

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN DESAIN GRAFIS BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS

Retno Ardianti
Ratih Indriyani
Sesilya Kempa
Mariana Ing Malelak

ranytaa@petra.ac.id

Petra Christian University, Surabaya, Indonesia

ABSTRACT

The use of social media to support marketing activities has become more and more important nowadays. Therefore, the ability to design social media content that can be used to market new products is important for students, including students with special needs; to equip them with the competencies needed at the workplace. In order to help students with special needs to develop their ability in graphic design, students and faculty members at the School of Business and Management, Petra Christian University held community service activities aimed at AORA students', a training institution for students with special needs in Surabaya. The training and mentoring was held for approximately 8 weeks within the period of January - March 2024. More specifically, students were trained to use the Canva application to produce content in the form of posters, product name tags, product catalogs and video for social media reels. In summary, students showed positive responses to the training and mentoring activities. They acknowledged the benefits and expressed their willingness to continue participating in the next training sessions that will be specifically designed for them.

Keywords: graphic design, social media marketing, student with special needs.

ABSTRAK

Penggunaan media sosial untuk mendukung kegiatan pemasaran menjadi hal yang sangat penting pada saat ini. Kemampuan untuk membuat desain konten-konten sosial media yang dapat digunakan untuk memasarkan produk menjadi penting bagi siswa, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus agar dapat melengkapi mereka dengan kompetensi yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Oleh karena itu, dosen dan mahasiswa *School of Business and Management* Universitas Kristen Petra mengadakan kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan metode pelatihan dan pendampingan yang ditujukan bagi siswa AORA, sebuah lembaga kursus dan pelatihan bagi siswa berkebutuhan khusus di Surabaya. Pelatihan dan pendampingan ini diselenggarakan selama kurang lebih 8 minggu dalam kurun waktu Januari-Maret 2024. Secara spesifik, materi yang diberikan adalah desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva untuk menghasilkan konten berupa poster, name tag produk, katalog produk dan reels. Secara umum siswa menunjukkan respon yang positif atas kegiatan pelatihan dan pendampingan ini. Mereka mengakui adanya manfaat dan menyatakan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan lanjutan yang akan direncanakan untuk mereka

Kata kunci: desain grafis, *social media marketing*, siswa berkebutuhan khusus .

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia digital yang semakin melesat membuat desain grafis sebagai salah satu kemampuan yang sangat penting bagi masa depan. Desain grafis adalah ilmu pengetahuan yang menggabungkan berbagai elemen kreatif dengan teknologi agar tercipta komunikasi visual efektif dan menarik. Desain grafis dapat memberikan bekal keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar. Informasi ini bertujuan untuk menyam-

paikan informasi atau pesan dengan menggunakan *software* yang digunakan untuk kepentingan desain grafis. Budiarto (2019) menjelaskan bahwa desain grafis dan multimedia merupakan aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri, seperti halnya pembuatan *branding* produk, berbagai desain brosur dan katalog bisnis.

Pembelajaran, khususnya untuk anak berkebutuhan khusus membutuhkan suatu strategi untuk menyusun materi pendidikan itu tersendiri

sesuai dengan kebutuhan mereka. Model pembelajaran terhadap peserta didik berkebutuhan khusus ditujukan agar peserta didik memiliki keterampilan untuk memasuki dunia kerja. Kompetensi yang perlu ditajamkan terdiri dari kompetensi fisik, kompetensi afektif, kompetensi sehari-hari dan kompetensi akademik (Ningrum, 2022). Salah satu bidang yang tepat untuk diteliti tertarik di bidang seni dan desain *visual*. *Skill* desain grafis sangat penting untuk memasuki dunia pekerjaan maupun berwirausaha. *Skill* ini banyak dibutuhkan di berbagai perusahaan dan dapat menunjang keunggulan bidang bisnis. Terlebih, perkembangan dunia digital yang sangat pesat membuat desain grafis menjadi *skill* yang sangat diperhitungkan.

Pembelajaran grafis yang diselenggarakan bagi siswa berkebutuhan khusus akan dapat menjawab dan memfasilitasi berbagai keterampilan yang dapat membekali siswa berkebutuhan khusus. Aspek peningkatan kompetensi yang dicapai dapat meliputi kreativitas, kemampuan penggunaan teknologi, dan peningkatan kemampuan sosial. Aspek peningkatan kemampuan sosial penting untuk membangun kepercayaan diri siswa sehingga dapat membangun jaringan dan meningkatkan diri sendiri. Kemampuan menggunakan teknologi menjadi penting untuk pemanfaatan peralatan untuk menunjang keterampilan diri sendiri.

Aplikasi canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan dalam melakukan berbagai macam desain secara visual (Adawiyah *et al.*, 2019). Canva merupakan program *design online* yang menyediakan berbagai fasilitas *editing* untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, *flyer*, katalog, *banner*, kartu undangan, presentasi, dan yang lainnya. Aplikasi canva memiliki kemudahan dalam penggunaan dan dapat diakses dengan peralatan yang dimiliki oleh siswa, baik perangkat *desktop* maupun *mobile* (Wardhanie *et al.*, 2021).

AORA merupakan lembaga kursus dan pelatihan yang memiliki tujuan untuk dapat memberikan pembekalan kepada siswa mereka dengan berbagai keterampilan dan keahlian yang dibutuhkan. Ketrampilan ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi siswa AORA yang berkebutuhan khusus untuk dapat menemukan jati dirinya dengan mengeksplorasi bakat dan minat yang dapat terus ditumbuhkan. Lembaga kursus dan pelatihan ini dapat menjadi wadah bagi siswa untuk dapat terus berkarya dan berinovasi untuk menjadi pribadi yang mandiri. Selain itu, AORA

memiliki tujuan agar siswa yang mereka bina dapat memiliki keahlian yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Hal ini dilakukan agar siswa binaannya memiliki kesempatan yang sama dengan individu lainnya untuk berkarya dan berkarir sesuai dengan pekerjaan yang mereka pilih.

Salah satu bidang pembelajaran yang diberikan pada siswa AORA adalah desain grafis dengan fokus untuk menghasilkan karya desain yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pemasaran digital. Pembelajaran ini diharapkan dapat membekali siswa dengan keterampilan komprehensif terkait teknologi desain serta untuk mengasah kreatifitas dan mendukung pengembangan ketrampilan sosial mereka. Dalam kegiatan pembelajaran ini, hasil karya siswa diarahkan untuk dapat menghasilkan materi-materi yang bermanfaat untuk pemasaran digital seperti konten-konten foto dan video yang dapat diposting di media sosial. Dalam sejumlah publikasi tentang kegiatan pengabdian pada masyarakat selama ini, kegiatan pemasaran melalui media sosial dapat membawa dampak positif bagi pelaku usaha untuk dapat menjangkau target konsumen mereka secara lebih efektif (Ardianti, 2023; Indriyani *et al.*, 2022).

Dalam hal teknologi penunjang, dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang menarik dan dapat menunjang pembelajaran interaktif, dimana pembelajaran interaktif dalam studi selama ini menunjukkan kemampuannya untuk mendukung pembelajaran bagi siswa dengan kebutuhan khusus (Putri *et al.*, 2023). Selain itu, aplikasi Canva tergolong mudah digunakan dan terjangkau oleh siswa karena memungkinkan untuk diakses dengan menggunakan *handphone*. Hal ini memberikan kemudahan bagi siswa yang tidak membawa perangkat laptop saat pelatihan.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahapan.

Tahap Persiapan

Tahapan persiapan yakni (1) Pembentukan tim dosen dan tim mahasiswa serta penetapan tanggung jawab. Tim dosen terdiri dari 4 orang yang memiliki tugas pengayaan materi pelatihan serta contoh yang digunakan. Dalam masing-masing pertemuan akan ada satu orang dosen dan 2 hingga 3 orang mahasiswa. Mahasiswa memiliki tugas untuk memfasilitasi materi kepada siswa serta membantu siswa yang membutuhkan pendampingan. Pada tahapan ini

juga dilakukan pembagian materi pengajaran serta durasi yang diperlukan untuk *coverage* satu materi. (2) Penetapan metode pembelajaran. Pada tahap ini, hal yang perlu dipersiapkan adalah menetapkan target pembelajaran yang dicapai dalam 8 minggu pelatihan, penetapan peralatan yang mendukung proses pembelajaran (laptop dan HP), penggunaan materi belajar yang menarik dan interaktif, adopsi metode pembelajaran inklusif. Selanjutnya yang dipertimbangkan adalah pelibatan orang tua siswa untuk memberikan suasana belajar yang suportif.

Tahap Implementasi Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini merupakan pelatihan yang memiliki periode keberlanjutan, sehingga materi yang disampaikan merupakan sebuah rangkaian pembelajaran. Tema dari pelatihan ini adalah penggunaan aplikasi canva untuk melatih siswa dalam membuat desain grafis terutama pada penggunaan promosi bisnis.

Rancangan implementasi kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut ini: (1) 19 Januari 2024: Dasar fotografi dan sudut pengambilan gambar, (2) 26 Januari 2024: Praktek fotografi dan berbagai fungsi *editing*, (3) 2 Februari 2024: Penggunaan canva untuk pembuatan poster, (4) 9 Februari 2024: Penggunaan poster digital dan aplikasi pada media sosial, (5) 16 Februari 2024: Optimalisasi *reels* untuk sarana promosi bisnis, (6) 23 Februari 2024: Penggunaan canva untuk katalog produk, (7) 1 Maret 2024: *Upload* foto produk dan penjelasan produk dalam katalog bisnis, (8) 8 Maret 2024: Penggunaan *name tag* sebagai *branding* produk.

Tahap Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi kegiatan dilakukan pada akhir dari pertemuan ke 8, dengan melakukan survei pada siswa AORA mengenai kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkaian pelatihan yang telah dilaksanakan menggunakan metode pembelajaran yang dirancang untuk siswa berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan adalah tutorial dengan instruksi yang dilakukan secara berulang dan disertai dengan pendampingan saat siswa mengerjakan instruksi. Gambar 1 menunjukkan aktifitas pelatihan yang dilakukan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 1
Kegiatan Pelatihan

Materi pelatihan diberikan secara bertahap, dimana pada tahap awal siswa belajar untuk mengambil dan mengedit gambar produk baik dalam bentuk foto maupun video. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai materi pembuatan poster, *reels*, maupun katalog yang dapat dimanfaatkan sebagai konten promosi pada media sosial Instagram. Selain itu, dalam rangkaian pelatihan ini, siswa juga diajak untuk belajar untuk membuat label merek bagi produk yang mereka ingin promosikan. Siswa dapat memilih untuk mempromosikan produk yang disediakan oleh lembaga pelatihan yaitu Batik Wistara ataupun produk-produk yang dihasilkan oleh keluarga siswa sendiri. Adapun hasil karya dari sejumlah peserta pelatihan dapat dilihat pada gambar 2.



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2
Contoh Hasil Karya

Dari contoh-contoh hasil karya tersebut dapat terlihat adanya hasil akhir yang belum sempurna. Komposisi gambar dan warna, pemilihan *font*, serta proporsi antara *font* dan gambar yang semuanya masih membutuhkan perbaikan. Selain itu, dalam proses pengerjaan karya-karya tersebut, tidak jarang harus dilakukan *break* beberapa kali, mengingat kecederungan siswa yang mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dalam waktu yang cukup lama, ataupun terkendala untuk berkomunikasi secara *verbal* kepada pelatih. Namun demikian, dari hasil-hasil tersebut dapat terlihat juga bahwa peserta telah dapat memilih tema, menempatkan gambar dan keterangan yang tepat dan cukup rapi pada karya-karya mereka. Hal ini mengindikasikan kemampuan pemahaman akan aspek visual dan kemampuan teknis yang cukup baik dalam membuat materi promosi produk.

Sejalan dengan tujuan pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus yang lebih diarahkan pada aspek peningkatan kemandirian, kepercayaan akan kemampuan diri (*self-efficacy*) hingga keterampilan kerja, maka pada akhir sesi pelatihan siswa diminta untuk memberikan evaluasi. Hal ini dilakukan dengan cara pengisian angket dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana dan pilihan opsi jawaban yang menggunakan teks dan gambar untuk memudahkan mereka memahami dan menjawab pertanyaan-pertanyaan. Gambar 3 menunjukkan dua contoh pertanyaan yang kami gunakan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 3
Contoh Angket Evaluasi

Hasil evaluasi dengan menggunakan angket tersebut menunjukkan kisaran jawaban bahwa siswa merasa biasa saja hingga merasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu mereka juga menyatakan adanya man-

faat yang didapatkan, mulai dari sedikit hingga banyak manfaat. Sejauh ini tidak ditemukan jawaban yang menyatakan bahwa mereka merasa tidak senang atau merasa bahwa pelatihan tersebut tidak bermanfaat. Selain itu, kesemua jawaban juga menunjukkan adanya keinginan siswa untuk terus mengikuti kelas pelatihan. Hal ini mengindikasikan adanya respon positif dari peserta untuk terus mengikuti kegiatan belajar.

Dari sisi tim penyelenggara pelatihan, evaluasi yang dapat diberikan adalah mengenai ketersediaan alat dan kesiapan tenaga pendamping. Sebagian peserta menggunakan *handphone* untuk mengerjakan latihan. Hal ini karena tidak adanya fasilitas komputer di lokasi serta tidak semua peserta dapat membawa *laptop* saat pelatihan. Akibatnya, proses mendesain tidak dapat berlangsung secara optimal pada sejumlah peserta, misalkan dalam hal mengedit teks dan gambar. Sedangkan dari sisi pendamping adalah kurangnya kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan siswa berkebutuhan khusus terutama pada pendamping yang belum memiliki pengalaman mengajar sebelumnya. Hal ini karena semua pendamping adalah mahasiswa yang memiliki ketertarikan untuk membantu sesama, namun secara khusus belum pernah dilatih untuk mengajar siswa berkebutuhan khusus.

Hasil evaluasi dari pelatihan ini yang menunjukkan kemampuan siswa untuk menghasilkan karya-karya desain yang bermanfaat selaras dengan hasil-hasil dari sejumlah penelitian terbaru tentang manfaat menggunakan teknologi digital bagi siswa berkebutuhan khusus. Sejumlah studi menemukan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman akan materi (Boyle & Kennedy, 2019; Rizk & Hillier, 2022). Secara spesifik bagi siswa yang memiliki kecenderungan untuk berperilaku hiperaktif, impulsif, ataupun kesulitan berkonsentrasi, penggunaan teknologi digital dapat membantu mereka untuk memahami materi bahkan berkomunikasi secara visual karena kendala berkomunikasi secara verbal (Putri *et al.*, 2023).

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain grafis bagi siswa yang memiliki kebutuhan khusus dilakukan dengan penggunaan media *canva*. Penggunaan perangkat digital seperti *handphone* dan *laptop* serta penggunaan *software canva* dapat disimpulkan untuk terus dilanjutkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat karya karya desain yang bermanfaat bagi usaha keluarga

mereka ataupun bagi pengembangan keahlian kerja di masa depan. Sedangkan dari sisi tim pelatih, rekomendasi pada pelatihan berikutnya adalah perlunya penyediaan komputer atau laptop untuk mengotimalkan hasil karya dan adanya pelatihan bagi instruktur dan pendamping tentang teknik komunikasi dengan anak berkebutuhan khusus untuk mendukung mereka dalam berinteraksi dengan siswa.

Pelatihan selanjutnya dapat diarahkan untuk membantu publikasi usaha orang tua atau minat dari siswa sendiri. Adanya konsolidasi internal tim juga menjadi hal yang penting supaya hasil pelatihan dapat berkelanjutan antar pertemuan yang diselenggarakan dalam pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Rahmat, A., dan Munsir, M. F. (2019). Literasi visual melalui teknologi canva (stimulasi kemampuan kreativitas berbahasa indonesia mahasiswa). *3rd National Conference on Education of Suryakancana*, 183–187.
- Ardianti, R. (2023). Berdaya bersama; pendampingan marketing entrepreneurial bagi umk dengan metode hybrid service learning. *Jurnal Kreativitas dan Inovasi (Jurnal Kreanova)*, 3(3): 91-96.
- Boyle, J. R., dan Kennedy, M. J. (2019). Innovations in classroom technology for students with disabilities. *Intervention in School and Clinic*, 55(2):67–70. <https://doi.org/10.1177/1053451219837716>
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan desain grafis dan multimedia di sekolah menengah kejuruan persatuan guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1):308–313. <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3059>
- Indriyani, R., Kempa, S., & Pertiwi, D. (2023). Pengembangan potensi umkm kelurahan jagir, wonokromo dengan pendekatan pemasaran digital. *Jurnal Kreativitas dan Inovasi (Jurnal Kreanova)*, 3(3):117-122.
- Ningrum, N. A. (2022). Strategi pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus dalam pendidikan inklusi. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 3(2).
- Putri, N., Karsen, M., Juwitasary, H., Rumondor, P., dan Kristin, D. (2023). *The use of interactive digital content as assistive technology for student with ADHD*. <https://doi.org/10.1109/ICIMTech59029.2023.10277849>
- Rizk, J., dan Hillier, C. (2022). Digital technology and increasing engagement among students with disabilities: Interaction rituals and digital capital. *Computers and Education Open*, 3, 100099. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100099>
- Wardhanie, A. P., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan aplikasi canva untuk desain grafis dan promosi produk pada sekolah islami berbasis kewirausahaan. *Sociaty*, 2(1): 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>