

# Pelatihan Keterampilan Desain Untuk Peningkatan Daya Saing Bagi Siswa SLB Negeri Pembina Palembang

Yasermi Syahrul<sup>a,1</sup>, Yarza Aprizal<sup>b,2</sup>, Siddiq Rahmanto<sup>c,3</sup>, Stevanus Lie<sup>d,4</sup>

<sup>a,c</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Politeknik PalComTech, Palembang 30128, Indonesia

<sup>b,d</sup> Program Studi Informatika, STMIK PalComTech, Palembang 30128, Indonesia

<sup>1</sup> yasermi\_syahrul@palcomtech.ac.id; <sup>2</sup> yarza\_afrizal@palcomtech.ac.id; <sup>3</sup> siddiq98rahmanto@gmail.com;

<sup>4</sup> Stevenusnull21@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima : 1 Juli 2021                      Direvisi : 26 Juli 2021                      Diterbitkan : 31 Juli 2021</p> <hr/> <p><i>Kata Kunci:</i>                      Pelatihan                      Desain                      Animasi                      Motion                      Adobe Photoshop</p>	<p>Pemerataan untuk memperoleh pendidikan harus diperoleh setiap anak di Indonesia, demikian halnya bagi anak yang berkebutuhan khusus. Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan lembaga pendidikan yang memberikan pendidikan kepada anak-anak yang berkebutuhan khusus, sehingga SLB diharapkan mampu membantu melihat potensi dari anak-anak berkebutuhan khusus sehingga dapat dijadikan sebagai bekal bagi tumbuh kembang anak dimasa depannya. Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dalam bidang desain, yaitu pembuatan animasi dengan menggunakan <i>Adobe Photoshop</i>. Bentuk dan metode pelatihan yang diterapkan adalah pelatihan dan pendampingan. Metode ini dipilih dikarenakan peserta pelatihan merupakan anak penyandang tuna rungu, sehingga membutuhkan bantuan pendampingan serta arahan langsung oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswa. Peserta pelatihan merupakan siswa SLB Pembina yang berjumlah 5 orang. Hasilnya setelah dilakukan post test diperoleh kenaikan 97% yang artinya peserta pelatihan telah memahami dengan sangat baik materi yang telah disampaikan. Setelah mengikuti pelatihan ini, diharapkan para peserta mampu mengembangkan materi yang telah diberikan sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik dimasa yang akan datang.</p>

## I. Pendahuluan

Pendidikan Luar Biasa atau Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan sebuah sekolah yang diperuntukkan bagi anak berkebutuhan khusus agar dapat mendapatkan layanan dasar yang bisa membantu mendapatkan akses pendidikan. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat (1) yang menyatakan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Sehingga, pendidikan juga berhak didapatkan oleh anak berkebutuhan khusus (ABK) [1]. Pendidikan khusus untuk anak berkebutuhan khusus di Indonesia terdiri dari 3 macam lembaga pendidikan, yaitu SLB (Sekolah Luar Biasa), SDLB (Sekolah Dasar Luar Biasa), dan pendidikan terpadu. SLB sebagai lembaga pendidikan khusus tertua menampung murid dengan jenis kelainan yang sama, sehingga saat ini terdapat 6 macam sekolah untuk anak berkebutuhan khusus. Saat ini, di seluruh Indonesia tidak kurang dari 476 buah sekolah untuk anak berkebutuhan khusus, sebagian sekolah diselenggarakan oleh masyarakat atau swasta [2]. Penggolongan jenis Sekolah Luar Biasa (SLB) terbagi atas 6 jenis diantaranya SLB-A (tunanetra), SLB-B (tunarungu), SLB-C (tunagrahita), SLB-D (tunadaksa), SLB-E (tunalaras), SLB-F (kemampuan diatas rata-rata/ superior), dan SLB-G (tunaganda) [3].

Membahas perihal anak berkebutuhan khusus, Istilah tunarungu dikenakan bagi mereka yang mengalami gangguan pendengaran, mulai dari yang ringan hingga yang berat. Gangguan ini dapat terjadi semenjak lahir (merupakan bawaan), dapat juga terjadi setelah kelahiran. Istilah lainnya yang digunakan untuk menggambarkan anak yang mengalami gangguan pendengaran adalah anak tuli. Namun, istilah anak tuli ini hanya merupakan salah satu klasifikasi dari gangguan pendengaran. Dalam bahasa Inggris disebut sebagai *hearing impaired* atau *hearing disorder*. Oleh karena kondisi khusus ini, anak tunarungu memerlukan bantuan khusus, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pendidikan [4]. Anak tunarungu adalah mereka yang pendengarannya tidak berfungsi sehingga membutuhkan pelayanan pendidikan khusus [5].

SLB Pembina Palembang merupakan sekolah khusus yang melayani pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus, yang didirikan sejak tahun 1989. Beralamat di Jalan Kebun Bunga Kelurahan Kebun Bunga, Kecamatan Sukarami, Kota Palembang, SLB Pembina Palembang memiliki beberapa program

keterampilan yang diantaranya adalah keterampilan IT. Prestasi di bidang IT untuk SLB Pembina Palembang sudah cukup baik, bahkan baru-baru ini SLB Pembina Palembang berhasil lolos dalam lomba tingkat Nasional kategori pemrograman. Selain di kategori pemrograman, SLB Pembina Palembang juga pernah meraih prestasi di bidang desain tingkat provinsi pada tahun 2017, guna meningkatkan kembali minat desain yang bertujuan menambah daya saing siswa SLB Pembina Palembang baik dalam kategori lomba desain dan animasi, atau sebagai bekal bagi siswa ketiga menamatkan pendidikan di SLB Pembina Palembang.

Kegiatan pelatihan dalam bidang desain animasi pernah dilakukan oleh Nurfadhilah Arif. Dkk, kegiatan yang dilakukan dalam bentuk pelatihan pembuatan animasi sebagai media pembelajaran bagi tenaga pendidik di MIN 03 Luwu. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, meningkatkan pengetahuan pada guru dalam membuat animasi dalam presentasi materi pembelajaran bagi siswa dengan penyajian yang lebih menarik [6]. Pelatihan tentang animasi juga pernah dilakukan oleh Wahyudi. Dkk tentang animasi rangkaian listrik menggunakan Livewire 1.11 Pro bagi siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 7 Mataram. Setelah mengikuti kegiatan tersebut, siswa-siswi SMA memperoleh tambahan wawasan pengetahuan dan keterampilan penggunaan program komputer *Livewire 1.11 pro* untuk mempermudah mempelajari rangkaian listrik [7]. Selanjutnya pelatihan komputer *Microsoft Office* dan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan kompetensi guru SDIT Al Muhajirin pernah dilakukan oleh Endi dkk dengan hasil penilaian kemampuan peserta rata-rata sekitar 84,15% dan telah menguasai dan memahami materi *Microsoft Office* dan animasi pembelajaran yang disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat [8]. Kemudian kegiatan pengabdian masyarakat berbasis multimedia yang dilakukan oleh Elli Kusumawati Dkk, yang salah satu materinya memuat pengenalan media animasi yang diaplikasikan kedalam perangkat presentasi sebagai sarana interaksi antara siswa dan guru [9]. Selanjutnya kegiatan yang dilakukan Asih Pujiastuti. DKK mengenai pembuatan video *stop motion* untuk pemasaran produk UMKM di Patuk Gunung Kidul, hasilnya setelah mengikuti pelatihan ini pelaku UMKM di Patuk Gunung kidul mem-*post* video pemasaran buatannya sendiri ke media sosial [10]. Selanjutnya kegiatan pelatihan Kompetensi multimedia bagi siswa SMK Berprestasi di Bangka Belitung yang salah satu materinya adalah pelatihan pembuatan animasi oleh Ari Amir Alkodri, R. Dkk [11]. Selain bagi siswa, Animasi juga digunakan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, ini yang dilakukan oleh Jumaidi dan Suharjo kepada Guru-guru di SMK Muhammadiyah 1 Kartasura [12]. Berbagai kegiatan pelatihan yang telah pernah dilakukan dan dikemukakan memperlihatkan peran pentingnya memiliki keterampilan dalam bidang desain animasi.

Mengingat desain merupakan bagian dari hasil pemikiran kreatif manusia sebagai sarana komunikasi [13] dan berdasarkan hasil tinjauan ke SLB Pembina Palembang, SLB Pembina Palembang merasa perlu untuk memberikan pelatihan keterampilan tentang desain animasi dengan harapan setelah ini siswa mampu mengembangkan pemikiran kreatif siswa kedalam desain dan animasi sederhana. Maksud diadakannya program kegiatan pelatihan inipun sejalan dengan UU No 20 th. 2003 yaitu Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME. Dengan pendidikan, seseorang akan mampu bersaing dengan yang lainnya [14].

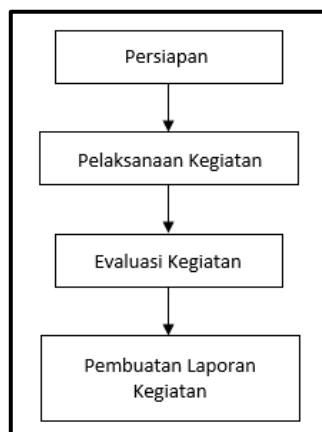
## II. Pelaksanaan dan Metode

Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan menyelenggarakan pelatihan serta pendampingan yang berhubungan dengan materi pembuatan desain animasi. Kegiatan ini berlangsung selama tiga hari, yakni dari tanggal 4 sampai dengan tanggal 6 Juni 2021, dalam pelaksanaan kegiatan akan didampingi oleh seorang guru dari SLB Pembina Palembang, hal ini bertujuan untuk membantu pemateri dalam komunikasi dengan peserta pelatihan yang terdiri dari beberapa siswa berkebutuhan khusus.

Berikut penjelasan tahap-tahap pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. **Persiapan**  
Tahapan kegiatan pengabdian ini dimulai dengan tahapan observasi kebutuhan mitra. Kemudian, dilakukan identifikasi diantaranya kebutuhan seperti perangkat lunak dan perangkat keras dengan melakukan pemeriksaan peralatan yang akan dibutuhkan dalam pelatihan.
2. **Pelaksanaan Kegiatan**  
Pelaksanaan dimulai dengan penyampaian materi tentang pembuatan desain animasi kepada peserta pelatihan. Setelah diberikan materi, peserta diberikan video tutorial dan modul pembuatan desain animasi menggunakan *software Adobe Photoshop*. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan pembuatan desain animasi menggunakan *software Adobe Photoshop*.
3. **Evaluasi Kegiatan**  
Evaluasi kegiatan dilakukan bertujuan untuk melihat progress peserta pelatihan dengan cara memberikan pertanyaan sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung.
4. **Pembuatan Laporan Kegiatan**  
Tahap akhir dalam kegiatan pengabdian ini adalah pembuatan laporan kegiatan sebagai bukti bahwa kegiatan telah dilaksanakan dengan baik.

Adapun ini langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian pada SLB Negeri Pembina adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

### III. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SLB Pembina Ibu Serlina Diah Putri, S.Pd, siswa membutuhkan pelatihan desain yang berkaitan dengan animasi. Selama ini, siswa pernah mendapatkan pelatihan tentang desain web, namun belum pernah mendapatkan pelatihan yang berkaitan tentang desain animasi. Beberapa siswa juga sudah mampu dalam mengoperasikan aplikasi *Adobe Photoshop*, sehingga menjadi pertimbangan pelaksana kegiatan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Adapun peralatan yang akan dipergunakan adalah seperangkat komputer pada Laboratorium ICT Sekolah. Komputer yang berfungsi dengan baik dan dapat dipergunakan sejumlah peserta, dan peserta juga membawa laptop masing-masing. Semua komputer dan laptop peserta gunakan telah terpasang aplikasi *Adobe Photoshop*, namun terdapat beberapa komputer dan laptop mahasiswa yang belum *upgrade* versi Photoshop sehingga sehingga perlu dilakukan instalasi ulang. Selanjutnya, tim pelaksana kegiatan mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk mendesain animasi diantaranya gambar-gambar pendukung, mempersiapkan video tutorial dan modul pelatihan yang akan diberikan kepada peserta pelatihan.

Pada hari kedua pelaksanaan yang diadakan pada 5 Juni 2021 yang diikuti oleh 5 (lima) siswa SLB Pembina Palembang, sebelum masuk kelas peserta dan tim pelaksana harus tetap memperhatikan protokol kesehatan semenjak pandemi Covid-19 merebak pemerintah menggalakan protokol kesehatan yang mencakup mencuci tangan, memakai masker, dan menjaga jarak. Penerapan Protokol kesehatan dapat dilihat pada Gambar 2. Kemudian barulah kegiatan berlangsung, dimulai dengan penyampaian materi tentang pembuatan desain animasi kepada peserta pelatihan. Desain animasi yang diajarkan adalah jenis animasi GIF yang meliputi komponen-komponen yang diperlukan untuk mendesain animasi pada Photoshop. Peserta pelatihan juga diberikan langkah-langkah dari awal hingga akhir mendesain animasi.



Gambar 2. Menerapkan Protokol Kesehatan

Setelah diberikan materi, peserta diperlihatkan video tutorial tentang pembuatan animasi yang telah dipersiapkan pemateri sebelumnya. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan pembuatan desain sesuai video tutorial. Tahapan dalam pembuatan desain animasi yang dilakukan oleh peserta pelatihan terdiri dari 3 tahapan. Pertama, peserta didik akan dikenalkan dengan Aplikasi Adobe Photoshop

beserta Menu dan Tools yang dipergunakan pada aplikasi tersebut. Pada tahap kedua, peserta diarahkan untuk mengunggah file gambar-gambar pendukung yang diberikan. Tahap ketiga, peserta didik akan dibimbing dan didampingi untuk mengikuti setiap langkah pembuatan desain animasi (Gambar 3).



Gambar 3. Pelatihan dan pendampingan pembuatan desain animasi



Gambar 4. Komunikasi guru SLB dengan peserta

Pada akhir sesi pelatihan, dilakukan tanya jawab untuk melihat tingkat pemahaman dari peserta pelatihan. Saat pelatihan, tim pelaksana mengalami sedikit kesulitan dalam berkomunikasi dengan para peserta. Hal ini dikarenakan peserta merupakan siswa penyandang tunarungu sehingga harus berkomunikasi dengan bahasa isyarat. Disini kehadiran guru SLB sebagai penghubung antara pelaksana dengan siswa memegang peranan yang sangat penting. Proses komunikasi yang dibantu oleh Guru dapat dilihat pada Gambar 4, adapun foto bersama antara tim pelaksana dan peserta dapat dilihat pada Gambar 5.



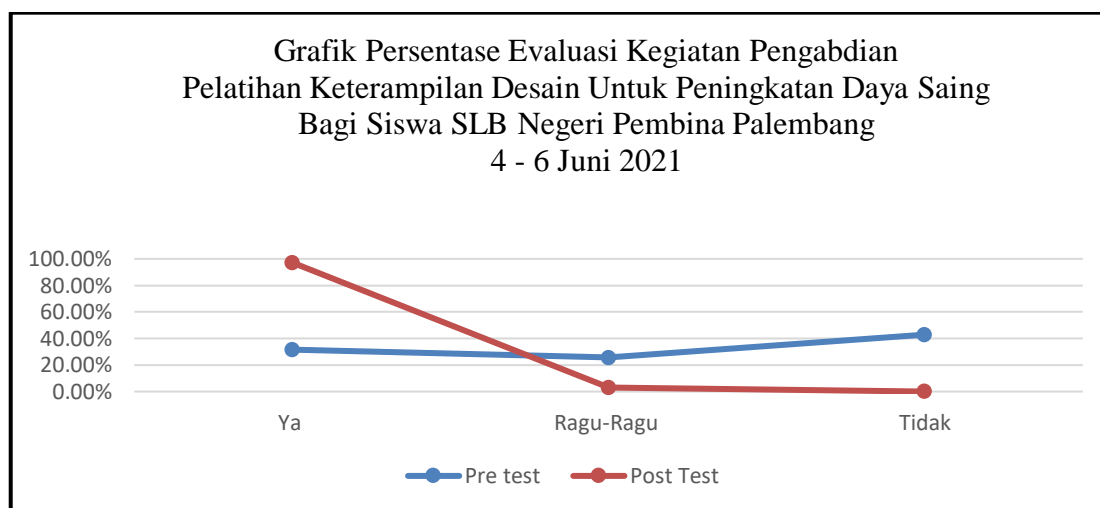
Gambar 5. Tim pelaksana dan peserta pelatihan

Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap hasil pelatihan melalui pertanyaan yang sebelumnya diberikan sebelum dan setelah kegiatan pelatihan berlangsung. Tabel 1 menunjukkan hasil rekapitulasi pre test dan post test kepada peserta pelatihan, sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi pre test dan post test

No	Pertanyaan	Pre Test			Post Test		
		Ya	Ragu-Ragu	Tidak	Ya	Ragu-Ragu	Tidak
1	Apakah sebelumnya anda sudah pernah membuat animasi sederhana?	2	0	3	5	0	0
2	Apakah anda mengerti manfaat sebuah animasi?	2	3	0	5	0	0
3	Apakah anda perlu membuat sebuah animasi?	1	1	3	4	1	0
4	Apakah anda pernah menggunakan <i>adobe photoshop</i> untuk membuat sebuah animasi?	1	1	3	5	0	0
5	Apakah anda memahami kegunaan aplikasi <i>adobe photoshop</i> ?	3	0	2	5	0	0
6	Apakah anda tertarik menggunakan <i>adobe photoshop</i> untuk membuat sebuah animasi sederhana?	1	2	2	5	0	0
7	Apakah anda memahami secara garis besar cara pembuatan animasi dengan <i>adobe photoshop</i> ?	1	2	2	5	0	0
<b>Rata-rata Responden</b>		3.1	2.6	4.3	9.7	0.3	0
<b>Persentase Responden</b>		31%	26%	43%	97%	3%	0%

Hasil evaluasi terhadap 5 peserta pelatihan yang menjawab 7 pertanyaan dapat dilihat pada tabel 1 dan gambar 6. Setelah dilakukan post test terjadi peningkatan yang sangat signifikan menuju angka 97% yang artinya peserta pelatihan telah memahami materi yang telah disampaikan. Ini juga menunjukkan betapa antusiasnya para peserta bahkan, setelah diadakan diskusi kecil setelah pelatihan peserta ingin diadakan kegiatan lanjutan, misalnya seperti pembuatan desain yang lainnya menggunakan *software Adobe Photoshop* yang sejalan dengan pelatihan peningkatan keahlian desain bagi pemuda karang taruna desa lawang dalam mendukung kewirausahaan yang dilakukan oleh Wiji Setyaningsih [15].



Gambar 6. Grafik Persentase Hasil Evaluasi

#### IV. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan keterampilan desain untuk peningkatan daya saing bagi siswa SLB Negeri Pembina Palembang telah selesai dilaksanakan dengan baik. Walaupun masih terdapat kendala mengenai komunikasi dengan peserta, dikarenakan peserta menggunakan bahasa isyarat untuk berkomunikasi. Hal ini dapat diatasi pada saat pelatihan didampingi oleh Ibu dian selaku guru SLB Negeri Pembina. Hasilnya setelah dilakukan post test diperoleh kenaikan 97% yang artinya peserta pelatihan telah memahami dengan sangat baik materi

yang telah disampaikan. Setelah mengikuti pelatihan ini, diharapkan para peserta mampu mengembangkan materi yang telah diberikan sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik dimasa yang akan datang.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktur Politeknik PalComTech, Ketua STMIK PalComTech, Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Ketua Program Studi Informatika, Kepala LPPM Politeknik PalComTech, Kepala LPPM STMIK PalComTech dan Kepala Sekolah SLB Pembina Palembang yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian kepada masyarakat ini.

### Daftar Pustaka

- [1] C. Cheriasari, "Sekolah Luar Biasa Negeri Singaraja," vol. 6, no. 20, pp. 29–41.
- [2] S. Mambela, "Mainstreaming sebagai Alternatif Penanganan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus di Indonesia," *Sosiohumanika*, vol. 3, no. 2, pp. 295–304, 2010.
- [3] F. Fauziah and R. Kartikasari, "Gambaran Tingkat Burnout Pada Guru Slb Di Slb-B Negeri," *J. Kesehat. Aeromedika*, vol. 3, no. 1, pp. 17–21, 2017.
- [4] K. Wardani, "Hakikat Pendidikan Khusus," *Pengantar Pendidik. Anak Berkebutuhan Khusus*, pp. 1–51, 2017.
- [5] Suharmini, "Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus," *Depdiknas*, pp. 1–149, 2007.
- [6] N. Arif and R. M. Arpin, "Pelatihan Pembuatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Tenaga Pendidik di MIN 03 Luwu Pendahuluan Metode Pelaksanaan," vol. 2, no. 2, pp. 202–206, 2021.
- [7] W. Wahyudi, M. Makhrus, I. W. Gunada, and M. Taufik, "Pelatihan Animasi Rangkaian Listrik Menggunakan Live Wire 1.11 Pro Bagi Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 7 Mataram," *J. Pengabd. Magister Pendidik. IPA*, vol. 2, no. 1, pp. 179–184, 2019, doi: 10.29303/jpmpi.v2i1.327.
- [8] E. Permata, Y. R. D. M. Irwanto, and M. Fatkhurrohman, "Pelatihan Komputer Microsoft Office dan Media Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SDIT Al Muhajirin," *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 2, pp. 413–420, 2021, doi: 10.31849/dinamisia.v5i2.5265.
- [9] E. Kusumawati *et al.*, "PENGABDIAN MASYARAKAT BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MELATIHKAN SOFT SKILL PARA PENDIDIK SEKOLAH DASAR SEMANGAT DALAM DI BARITO KUALA Multimedia-Based Community Service To Train Soft Skills In Educators ' Primary School Semangat Dalam In Barito Kuala," vol. 2, pp. 155–159, 2020.
- [10] A. Pujiastuti, A. Ayuningtyas, and H. Agustian, "Pendampingan Pembuatan Video Stop Motion Untuk Pemasaran Produk UMKM Di Patuk Gunungkidul," *KACANEGARA J. Pengabd. pada Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–36, 2019, doi: 10.28989/kacanegara.v3i1.520.
- [11] A. A. Alkodri, J. Jend, and S. Selindung, "ISSN: 2614-719X Vol. 1, No. 1, April 2019 MEWUJUDKAN SISWA SMK BERPRESTASI DI BANGKA BELITUNG DENGAN KOMPETENSI MULTIMEDIA," vol. 1, no. 1, pp. 26–32, 2019.
- [12] S. Jumaidi, "Pelatihan animasi text untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran bagi guru sekolah muhammadiyah wilayah kartasura," 2008.
- [13] Y. Syahrul, "Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 109–117, 2019, doi: 10.31598/bahasarupa.v2i2.342.
- [14] P. A. Effendy, S. Sihakbuden, and A. Husna, "Penerapan Kurikulum 2013 di SDLBK Bhakti Luhur Malang pada Kelas B (Tunarungu)," *J. Kaji. Teknol. ....*, pp. 213–220, 2019.
- [15] W. Setyaningsih, "Peningkatan keahlian desain bagi pemuda karang taruna dalam mendukung kewirausahaan," *MARTABE J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, pp. 5–9, 2020.