



Pengembangan media pembelajaran seni digital dan kerajinan tangan berbasis website bagi anak-anak dan kaum disabilitas

Syamsul Bahri Biki*, Mentari Rizki Sawitri Pilomonu, Ellen Saleh, Andi Juana

Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

*email Koresponden Penulis: syamsulbiki@ung.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2023-05-19

Diterima: 2023-07-24

Diterbitkan: 2023-08-12



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2023 Penulis

ABSTRAK

Fakta menunjukkan bahwa perempuan, anak-anak, dan kaum disabilitas masih kurang dalam memperoleh pendidikan yang layak dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan seni mereka. Untuk merespon hal tersebut, tim membuat alternatif pembelajaran mengenai seni yang berfokus pada seni digital, kerajinan tangan, dan musik yang dikemas dalam sebuah platform website yang diberi nama "Nyeniman" (singkatan dari nyeni dan seniman). Website ini menawarkan konten edukasi yang menarik seperti video tutorial, DIY, dan blogs seputar seni yang dapat diakses secara gratis. Metode yang digunakan adalah metode partisipatif dimana melibatkan mahasiswa Manajemen kelas J mata kuliah Manajemen Bisnis Kawasan dan para masyarakat, mahasiswa. Pelaksanaan kegiatan ini mempunyai beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan kegiatan, 3) Tahap Analisis usaha. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa masyarakat, dosen, dan mahasiswa sangat antusias mengikuti kegiatan pengenalan website, di halaman rektorat Universitas Negeri Gorontalo. Website "Nyeniman" yang dibuat agar para anak-anak, perempuan, dan kaum disabilitas dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dan pelatihan mengenai seni digital, kerajinan tangan, dan musik tanpa harus terbatas oleh faktor geografis atau fisik. Kedepan platform ini perlu ada perbaikan secara sistemik dan fitur serta tampilan agar bisa menjangkau pasar internet yang lebih luas dan ramah akan pengguna yang berkebutuhan khusus.

Kata Kunci: kerajinan tangan; seni; seni digital; website

Cara mensitasi artikel:

Biki, S. B., Pilomonu, M. R. S., Saleh, E., & Juana, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran seni digital dan kerajinan tangan berbasis website bagi anak-anak dan kaum disabilitas. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 4(2), 357-364. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i1.20108>

PENDAHULUAN

Era modern saat ini, perkembangan teknologi dan budaya semakin berkembang pesat. Hal ini membutuhkan adaptasi dalam berbagai ranah di kalangan masyarakat. Khususnya masyarakat di pedesaan dan di pesisir yang sulit mendapatkan akses pendidikan yang layak. Terutama untuk pendidikan seni rupa bagi kaum perempuan, anak-anak, dan kaum disabilitas yang tidak boleh diabaikan Cara pandang manusia dalam menilai sebuah karya seni bisa berubah

dari waktu ke waktu, begitu pula pemahaman tentang seni. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) seni mempunyai beberapa arti. Pertama yaitu, seni merupakan kemampuan untuk menghasilkan karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusan, keindahan, dsb). Kedua, seni adalah segala sesuatu yang diciptakan dengan keahlian luar biasa, seperti tarian, lukisan, dan ukiran.

Sesuai data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) tahun 2016, saat ini rata-rata perempuan hanya mendapatkan pendidikan sampai kelas 2 Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan lama perempuan bersekolah, rata-rata hanya selama 7,5 tahun. Selain itu, menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2019, untuk perempuan memiliki angka melek huruf hanya sebesar 94,33 persen, sedangkan laki-laki memiliki angka melek huruf sebesar 97,48 persen. Hal ini menunjukkan rendahnya tingkat pendidikan bagi perempuan dibandingkan dengan laki-laki.

Penelitian yang dilakukan oleh Sahnir (2021), menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran apresiasi seni, para guru pengajar masih terbiasa dengan tradisi lama yang hanya berpatokan pada buku ajar, selain itu pembelajaran masih terbatas untuk media atau bahan ajarnya. Hal tersebut menjadi penyebab utama guru dalam pembelajaran apresiasi seni terkesan tidak menguasai materi. Sehingga berdampak pada menurunnya minat belajar siswa. Hal ini yang menyebabkan anak-anak sekolah masih sulit memahami materi tentang seni yang mereka dapat dari sekolah.

Selain permasalahan pembelajaran, pemerintah juga harus focus pada hak penyandang disabilitas seperti hak aksasi penyandang disabilitas dan akses lapangan kerja (Nanda & Herawati, 2021). Penyandang disabilitas biasanya memiliki riwayat nilai buruk, beberapa kali putus sekolah, dan beberapa kali pindah sekolah terkait dengan masalah akademik. Tidak sedikit orang tua yang baru mengetahui bahwa anaknya memiliki disabilitas saat akan menyekolahkan anaknya ke sekolah dasar, sehingga agak terlambat dalam menanganinya. Dalam pergaulan, siswa dengan kebutuhan khusus juga sering mengalami penolakan dari kelompok teman sebaya.

Menurut Backman et al. (2023), beberapa dianggap aneh karena, misalnya, anak dengan gangguan spektrum autisme lebih sulit menanggapi percakapan sosial atau aturan permainan. Anak-anak penyandang disabilitas juga kesulitan mengekspresikan emosinya karena masalah komunikasi dan kurang mampu memahami konsep-konsep sederhana yang mudah dipahami oleh anak-anak biasa. Mereka biasanya kesulitan mengekspresikan emosi seperti rasa sedih, marah, gembira, atau rasa sakit (Ardianti, 2022). Hal-hal tersebut yang menyebabkan mereka sulit untuk mendapatkan akses untuk pembelajaran dan pelatihan seni, dan juga masih sering terjadinya diskriminasi terhadap para seniman difabel.

Berdasarkan hasil pemaparan permasalahan di atas, maka kami berinisiatif untuk membuat alternatif pembelajaran mengenai seni yang berfokus pada seni digital, kerajinan tangan, dan musik yang dikemas dalam sebuah *platform website*, dengan harapan dapat membantu masyarakat yang ingin menambah wawasan brand digital dan mengasah kreativitas seni mereka, khususnya bagi kaum

perempuan, anak-anak, dan kaum disabilitas yang masih kesulitan untuk mendapatkan akses pendidikan yang layak, kurangnya edukasi seni yang didapat dari sekolah, dan bagi mereka yang memiliki keterbatasan fisik dan mental dalam memperoleh pendidikan formal (Sakas et al., 2023).

METODE

Metode yang digunakan adalah metode partisipatif atau *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan objek penelitian untuk bersama-sama melakukan aksi (Mulyati et al., 2023). Metode ini melibatkan mahasiswa Manajemen kelas J mata kuliah Manajemen Bisnis Kawasan dan para masyarakat, mahasiswa, serta dosen yang mengunjungi Expo Manajemen Angkatan 2021.

Sebelum melaksanakan pengenalan (Pengembangan media pembelajaran seni digital, kerajinan tangan, dan musik berbasis website bagi perempuan, anak-anak dan kaum disabilitas) ada beberapa tahapan yang harus dilakukan. Adapun tahapan dalam melaksanakan pengenalan website “Nyeniman” yaitu:

Tabel 1. Tahapan pengenalan website “Nyeniman”

No	Tahapan Pengabdian	Kegiatan
1.	Tahap I Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing mata kuliah Manajemen Bisnis Kawasan dengan tujuan merancang ide untuk pembuatan website “Nyeniman”. Melakukan koordinasi secara internal dengan anggota kelas, beserta dosen pembimbing tentang pembuatan website “Nyeniman”. Tujuannya mengetahui model website yang akan dibuat. Merancang <i>website</i> “Nyeniman” sesuai dengan yang telah disepakati. Membuat dan mengembangkan website “Nyeniman” dengan pembuatan web yang dikembangkan menggunakan <i>WordPress</i> yang dapat mengubah beberapa bagian pada website tanpa harus mengubah <i>code</i> CSS atau HTML. <i>WordPress</i> juga dipilih karena kemudahan <i>set up</i>-nya. Konsultasi <i>website</i> yang telah dibuat, dikonsultasikan pada dosen pembimbing apabila masih ada beberapa revisi maka akan diperbaiki.
2.	Tahap II Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> Hari pertama lebih tepatnya Senin, 15 Mei 2023 pada kegiatan <i>expo</i> kami memperkenalkan website berbasis seni pada pengunjung seperti mahasiswa, dosen, dan masyarakat. Adapun di hari kedua Selasa, 16 Mei 2023 kami mulai melakukan penjualan produk pada setiap <i>stand</i> yang ada. Produk tersebut merupakan luaran dari pelatihan seni yang telah dibuat sebelumnya, seperti kerajinan tangan cincin, gelang, kalung dari manik-manik, dan tas totebag yang disablon dengan menggunakan desain dari hasil pelatihan seni digital. Di kegiatan terakhir atau pada hari ketiga Rabu 17 Mei 2023 kami melakukan presentasi pada juri dan para khalayak yang mengunjungi malam penutupan kegiatan Expo Manajemen Angkatan 2021 dengan memperkenalkan manfaat dan

- kegunaan website “Nyeniman” dan ide bisnis kami yaitu sebagai *CSR designer*.
3. Tahap III Analisis Usaha Kegiatan pengembangan website ini mendapat respon baik dari kampus dan berjalan lancar. yang dihadiri oleh mahasiswa, dosen dan masyarakat yang berkunjung. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan antusiasnya para pengunjung yang mengikuti acara kegiatan Expo yang dilaksanakan di halaman rektorat Universitas Negeri Gorontalo.

Kegiatan utama yang kami lakukan adalah memperkenalkan website yang telah dibuat pada masyarakat. Diikuti anak-anak mahasiswa dan para masyarakat yang ingin menambah wawasan atau pengetahuan baru bagi mereka yang berkeinginan belajar seni dengan dilengkapi beberapa bahan pelatihan Video presentasi pengenalan website “Nyeniman”, Video panduan penggunaan dan cara mengakses website “Nyeniman”, *Barcode Scanner* agar website bisa langsung diakses oleh masyarakat dan Laptop dan jaringan internet (Elaskari et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Website ini diberi nama “Nyeniman” (singkatan dari *nyeni* dan *seniman*). *Nyeni* yaitu istilah gaul yang bisa merujuk pada kegiatan apapun yang memiliki nilai seni. Kata *nyeni* berasal dari kata seni yang mengacu pada kemampuan akal untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai tinggi. Pengertian *seniman* menurut KBBI adalah orang yang mempunyai bakat seni dan berhasil menciptakan dan menggelarkan karya seni, seperti pelukis, penyair, penyanyi dan sebagainya.



Gambar 1. Maskot website “Nyeniman”

Gambar di atas Seni adalah ekspresi pemikiran manusia berupa bentuk gagasan yang dituangkan dalam sebuah karya. Bentuknya dapat berupa wujud rupa, suara, maupun gerak. Seni juga merupakan jenis hal yang indah untuk dilihat dan didengar. Oleh karena itu, seorang *seniman* untuk menciptakan sebuah karya seni harus mampu menanamkan nilai-nilai estetika dalam karyanya. Sebuah karya dapat dikatakan mempunyai nilai seni jika karya itu mempunyai kekuatan dalam membangkitkan emosi manusia. Seni menggerakkan seseorang, pada rasa suka cita mengenai sesuatu yang segar dan berbeda dari pengalaman sehari-hari. Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, muncul sebuah karya seni

baru yaitu seni digital yang dibuat dengan menggunakan bantuan teknologi digital berupa program perangkat lunak seperti contohnya *Adobe Photoshop, Clip Studio Paint*, dsb.

Visi kami adalah menjadi platform terpercaya dalam memberikan tutorial dan kiat-kiat yang berkualitas seputar *digital art, craft, dan music*. Misi kami yaitu menjadi sahabat untuk memberikan ide-ide cemerlang kepada para “Nyeniman” agar bisa mengekspresikan kepribadian dengan belajar melalui kreativitas.

Tentunya para seniman yang akan melatih berasal dari mahasiswa kami yang memiliki talenta dan keahlian di bidangnya masing-masing. Di sini mereka akan memberikan konten-konten pelatihan yang menarik seperti *tips & tricks, DIY (Do It Yourself)* kerajinan tangan, tutorial, dan juga blogs yang menarik seputar *digital art, craft, dan music* yang dapat diakses secara gratis (tanpa dipungut biaya). Untuk profit target, kami bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan BUMN dan BUMS yang akan membuat *CSR (Corporate social responsibility)* sebagai *CSR designer* dan *consultant* yang akan mendesain pelatihan atau program mereka, khususnya untuk program-program seperti pengembangan seni bagi anak-anak, kaum perempuan, dan kaum disabilitas.

Dalam arti luas, menurut Wu et al. (2023), *Corporate social responsibility (CSR)* terkait dengan tujuan mencapai kegiatan ekonomi yang berkelanjutan. Selain tanggung jawab sosial, akuntabilitas perusahaan kepada masyarakat, bangsa, dan komunitas internasional merupakan aspek keberlanjutan ekonomi.

Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas mengatur CSR, masih menuai kontroversi. Beberapa asosiasi perusahaan, termasuk Kamar Dagang dan Industri Indonesia (KADIN) sedang berusaha agar ketentuan ini dimediasi. Paradoks yang ada dalam setiap upaya untuk melegalkan tanggung jawab sosial perusahaan dalam sebuah produk hukum perusahaan menjadi sumber dasar kegelisahan tentang pengaturan CSR.

Corporate Social Responsibility (CSR) sebagaimana yang diimplementasikan oleh perusahaan saat ini telah mengalami evolusi dan metamorfosis dalam rentang waktu yang cukup Panjang (Nayenggita et al., 2019). Sesuai Gloutie, kegiatan CSR meliputi tema seperti, (Irawan, 2008) Kemasyarakatan Inisiatif CSR untuk masyarakat dapat berupa inisiatif kesehatan dan pendidikan yang dijalankan oleh perusahaan. Perusahaan dapat menawarkan beasiswa kepada siswa berprestasi atau kurang mampu di bidang pendidikan. Di bidang kesehatan, perusahaan biasanya membantu pembangunan sarana dan prasarana kesehatan, seperti puskesmas, program khitanan massal, dan inisiatif kesehatan lainnya.

Ketenagakerjaan, program pelatihan, gaji dan tunjangan, transfer, promosi, dan topik lainnya semua dapat dimasukkan ke dalam CSR. karena perwakilan merupakan aset penting dalam mencapai tujuan organisasi, maka organisasi berkewajiban untuk fokus dan bekerja pada kualitas dan bantuan pemerintah perwakilan.

Produk dan konsumen Program CSR mencakup bagian subyektif dari suatu barang atau administrasi, termasuk kemudahan penggunaan, ketangguhan, administrasi, loyalitas konsumen, keaslian dalam iklan, kejelasan atau kelengkapan isi pada kemasan dan lainnya. Organisasi harus memberikan produk

dan layanan berkualitas tinggi kepada masyarakat umum. Lingkungan hidup Pengendalian polusi dalam operasi bisnis, serta pencegahan dan perbaikan kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh pengolahan sumber daya alam dan konversi sumber daya alam, adalah contoh praktik CSR lingkungan yang diterapkan oleh bisnis.

Kegiatan pengenalan website ini mendapat respon baik dari para masyarakat, dosen, dan mahasiswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan antusiasnya mereka dalam mengikuti pengenalan website “Nyeniman” pada Expo Angkatan Manajemen 2021 yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei-17 Mei 2023, di halaman rektorat Universitas Negeri Gorontalo.

Kegiatan ini mempunyai beberapa tahap dimulai dari tahap persiapan hingga sampai pada tahap pelaksanaan. Langkah pertama yaitu melakukan diskusi dengan dosen pembimbing dengan tujuan membicarakan pembuatan website “Nyeniman” ini. Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh, bahwa masih banyak perempuan yang kurang mendapatkan pendidikan dibandingkan dengan laki-laki, juga para anak-anak juga masih kurang mendapatkan pendidikan seni rupa dari sekolah dan kaum disabilitas yang memiliki keterbatasan fisik dan mental dalam mendapatkan pendidikan formal.



Gambar 2. Kegiatan expo: Memperkenalkan website

Kegiatan diatas merupakan tahap pelaksanaan sekaligus perkenalan web berbasis wordpress. Dalam pembuatan website ini, kami menggunakan WordPress karena keunggulannya yaitu kemudahan penggunaannya sehingga memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keahlian teknis untuk membuat dan mengelola situs web. Di samping itu WordPress menyediakan banyak tema *plugin* yang dapat disesuaikan untuk mengubah tampilan dan fungsional situs web, kemudian WordPress juga menyediakan konten dinamis yang memungkinkan untuk mengelola konten dinamis seperti portofolio, galeri gambar dan banyak lagi (Krupcala, 2021).



Gambar 3. Kegiatan expo: Memperkenalkan produk-produk yang dijual

Puncak pelaksanaan program expo ini berjalan dengan lancar dimana kegiatan expo ini dilaksanakan pada hari Rabu 17 Mei 2023 bersama dengan para dosen, mahasiswa dan masyarakat. Dengan diadakannya program expo ini diharapkan website ini bisa diketahui lebih banyak orang khususnya bagi para perempuan, anak-anak dan kaum disabilitas yang dapat menggunakan dan mengakses media pembelajaran berbasis website ini dengan lebih mudah dan tanpa harus terbatas terhadap faktor geografis dan faktor fisik.

SIMPULAN

Adapun hasil dan kesimpulan dari penelitian kami, Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website, perempuan, anak-anak, dan kaum disabilitas dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran seni digital, kerajinan tangan, dan musik tanpa harus terbatas oleh faktor geografis atau fisik. Mereka dapat mengakses konten tersebut kapan saja dan di mana saja, asalkan mereka memiliki akses internet. Dengan menggunakan website “Nyeniman”, sumber daya yang harus diperlukan untuk melakukan suatu pelatihan akan lebih sedikit namun hasilnya akan lebih maksimal. Sehingga dapat memberikan keuntungan bagi masyarakat khususnya perempuan, anak-anak, dan kaum disabilitas untuk dapat mengembangkan keterampilan dan wawasan mereka tentang seni. Saran kedepan agar platform nyeniman bisa memiliki fitur yang lebih kompleks lagi dan lebih ramah pada pengguna disabilitas, karena platform ini ramah untuk semua user. Selain itu perlu ada penerapan pemasaran digital agar platform ini memiliki jangkauan pasar online lebih luas dan unduh banyak masyarakat selain dari warga Gorontalo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada dosen pembimbing kami yang sudah memberikan bimbingan dan dukungan selama pembuatan dan pengembangan website sampai pada pengenalan website pada masyarakat, karena tanpa adanya bimbingan dari beliau kami tidak akan bisa mengembangkan website ini. Ucapan terimakasih juga kepada ketua program studi yang telah membuat kegiatan expo ini serta memberikan kami kesempatan dalam mempromosikan website kami dalam kegiatan tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardianti, R. (2022). Pengembangan website berbasis model addie sebagai Media E-Learning Pada Pembelajaran Apresiasi Seni Lukis di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 11–20. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i1.6022>
- Backman, A., Zander, E., Roll-Pettersson, L., Vigerland, S., & Hirvikoski, T. (2023). Functioning and quality of life in transition-aged youth on the autism spectrum – associations with autism symptom severity and mental health problems. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 104. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2023.102168>
- Elaskari, S., Imran, M., Elaskri, A., & Almasoudi, A. (2021). Using barcode to track student attendance and assets in higher education institutions. *Procedia Computer Science*, 184, 226–233. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.04.005>
- Krupcala, K. (2021). Developing e-business competencies among business students - Research and opportunities. *Procedia Computer Science*, 192, 4711–4720. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.09.249>
- Mulyati, Y., Sastromiharjo, A., Damaianti, V. S., Saputra, D., Handayani, W., Mualimah, N., Latif, A., Alamsyah, Z., & Artikel, R. (2023). Pengoptimalan kemampuan evaluasi guru bahasa indonesia di era 5.0 Info Artikel ABSTRAK. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 74(1), 74–81. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i1.19899>
- Labetubun, M. A. H., Nugroho, L., dkk. (2022). *CSR PERUSAHAAN: Teori dan Praktis untuk Manajemen yang Bertanggung Jawab*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Nanda, A. R., & Herawati, R. (2021). Kendala Dan Solusi Bagi Penyandang Disabilitas Kota Semarang Dalam Mengakses Pekerjaan. *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, 3(3), 325–336. <https://doi.org/10.14710/jphi.v3i3.325-336>
- Nayenggita, G. B., Raharjo, S. T., & Resnawaty, R. (2019). Praktik corporate social responsibility (csr) di indonesia. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i1.23119>
- Sahnir, N. (2021). Penerapan SAVI dalam Pengajaran Apresiasi Seni dengan Telaah Karya Dwimatra oleh Guru Seni Rupa di Makassar. *Nuansa Journal of Arts and Design*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.26858/njad.v5i2.23790>
- Sakas, D. P., Reklitis, D. P., Giannakopoulos, N. T., & Trivellas, P. (2023). The influence of websites user engagement on the development of digital competitive advantage and digital brand name in logistics startups. *European Research on Management and Business Economics*, 29(2). <https://doi.org/10.1016/j.iedeen.2023.100221>
- Syarif, E. B., Sumardjo, Jakob. (2021). *Pengantar Studi Seni Rupa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wu, X., Dluhořová, D., & Zmeřkal, Z. (2023). The moderating role of a corporate life cycle with the impact of economic value-added on corporate social responsibility: Evidence from China's listed companies. *Emerging Markets Review*, 55. <https://doi.org/10.1016/j.ememar.2023.101021>