan M.A.Gustalika. (2021). Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Pelatihan Desain Grafis Photoshop dan Coreldraw di Korem 071 Wijayakusuma guna meningkatkan Kemampuan Desain Grafis bagi para Anggota TNI. Dedikasi Sains dan Teknologi Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol: 1, No: 1, Mei 2021. Halaman 5 -12.
- H.Basri, D.Ardiansyah, A.R.Mulyawan, E.C.Randhani, dan A.Wahyudin. (2022). Pelatihan Photoshop Untuk Meningkatkan Keterampilan Design Informasi Pelayanan Publik Pada Kelurahan Karangpawitan. Universitas Bina Sarana Informatika, Karawang, Jawa Barat. ABDITEKNIKA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Volume 2 Nomor 1 April 2022 Halaman 62-68.
- R.Dewi, W.Verina, dan M.B.Akbar. (2021). Universitas Potensi Utama, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Medan. Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha. JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat) Vol. 2, No. 1, Juni 2021. Halaman 53-62.
- A.Fadlil. A.Yudhana, S.A.Wijaya, F.Anggraini, dan A.P.Marsaid. (2022). Magister Teknik Informatika, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 4 No 1 2022 Hal 230-236.
- M.Wulandari dan Suraidi. (2021). <u>P</u>elatihan Photoshop Untuk Pembuatan Laporan Pada Word Dan Power Point Di Sma Tarsisius II Jakarta. Prosiding Senapenmas 2021. Halaman 235-240.

LAMPIRAN

Photo to Cartoon Effect

- 1. Buka photoshop
- 2. File => Open => Pilih gambar yang diinginkan Link gambar yang dipakai: <u>https://media.gettyimages.com/id/73510827/photo/mr-beans-holiday-photocall.jpg?s=612x612&w=gi&k=20&c=xkXg2_cf4saVyXsHj6lhLka2 qzwn6KB_pJkfjCtFkks=</u>
- 3. Layer => buka layer yang dikunci dengan meng-tap symbol lock nya

- 4. Lanjut ke tools => Pen Tool (P pada keyboard)
- 5. Setelah selesai menggunakan Pen Tool, dilanjutkan dengan klik bagian kanan pada mouse dan pilih make selection

6. Setelah selesai tahap 5, pada layer background klik CTRL + J pada keyboard untuk menduplikat layer tersebut

7. Lanjut create New Layer => create New Fill => Solid Color

8. Klik New Layer (Color Fill 1) lanjut ke tool Crop Tool (C pada keyboard)

9. Klik Layer 1, klik Image => Adjustment => Levels

10. Lanjut ke Image => Adjustments => Curves

11. Lanjut menduplicate layer 1 => layer 1 copy 2 dengan klik CTRL+J, kemudian klik ke layer 1 dan ikuti tahap nomor 4-6 pada bagian kepala, lanjut dengan klik CTRL+SHIFT+J dan lanjut dengan CTRL+T, kemudian dilanjutkan dengan rename layer menjadi nama "kepala" pada

layer tersebut

12. Lanjut dengan Pen Tool ke layer tersebut pada bagian telinga, kemudian ikuti tahap nomor 4-6, lanjut dengan klik CTRL+SHIFT+J dan lanjut dengan CTRL+T, kemudian dilanjutkan dengan rename layer menjadi nama "Kuping" pada layer tersebut

13. Lanjut pada layer kepala, klik filter => Liquify => ikuti istruksi pada gambar dibawah ini

14. Lanjut pada layer kepala, lakukan pen tool pada bagian hidung dengan mengikuti tahap nomor 4-6, dilanjutkan dengan klik CTRL+J dan lanjut dengan CTRL+T, lanjut ke bagian Edit => Transform => Wrap untuk mengatur tingkat kesamaan pada bagian wajah, kemudian dilanjutkan

dengan rename layer menjadi nama "Hidung"

15. Lanjut pada layer kepala, lakukan pen tool pada bagian bibir dengan mengikuti tahap nomor 4-6, dilanjutkan dengan klik CTRL+J dan lanjut dengan CTRL+T, lanjut ke bagian Edit => Transform => Wrap, kemudian dilanjutkan dengan rename layer menjadi nama "Bibir" pada layer

tersebut.

16. Lanjut buka tools => Smudge Tools dan usap pada bagian badan, kepala, telinga, dan hidung seperti pada gambar di bawah kanan ini.

17. Setelah selesai menggunakan Smudge Tools, pencet tahan SHIFT + layer badan dan layer telinga, kemudian pencet CTRL+ G untuk membuat grup pada layer-layer tersebut dan duplikat grup tersebut dengan CTRL+J

- Lanjut pada group 1, klik kanan pada mouse => pilih Ungroup Layers dan lanjut pilih Merge Layers dan setelah itu lanjut rename layer tersebut menjadi "edit"
- 19. Lanjut pada layer edit => Filter => Sharpen => Unsharp Mask => Ikuti instruksi pada gambar pada dibawah ini

20. Lanjut kembali ke Smudge Tool => Usap pada bagian rambut dan badan seperti pada gambar dibawah ini

21. Setelah Smudge Tool => lanjut ke Dogde Tool => Usap pada bagian badan dan wajah guna untuk mencerahkan bagian tersebut

22. Setelah tahap semuanya selesai, berikut hasil jadi gambarnya.

Membuat desain baju PDL

- 1. Buka photoshop
- 2. Klik "file" → new

3. Size A4, dengan merubah "preset" pada "international paper", lalu klik "ok"

	Name: Untitled-2	_	OK
Preset:	Clipboard		Cancel
	Cipboard Default Photoshop Size		Save Preset.
	U.S. Paper	~	Daleta Preset
	International Paper Photo		
	Wab Mobie & Devices Film & Video	~	
Backgrour	Untilded-1	~	Inuge Size:
 Advar 	Custom		93,7K
	Color Profile: Working RGB: sRGB JEC61966-2.1		

Akan tampil lembaran kosong putih dengan ukuran A4 secara portrait

4. Posisi kertas diubah menjadi landscape → Image → Image rotation → 90° CW

Lembaran putih tadi akan berputar menjadi landscape posisinya

5. Kemudian klik "rectangle tool", pilih yang berbentuk kotak

6. Tekan shift + klik mouse dan geser untuk membuat sebuah kotak (fungsi menekan "shift" agar kotak berbentuk bujur sangkar)

7. Ubah warna kotak tersebut menjadi hitam, dengan cara klik pada "Fill" dan pilih warna hitam

Maka kotak akan berwarna hitam

8. Klik "Edit" → Free Transform Path

Lalu klik icon"switch between" berikut :

Lalu klik pada bagian "Custom", pilih "Shell upper"

Maka gambar akan menjadi :

Kemudian klik $\sqrt{}$

Langkah berikutnya, yaitu membuat kotak yang sama seperti pada awal permulaan (langkah no.5 sampai no.7), lalu langkah no.8 hampir sama tetapi yang dipilih bukan "Shell Upper" tetapi "Squeeze" dengan nilai Bend = 20 %, dan jangan lupa dengan √

10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan klik tanda
10. Gabungkan gambar 1 dan gambar 2 diatas, dengan gambar 4 dikecilkan atau dibesarkan agar pas dengan cara, klik layer yang dimau dan lakukan langkah : Edit → Transform Path → Scale, sehingga muncul kotak, baru rubah ukurannya.

▶⊕

dit Image Layer Ty	/pe Select Filter	View Window Help
Undo	Ctrl+Z	e TT Ja De M .
Step Forward	Shift+Ctrl+Z	
Step Backward	Alt+Ctrl+Z	10 III 11
Fade	Shift+Ctrl+F	120 122 122 122 122 122 122 122 122 122
Cut	Ctrl+X	
Сору	Ctrl+C	
Copy Merged	Shift+Ctrl+C	
Paste	Ctrl+V	
Paste Special	•	
Clear		
Check Spelling		
Find and Replace Text		
Fill	Shift+F5	
Stroke		
Content-Aware Scale	Alt+Shift+Ctrl+C	
Puppet Warp		
Free Transform Path	Ctrl+T	
Transform Path	>	Again Shift+Ctrl+T
Auto-Align Layers		Scale
Auto-Blend Layers		Rotate
Define Bruch Precet		Shew
Define Dattern		Distart

Misalkan pada layer 2 dilakukan langkah tersebut maka gambar seperti :

Jika sudah selesai merubah, jangan lupa $\sqrt{}$

11. Gabungkan kedua layer tersebut jika sudah dalam posisi yang benar, dengan cara tekan tombol "Ctrl" + klik layer 1 dan klik layer 2 (tombol "Ctrl" ditekan terus), setelah kedua layer tersebut ter-block → tekan Ctrl + E (maka akan menjadi 1 layer tergabung)

	Lock: 🕅 🖌 🕂 🗎 🛛 Fill: 1009	6
<u>ـ</u>	C Rectangle 2	
7	👁 🛛 Background 🔒	

 12. Berikutnya membuat kerah → kotak yang ke-3 dengan ukuran lebih kecil (Rectangle tool → menggunakan mouse klik awal dan ditekan terus sambil digeser untuk membentuk sebuah persegi) dan diletakkan diatas seperti pada gambar :

13. Lalu pada layer "kerah", Edit → Free Transform (pada layer kerah akan muncul kotak) lalu tekan Ctrl + Shift + Alt bersamaan dan tekan terus serta geser ujung kotak bagian kanan atas ke dalam, sehingga membentuk seperti gambar :

14. Masih untuk layer kerah. Edit → Free Transform → "Switch between....." → Custom diganti Arc Upper (titik tengah atas ditarik kebawah untuk membentuk lengkungan pada kerah), jika sudah selesai jangan lupa √

- 15. Kemudian layer kerah digabung dengan layer badan, kedua layer tersebut di block, lalu tekan Ctrl + E
- 16. Layer lengan → Rectangle tool → buat kotak, lalu bagian bawah dikecilkan sedikit (Edit → Free Transform → Ctrl + Shift + Alt + geser bagian bawah

Lalu putar sedikit (mouse diarahkan kebagian tengah, akan muncul panah menunjukkan putar, putar sedikit dengan klik mouse terus geser)

Jangan lupa \sqrt{jika} sudah.

Lalu layer ini gabungkan pada bagian lengan dari baju (move tool → geser layer lengan ini ke bagian lengan baju)

Untuk lengan yang sebelah kiri \rightarrow klik layer lengan, lalu klik kanan mouse \rightarrow pilih duplicate layer (klik move tool \rightarrow tekan mouse sambil geser akan terlihat hasil duplicate nya \rightarrow Edit \rightarrow Transform Path \rightarrow Flip Horizontal, lalu pindahkan ke bagian lengan sebelah kiri

17. Layer tangan kanan dan kiri digabung dan diberi nama "tangan"18. Layer badan diberi nama "badan"

Lalu layer "tangan" dipindah dibawah layer "badan", dengan cara klik mouse pada layer, tahan kliknya lalu geser.

- 19. Jika mau membesarkan atau mengecilkan size gambar, yaitu dengan : block layer → Edit → Transform Path → Scale, lalu tinggal ubah
- 20. Langkah berikut akan diberikan motif pada bagian depan, dengan menggunakan "Pen Tool"

21. Lakukan beberapa titik untuk membentuk seperti ini:

22. Klik kanan pada layer shape tersebut, pilih "Create Cliping Mask", lihat apa yang terjadi ? apakah akan berubah menjadi :

- 23. Perhatikan bahwa layer "shape" ini terletak paling atas di urutan layer
- 24. Langkah berikutnya pada bagian lengan kanan dan kiri diberikan kombinasi warna dengan cara yang sama, agar lebih mudah dengan menghilangkan tampilan bagian badan (dengan me-non-aktifkan layer "badan"), klik bagian icon "mata" pada bagian kiri pada layer "badan"

Gambar yang semula :

Dengan menggunakan "pen tool", dengan cara yang sama :

Dengan pilih "Create Cliping Mask", maka akan seperti :

Perhatikan urutan layer :

Layer "shape 3" untuk modifikasi warna tangan harus terletak tepat diatas layer "tangan", seperti pada layer "shape 2" sebelumnya!!!! Jika layer "badan" diaktifkan, maka gambar akan seperti :

25. Semua layer dijadikan satu, dengan blok semua layer lalu dijadikan satu dalam group (Ctrl + G). beri nama group ini dengan "depan" (karena ini bagian depan dari baju walau belum selesai dalam men-desain.

26. Duplicate group, dengan klik kanan pada layer group "depan" dan pilih "Duplicate group" dan sekalian diberi nama "belakang"

Pada gambar masih terlihat satu, klik "move tool", lalu rubah pada bagian atas menjadi "group"

Klik pada gambar (tekan terus) dan geser ke kanan, maka akan terlihat menjadi 2 gambar.

Agar tidak keliru dapat diberikan keterangan dengan tulisan pada masingmasing bagian dengan input Text (klik T pada icon, dan klik dibagian mana tulisan akan di ketik, kemudian ketik "Depan", sesuaikan ukuran huruf)

- 27. Focus pada bagian depan, yaitu dengan me-non-aktifkan yang lain, selain group "depan"
- 28. Buka group "depan" dengan klik gambar segitiga kecil pada bagian depan layer "group depan"

29. Focus pada bagian badan (non-aktifkan bagian lengan)

30. Membuat kerah dengan bantuan "Polygon tool", isi Sides = 3 (untuk membentuk segitiga. Untuk segitiga sama sisi waktu membentuk segitiga sampil menekan tombol "Shift".

Lalu dipanjangkan sedikit (Edit → Free Transform):

Lalu duplicate layer, dan geser

Ubah bentuk yang sebelah kanan menjadi segitiga siku, dengan Edit \rightarrow Free Transform, lalu tekan tombol Ctrl sambil ditarik titik kiri atas kearah kiri.

Lalu segitiga kiri diubah sedikit dengan cara yang sama, tetapi ditarik kearah kanan sedikit :

jangan lupa $\sqrt{}$

Lalu dikecilkan sedikit size nya, Edit \rightarrow Transfrom \rightarrow Scale

lupa √

Lalu kedua layer kerah ini disatukan, dengan memblock kedua layer dan Crtl+E

Putar kerah ini menjadi tegak :

Kemudian dibuat agak melengkung sedikit, Edit → Free Transform, lalu klik "Swicth Between ……" / Acc", Bend = 10 dan klik ∰, maka gambar menjadi :

Layer ini di dalam group layer "badan", lalu tempatkan dibagian gambar badan sebagai kerah bagian kiri, agak diputer dikit dengan Edit → Free Transform (disesuaikan, dan jangan lupa klik kanan mouse "Create Clipping Mask).

Untuk bagian kanan kerah, layer tersebut di duplicate dan Edit \rightarrow Transform \rightarrow Flip Hozirontal, kemudian digeser disesuaikan tempatnya. Jika sudah selesai, maka gambar akan seperti :

31. Membuat list kancing, dengan bantuan "Rectangle tool", membuat persegi panjang sepanjang bagian depan badan. Warna hitam tanpa pinggiran, lalu duplicate layer dengan warna biru. Layer yang biru harus dibawah layer yang hitam, kemudian geser sedikit ke kiri untuk layer biru, untuk menimbulkan efek list warna biru.

Jika layer tangan diaktifkan maka gambar akan seperti :

32. Beri efek gelap pada bagian dalam kerah dengan bantuan "Pen tool" dan di isikan dengan warna abu-abu, ada 2 layer dengan warna abu-abu muda dan tua, seperti gambar :

33. Beri kantong pada bagian dada kiri dengan bantuan "Rectangle tool", caranya sama seperti membuat list kancing.

34. Dada kanan untuk nama, dengan bantuan "Rectangle tool" dengan menggunakan list warna biru.

35. Input Text untuk menuliskan nama masing-masing di dalam kotak dada sebelah kanan.

Atur warna dan ukuran huruf, misalkan warna putih untuk huruf

36. Masukkan logo KKMK di atas kantung (dada kiri), seperti pada gambar

Logo lembaga harus berupa file PNG, yaitu gambar dengan background transparent, untuk memudahkan aplikasi gambar pada desain.

- 37. Bagian depan baju sudah selesai, sekarang bagian belakang. Aktifkan layer group belakang dan non-aktifkan layer group depan. Kemudian buka group belakang.
- 38. Dengan menggunakan "Pen tool" membuat bagian atas menjadi warna lain (jangan lupa "Create Clipping Mask", gambar menjadi :

39. Bagian kerah warna hitam, dengan menggunakan "Pen tool"

40. Berikan tulisan dibagian belakang

41. Hasil pelatihan selesai, dengan desain akhir :

Selamat mencoba!!!!

No: 0260-Int-KLPPM/UNTAR/V/2023

SERTIFIKAT

DIBERIKAN KEPADA

Suraidi, ST.,MT

sebagai

KETUA TIM

Program Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Universitas Tarumanagara Skema Reguler, dengan judul:

Pelatihan Desain Kaos Untuk Karyawan Muda Sebagai Tambahan Keahlian

yang telah dilaksanakan pada Januari – Juni 2023

No: 0260-Int-KLPPM/UNTAR/V/2023

SERTIFIKAT

DIBERIKAN KEPADA

Julius Sembiring

sebagai

ANGGOTA TIM

Program Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Universitas Tarumanagara Skema Reguler, dengan judul:

Pelatihan Desain Kaos Untuk Karyawan Muda Sebagai Tambahan Keahlian

yang telah dilaksanakan pada Januari – Juni 2023

No: 0260-Int-KLPPM/UNTAR/V/2023

SERTIFIKAT

DIBERIKAN KEPADA

Richardo Ariyanto

sebagai

ANGGOTA TIM

Program Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Universitas Tarumanagara Skema Reguler, dengan judul:

Pelatihan Desain Kaos Untuk Karyawan Muda Sebagai Tambahan Keahlian

yang telah dilaksanakan pada Januari – Juni 2023

