

PELATIHAN PENGENALAN ANIMASI DAN DESAIN UNTUK ANAK JALANAN SEKOLAH MASTER (MASJID TERMINAL)

¹Bambang Triwahyono, ²Yuni Widiastiwi, ³Bayu Hananto

^{1,2,3} Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

Jl. RS. Fatmawati – Pondok Labu Jakarta Selatan, 021-7656971

Email : ¹wahyono.tri@gmail.com, ²widiastiwi@gmail.com, ³bayu.hananto86@gmail.com

Abstract. *Implementation of animation and design training activities in Sekolah Master (Master School) aims to enhance knowledge and skills in the field of design. The method used in this training is the practice of computer directly in the computer lab. Expected result from the implementation of this activity is that each trainee has the ability to design and have the opportunity to work in the field of design when they graduate or out of school.*

Keywords: *Animation Training Design, Street Children, School of Master*

Abstrak. *Pelaksanaan kegiatan pelatihan animasi dan desain di sekolah Master bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang desain. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah praktek komputer secara langsung di laboratorium komputer. Hasil yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan ini setiap peserta pelatihan memiliki kemampuan dalam mendesain sehingga diharapkan ketika mereka lulus atau keluar dari sekolah memiliki peluang untuk dapat berkarya dalam bidang desain.*

Kata Kunci : *Pelatihan Animasi Desain, Anak Jalanan, Sekolah Master*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Keberadaan anak jalanan merupakan salah satu fenomena sosial yang muncul di perkotaan, keberadaan mereka menjadi pekerjaan rumah bagi seluruh instrumen masyarakat. Sekolah Master merupakan salah satu lembaga sosial yang bergerak dalam dunia pendidikan dan berusaha mereduksi permasalahan yang muncul dari keberadaan anak jalan.

Peningkatan kualitas hidup semakin menuntut manusia untuk melakukan berbagai aktifitas yang dibutuhkan dengan mengoptimalkan sumber daya yang dimilikinya.

Berbekal keilmuan dalam dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pengabdian berusaha menarik benang merah antara permasalahan pada anak jalanan dengan perkembangan TIK. Dari pengamatan pengabdian terhadap kebutuhan keterampilan khalayak sasaran yaitu diperlukannya kemampuan TIK yang dapat membantu mereka agar dapat mandiri.

Berdasarkan hal tersebut maka pengabdian bersepakat untuk memberikan pelatihan animasi dan desain, hal ini dimaksudkan supaya setelah mereka lulus, dapat menggunakan keterampilan yang dimiliki untuk mandiri.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di sekolah master merupakan salah satu program pemberdayaan masyarakat yang sifatnya berkelanjutan, dan sudah dilaksanakan sejak tahun 2010, hal ini disebabkan sekolah master membutuhkan dukungan dari universitas dalam proses pembelajaran, karena mereka memiliki keterbatasan dalam sumber daya manusia yang mengajar pembelajaran mengenai TIK. Sinergi antara sekolah master dengan universitas diharapkan dapat menjadi salah satu kekuatan untuk memperbaiki dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dari para peserta pelatihan.

1.2 Masalah

Bagaimana cara meningkatkan kemampuan membuat animasi dan desain untuk anak jalanan sekolah Master ?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan pelatihan animasi dan desain, adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pemahaman tentang animasi dan desain
2. Memberikan pelatihan mengenai animasi dan desain
3. Meningkatkan kemampuan dalam animasi dan desain
4. Memberikan bekal keterampilan agar mereka dapat berkarya dalam masyarakat.

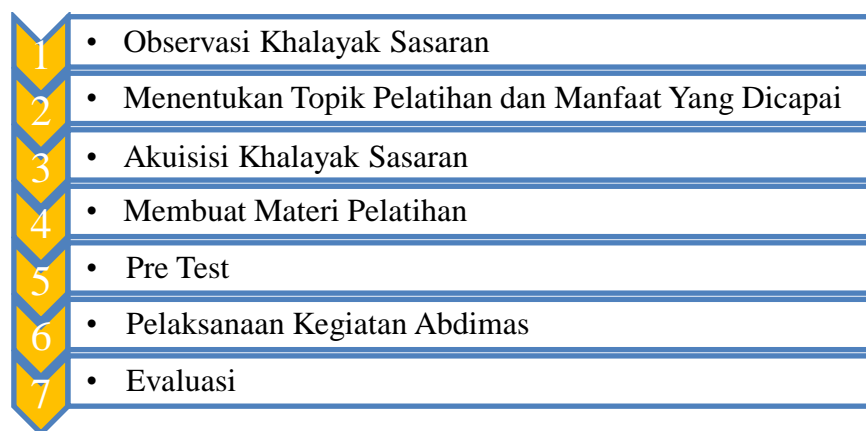
1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan dibatasi untuk mengoptimalkan pelaksanaan kegiatan, adapun ruang lingkup pelaksanaan kegiatan dibatasi sebagai berikut :

1. Tempat pelaksanaan kegiatan diadakan di sekolah Master
2. Jumlah siswa didik yang mengikuti pelatihan sebanyak 20 orang
3. Materi pelatihan yang diajarkan adalah tentang pembelajaran animasi dan desain.

2. Metode Pelaksanaan

Untuk mendapatkan hasil yang efektif, penyelenggaraan pelatihan ini dilakukan secara terstruktur dengan menggunakan metode pelaksanaan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Berikut merupakan penjelasan mengenai metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah master, sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan melihat pada kebutuhan nyata masyarakat terhadap situasi dan kondisi yang berhubungan dengan pemanfaatan TIK sesuai dengan latar belakang keilmuan pengabdian
2. Setelah didapatkan kebutuhan nyata masyarakat, kemudian dapat ditentukan topik pelatihan dan manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat.
3. Tahap selanjutnya adalah melakukan akuisisi terhadap khalayak sasaran sesuai dengan target pelatihan yang ingin dilaksanakan, dalam pelaksanaan kegiatan ini yang menjadi target khalayak sasaran adalah siswa usia SMP.

4. Pembuatan materi pelatihan disesuaikan dengan target pelatihan yang akan dicapai dan juga dengan melihat peserta pelatihan yang dijadikan khalayak sasaran, hal ini dimaksudkan agar kegiatan proses belajar mengajar lebih efektif. Pembuatan materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan umum pemanfaatan perangkat lunak otomatisasi TIK yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
5. *Pre Test* merupakan salah satu upaya untuk melihat kompetensi khalayak sasaran, hasil *pre test* juga dapat menentukan kedalaman materi TIK yang akan disampaikan kepada peserta pelatihan.
6. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat merupakan kegiatan inti, dimana pada tahap ini merupakan tahapan interaksi yang nyata antara pengabdian dengan target khalayak sasaran. Pada tahap ini terjadi kegiatan transfer pengetahuan dari pengabdian kepada peserta pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di laboratorium komputer hal ini dimaksudkan untuk mempermudah kegiatan pelatihan dengan melakukan praktek langsung terhadap materi TIK yang disampaikan.
7. Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan untuk melihat apakah hasil pelatihan yang telah dilaksanakan sudah sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi juga dapat dijadikan masukan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian yang akan datang, karena target pelaksanaan kegiatan adalah peningkatan berkelanjutan dari peserta pelatihan.

3. Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan dan dijadwalkan selama 3 (tiga) kali pertemuan, dengan materi pembelajaran sebagai berikut :



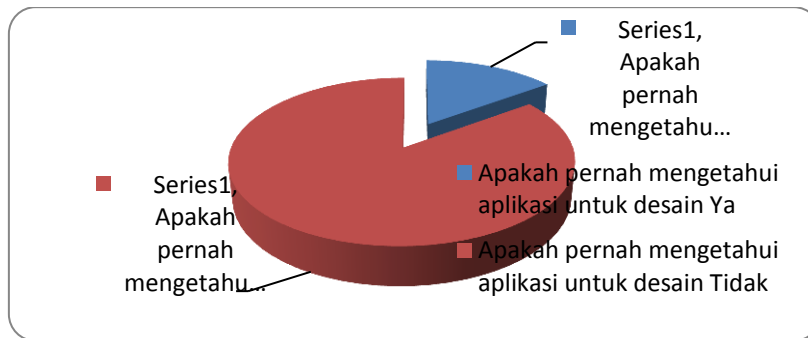
Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di laboratorium yang ada di Sekolah Master, hal ini dengan pertimbangan efektifitas dimana pelaksanaan kegiatan akan berbarengan waktunya dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di sekolah tersebut.

Agenda pelatihan TIK untuk anak didik Master diselenggarakan selama 3 (tiga) hari, dengan jumlah peserta pelatihan sebanyak 20 orang, peserta pelatihan dibatasi jumlahnya dengan maksud untuk membantu peserta pelatihan mendapatkan pelatihan yang lebih optimal, karena untuk materi animasi dan desain termasuk dalam kategori materi pelatihan yang cukup sulit untuk peserta pelatihan dengan latar belakang pendidikan di luar ilmu komputer. Kondisi ideal pendampingan yang optimal seharusnya 1:4 oleh karena itu pengabdian akan dibantu oleh mahasiswa yang memiliki kompetensi dalam animasi dan desain untuk membantu kelancaran proses pelatihan.

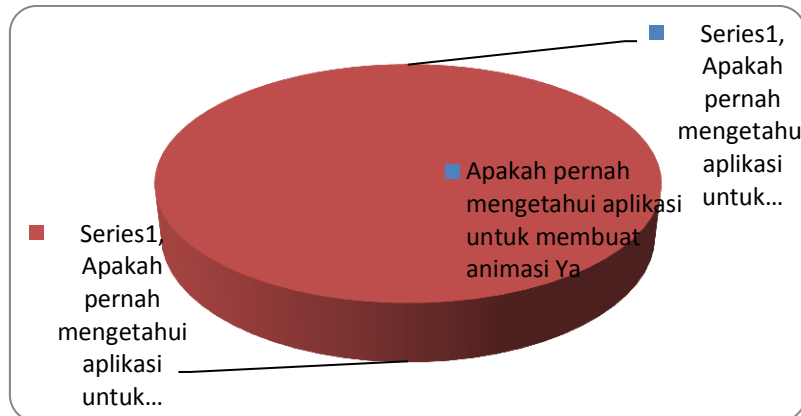
Pada hari pertama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan *pretest* sebelum pelaksanaan kegiatan berlangsung, hal ini dimaksudkan untuk melihat kompetensi dasar yang sudah dimiliki oleh siswa didik. *Pretest* dilakukan dengan membuat kuesioner dan wajib diisi oleh para peserta pelatihan, terdapat 5 item butir pertanyaan yang dibuat pada pelaksanaan

pretest, jenis pertanyaan terkait dengan pelatihan yang akan dilakukan, Adapun hasil *pretest* sebagai berikut :



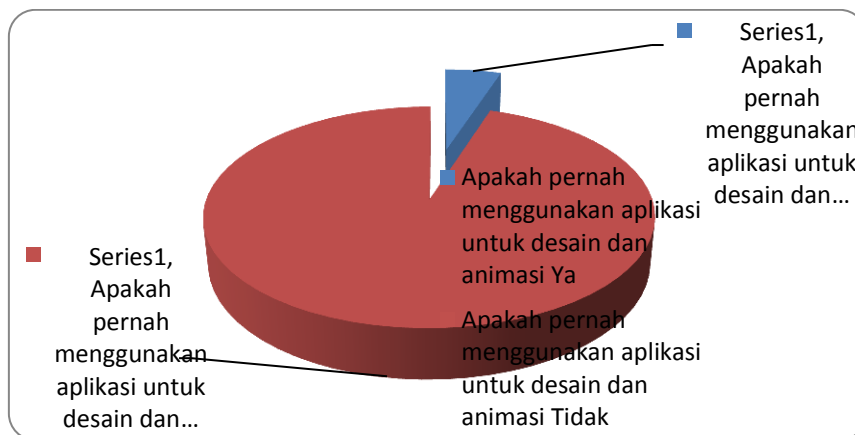
Gambar 3. Item Butir Pertanyaan 1

Dari gambar 3 untuk item butir pertanyaan 1, terlihat sekitar 85% tidak mengetahui aplikasi untuk desain.



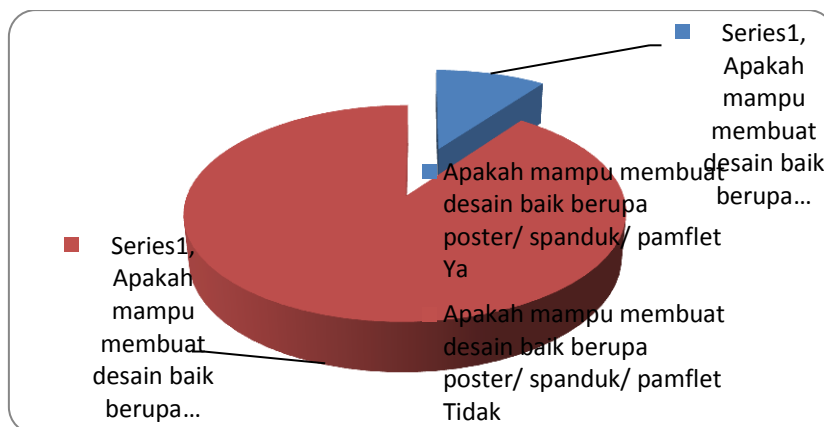
Gambar 4. Item butir pertanyaan 2

Dari gambar 4 untuk item butir pertanyaan 2, terlihat sekitar 100% tidak mengetahui aplikasi untuk membuat animasi.



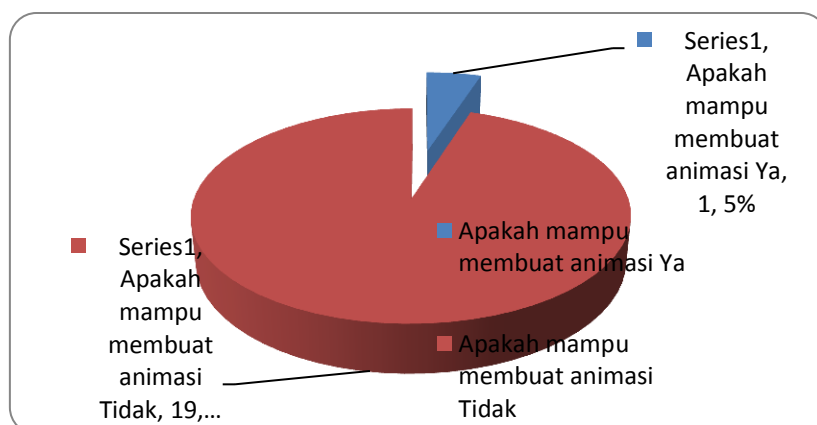
Gambar 5. Item butir pertanyaan 3

Dari gambar 5 untuk item butir pertanyaan 3, terlihat sekitar 95% tidak pernah menggunakan aplikasi untuk desain dan animasi.



Gambar 6. Item butir pertanyaan 4

Dari gambar 6 untuk item butir pertanyaan 4, terlihat sekitar 90% tidak mampu membuat desain baik berupa poster/ spanduk/ pamflet.



Gambar 7. Item Butir pertanyaan 5

Dari gambar 7 untuk item butir pertanyaan 5, terlihat sekitar 95% tidak pernah menggunakan aplikasi untuk desain dan animasi

Berdasarkan kuesioner yang telah dibuat dapat disimpulkan bahwa rata-rata peserta pelatihan masih belum memiliki kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan aplikasi animasi dan desain

Pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan selama 3 (tiga) kali pertemuan mendapat apresiasi yang baik dari peserta pelatihan, hal ini terlihat dari semangat peserta pelatihan dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilaksanakan di laboratorium komputer dan selalu diawali dengan penyampaian materi pembelajaran terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan praktek langsung menggunakan komputersesuai dengan target materi pembelajaran yang telah disampaikan. Pada akhir pembelajaran selalu dilakukan evaluasi terhadap pencapaian kemampuan siswa. hal ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa setiap peserta memiliki kemampuan sesuai dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.



Gambar 8. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Selama pelaksanaan kegiatan tidak terlalu banyak hambatan yang ditemukan, rata-rata peserta pelatihan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan, mereka semangat memperhatikan pada saat proses penyampaian materi dan antusias bertanya apabila mendapati kendala dalam mengoperasikan software yang ada.

Hasil akhir pada pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah setiap peserta pelatihan memiliki kemampuan dasar dalam membuat animasi dan desain menggunakan alat bantu komputer, sehingga diharapkan mereka memiliki keterampilan yang dapat digunakan untuk mendapatkan penghasilan dan juga peluang berkarya sesuai dengan hobi, minat dan bakat yang mereka miliki

Pelaksanaan kegiatan pelatihan tidak bisa hanya berakhir sampai kegiatan ini selesai, masih banyak pekerjaan yang harus dikerjakan untuk membuat anak-anak jalanan sekolah Master ini memiliki kompetensi dan kemampuan untuk dapat berkarya, mandiri dan tangguh menghadapi lingkungan. Keterbatasan yang mereka miliki bukan berarti terbatas pula dalam kemampuan dan keterampilan, namun bagaimana dengan keterbatasan yang ada dapat menghasilkan generasi-generasi unggul yang mampu bersaing dalam dunia global. Dari mimpi dan harapan kemudian menjelma menjadi sebuah kenyataan adalah sesuatu hal yang sangat diharapkan.

4. Kesimpulan

1. Keterbatasan kemampuan dan keterampilan anak didik sekolah Master dalam bidang TIK terutama bidang animasi dan desain.
2. Pelaksanaan kegiatan pelatihan di laboratorium komputer agar pencapaian kemampuan peserta pelatihan sesuai dengan target pembelajaran yang telah ditentukan.
3. Hasil pelatihan tercermin dari peningkatan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh para peserta pelatihan.

Ucapan Terima Kasih

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Eddy Siradj, M.Sc., Eng, selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Ibu Dr. Retno Dyah K.,M.Si, Selaku Ketua LPPM UPN “Veteran” Jakarta yang telah memberikan kesempatan dan menyetujui penelitian ini.

3. Sekolah Master beserta staf pengajar yang telah bersuka hati membuka tangan untuk kehadiran kami
4. Anak-anak sekolah Master yang dengan antusias dan semangat telah mengikuti pelaksanaan kegiatan

Daftar pustaka

- Ajami Solichin. 2014. Peran sekolah masjid terminal (master) di depok dalam meningkatkan motivasi belajar anak jalanan tingkat sekolah menengah pertama (SMP). Skripsi . UIN. Jakarta
- Abdul Kadir. 2014. Pengenalan Sistem Informasi. Edisi Revisi. Andi offset – Yogyakarta.
- Diah Putrid Mahanani. 2010. Konsep Diri Anak Yatim Dan Dhuafa. Fakultas ilmu sosial dan humaniora. Univeristas islam negeri sunan kalijaga. Yogyakarta.
- Fedri Apri Nugroho. 2014. Realitas anak yatim dan dhuafa di kota layak anak tahun 2014. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sebelas maret. Jurnal skripsi. Surakarta.
- Yuni Widiastiwi. 2014. Pemodelan E-Anjal Terintegrasi Bagi Komunitas Sosial Peduli Anak yatim dan dhuafa. Jurnal Informatika, Fakultas Ilmu Komputer – Universitas Pembangunan “Veteran” Jakarta.
- Yuni Widiastiwi. 2016. Analisis Kebutuhan Pemodelan Sistem Informasi Anak Jalanan Terintegrasi Bagi Komunitas Sosial Peduli Anak Jalanan. Prosiding Seminar Nasional Aptikom 2016.