

PENDAMPINGAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN PUBLISHER DI SEKOLAH YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT (YPAC) PALEMBANG

Sukarman^{1*}, Stefanus Setyo Wibagso², Ria Triayomi³, Ignasius Putera Setiahati⁴, Maria Oktavia Nira Tania⁵, Yosep Putra Beda⁶, Steven Adi Putra⁷, Hanna Christy⁸

¹Prodi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas, Indonesia

²Prodi Sistem Informasi Universitas Katolik Musi Charitas, Indonesia

³Prodi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas, Indonesia

⁴Prodi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas, Indonesia

⁵Prodi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas, Indonesia

⁶Prodi PGSD Universitas Katolik Musi Charitas, Indonesia

⁷Prodi Sistem Informasi Universitas Katolik Musi Charitas, Indonesia

⁸Prodi Sistem Informasi Universitas Katolik Musi Charitas, Indonesia

*email: sukarman@ukmc.ac.id

Abstract

This community service was carried out by a team of lecturers from the PGSD Study Program and the Information Systems Study Program at the Partner School, namely the YPAC Palembang School in the form of training. This training was provided for teachers at YPAC Palembang schools. Graphic design is a creative and innovative activity to create functional and aesthetic forms of work for various media as a means of communication that does not only rely on text. Teachers need to develop their professional abilities to innovate and be creative in other fields to support the learning process. Developments in the field of digital technology in graphic design will be useful for improving skills in other fields. Graphic design training using a publisher at YPAC Palembang is a professional development process for teacher performance. The UKMC lecturer team is always open to collaborating with teachers to hold training and workshops for the professional development of teachers in carrying out their duties. This training will answer the needs of teachers to have graphic design skills to train students according to today's needs. This graphic design is in line with the expectations of the Education Office, which currently presses the curriculum for children with special needs to be 40% filled with skills. Graphic design skills are also very much in line with the demands of today's digital society. The hope of this training is for teachers to master free design to be taught to students at YPAC Palembang School.

Keywords: Teacher Training, graphic design, publisher

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh tim dosen Prodi PGSD dan Prodi Sistem Informasi di Sekolah Mitra yakni Sekolah YPAC Palembang dalam bentuk pelatihan. Pelatihan ini diberikan bagi para guru di sekolah YPAC Palembang. Desain grafis adalah kegiatan kreatif dan inovatif untuk menciptakan bentuk karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai media sebagai sarana komunikasi yang tidak hanya mengandalkan teks. Guru perlu mengembangkan kemampuan profesionalitasnya untuk berinovasi dan berkreasi di bidang-bidang lain untuk mendukung proses pembelajaran. Pengembangan di bidang teknologi digital dalam desain grafis akan bermanfaat untuk meningkatkan ketrampilan di bidang lain. Pelatihan desain grafis menggunakan publisher di YPAC Palembang merupakan proses pengembangan profesionalitas kinerja guru. Tim dosen UKMC selalu terbuka untuk bekerja sama dengan para guru untuk mengadakan pelatihan dan workshop untuk pengembangan profesionalitas guru dalam menjalankan tugasnya. Pelatihan ini akan menjawab kebutuhan para guru agar memiliki ketrampilan desain grafis untuk melatih para peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang. Desain Grafis ini sesuai dengan harapan Dinas Pendidikan yang saat ini menekan kurikulum untuk Anak Berkebutuhan Khusus 40% diisi dengan ketrampilan. Ketrampilan desai grafis juga sangat sesuai dengan tuntutan masyarakat digital dewasa ini. Harapan dari pelatihan ini adalah agar para guru menguasai desain gratis untuk diajarkan kepada peserta didik di Sekolah YPAC Palembang.

Kata Kunci: Pelatihan Guru, desain grafis, publisher

Submitted: 2022-03-21	Revised: 2022-04-22	Accepted: 2022-04-30
-----------------------	---------------------	----------------------

Pendahuluan

Situasi pandemi Virus Corona dewasa ini menuntut perubahan pola hidup dan perilaku masyarakat secara luas. Masyarakat tidak dapat mengelak dari situasi ini. Dampak dari pandemi

Corona sangat luas di semua aspek hidup manusia termasuk pendidikan. Akibat dan pengaruhnya menuntut pola hidup masyarakat yang harus berubah supaya terhindar dari bahaya tertular virus.

Demikian juga dalam dunia pendidikan perlu menemukan terobosan baru untuk dapat eksis dan menjalankan perannya dalam mendidik anak-anak terlebih anak-anak yang berkebutuhan khusus. Pola lama dan model-model pembelajaran yang lama sudah tidak relevan lagi. Dunia pendidikan membutuhkan cara pembelajaran dan pendekatan yang baru.

Dalam situasi pandemi Covid-19 tersebut, semua satuan pendidikan mengalami kesulitan dalam pembelajaran dan mengharuskan semua peserta didik belajar di rumah. Ini sebagai bentuk meminimalisir kontak fisik dan menghindari kerumunan untuk memutus mata rantai penyebaran virus tersebut. Tututan dunia pendidikan ini mengubah paradigma guru untuk mengembangkan profesionalitas di bidang teknologi digital yang menunjang keahlian mereka. Profesionalitas di bidang teknologi digital ini menjawab tuntutan kebutuhan pendidikan dewasa ini.

Pendidikan anak berkebutuhan khusus membutuhkan sarana pendukung yang memadai, karena anak-anak disabilitas di sekolah mitra mengalami banyak keterbatasan. UU no. 8 Tahun 2016, anak-anak yang berkebutuhan khusus dalam kelompok disabilitas merupakan pribadi yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental dalam jangka waktu lama. Di sisi lain, anak disabilitas yang mengalami keterbatasan dan hambatan juga mempunyai hak untuk berkembang dan mendapatkan pelayanan secara penuh dan tidak boleh diskriminatif terhadap mereka.

Pelatihan bagi para guru tentang "Pelatihan Desain Grafis untuk kebutuhan publikasi" merupakan bentuk pengembangan profesionalitas guru yang menunjang dalam pengembangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif demi melayani anak-anak berkebutuhan khusus ini. Para guru perlu dibekali dengan supaya menguasai teknik desain grafis sehingga mampu mengajarkannya kepada para peserta didik berkebutuhan khusus yang sangat mungkin dari antara anak-anak ini mempunyai bakat khusus di bidang desain grafis ini.

"Pengertian Desain Grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, namun justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual". Desain grafis adalah suatu proses sekaligus hasil dari proses itu sendiri. Pengertian desain grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, namun justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual. Desain grafis adalah suatu proses sekaligus hasil dari proses itu sendiri

Desain grafis akan menjadi pengetahuan baru yang menarik dan mendorong para guru untuk terus berinovasi dan berkreasi. Banyak potensi para guru yang terus perlu dikembangkan. Kemampuan dan profesionalitas guru yang memadai dan terus mengembangkan diri akan sangat berguna untuk lebih kreatif dan inovatif. Hasil pelatihan ini juga mendorong para guru untuk dapat mempublikasikan sebagai hasil karya kreatif para guru. Aspek seni dalam berbagai model dapat "dieksplor" menjadi potensi yang berdaya guna untuk menjawab kebutuhan masyarakat dan peserta didik.

Perkembangan teknologi dewasa ini menuntut dunia pendidikan untuk berubah dan mengikuti perkembangan jaman. Kebutuhan anak-anak dalam belajar perlu didukung adanya inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran, sehingga para siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Bagi siswa yang memiliki kebutuhan khusus perlu mendapat pelayanan yang lebih ekstra. Sesuai dengan perkembangan zaman, kemampuan para guru dibidang teknologi merupakan kebutuhan yang terus harus dikembangkan.

Situasi peserta didik yang memiliki keterbatasan dapat menimbulkan permasalahan sehingga proses pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan mereka. Begitu juga penguasaan teknologi dan pengembangannya profesionalitas para guru. Profesionalitas dapat dikembangkan dengan mengikuti pelatihan, workshop dan belajar mandiri. Para guru seringkali mengalami permasalahan-

permasalahan yang berkaitan dengan profesionalitas sehingga perlu belajar dan mengembangkan diri terus menerus. Pelatihan yang diadakan ini merupakan salah satu bentuk untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh para guru dalam bidang penguasaan desain grafis dan kebutuhan publikasi di sekolah YPAC Palembang.

Di sisi lain, pemerintah dalam hal ini Dinas Pendidikan menekankan bahwa pendidikan anak berkebutuhan khusus ini lebih menekankan pendidikan ketrampilan untuk membekali mereka di kemudian hari. Ada dua ketrampilan yang sudah dikembangkan di Sekolah YPAC ini yakni ketrampilan membatik dan kerajinan tangan bahan-bahan bekas. Masih perlu dikembangkan ketrampilan lain khususnya yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan uraian analisis situasi di atas, sekolah mitra dalam hal ini SD YPAC Palembang membutuhkan bekal berupa pelatihan ketrampilan bagi guru-guru untuk membekali peserta didik. Pelatihan Desain Grafis menggunakan Publisher merupakan salah satu jawabannya. Dengan demikian rumusan operasional permasalahan mitra yaitu bagaimana pelatihan desain grafis menggunakan program publisheer mampu mengembangkan ketrampilan guru di Sekolah YPAC untuk membekali para peserta didik?

Metode

Kegiatan ini berupa kegiatan pendampingan bagi guru. Setelah diberikan pendampingan, selanjutnya guru akan merancang pembelajaran daring. pendampingan yang dilakukan 2 tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap persiapan meliputi observasi awal, pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran, penyusunan bahan atau materi pendampingan yang meliputi materi berupa slide power point. Tahap persiapan dilakukan kurang lebih 3 bulan. Selanjutnya tahap pelaksanaan kegiatan melalui tatap muka. Pada pertemuan tatap muka tim dosen memberikan materi, dilanjutkan dengan tanya jawab diskusi, selanjutnya praktek. Harapannya pendampingan ini memberikan kelancaran guru melaksanakan proses pembelajaran daring dengan materi yang telah disampaikan guru. Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pendampingan yaitu metode ceramah/presentasi dipilih untuk memberikan penjelasan tentang pembelajaran daring, metode diskusi di mana guru dan tim dosen dapat mendiskusikan hal-hal terkait pembelajaran daring dan metode praktek dimana guru langsung dapat menggunakan aplikasi. Keberhasilan pendampingan keberhasilan target jumlah peserta pendampingan, ketercapaian tujuan pelatihan, ketercapaian target materi yang telah direncanakan, kemampuan peserta dalam penguasaan materi.

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan dengan kerjasama antara tim pengabdian dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Dosen Sistem Informasi dibantu mahasiswa PGSD dan Sistem Informasi. Tim pengabdian terdiri dari 5 orang dosen dan 4 mahasiswa PGSD dan Sistem Informasi. Kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah YPAC Palembang Jalan Mr. R. Sudarman Ganda Subrata No.2727, Sukamaju, Kec. Sako.

Berdasarkan informasi dari kepala sekolah diharapkan 40% anak berkebutuhan khusus diberi materi ketrampilan untuk bekal mereka. Di Sekolah YPAC sudah ada beberapa program ketrampilan yang mereka lakukan seperti membatik dan kerajinan tangan dari bahan-bahan bekas. Diharapkan materi ketrampilan ditingkatkan. Yang diharapkan ketrampilan yang sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang adalah ketrampilan di bidang teknologi digital. Oleh karena itu tim dosen UKMC memberi pendampingan kepada para guru khususnya tingkat SMP dan SMA untuk berlatih belajar desain grafis. Pada kesempatan ini desain grafis menggunakan program publisher supaya bisa dimanfaatkan juga untuk publikasi karya-karya guru maupun anak-anak di YPAC baik cetak maupun online.

Setelah proses persiapan, kegiatan pendampingan dilakukan sehari dengan tatap pada tanggal 28 September 2021 dengan durasi kurang lebih tiga jam. Tetapi setelah kegiatan ini para dosen pendamping tetap terbuka untuk mendampingi para guru terutama secara online. Bila ada guru yang ingin mengembangkan lebih jauh atau ingin membuat desain grafis lagi, para dosen tetap terbuka untuk dihubungi atau ada pertanyaan-pertanyaan.

Peserta yang hadir 12 guru tingkat SMP dan SMA. Peserta memang dibatasi mengingat situasi pandemi yang tidak boleh terlalu banyak kerumunan. Selain itu diharapkan pendampingan ini lebih intensif. Dengan jumlah yang terbatas para dosen dapat mendampingi lebih intensif dan para guru bisa belajar lebih banyak.

Sesuai dengan rencana awal, target luaran dalam kegiatan ini laporan dalam repository dan jika memungkinkan menghasilkan jurnal pengabdian. Bagi mitra diharapkan para guru mempunyai bekal untuk mengajarkan ketrampilan desain grafis kepada peserta didik dan pada akhirnya mampu mempublikasikan karya mereka baik guru maupun peserta didik melalui media cetak maupun online.

Pada tahap persiapan Tim Dosen melakukan observasi awal pada tanggal 5 Juli 2021 di Sekolah Mitra. Hasil dari observasi adalah pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran pengabdian. Info diperoleh bahwa di Sekolah YPAC Palembang ingin menekankan pendidikan ketrampilan bagi peserta didik sesuai anjuran pemerintah. Dipilih ketrampilan desain khususnya desain grafis yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini dan kebutuhan sekolah YPAC untuk publikasi supaya semakin dikenal masyarakat Palembang. Oleh karena itu dirasa perlu untuk membekali para guru khususnya tingkat SMP dan SMA untuk memiliki ketrampilan desain grafis ini. Akhirnya disepakati kerjasama antara sekolah mitra dengan Tim Dosen pengabdian dengan membuat surat kesediaan.

Selanjutnya penyusunan bahan atau materi pendampingan yang meliputi materi berupa slide power point. Materi fokus pada desain grafis dengan menggunakan aplikasi publisher. Tahap persiapan dilakukan kurang lebih 3 bulan.

Pendampingan dilakukan dengan berbagai metode yaitu metode ceramah, diskusi/tanya-jawab, praktik/eksperimen, dan demonstrasi.

Di awal pelaksanaan kegiatan, tim dosen sudah mempersiapkan surat kesediaan kerjasama kepada Mitra dilengkapi dengan Proposal dan Pembagian Jadwal. Pihak YPAC menyambut baik kehadiran tim dosen yang akan memberikan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bagi guru Sekolah YPAC Palembang.

Selanjutnya, tim dosen yang berperan sebagai narasumber mengawali dengan mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah menerima baik dan memperkenalkan diri sebelum memberikan materi kepada pihak mitra. Materi yang diberikan adalah bagaimana membuat desain grafis dengan menggunakan program publisher. Peserta antusias untuk mempelajari desain grafis ini. Peserta lebih antusias karena peserta langsung praktik dan bisa bertanya kapan saja apalagi didampingi banyak dosen dan mahasiswa. Kendala yang dihadapi pada proses pendampingan yaitu perbedaan kemampuan peserta dalam menguasai komputer yang menjadi dasar dalam belajar desain. Sempat terkendala juga ketika NCB listrik turun karena kebanyakan beban sehingga cukup terganggu. Selain itu komputer atau laptop masih tergolong agak tua dan internet agak lambat sehingga tidak bisa belajar dengan cepat. Syukurlah walau lambat masih bisa berjalan dengan baik. Diharapkan peserta tetap mempraktikkan dan mengembangkan ketrampilan mereka. Tim dosen selalu bersedia untuk mendampingi dan tetap memantau secara online.

Selanjutnya peserta pelatihan mengisi kuisioner yang diberikan oleh Tim Dosen Unika Musi Charitas. Adapun hasil kuisioner terlampir pada lampiran. Para guru juga antusias merencanakan untuk mengajarkan ketrampilan mereka di bidang desain grafis kepada peserta didik bahkan merencanakan untuk mempersiapkan peserta didik untuk ikut perlombaan.

Secara umum kegiatan dari persiapan sampai selesai berjalan dengan baik. Secara pada kegiatan pendampingan dengan tatap muka berjalan dengan lancar dan antusias. Dari kegiatan pendampingan ini tampak bahwa guru memang belum menguasai desain grafis. Sembari presentasi dan ceramah acara selalu terbuka untuk tanya jawab. Berbagai pertanyaan diajukan secara antusias oleh para peserta. Juga ketika praktik, peserta antusias bertanya untuk dibantu bagaimana melakukan desain. Secara garis besar inti dari pertanyaan para peserta adalah bagaimana menggunakan aplikasi publisher dalam membuat desain grafis.

Program pengabdian pada masyarakat berupa pendampingan bagi guru di Sekolah YPAC Palembang yang sudah dilaksanakan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan rasa percaya diri dalam guru dalam menjalankan profesinya. Guru akan lebih semangat dan termotivasi untuk mengembangkan diri dan pada gilirannya nanti mereka bisa membagikan ketrampilan mereka kepada peserta didik yakni anak berkebutuhan khusus. Hasil pendampingan ini akan bermanfaat bagi sekolah, bila dipakai oleh guru untuk mengembangkan bahan ajar dan mempublikasikan karya mereka baik online maupun cetak. Hasil desain juga bisa dipakai untuk mempromosikan sekolah mereka. Lebih jauh, ada niat dari para guru untuk mengikutsertakan murid dalam lomba desain. Jadi selain membekali peserta didik, hal ini bisa menjadi promosi bagi sekolah.

Hasil kegiatan pengabdian secara garis besar mencakup beberapa komponen yaitu keberhasilan ketercapaian tujuan pelatihan, ketercapaian target materi yang telah direncanakan, kemampuan peserta dalam penguasaan materi.

Untuk membantu memahami ketercapaian kita bisa lihat dari hasil pretest dan posttest. Ada 5 pertanyaan yang sama atau sejalan antara pretest dan posttest. Ada 12 peserta tetapi hanya 10 yang sempat mengisi kuesioner. Dari tabel di atas kita bisa melihat ketercapaian tujuan pendampingan yang bisa kita simpulkan berhasil baik. Awalnya hanya 2 orang yang tahu tentang desain grafis tetapi setelah mengikuti pelatihan semua menjadi tahu. Begitu juga mengenai program microsoft publisher, tidak ada yang pernah memakainya tetapi setelah itu mereka semua menjadi tahu. Mungkin selama ini desain grafis itu dianggap sesuatu yang sulit dan hanya desainer atau orang-orang IT yang mengerti soal desain grafis. Tetapi sekarang mereka mengerti bahwa semua orang bisa membuat desain grafis setidaknya yang sederhana. Ada banyak aplikasi atau program yang bisa digunakan, tetapi pada kesempatan ini tim dosen memperkenalkan program dari microsoft yaitu publisher. Program ini umum dipakai dan biasanya sudah bawaan atau menyatu dengan program microsoft lainnya. Dari data yang ada memang mereka belum mengetahui program microsoft publisher ini dan belum tahu kegunaannya. Tetapi setelah pelatihan mereka menjadi mengerti. Dari 10 yang mengisi kuesioner, ada 9 orang berniat untuk menggunakan dan mengembangkan desain grafis ini. Dan semua juga berniat untuk menggunakan desain grafis untuk media pembelajaran yang semula tidak pernah memakainya. Dilihat dari hasil kuesioner ini nyata bahwa tujuan dari pelatihan ini tercapai.

Melihat dari proses pelatihan secara umum sudah baik terlihat bagaimana peserta mampu mengoperasikan aplikasi. Bila ada kesulitan mereka bisa langsung bertanya. Dengan praktik mereka bisa belajar langsung yang memudahkan untuk diingat dan diulang lagi. Proses pelatihan kelihatan sangat interaktif. Para guru juga kelihatan begitu antusias dan tidak segan untuk bertanya. Mungkin karena dibantu para mahasiswa membuat mereka tidak segan bertanya dan minta bantuan kepada mahasiswa.

Ketercapaian target materi pada kegiatan PkM ini cukup baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan kemudian dipraktikkan. Secara umum peserta mampu mempraktikkan ilmu yang mereka terima. Yang dibutuhkan selanjutnya adalah untuk tetap diasah ilmunya dengan sering mempraktikkannya dan mengajarkan kepada peserta didik.

Dari target peserta tidak belum bisa dikatakan berhasil. Target peserta yang direncanakan adalah 15 guru. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 12 orang peserta. Memang target

peserta pelatihan ini tidak banyak mengingat masih situasi pandemi dan juga untuk efektivitas dan efisiensi pelatihan. Dengan jumlah terbatas diharapkan lebih intensif. Dari segi tujuan ini kegiatan ini pada dasar dapat dikatakan berhasil.

Sering orang menganggap desain grafis adalah program yang sulit dan rumit. Memang benar untuk level profesional dan untuk desain hal-hal yang hebat. Tetapi untuk level basis pada dasarnya tidak terlalu sulit. Oleh karena itu program yang dipilih adalah program publisher yang pada dasarnya tidak terlalu sulit. Publisher sendiri merupakan program standar dari Microsoft. Program publisher banyak digunakan untuk desain buku, poster, brosur, kalender, majalah, dan surat kabar.

Keistimewaan publisher ini mampu bekerja dengan baik pada komputer atau laptop sederhana karena tidak terlalu membutuhkan kapasitas yang besar. Dengan demikian akan gampang dijangkau oleh banyak orang termasuk para guru. Selain itu program ini juga cukup sederhana, tidak terlalu rumit. Maka cocok untuk diajarkan kepada para siswa level SMP dan SMA termasuk anak berkebutuhan khusus. Seandainya ada dari antara mereka ada yang berbakat dapat mengembangkan lebih jauh karena pada dasarnya publisher ini merupakan desain grafis yang basic. Ada banyak program desain grafis yang lain yang umumnya lebih besar kapasitas, lebih rumit dan umumnya lebih mahal.

Waktu praktek setiap peserta diajak untuk membuat desain. Tetapi mulai dari dasar yaitu membuka program publisher, kemudian memasukan gambar/foto yang kemudian disusun sebagai background. Kemudian diberi warna, dihias, dan didesain sedemikian sehingga menarik. Setelah itu diberi tulisan sesuai dengan kebutuhan. Di sini dibutuhkan keahlian dan mendesain sekaligus dituntut jiwa seni. Inilah nanti yang membedakan desain yang bagus atau tidak. Tetapi lebih dari itu selain indah dan menarik, yang penting pesan yang mau disampaikan bisa tercapai. Prinsipnya desain grafis ingin menyampaikan pesan dengan gambar/foto/lukisan/hiasan dan sedikit mungkin kata-kata. Dalam hal ini kemampuan peserta belum kelihatan, baru sejauh mereka tahu bagaimana menggunakan program publisher dalam mendesain brosur.

Maka secara keseluruhan kegiatan pendampingan ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari komponen-komponen di atas, juga dapat dilihat dari jawaban kuisisioner para peserta. Di awal para guru banyak yang tidak tahu setelah pelatihan mereka menjadi tahu dan berniat untuk mengembangkannya serta memakainya sebagai media pembelajaran. Tetapi lebih jauh kita berharap para guru dapat mengajarkannya kepada para peserta didik berkebutuhan khusus. Kita yakin dari antara peserta didik ada yang berbakat dan berminat di bidang desain grafis. Ini baru awal dan basik, kita harapkan guru dan peserta didik dapat mengembangkannya untuk menjadi profesional yang bisa menjadi bekal mereka di kemudian hari.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat disimpulkan yaitu kegiatan pengabdian masyarakat berupa pendampingan pelatihan desain grafis menggunakan publisher di sekolah Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Palembang berhasil dengan tercapainya tujuan pelatihan, target materi yang direncanakan, kemampuan peserta dalam penguasaan materi, serta kepuasan peserta. Kegiatan pendampingan bagi guru di Sekolah YPAC Palembang ini sangat penting karena bisa menambah pengetahuan baru bagi para guru. Kegiatan pendampingan ini sangat bermanfaat untuk memberikan bekal kepada peserta didik khususnya yang berkebutuhan khusus di mana sekarang sangat ditekankan ketrampilan bagi mereka.

Daftar Pustaka

Sudjana, 2010. Media Pembelajaran. Bandung: CV Sinar.

Abrams. Hendratman, Hendi. 2006. Tips & Trik Computer Graphic. Edisi Revisi, Bandung: Informatika. Kusrianto, Adi, 2007. Panduan pada Desain

Undang- Undang no. 8 Tahun 2016 mengenai penyandang disabilitas Untuk menjaga konsistensi cara pengutipan dan daftar pustaka disarankan menggunakan aplikasi Reference Manager, seperti Zotero, Mendeley, atau aplikasi lain yang sejenis.