

Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw

by Ismi Rajiani

Submission date: 11-Apr-2022 07:36PM (UTC-0700)

Submission ID: 1808414035

File name: Desain_Kaos_Berbasis_Aplikasi_Adobe_Photoshop_dan_Corel_Draw.pdf (8.89M)

Word count: 3338

Character count: 22736

LAPORAN AKHIR 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 Rajiani, MM (0721026603)

Muhammad Azhari Muttaqin (1910128210020)

Taufik Rahman (1910128110011)

19
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 : Pendidikan.ips@ulm.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,
Dekan FKIP,



Dr. Chairil Falf Pasani, M.Si
NIP. 19650808 199303 1 003

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

TERDAFTAR DI PERPUSTAKAAN FKIP ULM BANJARMASIN	
TANGGAL	NOMOR
29/09/2021	300 ADH P

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

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.

³⁹
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 di daerah 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 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.

22 Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw, dan peserta akan 22 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.

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 sebi-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

30
DAFTAR PUSTAKA

Koentjaraningrat. 1985. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.

2
Larson, D.N., & Smalley, W.A. 1972. *Becoming bilingual. A guide to language learning*. New Canaan, CT: Practical Anthropology.

32
Saputra, Irwan Ade. 2014. *Buku Saku City Branding Makassar*. Anindo Media: Makassar

25
Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.

Sedyawati, Edi.1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta : Sinar Harapan.

21
Handoko T. Hani, 2000, *Manajemen Personalia dan Sumberdaya Manusia*, Edisi II, Cetakan Keempat Belas, Penerbit BPFE, Yogyakarta.

14
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: 1909d /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, 02 JUN 2021
Dekan


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 Pantia 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



SURAT TUGAS

Nomor: 1909d /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, 02 JUN 2021
Dekan


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

31

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR DISPOSISI

Tgl. Terima 25-Aug-2021 Agenda No. 5364

Penting Rahasia Segera

Tgl. Surat : 25-Aug-2021

No. Surat : 116/UN8.1.2.1.6/KP/2021

Dari : Admin Prodi Pendidikan IPS

Isi Ringkas : Permohonan Surat Tugas Pengabdian Masyarakat Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi

Tanggal	Dari	Isi Disposisi	Kepada	Paraf
30 Aug 2021	Dr. Imam Yuwono, M.Pd. (WD2)	11. Untuk Diproses	Hj. Asti Nuriyani, SE	

Disposisi :

1. Mohon Pertimbangan
2. Mohon Pendapat
3. Mohon Keputusan
4. Mohon Petunjuk
5. Mohon Saran
6. Bicarakan
7. Teliti / Ikuti Perkembangan
8. Untuk Perhatian
9. Siapkan Konsep
10. Siapkan Laporan
11. Untuk Diproses
12. Selesaikan Sesuai Pembicaran
13. Edarkan
14. TIK / Gandakan / Informasikan
15. Arsip

Santiahi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Laman pips.fkip.ulm.ac.id

Nomor : 116/UN8.1.2.1.6/KP/2021

Banjarmasin, 25 Agustus 2021

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Surat Tugas Pengabdian Masyarakat Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi

Yth. Dekan FKIP ULM
Banjarmasin

Dengan Hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul **Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw Bertemakan City Branding Kota Banjarmasin** yang dilaksanakan pada bulan Juni 2021. Dengan ini, mohon kepada Bapak agar dibuatkan **Surat Tugas** untuk pelaksanaan kegiatan sebagaimana dimaksud. Adapun susunannya sebagai berikut:

No	NIDN/NIM	Nama dan Gelar	Jabatan
1	8873201019	Muhammad Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.	Ketua
2	0721026603	Dr. Ismi Rajiani, MM	Anggota
3	1910128210020	Muhammad Azhari Mutaqin	Anggota
4	1910128110011	Taufik Rahman	Anggota

Abk 8873201019
Abk 0721026603
201801101001

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenaan Bapak diucapkan terima kasih

Hormat Saya
Koordinator.

Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd.
NIP. 195606071983031002



P-ISSN : 2723-1127 E-ISSN : 2716-2346

THE KALIMANTAN SOCIAL STUDIES JOURNAL



LETTER OF ACCEPTANCE

September 8th, 2021

Dear Authors,

On the behalf of the released our journal *The Kalimantan Social Studies Journal*. We are pleased to inform that your paper, entitled:

“Based Graphic and Multimedia Design Training in Banua Anyar Village”

Written by Muhammad Adhitya Hidayat Putra, Ismi Rajjani, Nadiatul Izmi, Muhammad Azhari Muttaqin and Taufik Rahman

has been **ACCEPTED** and will be proceed to be published in The Innovation of Social Studies Journal, Vol. 3, No. 1 on October 2021.

We congratulate for your achievement. The technical issues about the publication will be informed later at <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/kss>. Thank you very much for participating in our journal.

Kindest Regard,

Chief in Editor

Bambang Subiyakto

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BANJARMASIN

SURAT PERJANJIAN KERJA

Nomor : 3433a /UN8.1.2//PG/2021

Pada hari ini Senin Pada Tanggal Tiga Puluh Bulan Agustus Tahun Dua Ribu Dua Puluh Satu yang bertandatangan di bawah ini :

1. Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si. : Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, yang Selanjutnya disebut sebagai PIHAK PERTAMA ;
2. M. Adhitya Hidayat Putra, M.Pd. : Yang bertindak dan atas nama TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT dengan Judul

"Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw Bertemakan City Branding Kota Banjarmasin"

Yang selanjutnya disebut PIHAK KEDUA :

Telah membaca dan meneliti yang diajukan, maka kedua belah pihak sepakat telah mengadakan Perjanjian kerja tentang Pengabdian kepada Masyarakat dengan ketentuan uraian pasal – pasal seperti tersebut di bawah ini.

Pasal I
Tugas Pekerjaan

PIHAK PERTAMA meminta kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima untuk Melaksanakan pekerjaan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul :

"Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw Bertemakan City Branding Kota Banjarmasin"

Sampai menjadi naskah dan melengkapi/menyempurnakan kekurangan setelah di evaluasi/ di Seminarkan apabila diminta.

Pasal II
Pegangan Kerja

Tugas pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat seperti tersebut pada Pasal I wajib diselesaikan oleh PIHAK KEDUA berdasarkan rancangan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah disepakati seperti tercantum dalam lampiran Surat Perjanjian Kerja

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BANJARMASIN

SURAT PERJANJIAN KERJA

Nomor : 3433a /UN8.1.2//PG/2021

Pada hari ini Senin Pada Tanggal Tiga Puluh Bulan Agustus Tahun Dua Ribu Dua Puluh Satu yang bertandatangan di bawah ini :

1. Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si. : Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, yang Selanjutnya disebut sebagai PIHAK PERTAMA ;
2. M. Adhitya Hidayat Putra, M.Pd. : Yang bertindak dan atas nama TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT dengan Judul

"Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw Bertemakan City Branding Kota Banjarmasin"

Yang selanjutnya disebut PIHAK KEDUA :

Telah membaca dan meneliti yang diajukan, maka kedua belah pihak sepakat telah mengadakan Perjanjian kerja tentang Pengabdian kepada Masyarakat dengan ketentuan uraian pasal – pasal seperti tersebut di bawah ini.

***Pasal I
Tugas Pekerjaan***

PIHAK PERTAMA meminta kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima untuk Melaksanakan pekerjaan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul :

"Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw Bertemakan City Branding Kota Banjarmasin"

Sampai menjadi naskah dan melengkapi/menyempurnakan kekurangan setelah di evaluasi/ di Seminarkan apabila diminta.

***Pasal II
Pegangan Kerja***

Tugas pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat seperti tersebut pada Pasal I wajib diselesaikan oleh PIHAK KEDUA berdasarkan rancangan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah disepakati seperti tercantum dalam lampiran Surat Perjanjian Kerja

Pasal III
Jangka Waktu Penyelesaian Pekerjaan

PIHAK KEDUA melaksanakan pekerjaan tersebut pada Pasal I terhitung mulai Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani dan berakhir paling lambat tanggal Tiga Puluh Bulan Nopember Tahun Dua Ribu Dua Puluh sebanyak 3 (tiga) rangkap dan diterima dalam keadaan baik oleh PIHAK PERTAMA

Pasal IV

Nilai Perjanjian untuk menyelesaikan pekerjaan dalam Pasal I adalah sebesar **Rp 5.000.000,-** Pembayaran dibagi dua tahap, tahap pertama sebanyak 75% dan tahap kedua sampai selesai hasil Pengabdian kepada Masyarakat dibayar 25% dan pembayaran melalui BPP FKIP Unlam setelah Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA.

Pasal V

1. Apabila penyerahan hasil pekerjaan ini tidak dilaksanakan pada waktu yang telah ditentukan dalam Pasal III, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% untuk setiap hari untuk keterlambatan dengan jumlah denda setinggi-tingginya 5% dari nilai perjanjian dengan mana dilaksanakan khusus keterlambatan dan tanpa memperhatikan ayat III dan ayat V ini.
2. Dalam hal ini denda maksimal telah tercapai, maka atas dasar pertimbangan Fakultas PIHAK PERTAMA berhak membatalkan Surat Perjanjian Kerja ini secara sepihak.
3. Apabila pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dan prosesnya tetap dilanjutkan oleh Pihak kedua dan apabila telah disepakati bersama kembali, maka apabila terjadi keterlambatan akan dikenakan kembali denda dan sanksi sesuai pasal 5 ayat 1 dan 2 diatas
4. Apabila diputuskan kontrak secara sepihak sesuai dengan ayat 2 pasal 5 ini maka PIHAK KEDUA diwajibkan membayar ganti rugi sebesar dana yang sudah diterima dan menyerahkan Selengkapannya berkas - berkas hasil Pengabdian kepada Masyarakat kepada PIHAK PERTAMA

Pasal VI
Penutup

Demikian Surat Perjanjian Kerja ini dibuat dengan persetujuan kedua belah pihak dan dibuat 3 (tiga) rangkap yang aslinya untuk PIHAK PERTAMA dan tembusanya untuk PIHAK KEDUA dan BPP FKIP ULM.

PIHAK KEDUA



M. Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.
NIP. 19900514201801101001

PIHAK PERTAMA



Dr. Chairil Faif Pasani M.Si.
NIP. 1965080819931003

Pasal III
Jangka Waktu Penyelesaian Pekerjaan

PIHAK KEDUA melaksanakan pekerjaan tersebut pada Pasal I terhitung mulai Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani dan berakhir paling lambat tanggal Tiga Puluh Bulan Nopember Tahun Dua Ribu Dua Puluh sebanyak 3 (tiga) rangkap dan diterima dalam keadaan baik oleh PIHAK PERTAMA

Pasal IV

Nilai Perjanjian untuk menyelesaikan pekerjaan dalam Pasal I adalah sebesar **Rp 5.000.000,-** Pembayaran dibagi dua tahap, tahap pertama sebanyak 75% dan tahap kedua sampai selesai hasil Pengabdian kepada Masyarakat dibayar 25% dan pembayaran melalui BPP FKIP Unlam setelah Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA.

Pasal V

1. Apabila penyerahan hasil pekerjaan ini tidak dilaksanakan pada waktu yang telah ditentukan dalam Pasal III, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% untuk setiap hari untuk keterlambatan dengan jumlah denda setinggi-tingginya 5% dari nilai perjanjian dengan mana dilaksanakan khusus keterlambatan dan tanpa memperhatikan ayat III dan ayat V ini.
2. Dalam hal ini denda maksimal telah tercapai, maka atas dasar pertimbangan Fakultas PIHAK PERTAMA berhak membatalkan Surat Perjanjian Kerja ini secara sepihak.
3. Apabila pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dan prosesnya tetap dilanjutkan oleh Pihak kedua dan apabila telah disepakati bersama kembali, maka apabila terjadi keterlambatan akan dikenakan kembali denda dan sanksi sesuai pasal 5 ayat 1 dan 2 diatas
4. Apabila diputuskan kontrak secara sepihak sesuai dengan ayat 2 pasal 5 ini maka PIHAK KEDUA diwajibkan membayar ganti rugi sebesar dana yang sudah diterima dan menyerahkan Selengkapannya berkas - berkas hasil Pengabdian kepada Masyarakat kepada PIHAK PERTAMA

Pasal VI
Penutup

Demikian Surat Perjanjian Kerja ini dibuat dengan persetujuan kedua belah pihak dan dibuat 3 (tiga) rangkap yang aslinya untuk PIHAK PERTAMA dan tembusanya untuk PIHAK KEDUA dan BPP FKIP ULM.

PIHAK KEDUA



M. Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.
NIP. 19900514201801101001

PIHAK PERTAMA

Dr. Chairil Faif Pasani M.Si.
NIP. 1965080819931003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Laman pips.fkip.ulm.ac.id

DAFTAR HADIR TAMU UNDANGAN

**“Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw
Bertemakan City Branding Kota BanjarMasin”
Senin, 06 September 2021**

No	Nama dan Gelar	Tanda Tangan
1.	Muhammad Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.	1.
2.	Dhimas Pratama Nindya Putra Sari, S.Kom.	2.
3.	H. MUHAMMAD SALEH	3.
4.	Rizkia Ananda Sari	4.
5.		5.
6.		6.
7.		7.
8.		8.
9.		9.
10.		10.
11.		11.

Catatan :

Berkeaan pandemi COVID-19, dengan ini seluruh peserta rapat WAJIB menjaga kebersihan, kesehatan, mengikuti protokol kesehatan yang berlaku dan selalu menggunakan Alat Pengaman Diri

Scanned by TapScanner

Dipindai dengan CamScanner



DAFTAR HADIR PESERTA

“Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw
Bertemakan City Branding Kota Banjarmasin”
Senin, 06 September 2021

No	Nama	Tanda Tangan	
1.	Abdul Wahid	1.	
2.	MUHAMMAD ICHSAN		2.
3.	M. Akbar Kurniawan	3.	
4.	Sopa Asth'		4.
5.	Rizki Arramodana	5.	
6.	M. Fikry Firdaus		6.
7.	Pop D	7.	
8.	M. Firdaus		8.
9.	Miyanti Rahmah	9.	
10.	Muhammad Zaimudin		10.
11.		11.	

Catatan :

Berkeanaan pandemi COVID-19, dengan ini seluruh peserta rapat WAJIB menjaga kebersihan, kesehatan, mengikuti protokol kesehatan yang berlaku dan selalu menggunakan Alat Pengaman Diri



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Laman pips.fkip.ulm.ac.id

DAFTAR HADIR PANITIA

**“Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw
Bertemakan City Branding Kota BanjarMasin”
Senin, 06 September 2021**

No	Nama	Angkatan	Tanda Tangan	
1.	Nadiatul Izmi		1.	
2.	Muhammad Rizky			2.
3.	Muhammad Yasir		3.	
4.	Rizkia Ananda Sari			4.
5.			5.	
6.				6.
7.			7.	
8.				8.
9.			9.	
10.				10.
11.			11.	
12.				12.
13.			13.	
14.				14.
15.			15.	
16.				16.
17.			17.	
18.				18.
19.			19.	
20.				20.

Scanned by TapScanner

Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.its.ac.id Internet Source	1%
2	repository.unj.ac.id Internet Source	1%
3	Nicodias Palasara, Anna Mukhayaroh, Adelia Alvi Yana, Juarni Siregar, Ani Yoraeni. "Pelatihan Membuat dan Mempercantik Blog Untuk Remaja Pada Karang Taruna Katana 22 Bekasi", Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ, 2021 Publication	1%
4	digilib2.unisayogya.ac.id Internet Source	1%
5	Istiqomah Istiqomah. "PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI KARANG TARUNA MEDAL JAYA DI DESA CIJEMIT KECAMATAN CINIRU KABUPATEN KUNINGAN", Empower: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam, 2018 Publication	1%

6	digilib.isi.ac.id Internet Source	1 %
7	proceeding.unisba.ac.id Internet Source	1 %
8	lppm.itn.ac.id Internet Source	1 %
9	repository.isi-ska.ac.id Internet Source	1 %
10	rozakulkhayat.blogspot.com Internet Source	1 %
11	kuliahsonia.blogspot.com Internet Source	1 %
12	repository.bsi.ac.id Internet Source	1 %
13	vdokumen.com Internet Source	1 %
14	e-journal.ikhac.ac.id Internet Source	1 %
15	www.manajemenrumahtangga.com Internet Source	1 %
16	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
17	journal.ummat.ac.id Internet Source	1 %

18	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	1 %
19	admistrasipubliik.blogspot.com Internet Source	1 %
20	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	1 %
21	syntha_n.staff.gunadarma.ac.id Internet Source	1 %
22	ejurnal.unim.ac.id Internet Source	<1 %
23	jpok.fkip.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
24	fkg.ub.ac.id Internet Source	<1 %
25	lombokmusic.wordpress.com Internet Source	<1 %
26	staff.uny.ac.id Internet Source	<1 %
27	documents.mx Internet Source	<1 %
28	ejournal.unjaya.ac.id Internet Source	<1 %
29	repository.stiesia.ac.id Internet Source	<1 %

30	ebooktake.in Internet Source	<1 %
31	fkipunlam.ac.id Internet Source	<1 %
32	journal.isi.ac.id Internet Source	<1 %
33	jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
34	view.joomag.com Internet Source	<1 %
35	www.ung.ac.id Internet Source	<1 %
36	ejournal.umpwr.ac.id Internet Source	<1 %
37	ejurnal.binawakya.or.id Internet Source	<1 %
38	John H. Schumann. "AFFECTIVE FACTORS AND THE PROBLEM OF AGE IN SECOND LANGUAGE ACQUISITION", <i>Language Learning</i> , 12/1975 Publication	<1 %
39	cmobet.com Internet Source	<1 %
40	cooleng.tistory.com Internet Source	<1 %

41

dnktv.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1 %

42

doktermandiri.com

Internet Source

<1 %

43

doku.pub

Internet Source

<1 %

44

ipminkams-feb.trunojoyo.ac.id

Internet Source

<1 %

45

repository.unja.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Pelatihan Desain Kaos Berbasis Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel Draw

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34
