

PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PELATIHAN DESAIN KAOS BERBASIS APLIKASI *ADOBE PHOTOSHOP*
DAN *COREL DRAW* BERTEMAKAN *CITY BRANDING* KOTA
BANJARMASIN



Disusun Oleh:

Ketua:

M. Adhitya Hidayat Putra. M. Pd (8873201019)

Anggota:

Dr. Ismi Rajjani, MM (0721026603)

Muhammad Azhari Muttaqin (1910128210020)

Taufik Rahman (1910128110011)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN, 2021

LEMBAR PENGESAHAN

PELATIHAN DESAIN KAOS BERBASIS APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DAN COREL DRAW BERTEMAKAN *CITY BRANDING* KOTA BANJARMASIN

1. Program Studi : Pendidikan IPS
2. Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jl. Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin
Telpon : 0511-3304914
Fax : 0511-3304914
Email : ips.fkip.unlam.ac.id
3. Ketua Program Studi : Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd
4. Ketua Pelaksana : M. Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.
5. Anggota : Muhammad Azhari Muttaqin
Taufik Rahman
6. Biaya : Rp. 5.000.000
(Lima Juta Rupiah Rupiah)
7. Sumber Dana : DIPA (PNBP) FKIP ULM 2021

Banjarmasin, September 2021
Ketua Pelaksana,

Mengetahui,
Ketua Prodi PIPS

Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd
NIP. 19560607 198303 1 002

M. Adhitya Hidayat Putra, M.Pd
NIP. 19900514 201801 101001

Menyetujui,

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat,

Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si
NIP. 19680507 199303 1 020

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	3
A. Analisis Situasi	3
B. Landasan Teori.....	4
C. Identifikasi dan Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Kegiatan.....	9
E. Manfaat Kegiatan	9
BAB II METODE KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT	10
A. Khalayak Sasaran	10
B. Metode Kegiatan.....	10
C. Luaran yang Dihasilkan	10
D. Jadwal Kegiatan	11
E. Organisasi Pelaksanaan	11
BAB III HASIL KEGIATAN.....	13
A. REALISASI PELAKSANAAN KEGIATAN.....	13
B. TEMUAN DAN HASIL EVALUASI	13
C. PEMBAHASAN.....	14
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	16
A. SIMPULAN.....	16
B. SARAN	17
LAMPIRAN-LAMPIRAN	18
DAFTAR PUSTAKA	20
SURAT TUGAS.....	21
SURAT KETERANGAN KELURAHAN	22

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan kebudayaan. Beragam tarian dan lagu daerah, adat istiadat, tradisi, bahkan sampai makanan. Keanekaragaman ini disebabkan karena Indonesia merupakan negara kepulauan yang gugusan pulau-pulaunya tersebar dari Sabang sampai Merauke.

Di era globalisasi, hampir sebagian besar warga Negara Indonesia tidak mengetahui kebudayaan-kebudayaan yang ada Indonesia. Hal ini sangat memprihatinkan mengingat sebagian besar penduduk Indonesia yang tidak mengetahui adalah generasi muda yang merupakan penerus bangsa. Kurangnya rasa kepedulian terhadap kebudayaan Indonesia merupakan faktor terpenting yang membuat mereka melupakan kebudayaan sendiri. Hal ini berdampak pada diakuinya beberapa kebudayaan Indonesia oleh negara tetangga yang sedang marak sekarang ini.

Dilatarbelakangi hal tersebut, muncul suatu ide yaitu membuat kaos dengan desain bertemakan *City Branding* Kota Banjarmasin. Desain bertemakan Kota Banjarmasin ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta masyarakat terhadap kebudayaan Indonesia terutama Kota Banjarmasin yang berjuluk Kota Seribu Sungai, dimana rasa keingintahuan dan kecintaan masyarakat terhadap kebudayaan Indonesia masih sangat minim, terutama generasi muda Indonesia. Dengan memakai kaos ini, diharapkan masyarakat akan lebih mengenal dan lebih mencintai kebudayaan Indonesia, khususnya Kota Banjarmasin.

City Branding Kota Banjarmasin menjadi sesuatu yang menarik untuk dilakukan salah satu pengabdian. Selain hal tersebut, alasan kuat dikembangkannya ide tersebut karena minimnya barang-barang khas Kota Banjarmasin yang dapat dijadikan cinderamata. Seorang turis pastinya ingin membeli barang khas daerah yang dikunjunginya sebagai cinderamata di daerahnya. Tapi sayangnya, di Indonesia jarang ditemukan barang yang mencerminkan kebudayaan Indonesia itu sendiri. Hal tersebut tentu saja dapat dijadikan indikator bahwa pangsa pasar kaos khas daerah Kota Banjarmasin masih sangat layak untuk dikembangkan.

Dengan adanya program Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw desain bertemakan *City Branding* Kota Banjarmasin diharapkan dapat memberikan keterampilan dan membuka peluang usaha baru sehingga mampu meminimalkan jumlah pengangguran yang ada di Indonesia, khususnya untuk Karang Taruna didaerah Kelurahan Banua Anyar guna menjadikan tambahan di segi ekonomi. Kemudian Kaos berdesain bertemakan khas Kota Banjarmasin merupakan salah satu upaya untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Kaos ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa keingintahuan dan kecintaan masyarakat Indonesia terhadap kebudayaan Indonesia terutama Kota Banjarmasin. Dengan demikian, diharapkan akan meningkatkan rasa nasionalisme masyarakat Indonesia.

B. Landasan Teori

1. *City Branding*

City branding merupakan sebuah upaya dalam membangun identitas kota. Berkenaan dengan *city branding*, maka kata branding merupakan bahasa asing yang jika diterjemahkan berarti merek. Karena *city branding* identik dikenal sebagai konsep dari merek itu sendiri. Merek yang melekat kuat pada sebuah kota, tentunya tidak terlepas dari identitas kota. Karena melalui identitas, target pasar yang akan dituju akan mengenali secara mudah mengenai kota tersebut. Berbagai cara pengenalan merek tersebut, diantaranya dengan menggunakan kalimat penempatan, slogan, ikon, pameran atau pameran, dan berbagai media lainnya. Sebuah *city branding* bukan hanya sebuah slogan, merek atau kampanye promosi, namun *city branding* dapat diartikan sebagai suatu gambaran dari pikiran, perasaan, asosiasi dan ekspektasi yang datang dari benak seseorang ketika melihat atau mendengar sebuah nama, logo, produk, layanan, event, ataupun berbagai simbol dan rancangan yang menggambarkannya (Saputra, 2014: 14-16)

2. Kebudayaan

Kebudayaan merupakan salah satu buah pikiran baik berupa benda maupun tindakan yang mana senantiasa perlu kita lestarikan guna menjaga sejarah yang telah ada di Negara ini. Kebudayaan menurut Koetjiningrat (1985:180) adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar.

Menurut Larson dan Smalley (1972:39) memandang kebudayaan sebagai "blue print" yang memandu perilaku orang dalam suatu komunitas dan diinkubasi dalam kehidupan keluarga. Ini mengatur perilaku kita dalam kelompok, membuat

kita peka terhadap masalah status, dan membantu kita mengetahui apa tanggung jawab kita adalah untuk grup. Budaya yang berbeda struktur yang mendasari, yang membuat bulat-bulat masyarakat dan komunitas persegi-persegi.

3. Kesenian Tradisional

Kesenian merupakan produk dari sebuah masyarakat, seorang seniman menciptakan karya adalah hasil belajar pada masyarakat lingkungannya. Sumardjo (2000:241) mengungkapkan bahwa seni merupakan produk masyarakatnya adalah benar sepanjang dipahami bahwa karya seni jenis tertentu itu diterima oleh masyarakatnya, karena memenuhi fungsi seni dalam masyarakat tersebut. Tradisional bisa diartikan segala yang sesuai dengan tradisi, sesuai dengan kerangka pola-pola bentuk maupun penerapan yang selalu berulang (Sedyawati, 1981: 48).

4. Organisasi Kepemudaan

a. Organisasi

Kata Organisasi mempunyai dua pengertian umum. Pengertian pertama menandakan suatu lembaga atau kelompok fungsional seperti organisasi perusahaan, rumah sakit, perwakilan pemerintah atau suatu kumpulan olahraga. Pengertian kedua berkenaan dengan proses pengorganisasian, sebagai suatu cara dimana kegiatan organisasi dialokasikan dan ditugaskan di antara para anggotanya agar tujuan organisasi dapat tercapai dengan efisien. (Handoko

2000: 167). Menurut James A.F. Stoner (1996: 6), organisasi adalah dua orang atau lebih yang bekerja sama dalam cara yang terstruktur untuk mencapai sasaran spesifik atau sejumlah sasaran. Jadi organisasi merupakan sekumpulan orang yang bekerja sama dengan sistem tertentu dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Organisasi kepemudaan adalah lembaga nonformal yang tumbuh dan eksis dalam masyarakat antara lain ikatan remaja masjid, kelompok pemuda (karang taruna) dan sebagainya (Warastuti, 2006). Pengertian lain menyatakan organisasi kepemudaan adalah organisasi sosial wadah pengembangan generasi muda yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat terutama generasi muda di desa/kelurahan atau komunitas adat sederajat yang bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial.

Secara umum organisasi kepemudaan mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a) Merangkul setiap pemuda untuk bersatu.
- b) Memperkokoh persatuan dan kesatuan serta mempererat persaudaraan.
- c) Mengembangkan pola pikir para pemuda untuk peka terhadap segala hal, baik itu lingkungan secara fisik maupun nonfisik
- d) Melatih dan mempersiapkan skil para pemuda.
- e) Ikut membantu dan mengoreksi setiap kebijakan pemerintah.

b. Karang Taruna

Karang Taruna adalah organisasi kepemudaan di Indonesia. Karang Taruna merupakan wadah pengembangan generasi muda nonpartisan, yang tumbuh

atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat khususnya generasi muda di wilayah Desa / Kelurahan atau komunitas sosial sederajat, yang terutama bergerak dibidang kesejahteraan sosial. Sebagai organisasi sosial kepemudaan Karang Taruna merupakan wadah pembinaan dan pengembangan serta pemberdayaan dalam upaya mengembangkan kegiatan ekonomis produktif dengan pendayagunaan semua potensi yang tersedia dilingkungan baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam yang telah ada. Sebagai organisasi kepemudaan, Karang Taruna berpedoman pada Pedoman Dasar dan Pedoman Rumah Tangga di mana telah pula diatur tentang struktur pengurus dan masa jabatan dimasing-masing wilayah mulai dari Desa / Kelurahan sampai pada tingkat Nasional. Semua ini wujud dari pada regenerasi organisasi demi kelanjutan organisasi serta pembinaan anggota Karang Taruna baik dimasa sekarang maupun masa yang akan datang.

C. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis situasi di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan proses penyablonan yang dimulai dari melakukan design aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw, pencetakan sampai dapat menjadi sebuah kaos dengan tema *City Branding* Kota Banjarmasin dan memiliki sentuhan seni sehingga mempunyai nilai jual tinggi?

2. Bagaimana melakukan pemasaran atau pendistribusian produk kepada customer?

D. Tujuan Kegiatan

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, maka kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses penyablonan yang dimulai dari melakukan design aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw, pencetakan sampai dapat menjadi sebuah kaos dengan tema Kota Banjarmasin dan memiliki sentuhan seni sehingga mempunyai nilai jual tinggi
2. Melatih manajemen dan strategi pemasaran dan pendistribusian barang kepada customer.

E. Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan ini diharapkan dirasakan oleh mahasiswa Pendidikan IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat, secara rinci dimaksudkan sebagaimana berikut:

1. Memberikan wawasan dan keterampilan untuk masyarakat Kelurahan Banua Anyar khususnya pemuda Karang Taruna dalam hal berwirausaha.
2. Dapat melakukan pengembangan diri dalam hal inovasi usaha bagi Karang Taruna Kelurahan Banua Anyar.

BAB II

METODE KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

A. Khalayak Sasaran

Target Program pelatihan ini adalah para pemuda yang tergabung di dalam Karang Taruna di Kelurahan Banua Anyar. Karang Taruna ini sering melakukan kegiatan – kegiatan masyarakat, seperti : Bergotong royong membersihkan kampung, membantu keluarga – keluarga yang sedang mengadakan hajatan dan berkumpul untuk mempererat tali silaturahmi.

Dengan diadakannya pelatihan ini sebagai program usaha kecil ini, diharapkan pemuda-pemuda tersebut tidak hanya berkumpul saja, tetapi dapat membangun sebuah komunitas usaha yang dapat menghasilkan pendapatan tambahan, terlebih lagi dapat mengembangkan usaha menjadi lebih besar dengan inovasi-inivasi desain bertemakan Kota Banjarmasin.

B. Metode Kegiatan

Kegiatan ini berbentuk pelatihan yang berlangsung selama 1 minggu

C. Luaran yang Dihasilkan

Target yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Peserta mengerti penggunaan Adobe Photoshop dan Corel Draw

Peserta diberikan materi terkait Adobe Photoshop dan Corel Draw untuk memahami penggunaan aplikasi tersebut sebelum menggunakannya.

2. Peserta mampu untuk mengembangkan diri melalui pelatihan ini, sehingga Dapat melakukan pengembangan diri dalam hal inovasi usaha bagi Karang Taruna Kelurahan Banua Anyar.
3. Dimuat dalam jurnal ilmiah nasional ber ISSN.

Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw, dan peserta akan diberikan sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dalam pelatihan ini. Kemampuan memahami Adobe Photoshop dan Corel Draw dalam mendesain kaos bertemakan Kota Banjarmasin. Diharapkan peserta mampu menggunakan aplikasi tersebut dalam desain kaos bertemakan Kota Banjarmasin.

D. Jadwal Kegiatan

Untuk tempat pelatihannya, tim pelaksana bekerja sama dengan pembina Karang Taruna kelurahan Banua Anyar untuk menyediakan tempat sebagai balai pelatihan atau balai produksi Sablon kaos yang terletak di kantor kelurahan Banua Anyar Kota Banjarmasin :

Kegiatan dilaksanakan di Kantor Kelurahan Banua Anyar Kota Banjarmasin

Tanggal : Senin, 06 September 2021

Tempat : Kantor Kelurahan Banua Anyar Kota Banjarmasin

E. Organisasi Pelaksanaan

Ketua:

Nama Lengkap : M. Adhitya Hidayat Putra. M. Pd.

NIP : 19900514 201801 101001

Program Studi : Pendidikan IPS

Anggota:

Nama Lengkap : Dr. Ismi Rajiani, MM

Muhammad Azhari Muttaqin

Taufik Rahman

BAB III

HASIL KEGIATAN

A. REALISASI PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di kantor kelurahan Banua Anyar Kota Banjarmasin ini melibatkan juga pemuda karang taruna. Kemudian hal ini dimaksudkan untuk pemanfaatan dan membantu mengembangkan kreativitas menciptakan potensi besar yang dapat dikembangkan kepada pemuda karang taruna. Pemberdayaan melalui pelatihan ini dirasa sangat penting dilakukan karena banyak pemuda di Kelurahan Banua Anyar yang memiliki potensial akan tetapi tidak ada mentor untuk berbagai macam pelatihan-pelatihan yang berbasis *soft skills* seperti pembuatan desain kaos seperti yang pengabdian yang dilakukan. Kemudian program pengabdian ini melakukan pelatihan untuk memberikan pengetahuan bagi peserta bagaimana cara mendesain kaos bertemakan Kota Banjarmasin dengan baik dan benar sesuai arahan mentor yang berpengalaman di bidang desain.

Pada kegiatan ini pula bagi desain yang dibuat oleh pesera sudah selesai, maka akan di cetak sebagai kenang-kenangan selama pelatihan berlangsung.

B. TEMUAN DAN HASIL EVALUASI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat "Pelatihan Desain Kaos Menggunakan Adobe Photoshop Dan Corel Draw Bertemakan *City Branding* Kota Banjarmasin" dilaksanakan di Kelurahan Banua Anyar, Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin. Pada pelatihan ini dilakukan pelatihan desain kaos dengan cara

editing menggunakan *software Adobe Photoshop* dan *Corel Draw*. Mekanisme pelatihan selama pelaksanaan program ini pertama-tama adalah tim pengabdian terjun langsung ke lapangan yaitu di Kelurahan Banua Anyar dan melihat kondisi serta permasalahan yang di hadapi oleh karang taruna. Kemudian setelah ditemukan masalah, tim membuat *workplan* (rencana kerja), berupa nama kegiatan serta waktu pelaksanaan. Dimana masing-masing kegiatan akan terdapat penanggung jawab, sehingga kegiatan sesuai dengan yang telah ditentukan. Selama pelaksanaan tim selalu berkoordinasi dengan peserta sehingga dalam prosesnya peserta memahami dan dapat menjalankan secara mandiri atas teknologi yang telah ditransfer melalui kegiatan *workshop*/pelatihan, pendampingan secara intensif dari masing-masing kegiatan.

Partisipasi peserta dalam pelaksanaan program pelatihan ini antara lain menyatakan kesediaan untuk menyiapkan tempat dan memfasilitasi terkait penggunaan peralatan yang ada. Selain itu bersedia untuk mengikuti kegiatan secara aktif selama berlangsungnya kegiatan.

C. PEMBAHASAN

Pada kegiatan pengabdian yang dilakukan di Kelurahan Banua Anyar ini mempunyai dampak serta memberikan pembekalan pemuda dengan praktek Pelatihan Desain Kaos Menggunakan *Adobe Photoshop* Dan *Corel Draw* Bertemakan *City Branding* Kota Banjarmasin, dapat direspon dengan baik oleh masyarakat. Sehingga diharapkan jika pelatihan dan pembuatan desain kaos handmade untuk rumah dari bahan minimalis tersebut bisa dipasarkan dengan

baik, akan dapat menambah pendapatan. Selain itu, masyarakat yakin bahwa keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan ini dapat diterapkan dan dimanfaatkan langsung setelah mengikuti kegiatan untuk menciptakan lapangan kerja baru dan pada akhirnya dapat menjadi sumber penghasilan.

Faktor pendukung yaitu daya tangkap peserta pada saat diberi pendampingan pelatihan. Meski kegiatan dijalankan dengan menerapkan protokol kesehatan dan terbatasnya peserta yang ikut, tapi mereka mampu dengan cepat menangkap materi pendampingan. Kelurahan Banua Anyar juga memberikan tempat pelaksanaan yang sangat mendukung.

Pelaksanaan kegiatan ini dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh peserta. Efisiensi mereka dalam memproduksi juga menjadi lebih baik. Selain itu, meski mengadakan kegiatan di masa pandemik, tim tetap menerapkan protokol kesehatan dengan sangat ketat sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik. Para warga juga mampu memahami pentingnya menerapkan protokol Kesehatan. Pada saat mengolah bahan baku pun kebersihan tetap menjadi prioritas oleh tim dan mitra.

BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil membina mitra Karang Taruna dengan mengadakan Pelatihan Desain Kaos Menggunakan *Adobe Photoshop* Dan *Corel Draw* Bertemakan *City Branding* Kota Banjarmasin. Desain dikembangkan dari tema-tema berkaitan dengan Kota Banjarmasin yang dikembangkan dengan teknik desain yang bervariasi berdasarkan prinsip desain: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*ritme*), dan pusat perhatian (*focus of interest*). Dengan maksud agar desain yang dikembangkan juga bernilai edukatif, juga dibuatkan deskripsinya.

Yang harus diingat dan dipahami betul oleh peserta adalah bahwasanya wisatawan atau pendatang yang berkunjung ke Kota Banjarmasin selalu mencari sesuatu yang unik, khas daerah ini. Keunikan suatu produk souvenir terutama kaos di antaranya dapat dikembangkan berdasarkan produk seni budaya lokal, ikon lokal setempat, dan bentuk-bentuk kreatif lainnya. Berkaitan dengan hal teknis, untuk mencetak gambar yang bersifat fotografis, dalam pelatihan ini didukung oleh peralatan standar yang disiapkan. Dalam hal ini, peserta sudah dapat melakukan pengembangan dan peningkatan produksinya.

B. SARAN

1. Kepada pemerintah agar dapat membantu para pemuda terutama pemuda Karang Taruna di Kelurahan Banua Anyar untuk bisa mengembangkan baik dalam segi promosi melalui UKM yang di miliki pemerintah.
2. Bagi peserta agar terus menerus mengembangkan desain yang berbasis budaya lokal khas Kota Banjarmasin, karena masih banyak lagi bentuk-bentuk seni-budaya lokal Batak yang dapat di*explore* sebagai dasar desain gambar kaos dan tas souvenir.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Foto Bersama Lurah Banua Anyar



Foto Kegiatan Pelatihan

DAFTAR PUSTAKA

- Koentjaraningrat. 1985. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Larson, D.N., & Smalley, W.A. 1972. *Becoming bilingual. A guide to language learning*. New Canaan, CT: Practical Anthropology.
- Saputra, Irwan Ade. 2014. *Buku Saku City Branding Makassar*. Anindo Media: Makassar
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sedyawati, Edi.1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta : Sinar Harapan.
- Handoko T. Hani, 2000, *Manajemen Personalia dan Sumberdaya Manusia*,. Edisi II, Cetakan Keempat Belas, Penerbit BPFE, Yogyakarta.
- A.F.Stoner James, DKK, 1996, *Manajemen* , Edisi Indonesia, Penerbit PT. Prenhallindo, Jakarta.
- Warastuti. 2006. *Peran Lembaga Sosial dalam Pengentasan Kemiskinan* (<http://group.yahoo.com/group/lingkungan/message/28206>, diakses 22 Maret 2021).



SURAT TUGAS

Nomor: 19021 /UN8.1.2/KP/2021

Memperhatikan surat Koordinator Program Studi Pendidikan IPS Nomor 116/UN8.1.2.1.6/KP/2021 tanggal 25 Agustus 2021, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat menugaskan:

No.	Nama	NIPK/NIM	Jabatan
1	Muhammad Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.	19900514201801101001	Asisten Ahli/Ketua
2	Dr. Ismi Rajiani	-	Dosen/Ketua
3	Muhammad Azhari Mutaqin	1910128210020	Mahasiswa/ Anggota
4	Taufik Rahman	1910128110011	Mahasiswa/ Anggota

Untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul **“Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw Bertemakan City Branding Kota Banjarmasin”**, yang dilaksanakan pada:

Waktu Penelitian : bulan Juni 2021

Tempat Penelitian : Banjarmasin

Demikian surat tugas ini dibuat untuk disampaikan dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Banjarmasin,
Dekan,

02 JUN 2021


Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
NIP 196508081993031003



PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN
KECAMATAN BANJARMASIN TIMUR
KELURAHAN BANUA ANYAR

Jl. Banua Anyar RT.006 RW.001 Telp. (0511) 3275738 Banjarmasin 70239

SURAT KETERANGAN

Nomor : 28/SK/BA/IX/2021

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H.MUHAMMAD SALEH

Jabatan : Lurah Kelurahan Banua Anyar Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin

Dengan ini menerangkan bahwa :

No	Judul	Tanggal Pelaksanaan	Lokasi	Nama Ketua	NIDN
1	Penyuluhan Mitigasi Bencana Kebakaran Pada Pemukiman Padat Penduduk Di Kelurahan Banua Anyar Kota Banjarmasin	28 Juni 2021	Kantor Kelurahan	Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum	0009025606
2	Pelatihan Kemampuan Pemecahan Masalah Remaja Di Panti Asuhan Aisyiah, Kelurahan Banua Anyar-Banjarmasin	28 s.d 29 Agustus 2021	Panti Asuhan Aisyiah	Dr. Syaharuddin, MA	0001037404
3	Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop Dan Corel Draw Bertemakan City Branding Kota Banjarmasin	6 September 2021	Kantor Kelurahan	Muhammad Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.	8873201019

Telah melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kelurahan Banua Anyar, Kecamatan Banjarmasin Timur dengan rincian sebagaimana diatas.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Banjarmasin, 08 September 2021

Lurah Banua Anyar



H.MUHAMMAD SALEH
NIP. 19641022 198412 1001