

**LAPORAN PROGRAM
IPTEKS BAGI MASYRAKAT (IbM)**



**Pelatihan Keterampilan
Desain Menggunakan *Software CorelDRAW* dan *Autodesk Revit*
bagi Putra Putri Altar Paroki Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel
Gereja Ijen Malang**

Oleh:

Danang Murdiyanto, S.T., M.T. NIDN : 0708017604 (Ketua)
Benedictus Sonny Yoedono, S.Pd., M.T. NIDN : 0720038001 (Anggota)

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA KARYA MALANG

Tahun 2018

HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM IPTEKS BAGI MASYARAKAT

1. Judul IbM : Pelatihan Keterampilan Desain menggunakan Program *CorelDRAW* dan *Autodesk Revit* bagi Putra Putri Altar Paroki Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel – Gereja Ijen Malang.
2. Nama Mitra Program IbM : Misdinar Paroki Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel, Gereja Ijen, Jl. Buring no. 60, Oro-oro Dowo, Klojen, Kota Malang
3. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Danang Murdiyanto, S.T., MT.
 - b. NIDN : 0708017604
 - c. Jabatan/Golongan : -
 - d. Program Studi : Teknik Mesin
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Widya Karya Malang
 - f. Bidang Keahlian : Teknik Mesin
 - g. Alamat Kantor/Telp/Faks/surel : Jl. Bondowoso No. 2, Malang/0341-553171/0341- 554418/
danang_t.mesin@widyakarya.ac.id
4. Anggota Tim Pengusul
 - a. Jumlah Anggota : 1 (satu) orang Dosen
 - b. Nama Anggota /bidang keahlian : Benedictus Sonny, S.Pd., MT./Teknik Sipil
 - a. Iga Yuswantoro Teknik Mesin
 - b. Erwin DIII-Manajemen Informatika
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra (Desa/Kecamatan) : Jl. Buring no. 60, Oro-oro Dowo, Klojen.
 - b. Kabupaten/Kota : Kota Malang
 - c. Propinsi : Jawa Timur
 - d. Jarak PT kelokasi mitra (Km) : 1,8 km
6. Luaran yang dihasilkan : a. Peningkatan Ketrampilan dan penguasaan *Software* Corel DRAW dan Autodesk Revit. b. Modul Pelatihan Program CorelDRAW. c. Publikasi di Jurnal Nasional.
7. Jangka waktu : 14 hari
8. Biaya Total : Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah)

Mengetahui:
Dekan Fakultas Teknik,



Benedictus Sonny, S.Pd., MT.
NIDN: 0720038001



Malang, 23 Agustus 2018
Ketua Tim Pengusul

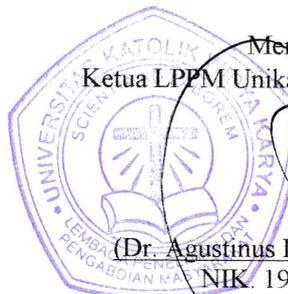


Danang Murdiyanto, S.T., M.T.
NIDN.0708017604

Menyetujui:
Ketua LPPM Unika Widya Karya Malang,



(Dr. Agustinus Indradi, S.Pd., M.Pd)
NIK. 199105110019



ABSTRAK

Putra-Putri Altar (PPA) adalah salah satu bentuk panggilan seorang awam khususnya remaja untuk dapat melayani Tuhan dengan baik. PPA diharapkan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik sehingga perayaan Ekaristi dapat berjalan dengan lancar dan khidmat. Dengan menjadi PPA, seorang awam/remaja diharapkan dapat menjiwai semangat pelayanannya, baik ketika bertugas dalam perayaan Ekaristi, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga akan menghasilkan buah-buah iman di dalam kepribadian seorang PPA, dalam bentuk sikap rendah hati, mandiri, disiplin, bertanggung jawab, kepemimpinan dan mampu bekerja sama dengan baik.

Bidang Liturgi Gereja Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel (SPMGK) atau yang dikenal dengan Gereja Ijen memiliki beberapa program untuk melakukan pendampingan dan pembinaan PPA antara lain melalui kegiatan liturgi dan non liturgi baik secara internal maupun eksternal. Program kerja tersebut disusun dan dilakukan dengan tujuan agar PPA : 1) mampu menjalankan tugas pelayanannya dengan baik, 2) memperdalam iman kristiani, 3) memiliki nilai kerendahan hati, kemandirian, kedisiplinan, kepemimpinan dan mampu bekerja sama dengan baik. Selain itu PPA didampingi dan dibina untuk mampu mengelola organisasi PPA dengan baik dan mandiri. Bentuk pengelolaan secara mandiri tersebut antara lain, mereka dilatih untuk mampu : 1) mendokumentasikan kegiatan-kegiatan PPA dalam bentuk foto dan video 2) membuat desain untuk keperluan publikasi kegiatan, 3) mempublikasikan kegiatan dengan baik. Namun bidang Liturgi Gereja SPMGK memiliki keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi sesuai dengan materi pendampingan yang diharapkan. Kegiatan yang dimaksud antara lain: pelatihan pemanfaatan teknologi informasi, desain logo, editing foto dan video, dan lain-lain.

Kegiatan IBM yang akan dilakukan adalah memberikan pelatihan kemampuan desain menggunakan *software Corel Draw* dan desain bangunan menggunakan *Autodesk Revit Building*. Hasil kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara khusus terhadap peningkatan kemampuan PPA di dalam mendesain dan secara umum terhadap partisipasi UKWK di dalam masyarakat.

Berdasarkan pelaksanaan pelatihan keterampilan dan dari hasil evaluasi, Peserta dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik dan dapat mengaplikasikan dalam *project* kecil dengan baik, hasil *project* kecil dengan pembuatan logo, pembuatan denah sederhana dan *cover* buku. Hasil evaluasi dari pelatihan juga dapat untuk mereferensikan bagi Pendamping dan Pembina PPA sebagai tindak lanjut kegiatan PPA di Gereja Paroki SPMGK atau Gereja Ijen Malang yaitu memulai mengelola kegiatan yang berhubungan dengan publikasi dokumentasi dan pemanfaatan teknologi informasi.

Kata kunci : Desain grafis, desain bangunan, *software Corel Draw*, *Autodesk Revit*.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Rahim, karena atas segala berkat dan rahmat-Nya, Kegiatan dan Laporan Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) ini dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini, disampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Romo Albertus Herwanta, O.Carm., M.A. selaku Rektor UKWK yang selalu memotivasi dan memberikan dukungan kepada dosen untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Romo Paroki dan Bapak MS Nugroho Sugiwijono selaku Ketua DPP Gereja Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel atau Gereja Ijen Malang, yang telah membantu dan mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
3. Bapak dan Ibu Pembina Putra-Putri Altar Gereja Paroki Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel atau Gereja Ijen Malang, yang telah memberikan kesempatan dan membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
4. Bapak Dr.Drs. Agustinus Indradi, M.Pd selaku Ketua LPPM yang telah membantu pelaksanaan dan penyusunan laporan Abdimas.
5. Rekan rekan dosen khususnya di Fakultas Teknik, yang memberikan bantuan dan dukungan di dalam pelaksanaan Abdimas.

Kami sangat menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan di dalam laporan ini, sehingga kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Terimakasih

Malang, 23 Agustus 2018

Hormat kami,

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
RINGKASAN.....	7
BAB I PENDAHULUAN.....	8
I.1 ANALISIS SITUASI.....	8
I.2 PERMASALAHAN	11
BAB II SOLUSI dan TARGET LUARAN	12
II.1 SOLUSI	12
II.2 TARGET LUARAN.....	12
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	13
III.1 DISKUSI DAN PENYAMAAN PERSEPSI.....	13
III.2 PEMBUATAN MODUL DAN RENCANA JADWAL KEGIATAN	13
III.3 PELAKSANAAN PELATIHAN GAMBAR TEKNIK.....	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	15
IV.1 PELAKSANAAN PELATIHAN.....	15
BAB V PENUTUP	20
V.1 KESIMPULAN	20
V.2 SARAN.....	20
DAFTAR PUSTAKA	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar I-1 Gereja Paroki Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel.....	8
Gambar I-2 Romo dan Misdinar Gereja Ijen Malang	9
Gambar I-3 Jambore Putra-Putri Altar se-Dekenat Kota Malang.....	10
Gambar IV-1 Misdinar Gereja Ijen Malang	15
Gambar IV-2 (a) Grafik Berbasis Bitmap, (b) Grafik Berbasis Vektor	16
Gambar IV-3 Regristasi Peserta Pelatihan	17
Gambar IV-4 Sambutan dari Rm. Albertus H., O.Carm.M.A. Sebelum Pelatihan Dimulai...	17
Gambar IV-5 Penyampaian Materi Pelatihan.....	17
Gambar IV-6 Proses Pendampingan dan Diskusi dengan Peserta Pelatihan	18
Gambar IV-7 Foto Bersama Peserta Pelatihan	18
Gambar IV-8 Hasil latihan dari peserta pelatihan	19
Gambar IV-9 (a) <i>Project</i> membuat <i>Cover</i> Buku, (b) Bangunan 1 (satu) lantai	19
Gambar IV-10 (a) Modul I <i>Corel Draw</i> , (b) Modul II <i>Autodesk Revit Building</i>	19

RINGKASAN

Putra-Putri Altar (PPA) adalah salah satu bentuk panggilan seorang awam khususnya remaja untuk dapat melayani Tuhan dengan baik. PPA diharapkan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik sehingga perayaan Ekaristi dapat berjalan dengan lancar dan khidmat. Dengan menjadi PPA, seorang awam/remaja diharapkan dapat menjiwai semangat pelayanannya, baik ketika bertugas dalam perayaan Ekaristi, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga akan menghasilkan buah-buah iman di dalam kepribadian seorang PPA, dalam bentuk sikap rendah hati, mandiri, disiplin, bertanggung jawab, kepemimpinan dan mampu bekerja sama dengan baik.

Bidang Liturgi Gereja Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel (SPMGK) atau yang dikenal dengan Gereja Ijen memiliki beberapa program untuk melakukan pendampingan dan pembinaan PPA antara lain melalui kegiatan liturgi dan non liturgi baik secara internal maupun eksternal. Program kerja tersebut disusun dan dilakukan dengan tujuan agar PPA : 1) mampu menjalankan tugas pelayanannya dengan baik, 2) memperdalam iman kristiani, 3) memiliki nilai kerendahan hati, kemandirian, kedisiplinan, kepemimpinan dan mampu bekerja sama dengan baik. Selain itu PPA didampingi dan dibina untuk mampu mengelola organisasi PPA dengan baik dan mandiri. Bentuk pengelolaan secara mandiri tersebut antara lain, mereka dilatih untuk mampu : 1) mendokumentasikan kegiatan-kegiatan PPA dalam bentuk foto dan video 2) membuat desain untuk keperluan publikasi kegiatan, 3) mempublikasikan kegiatan dengan baik. Namun bidang Liturgi Gereja SPMGK memiliki keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi sesuai dengan materi pendampingan yang diharapkan. Kegiatan yang dimaksud antara lain: pelatihan pemanfaatan teknologi informasi, desain logo, editing foto dan video, dan lain-lain.

Kegiatan IBM yang akan dilakukan adalah memberikan pelatihan kemampuan desain menggunakan *software Corel Draw* dan desain bangunan menggunakan *Autodesk Revit Building*. Hasil kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara khusus terhadap peningkatan kemampuan PPA di dalam mendesain dan secara umum terhadap partisipasi UKWK di dalam masyarakat.

Berdasarkan pelaksanaan pelatihan keterampilan dan dari hasil evaluasi, Peserta dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik dan dapat mengaplikasikan dalam *project* kecil dengan baik, hasil *project* kecil dengan pembuatan logo, pembuatan denah sederhana dan *cover* buku. Hasil evaluasi dari pelatihan juga dapat untuk mereferensikan bagi Pendamping dan Pembina PPA sebagai tindak lanjut kegiatan PPA di Gereja Paroki SPMGK atau Gereja Ijen Malang yaitu memulai mengelola kegiatan yang berhubungan dengan publikasi dokumentasi dan pemanfaatan teknologi informasi.

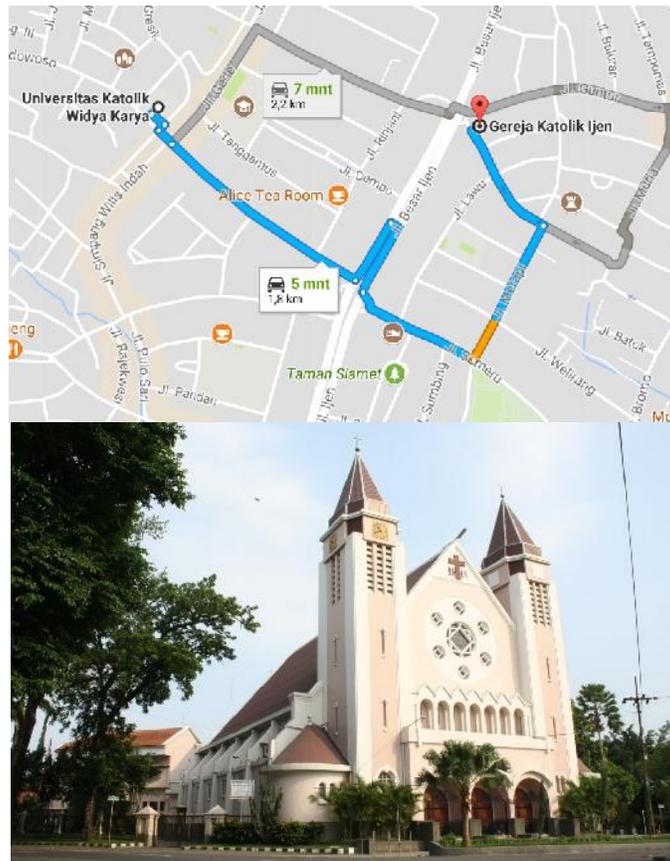
Kata kunci : Desain grafis, desain bangunan, *software Corel Draw*, *Autodesk Revit*..

BAB I PENDAHULUAN

I.1 ANALISIS SITUASI

a. Letak Geografis dan Administrasi

Gereja Paroki Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel Secara geografis berada di pusat kota Malang, tepatnya di alamat Jalan Buring no. 60 Kelurahan Oro-oro Dowo Malang. Posisi bangunan Gereja berada tepat di sudut jalan yang berdekatan dengan Jalan Ijen, maka juga disebut Gereja Ijen.



Gambar I-1 Gereja Paroki Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel
(Gereja Ijen Malang)

Gereja Paroki Santa Perawan Maria dari Gunung Karmel (SPMGK) tau Gereja Ijen terdiri dari 11 Wilayah dan 31 Lingkungan. Dalam kepengurusannya Gereja Ijen memiliki berbagai bidang, salah satunya adalah Bidang Liturgi. Bidang Liturgi mempunyai tanggungjawab yaitu diantaranya adalah menjadi pembimbing dan pengembangan Misdinar atau Putra-Putri Altar (PPA). Remaja Katolik yang terdiri dari remaja Katolik biasa antara usia 12 tahun (kelas 1 SMP) hingga usia maksimum 21 tahun (kelas 3 SMA).

Unika Widya Karya sebagai satu-satunya Universitas Katolik di wilayah Keuskupan Malang diharapkan mampu memberikan kontribusi positif kepada masyarakat, khususnya kepada Gereja dan Keuskupan Malang, sebagai bentuk pelaksanaan Pengabdian Masyarakat yang merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

b. Putra Putri Altar (PPA)

PPA atau biasa disebut Misdinar (Belanda: *misdieenarr*; Inggris: *altar boys*; Latin: *akolit*) adalah suatu posisi pelayanan Gerejawi yang diberikan kepada kaum awam dengan tugas utama untuk bersama-sama dengan imam mempersiapkan Ekaristi yang layak kepada Tuhan. PPA atau juga pelayan altar turut membantu imam baik dalam mempersiapkan materi-materi Ekaristi, mendupai umat, memberikan tanda konsekrasi, menambah makna liturgi Misa.



Gambar I-2 Romo dan Misdinar Gereja Ijen Malang
(Sumber: Dokumentasi PPA Gereja Ijen, 2017)

PPA adalah salah satu bentuk panggilan seorang awam khususnya remaja untuk dapat melayani Tuhan dengan baik. PPA diharapkan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik sehingga perayaan Ekaristi dapat berjalan dengan lancar dan khidmat. Dengan menjadi PPA, seorang awam/remaja diharapkan dapat menjiwai semangat pelayanannya, baik ketika bertugas dalam perayaan Ekaristi, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga akan menghasilkan buah-buah iman di dalam kepribadian seorang PPA, dalam bentuk sikap rendah hati, mandiri, disiplin, bertanggung jawab, kepemimpinan dan mampu bekerja sama dengan baik.

c. Pembinaan Putra Putri Altar

Bidang Liturgi Gereja SPMGK memiliki beberapa program untuk melakukan pendampingan dan pembinaan PPA antara lain melalui kegiatan liturgi dan non liturgi baik secara internal maupun eksternal. Program kerja tersebut disusun dan dilakukan dengan tujuan agar PPA: 1) mampu menjalankan tugas pelayanannya dengan baik, 2) memperdalam iman kristiani, 3) memiliki nilai kerendahan hati, kemandirian, kedisiplinan, kepemimpinan dan mampu bekerja sama dengan baik. Program kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Kegiatan Liturgi :
 - a) Doa rutin bersama
 - b) Rekoleksi
 - c) Latihan rutin
- 2) Kegiatan Non Liturgi
 - a) Olah raga
 - b) Rekreasi/ *outbond*
 - c) Pertemuan antar PPA se Keuskupan Malang
 - d) Jambore PPA Dekenat Malang
 - e) Terlibat di dalam lomba antar PPA (lomba desain logo, dsb)
 - f) Pelatihan pemanfaatan teknologi informasi/ fotografi/ video

Selain itu PPA didampingi dan dibina untuk mampu mengelola organisasi PPA dengan baik dan mandiri. Bentuk pengelolaan secara mandiri tersebut antara lain, mereka dilatih untuk mampu: 1) mendokumentasikan kegiatan-kegiatan PPA dalam bentuk foto dan video 2) membuat desain untuk keperluan publikasi kegiatan, 3) mempublikasikan kegiatan dengan baik, dll.



Gambar I-3 Jambore Putra-Putri Altar se-Dekenat Kota Malang
(Sumber: Dokumentasi PPA Gereja Ijen, 2017)

I.2 PERMASALAHAN

a. Permasalahan berdasarkan Analisa Keadaan Darurat

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Pembina PPA Gereja SPMGK, Dalam melaksanakan program kegiatan pendampingan dan pembinaan, Bidang Liturgi Gereja SPMGK bekerja sama dengan beberapa pihak yang memiliki kompetensi untuk memberikan materi/ kegiatan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dilakukan, karena keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi sesuai dengan materi pendampingan yang diharapkan. Kegiatan yang dimaksud antara lain: pelatihan pemanfaatan teknologi informasi, desain logo, *editing* foto dan video, dan lain-lain.

Permasalahan lainnya yaitu dengan perkembangan teknologi, PPA perlu diberikan keterampilan desain yang berhubungan bangunan atau gedung dengan menggunakan *software Autodesk Revit*. *Autodesk Revit* merupakan program yang sangat tepat dibutuhkan dalam merancang bangunan tiga dimensi secara cepat.

b. Kemampuan keterampilan PPA

PPA Gereja SPMGK, terdiri dari remaja Katolik antara usia 12 tahun (kelas 1 SMP) hingga usia maksimum 21 tahun (kelas 3 SMA). Secara umum, mereka telah memiliki kemampuan yang baik untuk mengoperasikan komputer dan menjalankan *software* aplikasi dasar seperti MS Word, MS Excel, dll. Namun masih kurang di dalam penguasaan *software* untuk membuat desain grafis dan multimedia, seperti Corel Draw, Adobe Photoshop, dan *software* aplikasi khusus lain yang mendukung kinerja mereka di dalam mengelola kegiatan PPA secara mandiri maupun terlibat di dalam kegiatan eksternal.

BAB II

SOLUSI dan TARGET LUARAN

II.1 SOLUSI

Berdasarkan permasalahan yang telah teridentifikasi, maka dapat disampaikan alternatif solusi yang ditawarkan yaitu: Perlunya pelatihan keterampilan untuk melakukan desain grafis dengan bantuan *software* Corel Draw dan pengenalan *software* desain bangunan menggunakan *Autodesk Revit Building*. Pelatihan dan pendampingan ini diusulkan menjadi Program Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) pada tahun 2017-2018. Selain itu, kegiatan ini merupakan salah satu bentuk kontribusi nyata UKWK khususnya kepada gereja dan masyarakat.

II.2 TARGET LUARAN

Target luaran dari program abdimas ini adalah:

- a. Peningkatan pemahaman dan keterampilan PPA Gereja SPMGK di dalam mendesain grafis dengan menggunakan program *CorelDRAW* dan desain bangunan dengan *software Autodesk Revit*.
- b. Tersusunnya modul pelatihan dengan *software CorelDRAW* dan desain bangunan dengan *software Autodesk Revit*
- c. Hasil kegiatan ini dapat dipublikasikan di jurnal ilmiah nasional

BAB III METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang akan dilakukan oleh Tim Pelaksana adalah:

III.1 DISKUSI DAN PENYAMAAN PERSEPSI

Diskusi antara tim pelaksana dengan Pembina PPA, untuk:

- a. Mengetahui kebutuhan materi yang diperlukan bagi PPA
- b. Mengetahui kondisi awal kemampuan PPA
- c. Mengetahui sumber daya yang dimiliki (*hardware, software, ruang, dsb*)
- d. Mengetahui jumlah peserta yang akan mengikuti pelatihan
- e. Mendiskusikan waktu pelaksanaan dan target yang harus tercapai

III.2 PEMBUATAN MODUL DAN RENCANA JADWAL KEGIATAN

Pembuatan Modul terdiri dari modul modul pelatihan dengan *software CorelDRAW* dan desain bangunan dengan *software Autodesk Revit*. Kegiatan direncanakan akan dilaksanakan setelah Paskah 2018 atau bulan Mei 2018 selama 2 (dua) minggu bertempat di Laboratorium Komputer D III Manajemen Informatika UKWK.

III.3 PELAKSANAAN PELATIHAN GAMBAR TEKNIK

- a. Sebelum pelatihan dilaksanakan, setiap peserta diwajibkan mengisi *pre-test* tentang pengetahuan *Corel Draw* dan *Autodesk Revit*.
- b. Materi pelatihan adalah pembuatan desain grafis sederhana dengan bantuan *software CorelDRAW* dan pembuatan desain bangunan sederhana dengan bantuan *software Autodesk Revit*.
- c. Kebutuhan alat yang diperlukan adalah: LCD *Proyektor*, Laptop/komputer, dan *whiteboard*.
- d. Seorang instruktur dari Tim Pelaksana akan dibantu oleh 2 (dua) orang mahasiswa yang menguasai *Corel Draw* dan *Autodesk Revit* untuk membantu kelancaran proses pelatihan.
- e. Setelah pelatihan pelatihan dengan *software CorelDRAW* dan desain bangunan dengan *software Autodesk Revit* selesai, setiap peserta akan dilakukan *post-test* tentang pengetahuan mendesain grafis dengan *software CorelDRAW* dan desain bangunan dengan *software Autodesk Revit*.

Di dalam pelatihan ini diperlukan partisipasi mitra dalam bentuk:

- a. Bersedia berdiskusi dan berpartisipasi aktif bersama tim pelaksana dalam pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan.
- b. Menyiapkan peserta pelatihan dan bersedia bekerjasama secara berkelanjutan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1 PELAKSANAAN PELATIHAN

a. Waktu dan Tempat

Pelaksanaan pelatihan dengan materi *Corel Draw* dan desain bangunan dengan menggunakan *Autodesk Revit Building* dilaksanakan di Laboratorium Komputer DIII- Manajemen Informatika Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Karya (UKWK) Malang. Pelatihan dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu, tanggal 25-26 Mei 2018. Pukul 15.00 – 20.00 WIB.

b. Peserta

Peserta pelatihan pada kegiatan pengabdian masyarakat adalah Putra-Putri Altar Gereja Paroki SPMGK atau Gereja Ijen Malang kurang lebih 9 orang peserta. Peserta pelatihan tidak semua anggota dari PPA Gereja Ijen Malang, akan tetapi peserta dari PPA Gereja Ijen Malang dilakukan proses seleksi oleh Pendamping dan Pembina Gereja Ijen Malang. Proses seleksi ini dilakukan dengan tujuan antara lain: 1) Peserta hasil seleksi adalah peserta yang telah terbiasa menggunakan perangkat komputer, sehingga diharapkan dapat mengikuti materi yang akan diberikan oleh tim abdimas UKWK. 2) Peserta hasil seleksi yang diikutkan pelatihan akan dijadikan pengurus kegiatan PPA Gereja Ijen Malang terutama yang bertugas untuk pengolahan dokumentasi, publikasi, dan penerapan teknologi informasi.



Gambar IV-1 Misdinar Gereja Ijen Malang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Pelaksanaan kegiatan

Pelatihan dilaksanakan dengan diawali oleh materi I tentang *Software Corel Draw*.

Adapun detail materi I yaitu:

- 1) Definisi dan penggunaan dasar *Software Corel Draw*.
- 2) Desain grafik berbasis Bitmap dan Vektor



(a)



(b)

Gambar IV-2 (a) Grafik Berbasis Bitmap, (b) Grafik Berbasis Vektor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Penggunaan bagian-bagian pada *interface software Corel Draw*.
- 4) *Create object*, perataan objek, dan pemberian efek khusus pada objek.
- 5) Pengerjaan *Project* kecil; pembuatan logo, pembuatan *cover* dan penempatan *text* pada lembar *layout*.

Penyampaian materi I dilanjutkan dengan tanya jawab bersama peserta pelatihan, sebagian besar pertanyaan yang diajukan adalah terkait dengan kreasi pembuatan dan penataan pada desain yang dibuat, serta *troubleshooting* dari permasalahan yang ditemukan. Penyampaian materi I dilaksanakan mulai pukul 15.00 – 17.00 WIB. Pukul 17.00 – 18.00 WIB pelatihan di istirahatkan dan makan malam, sambil dilakukan persiapan untuk penyampaian materi II. Materi II dimulai pada pukul 18.00 hingga pukul 20.00 WIB. Materi II yaitu *software Autodesk Revit Building* sebagai *software* bantu di dalam pembuatan gambar teknik untuk aplikasi bangunan. Peserta diajak untuk langsung mencoba membuat gambar denah sederhana dan pemberian notasi-notasinya seperti nama ruang, dimensi, dan *setting* tampilan. Selain itu, juga disampaikan keuntungan menggunakan *Autodesk Revit Building* dibandingkan dengan gambar manual atau dengan *software* lain, salah satunya adalah kemampuan bentuk denah dan bangunan 3 Dimensi secara cepat. Materi I dan II diberikan ke seluruh peserta dalam *hardcopy*. Acara diakhiri dengan penyerahan sertifikat ke setiap peserta pelatihan kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan membahas evaluasi dari pelaksanaan pelatihan terutama peningkatan kemampuan dari setiap peserta.

Adapun foto-foto kegiatan pengabdian masyarakat dalam pelatihan *Corel Draw* dan *Autodesk Revit Building* seperti berikut.



Gambar IV-3 Regristasi Peserta Pelatihan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar IV-4 Sambutan dari Rm. Albertus H., O.Carm.M.A. Sebelum Pelatihan Dimulai
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar IV-5 Penyampaian Materi Pelatihan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar IV-6 Proses Pendampingan dan Diskusi dengan Peserta Pelatihan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar IV-7 Foto Bersama Peserta Pelatihan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. PEMBAHASAN

1 Pelatihan

Kegiatan pelatihan *Corel Draw* dan *Autodesk Revit Building* dapat terlaksana dengan baik dan materi-materi yang disampaikan dapat diaplikasikan serta dikreasikan. Hal ini ditunjukkan dan dapat dibuktikan oleh masing-masing peserta:

- a) Pada saat diberikan materi dasar hingga penggunaan program *Corel Draw* dan *Autodesk Revit Building* dapat mengikuti dan memahami materi dengan mengaplikasikan pada soal latihan dasar yang diberikan oleh tim pelaksana. Latihan dasar tersebut salah satunya yaitu membuat objek sederhana dan menata teks dalam bentuk logo dengan contoh hasil dari salah satu peserta seperti gambar dibawah ini.

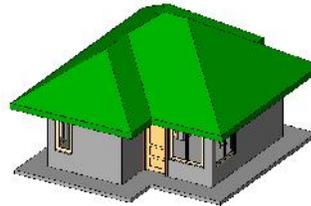


Gambar IV-8 Hasil latihan dari peserta pelatihan

- b) Mengaplikasikan program pelatihan yang telah disampaikan ke dalam sebuah project kecil seperti untuk program *Corel Draw* membuat *cover* buku dan program *Autodesk Revit Building* membuat bangunan tiga dimensi satu lantai.



(a)



(b)

Gambar IV-9 (a) *Project* membuat *Cover* Buku, (b) *Bangunan* 1 (satu) lantai

2 Modul Pelatihan

Pembuatan modul oleh tim pelaksana bertujuan supaya pada proses pelatihan peserta dapat mudah mengikuti materi-materi yang diberikan dengan mudah sehingga pelaksanaan pelatihan dapat berjalan secara efektif. Selain itu modul pelatihan berguna bagi peserta saat mengerjakan dan memperdalam kemampuannya dalam mengaplikasikan pada suatu kasus yang diberikan oleh tim pelaksana. Modul yang telah dibuat oleh tim pelaksana ada 2 (dua) modul yaitu modul *Corel Draw* dan modul *Autodesk Revit Building*.



(a)



(b)

Gambar IV-10 (a) Modul I *Corel Draw*, (b) Modul II *Autodesk Revit Building*

BAB V PENUTUP

V.1 KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan *Corel Draw* dan *Autodesk Revit Building* ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Kegiatan pelatihan *Corel Draw* dan *Autodesk Revit Building* dengan peserta PPA Gereja Ijen telah berjalan dengan lancar dan baik.
2. Peserta pelatihan sangat antusias terhadap materi yang diberikan oleh tim pelaksana.
3. Respon pengurus dan pembina PPA Gereja Ijen sangat baik dan kooperatif, baik pada saat sebelum pelaksanaan hingga berakhirnya pelaksanaan.
4. Pengurus dan pembina PPA Gereja Ijen menginginkan bahwa kegiatan tidak berakhir pada pelaksanaan pelatihan, akan tetapi akan dilanjutkan pendampingan PPA Gereja Ijen dalam mengimplementasikan rencana kegiatan PPA di Gereja Ijen khususnya untuk mempublikasikan dokumentasi-dokumentasi kegiatan PPA Gereja Ijen.

V.2 SARAN

Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat untuk Putra Putri altar Gereja Ijen Malang, maka sangat perlu ditindak lanjuti dengan kegiatan pendampingan, sehingga dapat membantu permasalahan nyata di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Reza Pahlevi. (2010). *MENGGAMBAR GRAFIK VEKTOR DENGAN CORELDRAW X4*. Modul Multimedia. Bojongsari.
- ATC Tiga Dimensi Solusindo. (2009). *TUTORIAL AUTODESK REVIT BUILDING*. Malang

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
SURAT PERNYATAAN MITRA

SURAT PERNYATAAN
KESEDIAAN BEKERJASAMA MITRA I

Yang bertandatangan di bawah ini kami :

Nama : Heribertus Heru Nurtjahjo
Jabatan : Pembina Putra Putri Altar Paroki St. Perawan Maria dari Gunung Karmel
Alamat : Jl. Buring no. 60, Oro-oro Dowo, Klojen, Kota Malang

MENYATAKAN

Dengan sesungguhnya bahwa :

1. Saya bersedia bekerja sama dengan Tim Pengusul / Tim Pelaksana Program Kemitraan Masyarakat Universitas Katolik Widya Karya Malang sebagai Mitra.
2. Segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan program akan diatur dalam perjanjian kerjasama berikutnya.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 28 November 2017

Yang menyatakan,



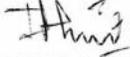
Heribertus Heru N.

LAMPIRAN 2

PRRESENSI PELATIHAN

Hari Jumat, 25 Mei 2018

DAFTAR KEHADIRAN ABDIMAS WORKSHOP; CorelDRAW, Autodesk Revit Jumat, 25 Mei 2018

NO	N A M A	NO HP	TTD.
1.	Cristoforus Aji Pamungkas	0852 5814 1567	
2.	Fransiskus Albertus Rendi Fernandito	0852 3613 8845	
3.	Stephanus Pradipta Yogi Setiawan	0895604178964	
4.	Gabriel Natalane	081233064749	
5.	Joseph Xela Wirasena Pangau	—	
6.	Gadis Stella Paulina Gadis Gmanda	082142720772	
7.	Yohana Krisnanda Wijayanti	0822 4566 0511	
8.	Ergo Joanito Kevin Ergo Gmanda	08 2132367705	
9.	Theodora Helga	089525984797	
10.	Quartilosia Lukita Kamea Lituhayu		
11.	Giftadeo Satria Sentosa Setyo	—	
12.	Dhimas Satriawan Utama	081216770460	
13.	Adi	×	
14.	Andreas Trinata	×	

Hari Sabtu, 26 Mei 2018

NO	NAMA	NO HP	TTD.
1.	Cristoforus Aji Pamungkas	085258141567	
2.	Fransiskus Albertus Rendi Fernandito		
3.	Stephanus Pradipta Yogi Setiawan		
4.	Gabriel Natalane Gabriela Natalane	081233064749	
5.	Joseph Xela Wirasena Pangau	081936808060	
6.	Gadis		
7.	Yohana Krisnanda Wijayanti	0822 4566 0511	
8.	Ergo		
9.	Theodora Helga		
10.	Quartilosia Lukita Kamea Lituheyu		
11.	Giftadeo Satria Sentosa Setyo	081559388091	
12.	Dhimas Satriawan <i>Utama</i>	081216770960	
13.	Adi		
14.	Andreas Trinata		

LAMPIRAN 3
SERTIFIKAT PELATIHAN



Universitas Katolik
WIDYA KARYA
Jl. Bondowoso No. 2 - Malang
www.widyakarya.ac.id

SERTIFIKAT
diberikan kepada
Fransiskus Albertus Rendi Fernandito
atas partisipasinya sebagai
PESERTA
dalam
WORKSHOP
CorelDRAW dan Autodesk REVIT

yang diselenggarakan dalam rangka Program ABDIMAS LPPM Universitas Katolik Widya Karya Malang
pada hari Jumat, tanggal 25 Mei 2018 di Laboratorium Komputer Universitas Katolik Widya Karya Malang

Mengetahui,
Ketua LPPM UKWK-Malang

Dr. Drs. Agustinus Indradi, M.Pd.
NIDN : 0704046601

Malang, 25 Mei 2018
Pemateri CorelDRAW

Danang Murdiyanto, S.T., M.T.
NIDN : 0708017604

Pemateri Autodesk Revit

Benedictus Sonny Yoedono, S.Pd., M.T.
NIDN : 0720038001



Universitas Katolik
WIDYA KARYA
Jl. Bondowoso No. 2 - Malang
www.widyakarya.ac.id

SERTIFIKAT
diberikan kepada
Stephanus Pradipta Yogi Setiawan
atas partisipasinya sebagai
PESERTA
dalam
WORKSHOP
CorelDRAW dan Autodesk REVIT

yang diselenggarakan dalam rangka Program ABDIMAS LPPM Universitas Katolik Widya Karya Malang
pada hari Jumat, tanggal 25 Mei 2018 di Laboratorium Komputer Universitas Katolik Widya Karya Malang

Mengetahui,
Ketua LPPM UKWK-Malang

Dr. Drs. Agustinus Indradi, M.Pd.
NIDN : 0704046601

Malang, 25 Mei 2018
Pemateri CorelDRAW

Danang Murdiyanto, S.T., M.T.
NIDN : 0708017604

Pemateri Autodesk Revit

Benedictus Sonny Yoedono, S.Pd., M.T.
NIDN : 0720038001

LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI PELATIHAN



Gambar 1 Slide Pelatihan



Gambar 2 Pelatihan



Gambar 3 Pengarahan dari Pendamping dan Pembina PPA Gereja Ijen Malang



Gambar 4 Penyerahan Sertifikat *Corel Draw* dan *Autodesk Revit Building*



Gambar 5 Foto bersama dengan peserta dan Pembina PPA Gereja Ijen



Gambar 6 Diskusi dan Evaluasi pelaksanaan Pelatihan

LAMPIRAN 5

MODUL PELATIHAN

MODUL

CorelDRAW & Autodesk REVIT



TIM PENGABDIAN MASYARAKAT:

Danang Murdiyanto, S.T., M.T. NIDN : 0708017604 (Ketua)
Benedictus Sonny Yoedono, S.Pd., M.T. NIDN : 0720038001 (Anggota)

Universitas Katolik Widya Karya Malang

Fakultas Teknik

Mei 2018

MODUL

CorelDRAW



PEMATERI:

Danang Murdiyanto, S.T., M.T.

NIDN : 0708017604

DAFTAR ISI

Daftar isi	i
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Pengertian <i>Corel Draw</i>	1
1.2 Membuka Aplikasi dan Pengenalan <i>Interface</i>	1
1.3 Membuka File <i>Corel Draw</i>	3
1.4 Menyimpan File	3
1.5 Menutup <i>Corel Draw</i>	4
BAB II MENGGAMBAR OBJEK GRAFIS VEKTOR	
2.1 Beberapa Jenis Istilah pada <i>Corel Draw</i>	5
2.2 <i>Toolbox Corel Draw</i>	5
2.3 Perataan Objek Terhadap Objek Lain	9
2.4 Membentuk Ulang Objek	9
2.5 Efek Khusus	10
2.5.1 <i>Perspective</i>	10
2.5.2 <i>Blend</i>	10
2.5.3 <i>Extrude</i>	11
2.5.4 <i>Cotour</i>	11
2.5.5 <i>Power Clip</i>	12
2.5.6 <i>Shadow</i>	13
2.5.7 <i>Distortion</i>	13
BAB III KRETIF PROJEK	
3.1 Pembuatan Cap Stempel Sederhana	14
3.2 Pembuatan Cover dan Text pada Lembar Layout	16
3.3 Pembuatan Garis Foto	18
3.4 Pembuatan Logo Sony Ericsson	18

BAB I

PENDAHULUAN

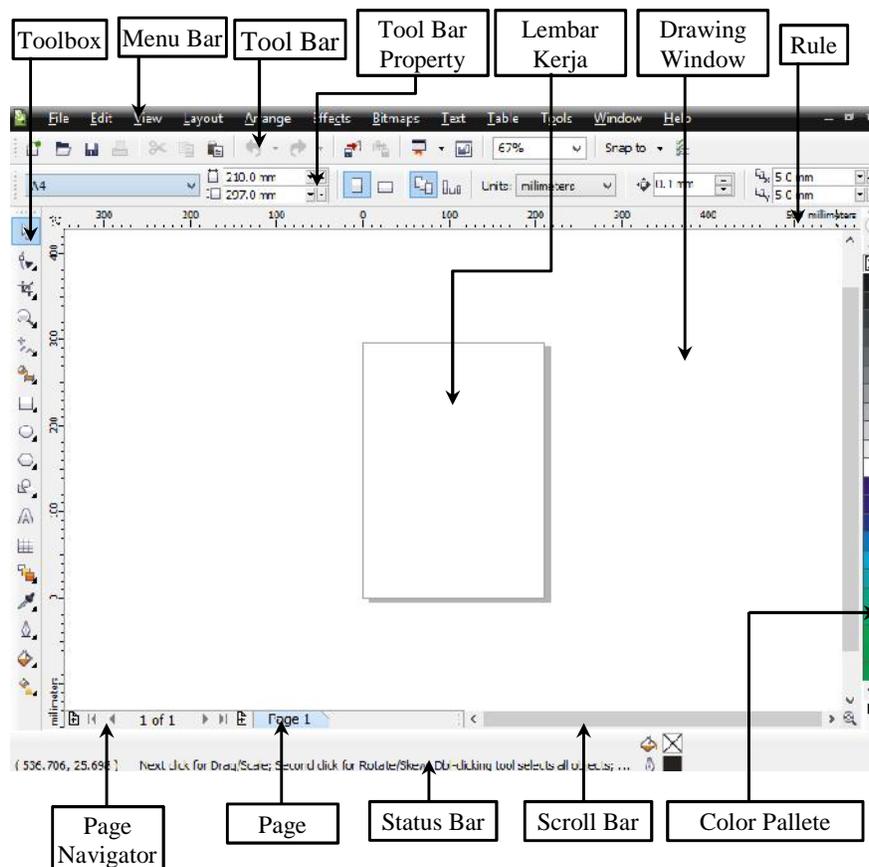
1.1 Pengertian *Corel Draw*

Corel Draw merupakan aplikasi yang berbasis vektor. Aplikasi grafis pada program *Corel Draw* berfungsi secara khusus untuk membuat dan mengolah gambar yang mempunyai format vektor. Gambar Vektor terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik berupa garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah walaupun diperbesar atau diperkecil. Gambar vektor umumnya memiliki ukuran yang lebih kecil bila dibandingkan dengan gambar dengan tipe bitmap.

1.2 Pengenalan *Interface*

Untuk membuat file baru maka pilihan yang dipilih “*New blank document*”.

Pilihan menu tersebut akan menghantarkan pada *workspace* utama *Corel Draw* seperti gambar berikut.

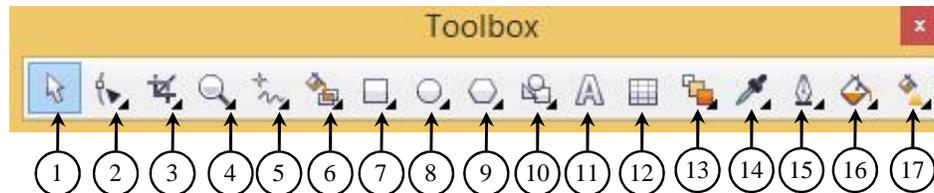


Gambar 1.1 *Workspace Coerel Draw*

Keterangan:

a. Toolbox

Berisi pilihan *tool* dan mode menggambar. Klik pada sebuah *icon tool* untuk menggunakannya, maka tombol *icon* akan tampak seperti ditekan, dan *tool* tersebut siap kita gunakan pada bidang gambar. Kadang juga terdapat *subtool* yang dapat dimunculkan dengan menekan agak lama pada sebuah *icon tool*, kemudian klik pada *sub tool* yang tersedia.



Gambar 1.2 Toolbox

Keterangan Tool

- | | | |
|--------------------|-------------------|----------------------------|
| 1. Pick Tool | 7. Rectangle Tool | 13. Interactive Blend Tool |
| 2. Shape Tool | 8. Ellips Tool | 14. Eyedropper Tool |
| 3. Crop Tool | 9. Polygon Tool | 15. Outline |
| 4. Zoom Tool | 10. Basic Shapes | 16. Fill |
| 5. Freehand Tool | 11. Text Tool | 17. Interactive Fill Tool |
| 6. Smart Fill Tool | 12. Table Tool | |

b. Toolbar

Kumpulan icon yang berfungsi untuk mengakses menu-menu umum yang paling sering dipakai.

c. Menu Bar

Kumpulan menu yang digunakan untuk mengakses seluruh fungsi-fungsi yang ada pada CorelDraw, termasuk membuka – menyimpan file, efek-efek, dan sebagainya.

d. Tool Bar Property

Berfungsi menampilkan pilihan properti dari sebuah fungsi *toolbox* yang tengah dipakai. Pada kondisi *default* (*tool* yang terpilih adalah *pick tool* (panah putih), maka *property bar* akan berisi ukuran kertas bidang gambar, orientasi kertas, unit yang digunakan, dan sebagainya. *Property bar* akan selalu berubah tergantung dari tool yang kita pilih di *toolbox*.

e. Lembar Kerja

Area kerja yang merupakan *printble area*.

f. Drawing Window

Luasan bidang gambar dengan ukuran kertas tertentu yang dapat digunakan untuk mendesain gambar. Apa yang berada di luar tepi bidang gambar tidak akan ikut tercetak saat dicetak.

g. Ruler

Fungsi dari *ruler bar* adalah sebagai acuan ukuran dan posisi pada sebuah *workspace*.

h. Page Navigator

Berfungsi untuk membuat lembar kerja baru atau berpindah ke lembar kerja lain yang ada dalam satu *file*.

i. Status Bar

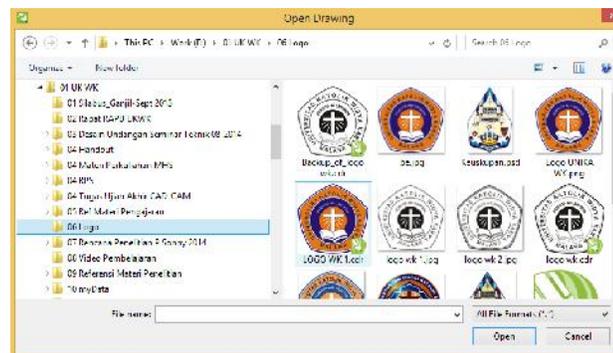
Menunjukkan beberapa status penting dan *event* yang sedang terjadi, juga pada bagian kanan menunjukkan warna *fill* dan *line* sebuah objek.

j. Color Palette

Digunakan untuk memilih warna yang akan kita pakai untuk mewarnai sebuah objek gambar. Klik kiri pada palet akan mengeset warna isian (*fill*) suatu objek, dan klik kanan pada palet akan mengeset warna tepi dan garis (*line*).

1.3 Membuka File Corel Draw

Untuk membuka file *Corel Draw* atau membuka file yang pernah disimpan dengan menggunakan perintah *Open file* pada dialog “*welcome to CorelDRAW*” atau jika telah memasuki system *Corel Draw* dapat melakukan dengan memilih *Menu Bar File* → *Open*. Atau pilih langsung *tool bar open*.



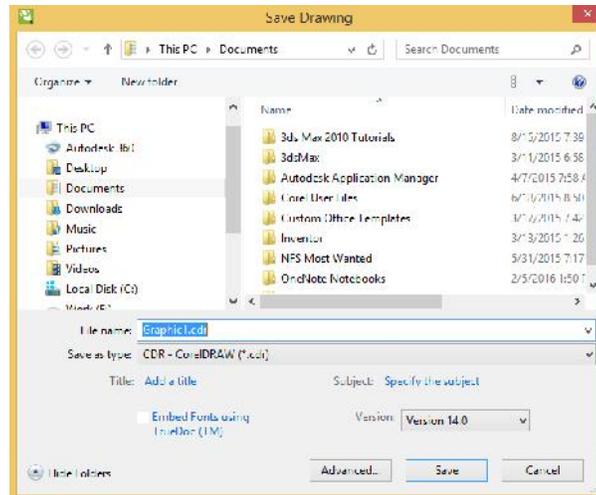
Gambar 1.3 Dialog Box “*Open Drawing*”

1.4 Menyimpan File

Setelah selesai menggambar dalam *CorelDRAW* file dapat kita simpan dengan pilihan sebagai berikut

- a. Klik menu *File* → *Save* atau
- b. Klik icon save (document pada toolbar standart), atau
- c. Tekan tombol *Ctrl + S*

maka akan muncul *save drawing* dialog (kotak dialog save file) sebagai berikut:



Gambar 1.4 *save drawing*

File name

Ketikan nama file yang kita buat.

File of type

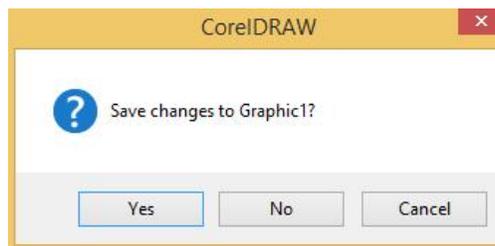
Menentukan format file yang kita simpan. (*Corel Draw* berekstensi CDR)

1.5 Menutup *Corel Draw*

Untuk mengakhiri program *Corel Draw* terdapat beberapa cara, sebagai berikut:

- Klik pada Close button pada control window *atau*
- Klik menu File → Close

Jika kita lupa atau tidak ingin menyimpan file dan langsung menutup aplikasi *Corel Draw* maka akan muncul dialog box yang menanyakan apakah dokumen akan disimpan atau tidak, seperti berikut:

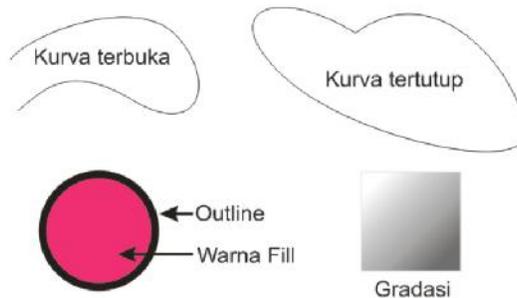


Gambar 1.5 *Dialog save the change of document*

BAB II MENGAMBAR OBJEK GRAFIS VEKTOR

2.1 Beberapa Jenis Istilah Pada *Corel Draw*

Dalam pembuatan objek atau gambar grafik didalam *Corel Draw* terdapat beberapa jenis istilah yang harus dikenali. Jenis istilah tersebut seperti gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Beberapa jenis istilah pada *Corel Draw*

2.2 *Toolbox Corel Draw*

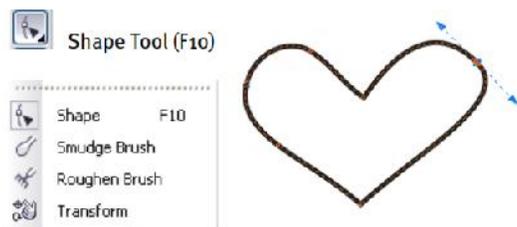
Pada *toolbox* terdiri dari alat/*tool* untuk melakukan berbagai perintah, bagian-bagian *toolbox* antara lain:

a. *Pick toll (V)* 

Untuk memilih, memanipulasi, dan mengontrol objek.

b. *Shape Tool (F10)*

Untuk memanipulasi objek/kurva



Gambar 2.2 *Shape Tool*

- *Shape*, untuk mengedit suatu *outline*/kurva.

- *Smudge Brush*, untuk mengubah bagian garis *outline* pada objek dengan cara drag pada *outline*.

- *Roughen Brush*, digunakan untuk

mengubah bagian *outline* pada garis vektor dari objek.

- *Tranform Tool*, untuk memutar objek dengan bebas.

c. *Crop Tool*

- *Crop Tool*, digunakan untuk menghapus objek diluar seleksi.

- *Knife Tool*, berfungsi untuk memotong lurus maupun kurva pada objek

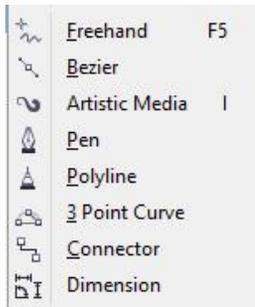
- *Erase Tool*, berfungsi untuk menghapus bagian-bagian tertentu yang dari suatu objek.

- *Virtual Segment delete tool*, untuk menghapus segmen secara virtual.

d. *Zoom Tool*

- *Zoom Tool*, membesarkan atau mengecilkan tampilan area kerja di monitor.

- *Hand Tool*, menggeser area kerja ke posisi tertentu.

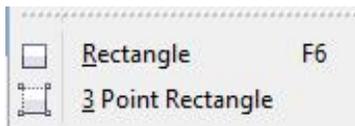
e. **Freehand Tool**

- **Freehand**, untuk menggambar kurva bentuk bebas.
- **Bezier**, untuk menggambar kurva Bezier yang mempunyai handle untuk mengendalikan bentuk kurva.
- **Artistic Media**, untuk menggambar kurva yang mempunyai bentuk artistik. **Pen**, sama seperti **Bezier** namun lebih fleksibel.
- **Polyline**, sama seperti Bezier Tool dan Pen Tool.

- **3 Point Curve**, membuat kurva terbuka lengkung yang presisi.
- **Connector**, untuk membuat konektor antar objek
- **Dimension**, membuat keterangan dimensi objek

f. **Smart Tool**

- **Smart Fill**, untuk mewarna objek dan garis secara bersamaan sesuai dengan pengaturan.
- **Smart Drawing (Shift+F5)**, membuat obyek garis secara bebas seperti freehand tool, namun dengan hasil yang lebih bagus.

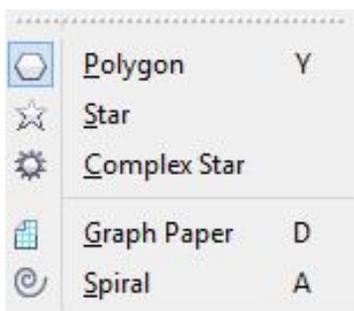
g. **Rectangle Tool**

- **Rectangle**, untuk membuat bentuk kotak
- **3 Point Rectangle**, untuk membuat bentuk kotak yang berawal dari satu sisi.

Tips: untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan **Ctrl** dan untuk membuat dari titik tengah tekan **Ctrl+Shift**.

h. **Ellipse Tool**

- **Ellipse**, untuk membuat lingkaran
- **3 Point Ellipse**, untuk membuat bentuk lingkaran yang berawal dari satu sisi

i. **Polygon Tool**

- **Polygon**, untuk membuat gambar segi banyak
- **Star**, untuk membentuk bintang
- **Complex Star**, untuk membuat bintang dengan sisi menyilang
- **Graph Paper**, untuk membuat kotak yang terbagi dari beberapa grid
- **Spiral**, untuk membuat spiral

Tips: untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan **Ctrl** dan untuk membuat dari titik tengah tekan **Ctrl+Shift**.

j. **Basic Shapes**

Tool-tool yang berguna untuk membuat objek-objek primitif pada umumnya atau objek dasar.

k. **Text Tool**  (F8)

Text Tool, berfungsi untuk mengetik suatu teks atau paragraph

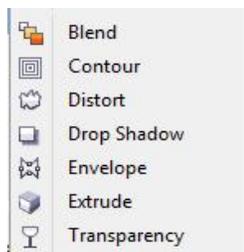
Tips:

Untuk membuat text frame/paragraph, tekan Text Tool (F8) lalu drag area yang dibutuhkan untuk menampung teks, sama seperti membuat gambar kotak/rectangle.

Gambar 2.4 *Text Tool*

l. **Table Tool** 

Berfungsi untuk membuat table yang dapat diisi teks/data.

m. **Interactive Blend Tool**

- **Interactive Blend Tool**, berfungsi untuk membuat peralihan dari satu bentuk objek ke bentuk objek yang lain. Bentuk kedua objek akan bercampur menjadi satu.

- **Interactive Contour Tool**, berfungsi untuk memperbesar/memperkecil ukuran suatu objek.

- **Interactive Distort Tool**, sangat bermanfaat untuk ‘merusak’ bentuk suatu objek sehingga menghasilkan bentuk objek lain yang berbeda.

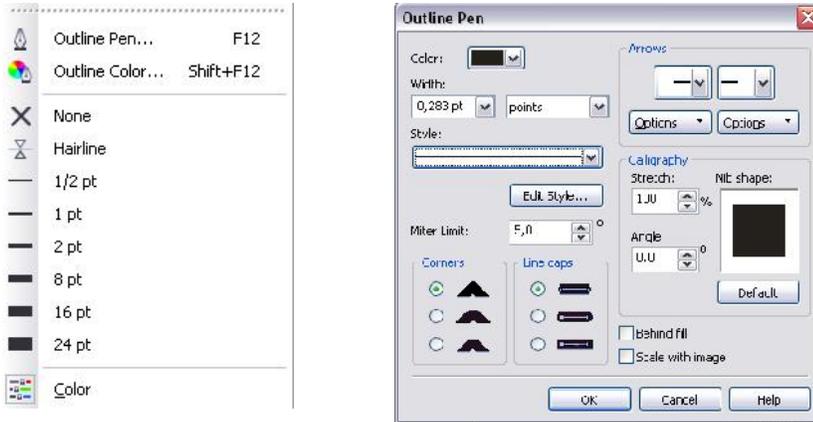
- **Interactive Drop Shadow Tool**, untuk menambahkan efek bayangan di bawah satu objek.

- **Envelope Tool**, untuk membentuk suatu objek seolah-olah objek tersebut terbungkus oleh suatu bentuk.

- **Extrude Tool**, untuk memberi efek 3 dimensi dari objek 2 dimensi.

- **Transparency Tool**, memberikan efek transparan pada suatu objek.

- n. **Eyedropper Tool** 
- **Eyedropper Tool**, untuk mengambil warna dari suatu objek.
 - **Paintbucket Tool**, mengisi warna ke suatu objek
- o. **Outline**



Gambar 2.5 *Eyedropper Tool*

- **Outline Pen** akan menampilkan kotak dialog Outline Pen seperti gambar di bawah.
- **Outline Color** akan menampilkan kotak dialog Color.

Outline style normal, ketebalan 0.567 point



Outline style dot, ketebalan 2 point

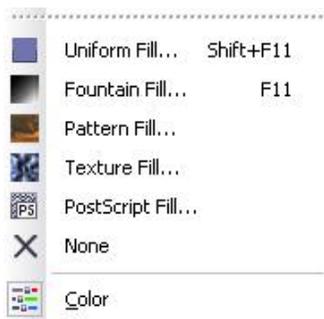


Outline style normal, ketebalan 2 point, arrowed



Gambar 2.6 *Outline*

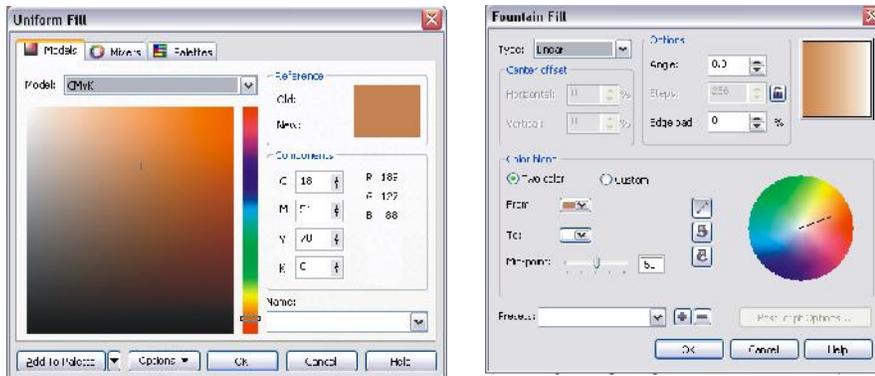
- p. **Fill**



- **Uniform Fill**, untuk mengisi warna fill / blok warna pada suatu kurva tertutup.
- **Fountain Fill**, untuk mengisi fill warna gradasi.
- **Pattern Fill**, untuk memberikan patter atau pola.
- **Texture Fill**, untuk mengisi tekstur pada suatu objek.
- **PostScript Fill**, untuk memberikan efek postscript.
- **None**, menghilangkan fill pada suatu objek.

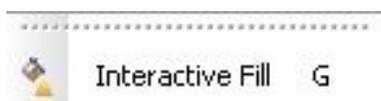
PENTING:

Selalu gunakan warna CMYK jika hasil gambar akan dicetak atau dikirim ke percetakan. Penggunaan mode warna RGB hanya untuk menampilkan gambar di display monitor saja.



Gambar 2.7 Uniform Fill

q. **Interactive Fill Tool (G)**



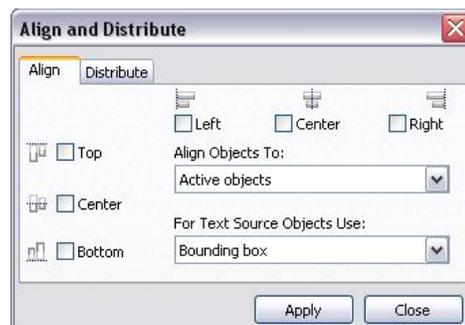
- **Interactive Fill**, salah satu kelebihan *Corel Draw* adalah ada banyak cara untuk mengisi warna pada suatu objek kurva tertutup. Dengan tool ini pengisian warna tidak harus dengan cara seperti di atas karena bersifat interaktif artinya user dapat langsung mengendalikan proses pewarnaan & melihat hasilnya.

2.3 Perataan Objek Terhadap Objek Lain

Dalam pengaturan objek, objek dapat diatur dengan perataan objek agar terlihat rapi. Perataan atau *alignment* biasanya terjadi jika kita menggunakan satu objek sebagai tolak ukur perataan dari objek yang lain.

Perataan objek terdiri dari:

- | | |
|-------------------------------------|------------|
| Rata Kanan | (R) |
| Rata Kiri | (L) |
| Rata secara datar Horizontal | (C) |
| Rata secara datar Vertikal | (E) |
| Rata Atas | (T) |
| Rata Bawah | (B) |



Gambar 2.9 Align and Distribute

2.4 Membentuk Ulang Objek

Dalam membentuk objek yang dikehendaki terkadang memerlukan perlakuan untuk dilakukan pembentukan ulang atau melakukan editing. Di program *Corel Draw* dapat membentuk ulang atau melakukan editing objek-objek yang sudah ada dengan cara:



Gambar 2.9 Editing Objek

- **Weld** (mengelas/menyambung objek) 

- **Trim** (memotong mengikuti bentuk objek pemotong) 
- **Intersect** (mendapatkan gambar perpotongannya) 
- **Simplify** (gambar tumpukan teratas memotong gambar di bawahnya) 
- **Front Minus Back**  dan **Back Minus Front** 
-  Membuat objek baru berdasarkan outline gabungan dari kedua buah objek.

2.5 Efek Khusus

Corel Draw menyediakan beberapa efek khusus, antara lain:

2.5.1 *Perspective*

Efek *Perspective* disebut juga dengan sudut pandang, jika menggunakan efek ini kita dapat mengatur objek agar terlihat dari sudut tertentu. Misalnya kita akan memberi efek *Perspective* pada sebuah teks, caranya adalah sebagai berikut:

1. Ketik teks *Perspektif* menggunakan **Text Tool**.
2. Klik menu **Effects** dan klik **Add Perspective**, maka pada teks tersebut akan muncul garis bantu merah dan di setiap sudut teks akan terdapat titik *Perspektifnya*.
3. Tunjuk salah satu titik *perspektifnya* dan tarik sesuai dengan keinginan kita, seperti terlihat pada gambar berikut ini:

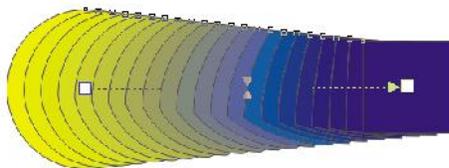


Gambar 2.11 Efek Perspective

2.5.2 *Blend*

Efek *Blend* digunakan untuk mengubah suatu bentuk objek ke bentuk objek yang lainnya. Untuk memakai efek ini, gunakanlah **Interactive Blend Tool** yang berada pada kumpulan **Tool Box**. langkah-langkah penggunaan *blend* sebagai berikut:

1. Buat sebuah lingkaran besar kemudian beri warna kuning dan buat kotak kecil dengan warna biru.
2. Aktifkan **Interactive Blend Tool**
3. Klik pada lingkaran, mouse sambil ditahan tarik ke arah kotak.
4. Lepaskan penekanan mouse jika pointer sudah sampai pada objek kotak, maka akan terjadi proses perubahan.



Gambar 2.12 Efek *Blend*

Pada saat efek *Blend* ini aktif, kita bisa melakukan beberapa proses lain yang disediakan pada *Property Bar*, diantaranya:

- **Direct Blend**, untuk memakai warna objek asal dan objek tujuan secara langsung
- **Clockwise Blend**, untuk memakai warna objek asal dan objek tujuan dengan memakai warna seluruh searah jarum jam.
- **Counterclockwise Blend**, untuk memakai warna objek asal dan objek tujuan dengan memakai warna yang berlawanan arah jarum jam.
- **Path Properties**, untuk ini digunakan agar perubahan bentuk objek tersebut mengikuti garis bantu.
- **Clear Blend**, untuk menghapus efek *Interactive Blend Tool*

2.5.3 *Extrude*

Efek lain adalah *Exstrude*, yaitu efek yang digunakan untuk membuat objek menjadi tampak seperti 3 dimensi. Efek ini berpengaruh terhadap teks atau selain teks.

Misalnya kita mempunyai teks EXSTRUDE yang akan diberi efek *Exstrude*, maka langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Ketik teks EXSTRUDE, dengan huruf Arial Black ukuran 80 point, beri warna putih dengan outline warna hitam.
2. Aktifkan *Interactive Exstrude Tool*
3. Klik satu kali pada teks tersebut, drag mouse ke arah mana objek tersebut akan dibuat dimensinya.
4. Lepaskan penekana mouse jika bentuk objek tersebut sudah sesuai.



Gambar 2.13 Efek *Extrude*

2.5.4 *Contour*

Efek *Countour* digunakan untuk memperbanyak atau menyalin objek dengan ukuran yang berbeda-beda, dalam memperbanyak objek tersebut, kita bisa memilih arah salinan objeknya ke tengah-tengah (To Center), ke dalam (Inside) atau keluar (Outside).

Misalnya kita mempunyai teks CONTOUR yang akan diberi efek *Contour*, maka langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Ketik teks CONTOUR, dengan jenis huruf Arial Black, ukuran 80 pt dan beri warna putih dengan outline hitam.
2. Aktifkan *Interactive Contour Tool*
3. Klik pada pilihan *Outside*, supaya teks yang diperbanyak mengarah ke luar.
4. Pada pilihan *Counter Step* isi dengan nilai 5
5. Pada pilihan *Counter Offset* isi dengan nilai 0.06, maka akan dihasilkan teks.

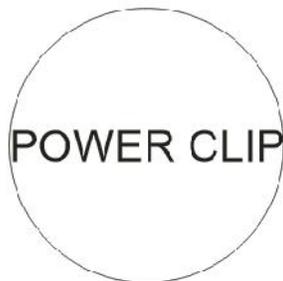


Gambar 2.14 Efek *Contour*

2.5.5 *Power Clip*

Efek *Power Clip* digunakan untuk menetapkan objek di tengah-tengah objek lain. Misalnya kita mempunyai teks POWER CLIP yang akan dimasukkan ke dalam lingkaran, maka langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Ketik teks Power Clip dengan jenis huruf Arial, dan ukuran 80 point
2. Buat lingkaran dengan menggunakan *Ellipse Tool*
3. Aktifkan teks tadi dengan *Pick Tool*, lalu klik menu *Effects* kemudian pilih menu *Power Clip* dan klik pada pilihan *Place Inside Container*, maka pointer akan berubah menjadi anak panah menghadap ke kanan.
4. Bawa pointer ke arah lingkaran, klik satu kali jika sudah sampai pada daerah lingkaran, maka teks tadi akan dimasukkan ke dalam lingkaran.



Gambar 2.15 Efek *Power Clip*

Objek yang dimasukkan ke objek lain dengan menggunakan efek *Power Clips*, akan di tempatkan di tengah-tengah objeknya. Untuk mengatur posisi objek supaya tidak berada di tengah-tengah, klik menu *Effects* lalu pilih menu *Power Clips* kemudian klik pilihan *Edit Contents*, maka objek yang dimasukkan tadi akan terpisah kembali, dan kita dapat mengatur ulang posisi objek tersebut sesuai dengan keinginan kita, jika sudah selesai klik menu *Effects* lalu pilih menu *Power Clips* kemudian klik pada pilihan *Finish Editing This Level*.

2.5.6 *Shadow*

Efek *Shadow* atau bayangan akan memberikan kesan menarik terhadap objek yang telah dibentuk.

Misalnya kita mempunyai teks yang akan di beri efek *Shadow*, maka langkah dalam pembuatannya adalah sebagai berikut:

1. Ketik teks *Shadow* dengan jenis huruf Arial Black dan ukuran 100 point.
2. Aktifkan *Interactive Drop Shadow*
3. Jika pilihan ini tidak tampil, klik sambil ditahan pada pilihan *Toll Interactive* dalam *Tool Box*.
4. Bawa pointer ke teks tadi kemudian klik satu kali, sambil ditahan tarik pointer ke arah mana bayangan tersebut akan disimpan.



Gambar 2.16 Efek *Shadow*

2.5.7 *Distortion*

Efek *Distortion* akan menyebabkan perubahan pada objek terpilih seperti terkena tiupan, untuk menggunakannya, kita memakai alat yang dinamakan *Interactive Distortion Tool*.



Gambar 2.17 Efek *Distortion*

Pada saat *Interactive Distortion Tool* ini aktif, kita menggunakan tiga efek pilihan yang disediakan dalam *Property Bar*, diantaranya:

- **Push and Full Distortion**
Pilihan ini akan mengakibatkan perubahan terhadap objek terpilih seperti terkena dorongan atau tarikan. Misalnya buatlah sebuah kotak dan diberi efek ini.
- **Zipper Distortion**
Pilihan ini akan mengakibatkan perubahan objek terpilih seperti tertarik ke suatu sisi tertentu.
- **Twister Distortion**
Pilihan ini akan mengakibatkan objek yang terpilih seperti kena tiupan angin yang kencang.

BAB III

KREATIF PROJEK

Pada Bab ini, setelah memahai dasar-dasar *Corel Draw* maka perlu untuk dicoba dalam proyek-proyek sederhana seperti berikut:

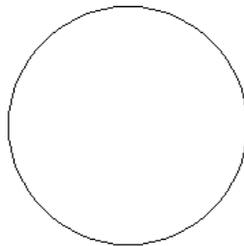
3.1 Pembuatan Cap Stempel Sederhana

- a. Buat new file pada Corel Draw



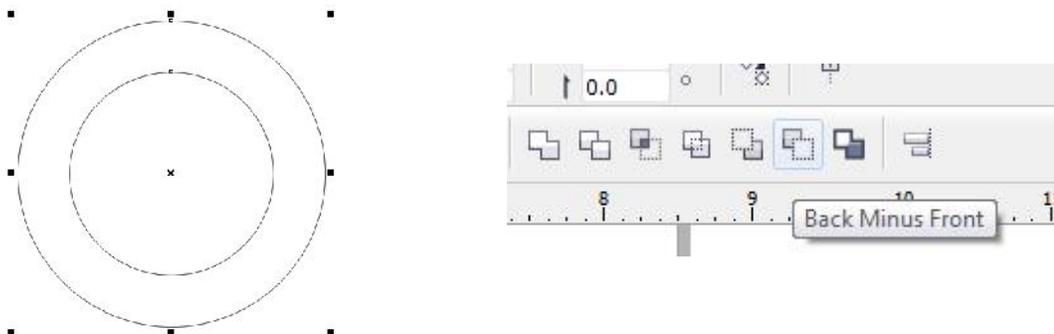
Gambar 3.1 Icon New File

- b. Buat lingkaran simetris dengan cara klik elipse tool – tekan dan tahan tombol “**control (Ctrl)**” – klik, tahan, dan geser kursor pada drawing windows hingga muncul sebuah lingkaran simetris.



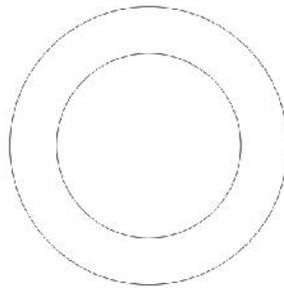
Gambar 3.2 Lingkaran simetris

- c. Ulangi langkah sebelumnya hingga terdapat dua buah lingkaran simetris. Kemudian salah satu lingkaran diubah ukurannya hingga tampak seperti pada gambar 3.3 :
- d. Blok seluruh lingkaran dengan klik dan tahan kursor kemudian di kelilingkan ke seluruh lingkaran. Setelah ter blok maka di property bar akan muncul merging tool, klik yang bagian “*back minus front*”.



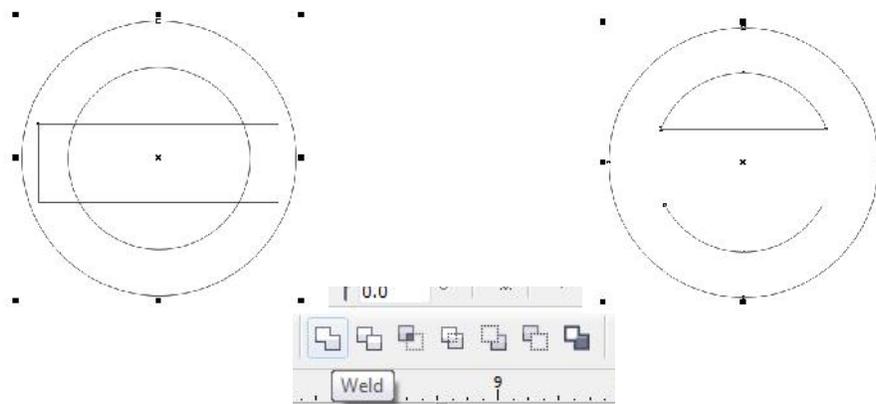
Gambar 3.3 Merging Dua Objek

- e. Buat sebuah persegi panjang di area dua lingkaran tersebut.



Gambar 3.4 Rectangle Tengah Lingkaran

Setelah itu blok kembali keseluruhan objek dan di merging kembali dengan pilihan “*weld*” hingga bentuk objek menjadi seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.5 Welding Objek

- f. Klik Text Tool, kemudian klik di drawing window. Ketik kata yang ingin di masukan ke dalam cap stempel.
- g. Setelah semua kata sudah dibuat, masukan kata-kata tersebut ke dalam objek yang sudah dibuat. Agar dapat mengikuti bentuk dari objek maka gunakan “fit to the path” text, caranya klik text yang akan dimasukan, kemudian klik menu **TEXT** pada menu bar, pilih “fit to the path”. Posisikan teks hingga sesuai dengan rancangan dan keinginan.

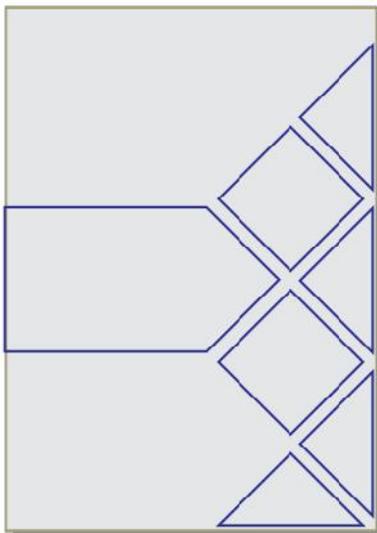


Gambar 3.6 Hasil Desain Stempel

3.2 Pembuatan Cover dan Text pada Lembar Layout

a. Membuat Cover Buku

1. Buka lembar baru dengan ukuran kertas A4 – Potrait
2. Buat pola Cover, contoh seperti gambar layout dibawah:



Gambar 3.7 Pola Cover

3. Berikan text dengan “Text tool”, untuk memberikan isi sebagai header text dan keterangan-keterangan yang lain, sehingga informasi awal sebuah cover dapat menarik. Serta berikan warna pada pola yang telah dibuat, contoh seperti gambar berikut:



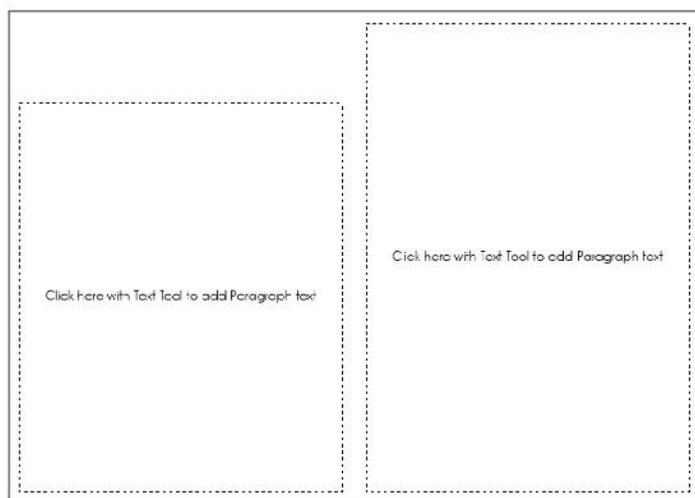
Gambar 3.8 Pemberian Text pada Pola Cover

4. Insert gambar atau mengambil gambar dari file-file dengan tipe gambar. Kemudian memasukkan gambar pada pola cover dengan menggunakan menu; *Object* → *PowerClip* → *Place Insert Frame*, sehingga cover akan lebih menarik.



Gambar 3.9 Desain Cover

- b. Menempatkan dan Mengatur Text pada Layout
 Untuk meletakkan *text* pada *layout* yang telah dibuatkan pola atau desainnya, lebih mudah jika *text* telah disiapkan dalam file lain yaitu *Microsoft word*. Bukalah file dari *Microsoft word* tersebut, maka tinggal di *copy* seluruh *text* yang akan dimasukkan ke dalam *layout*.



Gambar 3.10 Layout Text

3.3 Pembuatan Grafis Foto



Gambar 3.11 Grafis

3.4 Pembuatan Logo Sony Ericsson



Gambar 3.12 Logo *Sony Ericsson*

MODUL

Autodesk REVIT



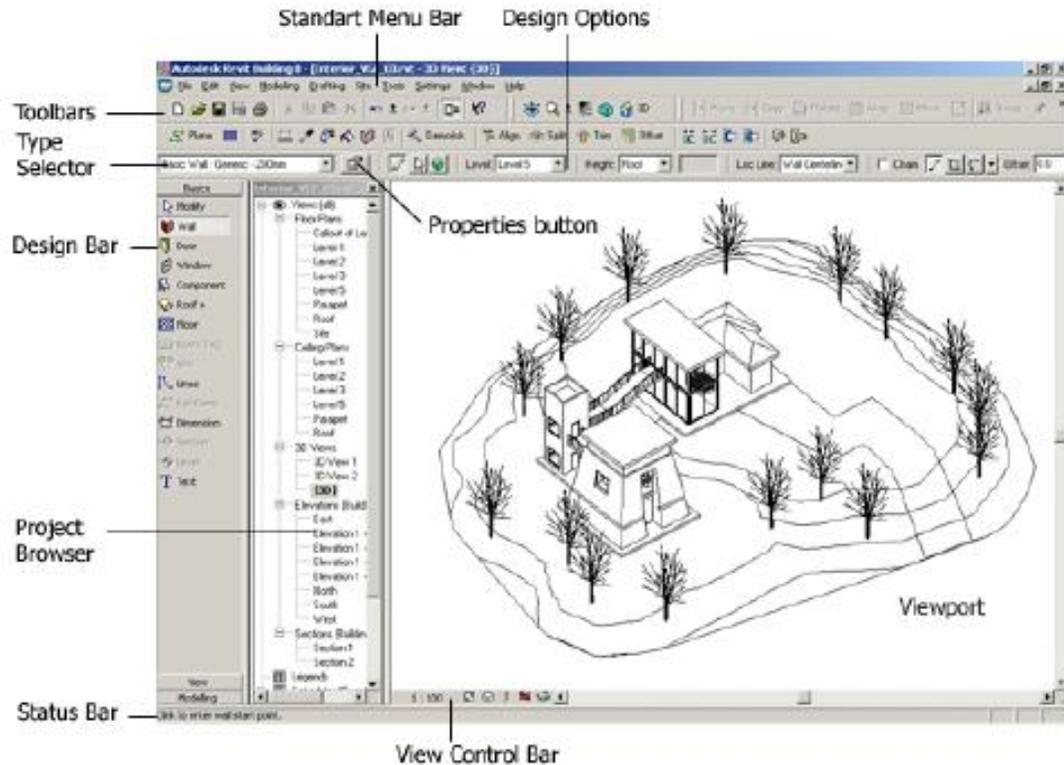
PEMATERI:

Benedictus Sonny Yoedono, S.Pd., M.T. NIDN : 0720038001

A. DEFINISI DAN KONSEP

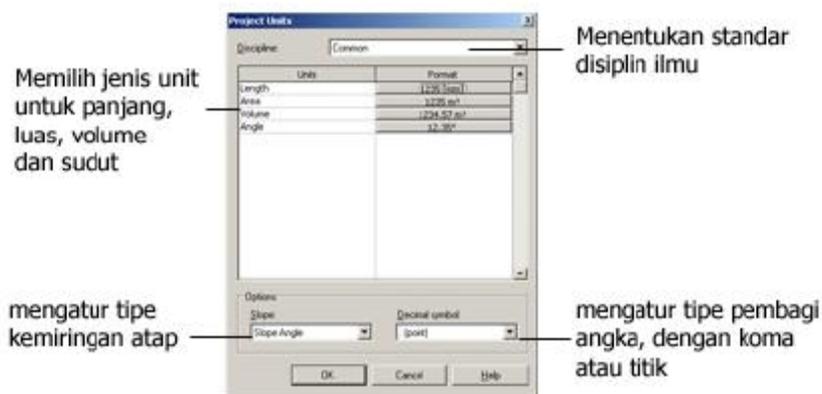
- Autodesk Revit adalah sebuah aplikasi untuk mempermudah merancang dan menggambar gedung
- Revit menggunakan konsep BIM (*Building Information Modelling*), secara ringkas BIM dapat diartikan membuat dan menggunakan model virtual bangunan. Sama seperti halnya jika membangun bangunan yang sesungguhnya, hal yang sama juga dilakukan di Revit.
- Revit merupakan program *Parametric Change Engine*, terdapat keterikatan antara *components*, *view*, *annotations*

B. USER INTERFACE

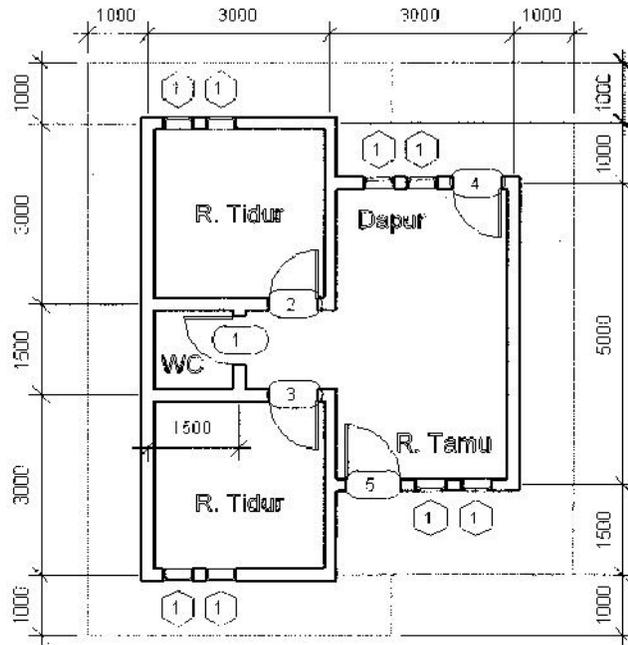


C. PROJECT UNITS

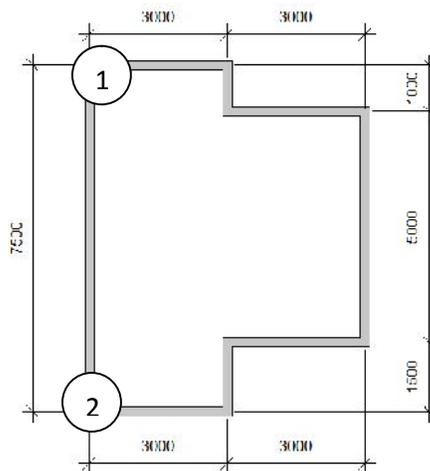
- Untuk mengakses aturan pemilihan tipe unit, Standard Menu Bar>Setting>Project Unit



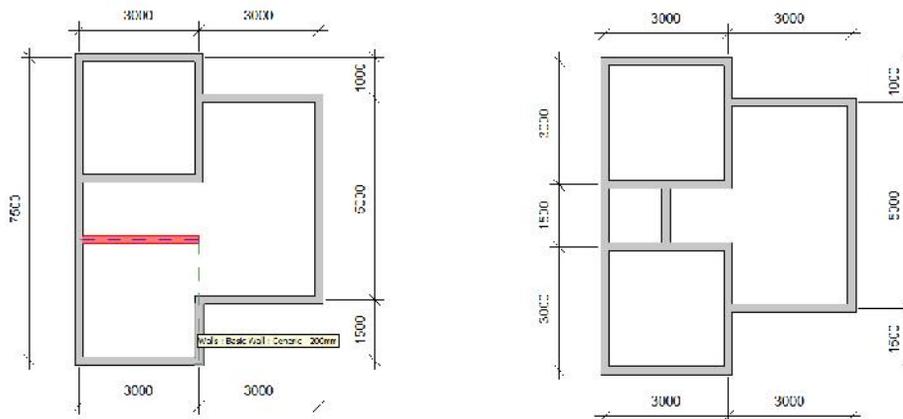
D. LATIHAN SOAL



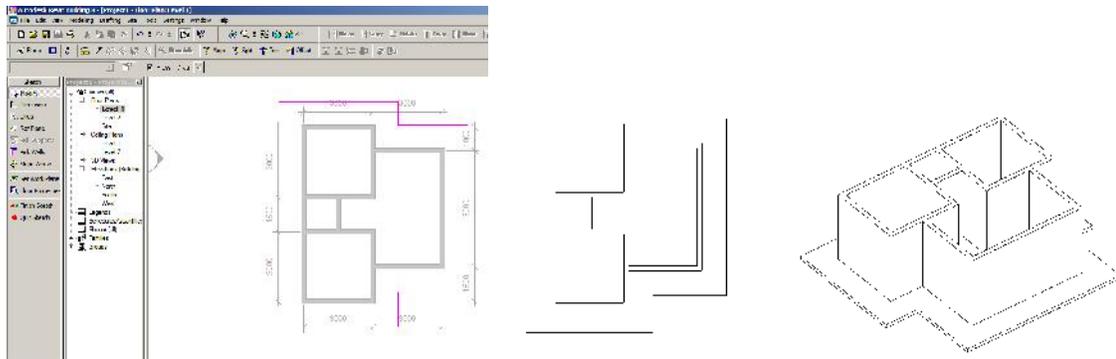
1. Pilih Setting > Project Unit (UN) > millimeter
2. **Membuat Dinding.** Pilih Design Bar > Basic > Wall > Basic Wall: Generic – 200 mm, centang Chain. Buat dinding pinggir



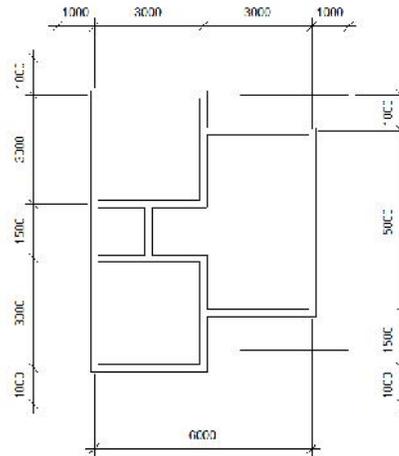
3. Offset dinding 1 dan 2 sejauh 3000, centang Copy, selanjutnya Trim, dan buat dinding tengah 1500



4. **Membuat Lantai,** Pilih Design Bar > Basic > Floor > Pick Walls → Offset = 900 mm, Centang Extend into wall, pilih dinding sebelah luar, edit dengan Trim, jika telah sesuai pilih Finish Sketch



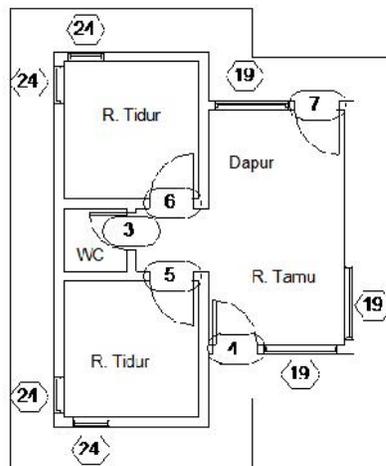
5. Memberikan Dimensi , Pilih Design Bar> Basic> Dimension



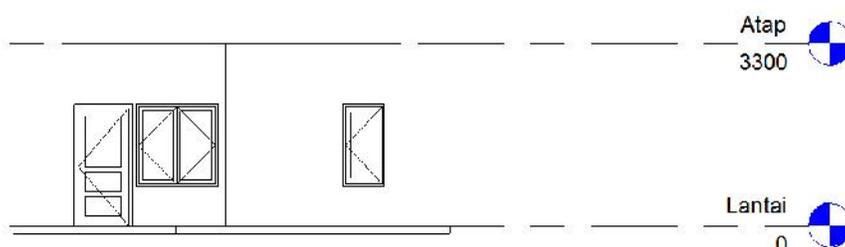
6. Memberikan Teks, Pilih Design Bar> Basic> Text

7. Memberikan Pintu dan Jendela, Pilih Design Bar> Basic

- Untuk pintu R. Tamu, R. Tidur, dan Dapur pilih (Load) : **M_Single Panel 1 : 0915 x 2134 mm**
- Untuk pintu WC pilih (Type selector) : **M_Single Flush : 0762 x 2134 mm**
- Untuk jendela R. Tamu dan Dapur pilih (Load) : **SA_Window-Double Shutter : 1500 x 1500 mm**
- Untuk jendela R. Tidur pilih (Load) : **SA_Window-Single Shutter : 750 x 1500 mm**

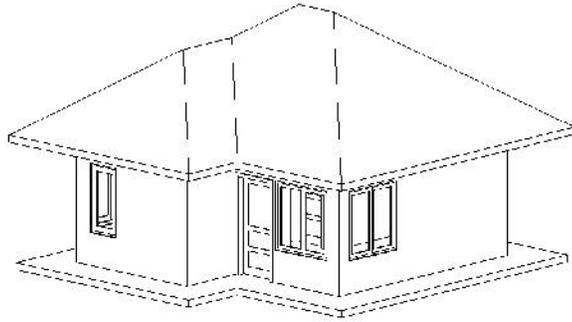


- Samakan elevasi/ ketinggian pintu dan jendela dengan menu Align, Wireframe, pada view South, East, West, North
- Membuat Level, pada elevasi North, pilih Design Bar> Basic> Level, kemudian buat garis dari kiri ke kanan, dan edit tinggi dan namanya bila perlu



10. Membuat Atap

- Pilih Elevation Floor Plans> Atap (elevasi untuk membuat atap)
- Design Bar> Basic> Roof> Roof by footprint
- Buat sketsa garis atap yang diinginkan, dengan sudut 35°, Finish Roof
- Pilih jenis atap : Basic Roof : Generic – 125 mm

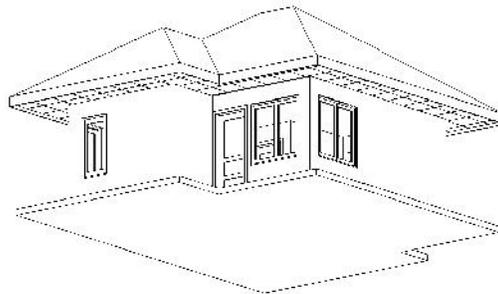


11. Membuat Plafon

- Pilih Elevation> Ceilling Plans> Lantai
- Modelling> Ceilling> Sketch
- Ceilling Properties> pilih Constraints> Level = Lantai> Height offset from level = 2600 mm
- Pilih Auto Ceilling, finish sketch, cek tampilan
- Buat Plafon untuk selasar dengan Pick Walls dan Offset, Trim, Finish Sketch

12. Membuat Lisplank

- Pilih Elevation> Floor Plans> Atap
- Modelling> Host Sweep>Roof Fascia
- Pilih pinggir atap yang akan diberikan lisplank

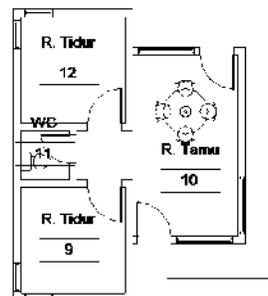


13. Membuat Gambar Potongan

- Pilih Elevation> Floor Plans> Lantai
- Basic> Section
- Buat Potongan sesuai dengan yang diinginkan

14. Memberikan Nama Ruang berdasarkan Area menggunakan Room Tag

- Elevation> Floor Plans>Lantai
- Design Bar> Basic> Room Tag
- Letakkan Room Tag di ruang/area
- Ganti Nama Ruang sesuai dengan yang diinginkan



15. Membuat Schedule/ Quantities

- Elevation> Floor Plans>Lantai
- Design Bar> View> Schedule/Quantities
- Pada Tab New Schedule pilih Rooms

- d. Pada Schedule Properties Dialog Box pilih Tab Fields
- e. Pada Available Fields pilih Number, Name, Area, Level
- f. Mengatur Tampilan Header Tabel, pilih Tab Appearance, pada Header Text pilih Bold

Room Schedule			
Number	Name	Level	Area
9	R. Tidur	Lantai	8 m ²
10	R. Tamu	Lantai	15 m ²
11	WC	Lantai	2 m ²
12	R. Tidur	Lantai	8 m ²

16. Memberikan Material Finishing pada Elemen Bangunan

- a. Material finishing untuk Dinding Exterior
 - Tampilan 3D View
 - Design Bar>Basic> Wall
 - Pada Option Bar, pilih Properties
 - Pada pilihan Type, pilih Edit/new,
 - Pilih Duplicate, pada Type Parameter>Structure, pilih Edit
 - Pada Tab Material Layer, pilih By Category
 - Kemudian Pilih Masonry-Brick> Duplicate>
 - Klik di tanda panah Accurender>Texture, pilih Brick, Carib, 200 mm, Running
 - Jika ingin diberikan warna, caranya sama
- b. Material finishing untuk Atap, sama dengan Dinding

17. Meletakkan Camera

- a. Elevation> Floor Plans>Lantai
- b. Design Bar>View> Camera

18. Memberikan Site

- a. Elevation> Floor Plans>Site
- b. Design Bar> Site> Toposurface
- c. Elevation = -150
- d. Buat Site dengan point

19. Rendering

- a. Elevation>3D View dengan Camera
- b. Rendering>Raytrace>Exterior