

PENINGKATAN KETERAMPILAN ANAK PANTI ASUHAN MELALUI PELATIHAN MULTIMEDIA KREATIF

Herny Februariyanti, Jati Sasongko Wibowo, Setyawan Wibisono

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Stikubank Semarang
Email: hernyfeb@edu.unisbank.ac.id

Abstract. *Problems faced by the partners with regard to the continuation of life for orphans who have graduated from high school level, namely 1) Inability manager of an orphanage in financing the continuation of study to pursue the course for foster children; 2) Limitations orphanage in getting a job; (3) Lack of skill in the field of multimedia orphanage in capturing the job opportunities in the world of multimedia, especially digital printing industry. Currently the workforce with the skills of graphic design and multimedia has considerable opportunities in the industry engaged in creative multimedia. In Semarang and surrounding digital printing business continues to grow and evolve. The solution offered in this community service is a foster child skill enhancement through training with the stages in creative multimedia solutions: (1) Method IBM, namely creative multimedia training for orphans; (2) The activity plan and the involvement of partners in the implementation of a series of multimedia training activities; (3) Participation IBM partner with the team, partners active role in supporting the education and training of the design and production of creative multimedia merchandise.*

Keywords: *orphans, multimedia, training, skills*

Abstrak. Permasalahan yang dihadapi oleh pengelola panti asuhan terkait dengan kelangsungan hidup anak yatim yang telah lulus dari tingkat SMA, yaitu 1) Ketidakmampuan pengelola panti asuhan dalam pembiayaan kelanjutan dari studi untuk mengejar kursus untuk anak-anak asuh; 2) Keterbatasan panti asuhan dalam mendapatkan pekerjaan; (3) Kurangnya keterampilan di bidang panti asuhan multimedia dalam menangkap peluang kerja di dunia multimedia, industri percetakan terutama digital. Saat ini tenaga kerja dengan keterampilan desain grafis dan multimedia memiliki peluang yang cukup besar dalam industri yang bergerak di bidang multimedia kreatif. Di Semarang dan sekitarnya bisnis digital printing terus tumbuh dan berkembang. Solusi yang ditawarkan dalam pengabdian masyarakat ini adalah peningkatan keterampilan anak asuh melalui pelatihan multimedia kreatif dengan tahapan solusi: (1) Metode IBM, yaitu pelatihan multimedia kreatif bagi anak panti asuhan; (2) Rencana kegiatan dan keterlibatan mitra dalam pelaksanaan serangkaian kegiatan pelatihan multimedia; (3) Partisipasi mitra dengan tim IBM, mitra berperan aktif dalam mendukung pendidikan dan pelatihan desain dan produksi merchandise multimedia kreatif.

Kata kunci: anak panti asuhan, multimedia, pelatihan, keterampilan

PENDAHULUAN

Panti Asuhan An-Nur Budi Utomo dan Panti Asuhan An' Nasikhin adalah sebuah yayasan yang didirikan berbasis keagamaan bergerak dalam bidang sosial. Tujuan didirikannya panti asuhan tersebut adalah membantu mengatasi masalah pembiayaan sekolah dan

pembiayaan kehidupan bagi anak yatim dan anak dari golongan tidak mampu (duaafa). Dalam membantu masalah pembiayaan pendidikan pengelola panti asuhan mempunyai tujuan agar anak dapat meningkatkan derajat hidup kelak di kemudian hari, karena pengelola panti percaya bahwa derajat hidup dapat ditingkatkan melalui bidang pendidikan. Tingkat pendidikan anak asuh sangat bera-

gam, mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan tingkat sekolah menengah (SMA/SMK). Untuk masalah pembiayaan kehidupan anak asuh, pengelola panti asuhan menyediakan kebutuhan primer, yaitu sandang, pangan dan papan secara sederhana sesuai dengan kondisi perekonomian panti asuhan. PA An-Nur Budi Utomo mengasuh sebanyak 56 anak sedangkan PA An' Nasikhin mengasuh sebanyak 41 anak.

Permasalahan mendasar yang dihadapi oleh PA An-Nur Budi Utomo dan PA An' Nasikhin adalah dalam hal pembiayaan pendidikan dan biaya hidup anak-anak panti asuhan, namun dalam beberapa tahun terakhir ini muncul masalah berkaitan dengan kelanjutan hidup bagi anak panti yang telah menyelesaikan pendidikan tingkat SMA. Setelah lulus SMA, pihak pengelola panti asuhan merasa tidak mampu membiayai lagi kelanjutan studi ke jenjang perkuliahan bagi anak asuh, sebab untuk membiayai perkuliahan dibutuhkan biaya yang relatif tinggi. Di lain pihak, jika tidak melanjutkan studinya maka anak asuh harus mencari pekerjaan. Dalam kenyataan sekarang ini, mencari pekerjaan bagi orang dengan bekal ijazah SMA bukanlah perkara yang mudah. Ketika anak asuh tidak mendapatkan pekerjaan, maka anak asuh merasa rendah diri karena hanya menjadi penambah beban bagi pengelola panti yang memang sudah berat bebannya.

Di tengah situasi yang sulit ini, ada beberapa donatur yang secara tidak terduga mengetahui hal tersebut dan tergerak hatinya untuk mengulurkan bantuan menampung beberapa anak asuh yang telah lulus SMA untuk dapat dipekerjakan di perusahaan para donatur. Memang pekerjaan yang ditawarkan tidaklah setinggi harapan anak asuh, tetapi itu sudah sangat membantu anak asuh dan pengelola panti. Ada anak asuh yang dipekerjakan sebagai petugas pom bensin, ada yang dipekerjakan sebagai penjaga toko material, ada juga yang bekerja sebagai penjaga toko kelontong. Walaupun semua pekerjaan tersebut halal, namun jika nantinya anak asuh hanya mendapatkan pekerjaan yang bersifat non skill, atau hanya menjadi karyawan tanpa keterampilan yang cukup untuk dapat meningkatkan

taraf hidup, maka selamanya mereka hanya akan menjadi buruh tanpa peningkatan taraf hidup yang signifikan (Sulthoni, 2013:274).

Sebenarnya ada satu tawaran yang cukup prospektif yaitu tawaran pada anak asuh untuk bekerja sebagai desainer pada usaha foto digital. Syarat yang diminta pun tidak terlalu tinggi, yaitu lulusan SMA ditambah dengan kemampuan mengoperasikan perangkat lunak multimedia khususnya desain grafis. Belum adanya anak asuh yang mampu menguasai keterampilan multimedia membuat peluang tersebut tidak dapat dimanfaatkan oleh anak asuh. Melihat kondisi itu sebenarnya pengelola panti asuhan berkeinginan untuk memberikan bekal keterampilan multimedia kepada anak asuh, tetapi jika harus memasukkan anak asuh ke dalam lembaga pelatihan keterampilan multimedia, pengelola panti merasa berat dalam hal pembiayaannya.

Untuk dapat bekerja dalam bidang multimedia kreatif cukup memiliki ijazah SMA ditambah dengan keterampilan desain grafis. Penguasaan keterampilan desain grafis dalam hal ini editing foto, gambar maupun tulisan merupakan syarat utama untuk dapat bekerja dalam bidang ini. Hal ini disebabkan editing foto dan gambar merupakan keterampilan dasar yang digunakan dalam proses produksi cetak digital. Semua hal yang berkaitan dengan cetak digital dimulai dari editing foto dan gambar. Editing foto dan gambar adalah salah satu bekal keterampilan yang relatif mudah dan relatif cepat untuk dipelajari, tidak diperlukan logika pemrograman yang rumit dan algoritma yang kompleks. Yang diperlukan adalah kemauan, ketelitian dan kebiasaan dalam berlatih editing.

Dengan latar belakang tersebut, maka dibutuhkan pelatihan multimedia kreatif pada tingkat praktis sesuai dengan tingkat pemikiran dan kemampuan anak asuh yang telah lulus SMA maupun anak asuh yang masih duduk di bangku SMA/SMK. Dengan pelatihan multimedia kreatif pada tataran praktis ini peserta lebih mudah memahami dan mengembangkan dasar – dasar multimedia. Oleh karena itu, pelatihan multimedia kreatif yang mencakup penggunaan program untuk pembuatan de-

sain foto dan gambar sangat diperlukan bagi anak asuh yang sudah lulus SMA maupun anak asuh yang masih duduk di bangku SMA.

Sebagai tambahan bekal keterampilan selain perancangan layout desain gambar, tulisan dan foto, anak asuh perlu diberikan pengenalan dan pelatihan praktis bagaimana cara melakukan proses produksi mulai dari perancangan, penataan layout rancangan, pencetakan, serta mengaplikasikan hasil perancangan dalam media yang beragam, yaitu proses produksi menggunakan media pin, media cangkir (mug), media kaos, maupun produksi pada media kertas. Dengan keterampilan multimedia yang cukup lengkap, maka anak asuh tidak akan kaget ketika memasuki dunia industri multimedia kreatif, bahkan keterampilan multimedia kreatif dapat dijadikan sebagai bekal dasar dalam berwirausaha jika anak asuh berniat membuka usaha mandiri dalam bidang multimedia kreatif (Enterprise, 2009:135).

METODA

Peningkatan keterampilan multimedia kreatif bagi anak asuh penghuni panti asuhan akan memberikan peningkatan layanan pada beberapa aspek sebagai berikut:

- Aspek pendidikan, pelatihan multimedia kreatif bagi anak-anak panti asuhan jelas mempunyai nilai pendidikan, karena dengan pelaksanaan pelatihan multimedia kreatif akan berdampak pada meningkatnya pengetahuan dan keterampilan anak asuh dalam bidang multimedia kreatif
- Aspek ekonomi, melalui pelatihan multimedia kreatif akan menjadikan anak-anak panti asuhan sebagai praktisi multimedia yang siap bekerja dalam industri digital printing, yang berdampak pada kondisi perekonomian anak asuh maupun panti asuhan secara keseluruhan.
- Aspek kewirausahaan, peningkatan keterampilan anak asuh dalam bidang multimedia kreatif dapat dijadikan sebagai bekal dalam berwirausaha, sehingga mendukung program pemerintah dalam penciptaan wi-

rausaha muda dalam bidang technopreneur.

- Aspek psikologis, melalui pelatihan multimedia kreatif akan meningkatkan kondisi psikologis dalam hal kepercayaan diri anak asuh ketika bersaing di dunia industri multimedia kreatif maupun industri digital printing.
- Aspek penelitian, multimedia kreatif maupun desain grafis memiliki banyak metoda dan implementasi yang dapat dikembangkan, sehingga penelitian dengan metoda yang berdasar pada masalah multimedia kreatif masih sangat berpeluang untuk lebih banyak digali.
- Aspek administrasi, suatu kegiatan pelatihan pemasaran multimedia kreatif menghasilkan berkas-berkas administrasi yang dapat digunakan sebagai pengambilan keputusan yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan anak asuh.
- Aspek dokumentasi, data pelatihan multimedia kreatif dapat menjadi sumber ingatan yang harus didokumentasikan dan digunakan sebagai bahan pertanggungjawaban dan laporan.

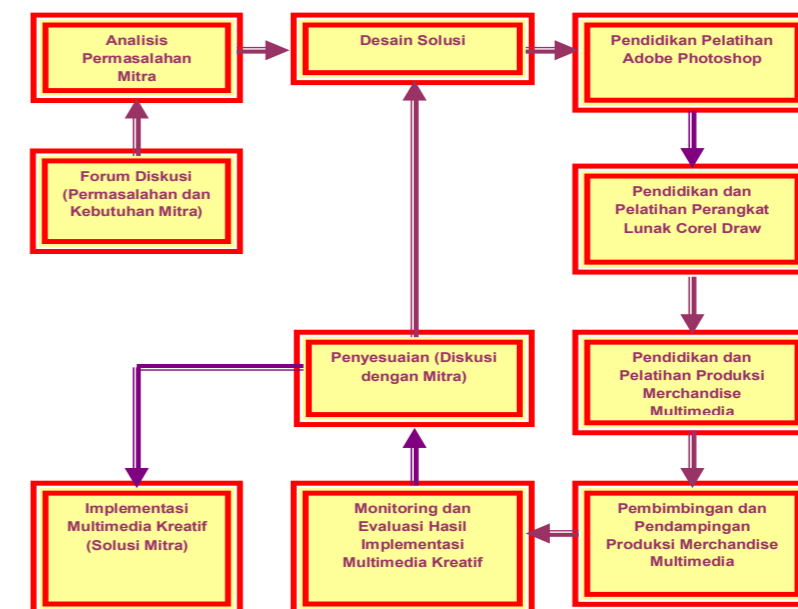
Dengan didasarkan pada hasil identifikasi masalah dan analisis situasi di kedua panti asuhan, dengan pelaksanaan bersama antara tim pengabdian masyarakat Universitas Stikubank Semarang dengan mitra panti asuhan, maka permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra dapat dikelompokkan dalam dua prioritas utama yang dapat menentukan keberhasilan IbM ini. Kedua prioritas utama tersebut adalah:

- Peningkatan keterampilan anak asuh yang telah lulus SMA maupun anak asuh yang masih duduk di bangku SMA melalui pendidikan dan pelatihan multimedia kreatif. Berdasarkan hasil identifikasi di lapangan yang melibatkan mitra secara langsung telah ditemukan permasalahan dalam hal keterampilan anak asuh dalam penguasaan perangkat lunak yang digunakan dalam bidang multimedia kreatif. Terdapat jurang pemisah yang cukup jauh antara keterampilan yang dipersyaratkan dalam bidang multimedia kreatif dengan keterampilan yang dimiliki anak asuh saat ini. Selama

- ini anak asuh belum mengenal perangkat lunak yang digunakan dalam bidang multimedia kreatif, sehingga ketika ada tawaran untuk masuk dalam bidang multimedia kreatif, anak asuh tidak siap menghadapinya.
- Percepatan jumlah anak asuh dengan keterampilan multimedia kreatif sesuai kriteria yang dituntut dalam bidang multimedia kreatif. Belum adanya anak asuh yang menguasai keterampilan multimedia kreatif yang disebabkan oleh belum adanya pihak pemangku kepentingan yang memberi pandangan bahwa bidang multimedia kreatif mempunyai prospek yang cukup bagus bagi anak asuh yang telah lulus SMA. Pemangku kepentingan, dalam hal ini pengelola panti asuhan, donatur, pihak pemerintah maupun pihak pemberi tawaran kerja belum mempunyai pemikiran maupun tindakan nyata yaitu memberikan pendidikan dan pelatihan multimedia kreatif kepada anak asuh.

Berdasar pada masalah yang muncul, maka IbM ini dimaksudkan untuk dapat memberikan sumbangan solusi tentang bagaimana cara yang nyata dalam mengatasi permasalahan utama yang ada pada mitra. Untuk merealisasikan solusi yang telah ditetapkan yaitu peningkatan keterampilan anak asuh melalui pelatihan multimedia kreatif, maka metoda yang diterapkan pada IbM ini adalah kaji tindak partisipatif pada panti asuhan dan anak asuh sebagai mitra dalam pengabdian masyarakat ini.

Metoda ini diterapkan dengan mempertimbangkan perlunya tahapan pengkajian masalah pada mitra dan mempertimbangkan solusi yang tepat dengan melibatkan partisipasi secara aktif dari panti asuhan dan anak asuh sebagai mitra. Bentuk nyata partisipasi mitra adalah dengan memberikan masukan terhadap permasalahan nyata yang sedang terjadi, melaksanakan Focus Group Discussion (FGD) dengan tim pengabdian masyarakat, mengikuti pendidikan dan pelatihan tentang multimedia menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop dengan materi pokok meliputi: 1) Operasi dasar Photoshop (palette tool, fungsi tool, membuat seleksi); 2) Channel dan layer, koreksi warna; 3) Operasional filter, filter sebagai toolbox; (4) manipulasi photo / objek (montase, kolase), mengikuti pendidikan dan pelatihan multimedia menggunakan perangkat lunak Corel Draw dengan materi pokok meliputi: 1) Fungsi, menu, tool, bagian-bagian layar penyuntingan; 2) Penggunaan arrange; 3) Penggunaan effect (envelope); 4) Penggunaan effect (extrude, blend, countour, lens, powerclip); 5) Manipulasi text, menggambar freehand (Wahana, 2010:31). Melaksanakan monitoring dan evaluasi serta implementasi multimedia kreatif yang dikembangkan. Metode IbM digambarkan dalam bentuk alur dari tahap awal hingga tahap menghasilkan solusi diperlihatkan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Diagram metode solusi pada IBM

Model rencana solusi yang dilakukan dalam dua kegiatan utama, yaitu :

1. Pendidikan dan pelatihan perangkat lunak multimedia Adobe Photoshop dan Corel Draw bagi anak asuh yang dapat digunakan sebagai dasar desain produksi merchandise multimedia kreatif.
2. Pelatihan produksi merchandise multimedia kreatif seperti: pin, mug, kaos, leaflet, brosur, kartu nama sebagai sarana peningkatan keterampilan anak asuh yang dilakukan oleh tim IBM dengan peserta pelatihan:
 - a. Pelatihan instalasi, konsep dasar dan karakter desain multimedia sertapengenalan alat-alat produksi merchandise multimedia.
 - b. Pelatihan manajemen operasi multimedia sebagai sarana desain multimedia menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop. Pelatihan ini meliputi: 1) Operasi dasar Photoshop (palette tool, fungsi tool, membuat seleksi); 2) Channel dan layer, koreksi warna; 3) Operasional filter, filter sebagai toolbox; (4) Manipulasi photo / objek (montase, kolase).
 - c. Pelatihan manajemen operasi multimedia sebagai sarana desain multimedia menggunakan perangkat lunak Corel Draw. Pelatihan ini meliputi: 1) Fungsi, menu, tool, bagian-bagian layar penyuntingan; 2) Penggunaan arrange; 3) Penggunaan effect (envelope); 4) Penggunaan effect (extrude, blend, countour, lens, powerclip); 5) Manipulasi text, menggambar freehand (Hidayatullah, 2008:50).
 - d. Pembimbingan dan pendampingan produksi merchandise multimedia kepada anak asuh serta melaksanakan monitoring serta evaluasi yang diperlukan sehingga dapat terimplementasikan secara baik dan benar sesuai dengan harapan pengguna. Luaran dari IBM ini dapat berupa luaran jasa dan produk sebagai berikut:
 1. Jasa: meningkatnya keterampilan anak asuh dalam bidang multimedia kreatif, akan berdampak terhadap meningkatnya daya saing anak asuh dalam dunia kerja dan dunia industri yang menggunakan multimedia kreatif.

2. Jasa: meningkatnya jiwa kewirausahaan bagi anak asuh yang dapat dijadikan sebagai bekal dalam berwirausaha, sehingga mendukung program pemerintah dalam penciptaan wirausaha muda, utamanya dalam bidang technopreneur.
3. Jasa: meningkatnya produktifitas anak asuh sebagai seorang praktisi multimedia kreatif, sehingga dapat menjadi salah satu sumber pendapatan bagi anak asuh khususnya, serta meningkatkan kondisi perekonomian panti asuhan secara keseluruhan.
4. Produk: merchandise multimedia kreatif berupa pin, mug, kaos, brosur, leaflet, kartu nama yang dapat dijadikan bekal anak asuh dalam berwirausaha maupun memasuki dunia industri multimedia kreatif.
5. Produk luaran lain dari IBM ini berupa:
 - a. Laporan hasil pengabdian masyarakat
 - b. Modul pelatihan yang dapat dijadikan kerangka acuan dalam peningkatan keterampilan multimedia kreatif bagi lembaga maupun komunitas lain.
 - c. Draft artikel atau publikasi ilmiah melalui jurnal nasional

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan anak asuh panti asuhan dengan cara memberikan pelatihan multimedia kreatif. Ada dua panti asuhan yang menjadi Mitra dalam pelatihan ini yakni 1) Panti Asuhan An-Nur Budi Utomo yang beralamat di Jl. Tegalrejo Timur I RT 10/ III, Kel. Tlogomulyo, Pedurungan, Semarang dengan Pimpinan Agus Salim, S.Pd.I. 2) Panti Asuhan An' Nasikhin yang beralamat di Jl. Dolog RT 06, RW 04, Dolog, Kembangarum, Mranggen, Demak dengan Pimpinan Ahmad Suyono P.K.

Ada beberapa macam bentuk pelatihan yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini 1) Memberikan pelatihan multimedia kreatif dengan metode kaji tindak partisipatif bagi anak panti asuhan. Dengan metode ini anak panti yang mengikuti pelatihan dapat secara partisipatif ikut terlibat secara langsung, sehingga keterampilan yang diberikan dapat

langsung dirasakan manfaatnya dan langsung mendapatkan hasil dari yang sudah dilakukan dalam pelatihan; 2) Memberikan kegiatan pada anak asuh panti asuhan berupa bekal untuk dapat melakukan analisis situasi dan identifikasi khususnya dalam bidang desain multimedia dan teknik produksi merchandise multimedia, serta melakukan uji coba produksi merchandise multimedia. Sehingga anak asuh panti asuhan mempunyai kemampuan mencari peluang usaha dengan kreatifitas yang dipunyai, mampu berkerja secara bersama, mampu berkomunikasi dengan baik, serta meningkatkan kemandirian. Dalam kegiatan ini juga dilakukan pendampingan, konsultasi, monitoring dan evaluasi sehingga hasil dari kegiatan ini benar-benar dapat terimplementasi dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Bahwa harapan anak asuh panti asuhan dapat hidup secara mandiri tanpa tergantung dengan orang lain. 3) Pelatihan ini merupakan salah satu cara sebagai alternatif dan berperan aktif dalam mendukung pendidikan dan pelatihan khususnya dalam ruang lingkup multimedia kreatif khususnya bagi anak asuh panti asuhan.

Memiliki ijazah SMA serta ditambah dengan bekal keterampilan multimedia kreatif maka anak asuh panti asuhan dapat mencari pekerjaan dengan lebih mudah, ketimbang tidak mempunyai keterampilan apalagi tidak mempunyai ijazah SMA. Keterampilan yang berkaitan dengan multimedia kreatif khususnya yang berkaitan tentang editing foto, editing gambar maupun editing tulisan merupakan syarat utama untuk dapat bekerja dalam bidang multimedia kreatif. Hal ini dikarenakan editing gambar maupun editing foto merupakan keterampilan dasar yang digunakan untuk melakukan proses produksi cetak digital. Semua hal yang berkaitan dengan multimedia kreatif merupakan bekal keterampilan yang relatif lebih mudah dipelajari dan dipraktikan, tidak diperlukan untuk berpikir yang rumit dan kompleks. Hal yang diperlukan cukup dengan kemauan, ketelitian dan kebiasaan dalam juga berlatih multimedia kreatif.



Gambar 2. Pelatihan instalasi perangkat lunak

Pelatihan multimedia kreatif untuk anak asuh yang lulus SMA maupun yang masih duduk di bangku sekolah diberikan sesuai dengan tataran praktis pada tingkat pemahaman para peserta serta pengembangan dasar-dasar multimedia yang lebih mudah dipahami. Sehingga diperlukan bagi anak asuh yang sudah lulus SMA maupun anak asuh yang masih duduk di bangku SMA bentuk pelatihan multimedia kreatif yang terdiri dari penggunaan program aplikasi untuk pembuatan desain foto atau gambar serta teks. Pelatihan multimedia kreatif memberikan tambahan bekal keterampilan dalam bentuk perancangan layout desain gambar, termasuk foto juga teks. Diberikan juga kepada anak asuh panti asuhan pengenalan dan pelatihan praktis dalam melakukan proses produksi, dimulai dari perancangan, melakukan penataan layout desain gambar, melakukan pencetakan, serta mengaplikasikan hasil desain gambar ke dalam bentuk media yang beragam. Proses produksi yang dilakukan menggunakan berbagai macam media, diantaranya ada media pin, media mug atau cangkir, media kaos, termasuk dalam media kertas. Pelatihan multimedia yang diberikan dalam bentuk keterampilan ini, akan membuat anak asuh panti asuhan tidak terkejut ketika memasuki dunia kerja khususnya dalam industri multimedia kreatif. Adanya bekal keterampilan multimedia kreatif ini

dapat menjadikan sebagai dasar dalam berwirausaha jika anak asuh panti asuhan mempunyai motivasi untuk membuka usaha secara mandiri dalam bidang multimedia kreatif.



Gambar 3. Pelatihan desain grafis

Keterampilan multimedia kreatif yang diberikan kepada anak asuh penghuni panti asuhan akan memberikan peningkatan terhadap beberapa aspek, diantaranya: a) Aspek pendidikan, adanya pelatihan keterampilan ini jelas akan meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak asuh panti asuhan dalam bidang pendidikan khususnya tentang multimedia kreatif. b) Aspek ekonomi, memberikan bekal keterampilan multimedia kreatif akan membuat anak asuh panti asuhan mempunyai bekal untuk membuka peluang usaha mandiri dalam bidang multimedia kreatif, sehingga akan meningkatkan aspek dalam bidang ekonomi dari anak asuh panti asuhan. c) Aspek kewirausahaan, pelatihan multimedia kreatif akan meningkatkan kemampuan anak asuh panti asuhan dalam menciptakan peluang usaha serta sebagai bentuk inkubator wirausaha muda dalam bidang technopreneur.



Gambar 4. Pelatihan perangkat lunak multimedia

Aspek lain yang dapat meningkat dengan adanya pelatihan keterampilan multimedia kreatif ini, yaitu a) Aspek psikologis, pemberian bekal pelatihan keterampilan multimedia kreatif akan memberikan dampak mental psikologi pada anak asuh panti asuhan hingga menjadi anak yang mempunyai kepercayaan diri yang tinggi dan mampu bersaing di dunia usaha khususnya dalam bidang multimedia kreatif. b) Aspek penelitian, dalam melakukan perancangan hingga proses produksi bidang multimedia kreatif, mempunyai banyak cara atau metoda yang dapat dikembangkan, sehingga masih banyak peluang yang dapat digali atau untuk dilakukan penelitian lebih lanjut. c) Aspek administrasi, kegiatan pelatihan multimedia kreatif akan menghasilkan berkas-berkas administrasi sehingga akan menjadikan sebagai salah satu bentuk pembelajaran dalam penyusunan dan pemberkasan arsip berikut penyimpanan yang baik, sehingga akan memberikan bekal pengalaman tambahan bagi anak asuh panti asuhan. d) Aspek dokumentasi, dalam pelatihan multimedia kreatif menghasilkan beberapa dokumen yang perlu didokumentasikan sehingga akan membuat peningkatan rasa tanggung jawab, dalam hal ini dengan membuat pelaporan kegiatan pelatihan keterampilan multimedia kreatif.



Gambar 5. Proses produksi merchandise pin

Selama ini anak asuh panti asuhan belum mengetahui apalagi mengenal aplikasi yang digunakan dalam bidang multimedia kreatif, sehingga apabila ada penawaran pekerjaan dalam bidang multimedia kreatif, belum mampu menghadapinya atau dengan kata lain belum mampu menerima penawaran tersebut. Ketidaktahuan ini menjadi jurang pemisah yang cukup jauh antara kemampuan keterampilan anak asuh panti asuhan tentang multimedia kreatif dengan syarat dasar yang dibutuhkan dalam bidang usaha multimedia kreatif. Adanya pelatihan keterampilan ini akan memperkecil jarak antara kemampuan yang dimiliki anak asuh panti asuhan dengan syarat dasar yang dibutuhkan dalam dunia usaha multimedia kreatif, sehingga akan meningkatkan jumlah anak asuh panti asuhan yang mempunyai kemampuan untuk siap menghadapi dunia usaha dalam bidang multimedia kreatif.

Pelatihan keterampilan multimedia kreatif yang sesuai kriteria yang ditentukan dalam bidang usaha multimedia kreatif akan mempercepat jumlah anak asuh panti asuhan mempunyai bekal keterampilan untuk menghadapi dunia usaha media kreatif. Selama ini kemampuan keterampilan anak asuh panti asuhan dibebankan pada pemangku kepentingan, dalam hal ini pengelola panti asuhan, pihak donatur, ataupun pihak

pemerintah khususnya yang membidangi kesejahteraan sosial masyarakat, yang selama ini juga belum menyentuh sampai pada pemberian pelatihan dalam usaha bidang multimedia kreatif, sehingga dengan adanya pelatihan ini sangat membantu anak asuh panti asuhan, termasuk juga pengelola panti sangat terbantu dengan kegiatan pelatihan ini.



Gambar 6. Kertas yang digunakan dalam proses produksi

Model kegiatan yang dilakukan dibedakan menjadi dua bagian utama, yaitu: a) Pelatihan dan pendidikan penggunaan aplikasi multimedia Adobe Photoshop dan Corel Draw bagi anak asuh panti asuhan sebagai dasar dalam mendesain produk merchandise multimedia kreatif. b) Pelatihan melakukan proses produksi merchandise multimedia kreatif seperti pembuatan pin, mug, kaos, leaflet, brosur, kartu nama sebagai sarana peningkatan keterampilan anak asuh panti asuhan (Coy dan Katamsi, 2008: 7).

Pelatihan yang dilakukan meliputi berbagai macam dari mulai pelatihan instalasi, konsep dasar dan karakter desain multimedia serta pengenalan alat-alat produksi merchandise multimedia. Kemudian dilanjutkan pelatihan manajemen operasi multimedia sebagai sarana desain multimedia menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop. Pelatihan ini meliputi: a) Operasi dasar Photoshop (palette tool,

membuat seleksi); b) Channel dan layer, koreksi warna; c) Operasional filter, filter sebagai toolbox; d) Manipulasi photo/objek (montase, kolase). Selanjutnya dilakukan pelatihan manajemen operasi multimedia sebagai sarana desain multimedia menggunakan perangkat lunak Corel Draw. Pelatihan ini meliputi: a) Fungsi, menu, tool, bagian-bagian layar penyuntingan; b) Penggunaan arrange c) Penggunaan effect (envelope) d) Penggunaan effect (extrude, blend, countour, lens, powerclip) e) Manipulasi text, menggambar freehand. Dalam setiap pelatihan juga dilakukan pembimbingan dan pendampingan produksi merchandise multimedia kepada anak asuh serta melaksanakan monitoring serta evaluasi yang diperlukan sehingga dapat terimplementasikan secara baik dan benar sesuai dengan harapan pengguna.



Gambar 7. Pelatihan pemotongan kertas produksi

Beberapa tahapan kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan keterampilan multimedia kreatif ini, meliputi: a) Melakukan analisis situasi dan identifikasi pendahuluan tentang pengetahuan dan keterampilan yang ada pada anak asuh panti asuhan. Kajian ditinjau dari tiga aspek, diantaranya aspek sistem desain multimedia, aspek sumber daya manusia dan aspek teknologi yang digunakan selama ini. b) Menyusun hasil analisis situasi untuk menentukan kegiatan atau pelatihan yang perlu dilakukan, beberapa diantaranya menyusun kegiatan dan pelatihan menggunakan perangkat lu-

nak multimedia photoshop, melakukan instalasi perangkat lunak dan implementasi produksi merchandise multimedia. Pengembangan modul pelatihan perangkat lunak desain multimedia dan teknik produksi merchandise multimedia, dan pelaksanaan pendidikan dan pelatihan multimedia kreatif.



Gambar 8. Proses produksi merchandise mug

Implementasi proses produksi merchandise multimedia dilakukan dengan uji coba bahan dan alat sebagai sarana peningkatan keterampilan anak asuh. Melakukan bimbingan, pendampingan dan konsultasi kepada anak asuh panti asuhan ketika hasil pendidikan dan pelatihan desain multimedia kreatif mulai dilakukan proses produksi. Melakukan monitoring dan evaluasi hasil implementasi ujicoba produksi merchandise multimedia kreatif sebagai sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan anak asuh. Hasil desain dan produksi merchandise multimedia sebagai sarana peningkatan kemampuan keterampilan anak asuh panti asuhan

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Anak asuh panti asuhan selama ini belum pernah mendapatkan pelatihan dalam bentuk pelatihan multimedia kreatif, sehingga hal tersebut sangat menarik bagi anak asuh untuk mengikuti dengan semangat untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan ten-

tang kegiatan mengenai multimedia kreatif.

2. Pelatihan keterampilan multimedia kreatif ini membuat anak asuh mendapatkan bekal keterampilan dalam bidang multimedia kreatif sehingga nantinya dapat digunakan sebagai bekal untuk mencari peluang usaha mandiri dan juga mendapatkan kepercayaan diri yang lebih kuat.
3. Keterampilan multimedia kreatif meningkatkan kreatifitas dari anak asuh dalam menciptakan inovasi baru yang berkaitan dengan multimedia, sehingga akan menambah bekal anak asuh dalam menghadapi dunia kerja atau industri yang berkaitan dengan multimedia kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Coy, Or dan Katamsi, Yanwar, 2008. Teknik Cetak Cepat di Aneka Media, Jakarta. Kawan Pustaka
- Enterprise, Jubilee. 2009, Kiat Praktik Membuka Usaha Bermodalkan Photoshop, Jakarta, Elex Media Komputindo
- Hidayatullah, Taufik, 2008, Lengkap dan Cepat Membuat Desain dengan CorelDraw MX4, Yogyakarta, Mediakom
- Komputer, Wahana, 2010, Panduan Praktis Desain Grafis Profesional dengan Adobe Photoshop CS4, Yogyakarta, Andi Publisher
- Sulthoni, Yahya, 2013, Strategi Pembentukan Karakter Anakdi Panti Asuhan Muhammadiyah Wiyung Surabaya, Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan Nomor 1 Volume 1 Tahun 2013