



**PERJANJIAN PELAKSANAAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SKEMA REGULER
PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2023
NOMOR: 0226-Int-KLPPM/UNTAR/IV/2023**

Pada hari ini Jumat tanggal 14 bulan April tahun 2023 yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds.
NIDN/NIDK : 0331077101
Jabatan : Dosen Tetap
Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana pengabdian:
 - a. Nama dan NIM : Jane Christina [625210007]
 - b. Nama dan NIM : Stacy Vania Arthur [625210026]
 - c. Nama dan NIM : Jovian Aleksander Nugroho [315190091]
 - d. Nama dan NIM : Vanesya [625210070]selanjutnya disebut **Pihak Kedua**

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Reguler Periode I Tahun 2023 Nomor : 0226-Int-KLPPM/UNTAR/IV/2023 sebagai berikut:

Pasal 1

- (1). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan Pengabdian "**Kreativitas Ilustrasi 3D Dengan Media Tissue Bagi Anak Berkesulitan Belajar Spesifik Sekolah Talenta Jakarta.**"
- (2). Besaran biaya yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar Rp 11.000.000,- (sebelas juta rupiah), diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%. Tahap I diberikan setelah penandatanganan Perjanjian ini dan Tahap II diberikan setelah **Pihak Kedua** mengumpulkan **luaran wajib berupa artikel dalam jurnal nasional dan luaran tambahan, laporan akhir, laporan keuangan dan poster.**

Pasal 2

- (1) **Pihak Kedua** diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama.**
- (2) Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah. Demikian Perjanjian ini dibuat dan untuk dilaksanakan dengan tanggungjawab.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi.,
Ph.D., P.E., M.ASCE

Pihak Kedua

Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds.

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

**RENCANA PENGGUNAAN BIAYA
(Rp)**

Rencana Penggunaan Biaya	Jumlah
Pelaksanaan Kegiatan	Rp 11.000.000,-

**REKAPITULASI RENCANA PENGGUNAAN BIAYA
(Rp)**

NO	POS ANGGARAN	TAHAP I (50 %)	TAHAP II (50 %)	JUMLAH
1	Pelaksanaan Kegiatan	Rp 5.500.000,-	Rp 5.500.000,-	Rp 11.000.000,-
	Jumlah	Rp 5.500.000,-	Rp 5.500.000,-	Rp 11.000.000,-

Jakarta, 17 April 2023
Pelaksana PKM


Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds.

**SURAT TUGAS
ASISTEN PELAKSANAAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2023
NOMOR : 103-ST-PKMR-KLPPM/UNTAR/V/2023**

Atas nama Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara (LPPM Untar) dengan ini memberikan tugas kepada asisten pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) di bawah ini:

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Fakultas/Prodi
1.	Jane Christina	625210007	FSRD/Desain Komunikasi Visual
2.	Stacy Vania Arthur	625210026	FSRD/Desain Komunikasi Visual
3.	Jovian Alexsander Nugroho	315190091	FSRD/Desain Komunikasi Visual
4.	Vanesya	625210070	FSRD/Desain Komunikasi Visual

Asisten pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana disebutkan di atas bertugas untuk membantu penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut:

1. Ketua Pengusul : Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds.
2. Judul PKM : Kreativitas Ilustrasi 3D Dengan Media Tissue Bagi Anak Berkesulitan Belajar Spesifik Sekolah Talenta Jakarta.
3. Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Adapun tugas yang harus diselesaikan oleh asisten PKM meliputi:

- a. membantu pelaksanaan PKM; dan
- b. membantu penyusunan luaran PKM.

Demikian surat tugas ini dibuat agar dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 05 Mei 2023
Ketua LPPM Untar



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**KREATIVITAS ILUSTRASI 3D DENGAN MEDIA *TISSUE*
BAGI ANAK BERKESULITAN BELAJAR SPESIFIK
SEKOLAH TALENTA JAKARTA**

Disusun oleh:

Ketua:

Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds. 0331077101

Anggota:

Jane Christina 625210007

Stacy Vania Arthur 625210026

Jovian Aleksander Nugroho 315190091

Vanesya 625210070

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
JULI 2023**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Periode I Tahun 2023

1. Judul pkm : Kreativitas Ilustrasi 3D Dengan Media *Tissue* Bagi Anak Berkesulitan Belajar Spesifik Sekolah Talenta Jakarta.
2. Nama Mitra PKM : Sekolah Talenta
3. Ketua Tim Pengusul
- A. Nama dan gelar : Julius andi Nugroho, S,Sn., M.Ds.
 - B. NIK/NIDN : 10696015/0331077101
 - C. Jabatan/gol. : Lektor
 - D. Program studi : Desain Komunikasi Visual
 - E. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
 - F. Bidang keahlian : Desain Komunikasi Visual
 - G. Alamat kantor : Jl. Letjen S. Parman No. 1 Jakarta Barat
 - H. Nomor HP/Telpon : 0817799177
4. Anggota Tim PKM
- Jumlah Anggota (Mahasiswa) : Mahasiswa 4 orang
 - A. Nama dan NIM Mahasiswa 1 : Jane Christina 625210007
 - B. Nama dan NIM Mahasiswa 2 : Stacy Vania Arthur 625210026
 - C. Nama dan NIM Mahasiswa 3 : Jovian Alexsander Nugroho 315190091
 - D. Nama dan NIM Mahasiswa 4 : Vanesya 625210070
5. Lokasi Kegiatan Mitra :
- A. Wilayah mitra : Kebon Jeruk
 - B. Kabupaten/kota : Jakarta Barat
 - C. Provinsi : DKI Jakarta
 - D. Jarak PT ke lokasi mitra : 7 km
6. a. Luaran Wajib : Jurnal, Modul, HKI. Video Tetorial
- b. Luaran Tambahan : Power point bahan ajar, Video kegiatan
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : Februari-Juli 2023
8. Biaya yang disetujui LPPM : Rp 11.000.000,-

Jakarta, 15 Juli 2023

Menyetujui,
Ketua LPPM



Jap Tji Beng, Ph.D.
NIK : 10381047

Ketua

Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds
NIK: 10696015

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
RINGKASAN.....	5
PRAKATA	6
BAB 1. PENDAHULUAN	7
1.1 Analisis Situasi.....	8
1,2 Permasalahan Mitra.....	12
1.3 Uraian Hasil PKM Terkait.....	12
BAB 2. SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN	14
2.1 Solusi Permasalahan.....	14
2.2 Luaran Kegiatan PKM	22
BAB 3. METODE PELAKSANAAN.....	23
3.1 Langkah-langkah/Tahapan Pelaksanaan.	23
3.2 Partisipasi mitra dalam Kegiatan PKM.....	25
3.3 Kepakaran dan Pembagian Tugas TIM	26
3.4 Persiapan sebelum pelatihan dilaksanakan.....	26
BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	30
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
Kesimpulan	42
Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
Lampiran 1 Modul.....	44
Lampiran 2 Power Point Pelatihan.....	54
Lampiran 3 Jurnal	57
Lampiran 4 Bukti Pendaftaran Jurnal	64
Lampiran 5 Poster Research Week.....	64
Lampiran 6 Sertivikat	65
Lampiran 7 Link Video Tutorial	72
Lampiran 8 Link Video Kegiatan.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rapat persiapan Seni Kria melukis 3D bagi Anak berkesulitan belajar	13
Gambar 2. Proses pembuatan luaran (Video Tetorial).....	15
Gambar 3. Cover Video Tetorial teknik pembuatan Ilustrasi 3D berbahan <i>tissue</i>	26
Gambar 4. Poster instagram fit.....	27
Gambar 5. Poster instagram Story.....	27
Gambar 6. Spanduk berukuran 1,5 x 4 meter.....	28
Gambar 7. Pemasangan plastik untuk menjaga kebersihan saat pelatihan	28
Gambar 8. Persiapan pembuatan laporan Akhir.....	29
Gambar 9. Perkenalan diri ke peserta, panitia dan pembicara.....	31
Gambar 10. Kata sambutan oleh pak Kurnia Setiawan, Dekan FSRD UNTAR.....	32
Gambar 11. Kata Sambutan oleh ibu Arini, selaku ketua Yayasan Peduli Anak Spesial.....	32
Gambar 12. Foto Bersama	33
Gambar 13 Pengarahan oleh bu Ages selaku guru Sekolah Talenta.....	33
Gambar 14 Peserta melihat video tetorial, sambil bertanya langsung.....	34
Gambar 15 Pak Julius menjelaskan langsung Teknik pengerjaannya.....	34
Gambar 16 Peserta sangat antusias mendengarkannya.....	35
Gambar 17 Peserta membuat sketsa.....	35
Gambar 18 Peserta sangat senang mengerjakan ilustrasi 3D.....	36
Gambar 19 Mahasiswa juga membantu dalam menggunakan peralatan berbahaya	36
Gambar 20 Pak Julius membantu jika ada peserta yang mengalami kesulitan.....	37
Gambar 21 Guru Sekolah Talenta juga membantu peserta.....	37
Gambar 22 Hasil karya gambar ilustrasi 3D beserta pembuatnya.....	41

RINGKASAN

Kreatifitas dalam media seni sangat diperlukan, jika banyak kreatifitas-kreatifitas baru, maka seni bisa digunakan sebagai bisnis, seperti saat ini banyak lukisan-lukisan dengan teknik berbagai macam, sehingga laku dipasaran. Sama seperti Ilustrasi juga dapat dipasarkan ke dunia bisnis, tetapi ilustrasi itu jika ingin orang banyak yang mengaguminya harus unik juga, di sini kami selaku dosen dan juga mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara, ingin mengajarkan bagaimana membuat ilustrasi 3D menggunakan media *tissue*, kalau selama ini yang kita tahu *tissue* hanya digunakan untuk alat pembersih, kami akan memberikan pengalaman bahwa, *tissue* dapat juga dijadikan bahan ilustrasi yang bertekstur.

Hal ini akan menambah ide seni kriya bagi anak berkesulitan belajar spesifik sekolah Talenta jakarta. Materi yang akan diberikan pada pelatihan ini adalah ilustrasi 3D dengan media *tissue* ke anak berkesulitan belajar spesifik (penggabungan cat dan *tissue*), otomatis akan menambah materi bagi pembelajaran di sekolah tersebut. Karya seni ini juga bisa difungsikan sebahai pajangan.

Sasaran kami adalah ABB spesifik yang masih sulit untuk berkomunikasi pada masyarakat umum. Pelatihan ini agar ABB spesifik mempunyai keterampilan baru dalam membuat karya seni bernilai jual. Berdasarkan permintaan pihak sekolah Talenta yang mengajar anak-anak berkesulitan belajar spesifik, dari pembelajaran Ilustrasi dengan media *tissue*, sehingga dapat menambah kreatifitas anak tersebut.

Materi yang akan diberikan pada pelatihan ini adalah Membuat karya ilustrasi berbentuk 3D berbahan dasar *tissue*. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas si anak dan juga menambah materi bagi pembimbing di sekolah Talenta. Resiko bagi si peserta juga tidak ada, karena tidak menggunakan alat yang tajam/berbahaya. serta aman bagi anak berkesulitan belajar spesifik

Kata kunci: Kreatifitas, ABB Spesifik, Ilustrasi 3D, *Tissue*.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas Rahmat dan KaruniaNya, kami dapat menyelesaikan pengabdian kepada masyarakat tentang **Kreativitas Ilustrasi 3D Dengan Media Tissue Bagi Anak Berkesulitan Belajar Spesifik Sekolah Talenta Jakarta**. Bekerjasama dengan Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS).

Semua media visual sudah terselesaikan dengan baik seperti Jurnal, Video tetorial. Bahan Ajar berupa power point, Modul, Video Kegiatan dan Hki.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Juni 2023.

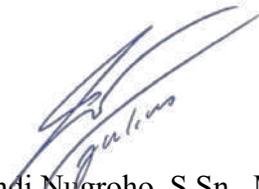
Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Jap Tji Beng, PhD., selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara.
2. Dr Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara.
3. Dra. Arini M Suwarno selaku Ketua Yayasan peduli Anak Spesial (YPAS)
4. Tri Yuli Prasetyo, S.Pd selaku Kepala Sekolah Talenta
5. Mahasiswa Universitas Tarumanagara yang terlibat dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat.

Jakarta, 17 Juli 2023

Ketua Pelaksana



Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds

BAB 1. PENDAHULUAN

Universitas Tarumanagara mempunyai berbagai fakultas, salah satunya Desain Komunikasi Visual. Fakultas Desain Komunikasi Visual sudah lebih dari 8 tahun bermitra dengan sekolah Talenta yang mengajar Anak berkesulitan belajar spesifik. Kerja sama tersebut berupa penelitian dan juga pengabdian terhadap masyarakat, Sekolah Talenta terletak di Jl. Perjuangan No.1B, Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Sehubungan dengan permintaan dari kepala sekolah bapak Tri Yuli Prasetyo S.Pd, dia meminta agar pengajar dan juga mahasiswa memberi pengalaman seni kria untuk materi-materi baru yang unik dan kreatif. Setelah itu saya mencari tim mahasiswa DKV FSRD UNTAR dan mencari jenis karya seni yang mudah dibuat serta tidak berbahaya. Hasil rapat dengan mahasiswa DKV FSRD UNTAR, kita bersepakat untuk memberikan pelatihan Kreativitas Ilustrasi 3D Dengan Media *Tissue*.

Anak berkesulitan belajar spesifik mempunyai kreativitas yang belum diketahui oleh banyak orang, termasuk orang tua dan guru. Kreativitas yang tergal dari gambar yang dihasilkan oleh Anak Berkesulitan Belajar (ABB) spesifik, sama kreatifnya dengan gambar yang berasal dari seni rupa tradisi (Pandanwangi, Ariesa. Pialang, Yasraf Amir. Adisasmito, Nuning Damayanti). ABB spesifik yang memiliki disfungsi neurologis memerlukan media pembelajaran yang baik dan menarik sehingga bisa membangun kepercayaan dirinya. Sumber pembelajaran yang dapat menarik minat ABB spesifik dapat dirancang dengan memperhatikan media yang berbasis visual dengan bermain pada warna, bentuk dan harus mempertimbangkan prinsip keamanan, kepraktisan penggunaan dan kesederhanaan (Azwardi, Yosfan :2007).

Kreatifitas dalam mengolah berbagai macam produk kini menjadi sebuah industri yang berkembang. Kreatifitas tidak hanya membuat sebuah produk menjadi fungsional atau ergonomis, tapi juga memiliki nilai jual yang lebih tinggi dari produk biasanya. Bingkai adalah produk yang pasti digunakan orang dalam kehidupan sehari-hari untuk melihat waktu, dengan memberikan sentuhan kreatifitas pada bingkai sendiri akan memberikan kesan lebih saat melihat foto. Bingkai banyak ada di setiap interior ruangan, dan biasanya sebagai pelapis foto ataupun lukisan. Bingkai yang hanya biasa polos dengan satu warna, akan dirubah melalui kreativitas ABB spesifik menjadi suatu ilustrasi

bertekstur. Pelatihan ini mendorong Anak-anak Berkesulitan Belajar spesifik membuat produk bingkai dengan tampil beda.

1.1 Analisis Situasi

Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2020 tentang Akomodasi yang Layak untuk peserta didik penyandang disabilitas. Pada pasal 5 ayat 3b menjelaskan bahwa setiap perguruan tinggi menyediakan pengajar pendidikan khusus pada Lembaga yang menerima peserta didik penyandang disabilitas. Ayat 3c Menyelenggarakan pelatihan pendidik dan tenaga kependidikan dilakukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kompetensi tenaga pendidik berupa

1. penentuan kebutuhan pelatihan.
2. penentuan sasaran pelatihan.
3. penentuan program pelatihan.
4. pelaksanaan pelatihan.
5. penilaian pelaksanaan program pelatihan.

Pada pasal 29 disebutkan Pendidikan tinggi mempunyai tugas:

- a. melakukan analisa kebutuhan.
- b. memberikan rekomendasi.
- c. melaksanakan pelatihan dan bimbingan teknis.
- d. melaksanakan pendampingan.
- e. melaksanakan pengawasan, evaluasi, dan pelaporan.

Universitas Tarumanagara sudah melakukan kewajiban tersebut sejak sepuluh tahun seperti penerimaan mahasiswa disabilitas, serta pelatihan-pelatihan bagi anak disabilitas. Anak Disabilitas yang sering diberi pelatihan melalui program pengabdian masyarakat regular, dengan bermitra Yayasan Peduli Anak Spesial Sekolah Talenta.

Yayasan Peduli Anak Spesial Sekolah Talenta

Berawal dari kegelisahan beberapa orang tua murid Anak Berkesulitan Belajar yang akan melanjutkan pendidikannya ke jenjang Sekolah Menengah Atas. Saat itu belum ada sekolah lanjutan khusus bagi ABB dibarengi dengan adanya kekhawatiran para orangtua akan hal-hal yang dapat terjadi dalam proses belajar mengajar di sekolah umum. Terlebih pula belum ada kebijakan Inklusif dalam tatanan pendidikan di Indonesia.

Maka berdirilah Sekolah Talenta jenjang SMP pada tanggal 31 Juli 2007, berlokasi di Jl. Brigjend Katamso No. 15 Kota Bambu Selatan, Palmerah, Jakarta Barat. Proses belajar mengajar berjalan dua tahun disini lalu pindah ke Jl. Letjend S. Parman Flat A1 Slipi, Jakarta Barat. Hingga berkembang dengan pendirian jenjang SD serta SMK Seni Rupa dan Desain. Pada tahun 2017 lokasi sekolah saat ini di Jl Perjuangan no 1B Kebon Jeruk, Jakarta Barat.

VISI

Mewujudkan sistem pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar (ABB) sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sehingga ABB mampu berpartisipasi aktif di tengah masyarakat.

MISI

- Melaksanakan program bagi ABB berdasarkan kurikulum berbasis perkembangan minat dan bakat siswa.
- Membangun hubungan kerjasama dalam peningkatan mutu manajemen, SDM , dan Kurikulum pada satuan pendidikan SD-SMP-SMK Talenta.
- Turut serta aktif dalam kegiatan yang diselenggarakan Dinas Pendidikan maupun Swasta guna peningkatan maupun swasta guna peningkatan bakat dan prestasi siswa.
- Membangun sistem manajemen sekolah yang berstandar.
- Aktif menyelenggarakan kegiatan sosialisasi dalam bentuk Seminar, Workshop , dan lomba-lomba di tingkat lokal maupun regional

Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS) dibentuk oleh perkumpulan orang tua yang peduli dan memiliki anak berkesulitan belajar spesifik yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sekolah khusus bagi anak-anak tersebut. YPAS juga memberikan penyuluhan dan bimbingan kepada orang tua yang memiliki anak berkesulitan belajar spesifik sehingga tidak ada lagi anggapan bahwa jika anaknya tidak masuk sekolah reguler/umum dianggap bodoh. Dari hal tersebut maka YPAS memiliki dasar misi untuk mendirikan Sekolah Khusus Sekolah Talenta bagi ABB spesifik sehingga mereka dapat bersekolah dengan gembira, sekaligus potensi anak dapat berkembang secara maksimal.

Definisi Anak Kesulitan Belajar Spesifik

Anak berkesulitan belajar merupakan terjemahan dari kata Bahasa Inggris “*Learning Disability*” yang berarti ketidakmampuan belajar. Untuk lebih detailnya,

Istilah lain *learning disabilities* adalah *learning difficulties* yang artinya kesulitan dalam belajar dan *learning differences* yang artinya perbedaan dalam belajar. Ketiga istilah tersebut memiliki nuansa pengertian yang berbeda. Disatu pihak, penggunaan istilah *learning differences* lebih bernada positif, karena dapat menghindari perbedaan perlakuan jika dibandingkan dengan istilah ‘anak berkebutuhan khusus’. Berikut ini beberapa definisi mengenai kesulitan belajar.

- *Learning difference* yang dikhususkan untuk anak berkesulitan belajar, yang intinya anak tersebut sulit dalam pembelajaran yang bukan karena cacat fisik, tetapi mental, dan juga pemikiran/ syaraf anak tersebut yang tidak fokus.
- Hammill, *et al.*, (1981) anak bersulitan belajar adalah beragam bentuk kesulitan yang nyata dalam aktivitas mendengarkan, bercakap-cakap, membaca, menulis, menalar, dan/atau dalam berhitung. Gangguan tersebut berupa gangguan intrinsik yang diduga karena adanya disfungsi sistem saraf pusat. Kesulitan belajar bisa terjadi bersamaan dengan gangguan lain (misalnya gangguan sensoris, hambatan sosial, dan emosional) dan pengaruh lingkungan (misalnya perbedaan budaya atau proses pembelajaran yang tidak sesuai). Gangguan-gangguan eksternal tersebut tidak menjadi faktor penyebab kondisi kesulitan belajar, walaupun menjadi faktor yang memperburuk kondisi kesulitan belajar yang sudah ada.
- (*Association Committee for Children and Adult Learning Disabilities*) dalam Lovitt, (1989) Anak berkesulitan belajar khusus adalah suatu kondisi kronis yang diduga bersumber dari masalah neurologis, yang mengganggu perkembangan kemampuan mengintegrasikan dan kemampuan bahasa verbal atau nonverbal. Individu berkesulitan belajar memiliki inteligensi tergolong rata-rata atau di atas rata-rata dan memiliki cukup kesempatan untuk belajar. Mereka tidak memiliki gangguan sistem sensoris (asupriatna.wordpress.com/5 Agustus 2017).

Faktor-faktor Penyebab Anak Kesulitan Belajar spesifik

Hambatan belajar pada seorang anak bisa disebabkan oleh faktor-faktor di luar diri anak itu sendiri. Anak mengalami kesulitan-kesulitan tertentu untuk belajar karena eksternal. Misalnya, anak sering mendapat perlakuan kasar, sering diolok-olok, tidak pernah dihargai, sering melihat kedua orang tuanya bertengkar dsb. Keadaan seperti ini

dapat menimbulkan kehilangan kepercayaan diri, sulit untuk memusatkan perhatian, cemas, gelisah, takut yang tidak beralasan.

Faktor eksternal lainnya yang dapat menjadi hambatan belajar bagi seorang anak seperti, pengalaman belajar di kelas yang sangat keras dan sangat kompetitif, pengalaman belajar di kelas yang terlalu mudah, sehingga tidak ada tantangan untuk belajar lebih lanjut, pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar anak, kurikulum yang tidak sesuai dengan kebutuhan anak secara personal.

Yayasan Peduli Anak Spesial

Berawal dari kegelisahan beberapa orang tua murid Anak Berkesulitan Belajar spesifik yang akan melanjutkan pendidikannya ke jenjang Sekolah Menengah Atas. Saat itu belum ada sekolah lanjutan khusus bagi ABB spesifik dibarengi dengan adanya kekhawatiran para orangtua akan hal-hal yang dapat terjadi dalam proses belajar mengajar di sekolah umum. Terlebih pula belum ada kebijakan Inklusif dalam tatanan pendidikan di Indonesia.

Maka berdirilah Sekolah Talenta jenjang SMP pada tanggal 31 Juli 2007, berlokasi di Jl. Brigjend Katamso No. 15 Kota Bambu Selatan, Palmerah, Jakarta Barat. Proses belajar mengajar berjalan dua tahun disini lalu pindah ke Jl. Letjend S. Parman Flat A1 Slipi, Jakarta Barat. Hingga berkembang dengan pendirian jenjang SD serta SMK Seni Rupa dan Desain. Pada tahun 2017 lokasi sekolah pindah di Jl Perjuangan no 1B Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Semua ini dibawah naungan Yayasan Peduli Anak Spesial.

Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS) dibentuk oleh perkumpulan orang tua yang peduli dan memiliki anak berkesulitan belajar (ABB) yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sekolah khusus bagi anak-anak berkesulitan belajar. YPAS juga memberikan penyuluhan dan bimbingan kepada orang tua yang memiliki anak berkesulitan belajar sehingga tidak ada lagi anggapan bahwa anaknya kurang pintar.

Anak Berkesulitan belajar spesifik biasanya memiliki kesulitan pada kegiatan belajar seperti membaca (Diseleksia), menulis (Disgrafia), menghitung (Diskalkulia), ADD / ADHD , meskipun mengalami kesulitan belajar mereka mempunyai kelebihan atau talenta yang belum tentu dimiliki oleh anak-anak lain. Setiap Anak Berkesulitan Belajar memiliki karakteristik yang unik, oleh karena itu Sekolah Talenta menggunakan pendekatan dan metode pendekatan belajar yang disebut Child Centered and Integrated

Curriculum dimaksudkan sebagai pembelajaran yang tidak menekankan seluruhnya hanya di bidang akademik saja tetapi juga memperhatikan pengembangan bakat dan minat mereka dibidang seni agar berkembang secara maksimal.

1.2 Permasalahan Mitra

Sekolah Talenta belum pernah mengajarkan anak didiknya tentang ilustrasi dengan media *tissue* yang menjadi gambar 3D, hal ini kami ketahui setelah bertemu dengan kepala sekolah Talenta bapak Tri Yuli Prasetyo, S.Pd di jalan kebon jeruk. Sekolah Talenta membutuhkan pelatihan dalam meningkatkan kreativitas. Sekolah Talenta selalu mengajarkan seni-seni Kria, oleh karena itu dibutuhkan materi-materi baru yang akan menambah kreativitas di media gambar, dengan adanya pembelajaran dari dosen dan siswa DKV UNTAR, dapat membuka wawasan siswanya di dunia ilustrasi dengan berbagai media.

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) dengan program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki mata kuliah ilustrasi. Sehingga dapat membantu memberikan pelatihan ilustrasi 3D dengan media *tissue* guna meningkatkan kemampuan ABB spesifik dengan pengetahuan menggambar dengan menggunakan media *tissue*, hal ini dapat berguna meningkatkan kreativitas dalam berkarya.

Kegiatan ini dilaksanakan sebagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di ruang Studio Kreatif, gedung R lantai 6. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi dukungan terhadap pendidikan untuk Anak Berkesulitan Belajar Spesifik. Untuk masa yang akan datang kegiatan ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut pada berbagai materi pelatihan lainnya.

1.3 Uraian Hasil PKM Terkait

Fakultas Seni Rupa dan Desain memfasilitasi ruangan, air, peralatan gambar, cat, makan siang dan listrik untuk kegiatan pelatihan membuat Ilustrasi 3D berbahan *Tissue* bagi anak berkesulitan belajar spesifik sekolah Talenta Jakarta.

A. Tema Kegiatan

Kreativitas Ilustrasi 3D Dengan Media *Tissue* Bagi Anak Berkesulitan Belajar Spesifik Sekolah Talenta Jakarta.

B. Ruang Lingkup Kegiatan

Memberikan pelatihan pembuatan karya seni berbentuk 3D, dengan target *audience* ABB spesifik dengan berbagai usia.

C. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi tentang kewajiban dosen melakukan pengabdian kepada masyarakat, menjalin kerjasama lembaga antara FSRD UNTAR dengan YPAS yang menaungi ABB spesifik di sekolah Talenta Jakarta, dan mengimplementasikan kepakaran dosen di bidang Desain Komunikasi Visual khususnya karya seni 3D, agar bisa menambah kreativitas yang dibimbing.



Gambar 1
Rapat persiapan
Seni Kria melukis 3D bagi Anak berkesulitan belajar
Sumber: Julius andi

BAB 2. SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

2.1 Solusi Permasalahan

Universitas Tarumanagara memiliki Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang bernama LPPM yang dimana lembaga ini juga mengelola kegiatan penelitian dan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu fungsi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Selama ini telah banyak kegiatan yang dilakukan oleh LPPM, seperti kegiatan bakti sosial, kunjungan kerja, praktek lapangan bagi mahasiswa, penerbitan jurnal ilmiah yang kandungannya memuat publikasi artikel. Dosen Universitas Tarumanagara mendapatkan dukungan dana dari pihak internal universitas maupun DIKTI untuk berbagai program Pengabdian kepada Masyarakat.

Anak Berkesulitan Belajar spesifik masih dianggap kurang kreatif dan tidak mampu menghasilkan suatu karya seni. Padahal jika anak tersebut dibimbing dan diberi pelatihan, anak special juga dapat menghasilkan karya yang menarik dan dapat dijadikan suatu karya seni.

Pelatihan pembuatan Ilustrasi 3D berbahan *tissue* sesuai untuk anak berkesulitan belajar spesifik, karena tidak menggunakan bahan yang berbahaya seperti cutter dan benda tajam lainnya. ABB spesifik harus dipantau secara detail karena jika anak tersebut tidak nyaman, akan melakukan hal-hal yang berbahaya. Dalam pembuatan ilustrasi 3D tidaklah sulit sehingga ABB dapat langsung praktek. ABB juga mempunyai dalam bimbingan-bimbingan secara teori, oleh sebab itu Universitas Tarumanagara selalu memberikan pelatihan seni Kria, yang di beri contoh berupa Video tetorial, modul, power point serta dibimbing secara langsung.



Gambar 2.
Proses pembuatan luaran (Video Tetorial)
Sumber: Jovian Alexander

Proses Pembuatan Karya

1. Gambar di papan menggunakan pensil



Membuat sketsa desain di atas papan dengan menggunakan pensil. Bisa menggambar apapun yang diinginkan, namun jangan dibuat terlalu rumit supaya saat aplikasi tissue lebih mudah. Goresan pensil disarankan untuk lebih tebal agar terlihat dengan jelas.

2. Lapiskan papan menggunakan lem kayu



Setelah sketsa jadi, siapkan lem kayu dan juga kuas. Lapiskan seluruh papan dengan lem kayu secara merata. Disarankan agar lapisan lem diaplikasikan dengan tipis dengan kuas. Tahap ini dilakukan dengan harapan pengaplikasian olahan bubuk tissue akan menjadi lebih melekat pada permukaan papan.

3. Keringkan papan yang sudah dilapiskan lem kayu



Keringkan papan yang telah dilapiskan dengan lem kayu. Ini bisa dilakukan dengan menunggu sampai lem kering secara merata. Atau bisa juga menggunakan kipas seperti gambar diatas atau heat gun agar mempercepat proses pengeringan.

4. Mengisi sebuah wadah dengan air



Untuk mempermudah proses pembuatan bubur tissue, masukan dulu air ke dalam sebuah wadah. Disini rasio air $\frac{2}{3}$ dan jumlah tissue yang dimasukkan $\frac{1}{3}$.

5. Masukkan tissue ke dalam wadah yang diisi air



Pada tahap ini, tissue mulai dimasukkan ke dalam wadah yang telah diisi air. Langkah ini dapat dilakukan dengan menggunting tissue menjadi kecil-kecil. Atau bisa dilakukan dengan merobek tissue menjadi lebih kecil. Tissue dijadikan lebih kecil agar dapat hancur dengan cepat untuk membuat bubur tissue.

6. Hancurkan tissue sampai menjadi bubur



Setelah dimasukkan tissue secukupnya, aduk tissue dalam wadah. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaduk menggunakan pengocok elektrik seperti gambar di atas. Jika tidak memiliki alat pengocok elektrik, dapat dilakukan dengan mengaduk menggunakan sendok, pengaduk, tangan, atau dibiarkan sampai tissue melarut di air menjadi lembut seperti bubur.

7. Saring bubur tissue



Tuangkan bubur tissue yang sudah dipindah ke cangkir plastik, agar tidak terlalu banyak bubur tissue yang akan disaring, kepada ember dan saringan yang sudah disiapkan sebelumnya. Anda dapat membiarkan air menetes dari saringan, atau tekan pelan-pelan menggunakan tangan, lalu remas sisa air yang tertinggal pada olahan bubur tissue.

8. Pembagian porsi bubur tissue



Setelah bubur tissue disaring, bagi tissue menjadi beberapa porsi sesuai dengan jumlah warna yang ingin Anda digunakan. Pisahkan tiap porsi tissue ke dalam gelas-gelas plastik atau wadah lain yang bisa Anda gunakan untuk mengaduk tissue dan cat. bagi olahan tissue sesuai dengan jumlah warna yang akan Anda gunakan pada papan. Pada contoh, kami menggunakan 7 warna untuk 2 papan.

9. Pencampuran adonan bubuk tissue



Setelah bubuk tissue dipisahkan ke beberapa gelas, masukan lem kayu sebanyak 1 sendok makan ke dalam gelas. Disertakan dengan warna yang diinginkan dengan memasukan cat akrilik juga ke dalam gelas. Setelah dimasukkan semua, mulai diaduk merata menggunakan stik/sumpit sehingga warna, lem, dan bubuk tissue menyatu menjadi sebuah adonan.

10. Tahap mengaplikasi bubuk tissue pada papan



Kemudian, taruh sebagian bubur tissue yang sudah berwarna di atas papan. Ratakan bubur tissue menggunakan pinset, kuas, tusuk gigi, atau alat-alat lainnya. Ratakan bubur tissue dengan rapi mengikuti sketsa yang sudah digambar. Menggunakan pinset untuk mengaplikasikan olahan bubur tissue akan membuat kesan bertekstur pada hasil akhir, namun proses yang lebih lama. Sedangkan pengaplikasian menggunakan kuas memberi hasil yang jauh lebih cepat, namun kurang memiliki tekstur.

11. Proses pengeringan papan yang sudah dihias bubur tissue



ketika papan sudah selesai dihias dengan bubur tisu, papan akan dikeringkan. Proses pengeringan bisa Anda lakukan dengan cara dibiarkan, dijemur di bawah sinar matahari, menggunakan *heat gun*, atau menggunakan lampu pemanas. *Heat gun* dan lampu pemanas akan mempercepat proses pengeringan, tetapi jika Anda tidak memiliki kedua alat tersebut, cara paling mudah adalah dijemur di bawah sinar matahari terik, minimal 3 jam.

2.2 Luaran Kegiatan PKM

1. Jurnal
2. Modul pelatihan yang berguna untuk digunakan di luar pendidikan dan dapat juga bermanfaat bagi masyarakat.
3. Video Tetorial tentang teknik pembuatan, yang berguna mempermudah membuat ilustrasi 3D, karena ABB spesifik mudah mengerti melalui gambar yang bergerak.
4. Instagram
5. Power Point Pelatihan.
6. Video Kegiatan yang berisikan pendapat dan saran dari para orang tua.
7. sertivikat peserta.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu: pendidikan, pengabdian kepada masyarakat, dan juga pendidikan. Tugas dari setiap dosen di perguruan tinggi Universitas Tarumanagara tidak hanya melakukan pengajaran di kelas, tetapi ada juga tugas lain yaitu melaksanakan riset dan mengembangkan inovasi, serta pelestarian dan pengembangan ilmu yang unggul serta bermanfaat bagi masyarakat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan atas kerja sama LPPM Untar dan Yayasan Peduli Anak Spesial Jakarta. Keterlibatan mahasiswa selain untuk membantu pelaksanaan program juga meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menyalurkan dan mempraktekkan ilmunya secara langsung dimasyarakat serta memberikan gambaran tentang bagaimana aplikasi media visual dalam proyek nyata, sehingga kedepannya mereka dapat memiliki pengalaman dalam proses perancangan.

Ketua dan anggota tim mempunyai latar belakang keilmuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang akan bertanggung jawab pada proses persiapan dan pelaksanaan pembuatan. Persiapan tersebut seperti bahan praktika, presentasi, serta memudahkan peserta untuk mengerti dari video tetorial dan juga modul. Dalam Promosi mahasiswa juga membantu membuat Spanduk, Instagram flat dan story. Mahasiswa membantu selama proses perancangan, produksi secara langsung di studio Kreatif saat praktika. Fakultas Seni Rupa dan Desain memiliki spesialisasi dalam bidang perancangan visual dapat menjadi lembaga yang membantu dalam membuat perancangan berbagai karya visual.

Peserta yang mengikuti adalah anak berkesulitan belajar spesifik dari sekolah Talenta Jakarta di kebun jeruk Jakarta barat. Ketua dan tim harus memperhatikan bahan serta alat apa yang cocok dan tidak berbahaya bagi abb, karena kekurangan mereka adalah lambat dalam berfokus. Tim sudah menyiapkan peralatan kesehatan seperti masker dan hand sanitizer guna menjaga protokol kesehatan.

3.1 Langkah-langkah/Tahapan Pelaksanaan.

Sebelum pelaksanaan pelatihan diawali dari rapat dengan pihak Yayasan Peduli Anak Spesial yaitu Arini Soewarno dengan tim PKM Universitas Tarumanagara. Dalam rapat tersebut membicarakan pelatihan apa yang cocok untuk ABB spesifik dan juga dapat menambah pengalaman seni kria mereka. Rapat ini juga mencari hari yang cocok saat

pelaksanaan. Kami dari pihak DKV FSRD UNTAR setuju dan menawarkan kegiatan pelatihan membuat pot dekoratif berbahan gypsum dan semen dengan metode perancangan desain yang terdiri dari :

- a. Pengumpulan data permasalahan dengan menghubungi ketua YPAS di lokasi sekolah Talenta daerah kebun jeruk pada bulan Maret 2023
- b. Menyiapkan perancangan pelatihan Ilustrasi 3D Dengan Media *Tissue* dengan berdiskusi antara dosen dan mahasiswa, dan menayakan ide-ide yang akan di salurkan pada saat pelaksanaan berlangsung.
- a. Menyalurkan pelajaran perkuliahan semester 2 pelajaran gambar bentuk 3D yang menghasilkan suatu karya seni yang menarik.
- b. Eksperimen terlebih dahulu bersama mahasiswa, untuk mendapatkan perbandingan gypsum dan semen yang tepat, hal ini di karenakan keterbatasan waktu di studio kreatif.
- c. Mencari tempat yang pas sehingga mudah mendapatkan air dan juga cahaya matahari.
- d. Pelatihan akan di lakukan oleh dosen dan dibantu oleh empat mahasiswa Universitas Tarumanagara.
- e. Membuat bahan ajar pada saat pelaksanaan berupa power point yang mudah di mengerti anak berkesulitan belajar, sehingga dapat di gunakan pada hari pelaksanaan.
- f. Pembuatan Video tetorial dan modul pelatihan secara detail terlebih, sehingga pada saat pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar.
- g. Membuat Instagram guna mengumumkan jadwal acara akan berlangsung.
- h. Membuat Spanduk
- i. Menyiapkan Snak
- j. Memperharikan protokol kesehatan, sehingga semua kaca di ruangan dibuka.
- k. Menyiapkan bahan-bahan praktika sebelum acara berlangsung di studio Kreatif.
- l. Mengirim email berisikan video tetorial sehingga dapat di tonton sebelum pelaksanaan, serta menjelaskannya lagi saat pelatihan berlangsung.
- m. Menyiapkan bagian dokumentasi saat pelaksanaan, sehingga dapat dilihat banyak orang Universitas Tarumanagara mempunyai banyak kegiatan.
- n. Menyiapkan daftar hadir sehingga dapat dijadikan sertivikat.
- o. Membuat Sertivikat yang ditanda tangani Dekan FSRD UNTAR

Proses pelatihan akan berlokasi di Kampus 1 Gedung K lantai 6 studio Kreatif Universitas Tarumanagara.

Tujuan Kegiatan

- a. Meningkatkan pengetahuan tentang Ilustrasi 3D dengan menggunakan media *tissue* serta pengalaman langsung dalam menghasilkan suatu karya yang menarik.
- b. Meningkatkan ketepatan waktu, ukuran serta jenis media yang dapat menambah pengalaman baru.
- c. Tri Dharma Perguruan Tinggi tentang kewajiban dosen melakukan pengabdian kepada masyarakat, menjalin kerjasama lembaga antara Universitas Tarumanagara dengan YPAS (sekolah Talenta) mempunyai tanggung jawab sosial terhadap ABB spesifik.
- d. Membantu Universitas Tarumanagara dalam meningkatkan kualitas, dan juga program dari perguruan tinggi yang berhubungan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- e. Memperlihatkan kemampuan dosen dan mahasiswa DKV UNTAR agar dapat di terapkan ke masyarakat sehingga berguna bagi masyarakat umum.

3.2 Partisipasi mitra dalam Kegiatan PKM

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini di harapkan memberi manfaat bagi Universitas Tarumanagara dan juga Mitra:

- a. Mitra mengumpulkan peserta ABB Jakarta yang ingin bergabung mengikuti pelatihan.
- b. Mitra memberikan data peserta yang ingin mengikuti pelatihan ini berupa nama lengkap yang digunakan untuk sertivikat.
- c. Mitra memberikan data alamat email peserta yang berguna untuk mengirimkan video tetorial dan juga modul.
- d. Mitra menyiapkan guru pembimbing tambahan, untuk membantu memantau dan juga mengajar ABB pada saat praktek.
- e. Adanya kerjasama antara Perguruan tinggi dengan mitra sehingga perguruan tinggi dan juga memperkenalkan perguruan tinggi ke masyarakat umum.
- f. Adanya kesempatan bagi dosen dan mahasiswa untuk mengaplikasikan keahlian dan juga ilmu masing-masing yang di salurkan ke masyarakat melalui tri darma perguruan tinggi.

- g. Dengan adanya pengabdian masyarakat ini, otomatis dosen dan mahasiswa berinteraksi langsung ke masyarakat.
- h. Pelaksanaan Pengabdian masyarakat ini di harapkan mahasiswa yang ikut bergabung akan mendapat pengalaman baru seperti belajar hidup bermasyarakat, sehingga kedepan mahasiswa tersebut mempunyai jiwa sosial.

3.3 Kepakaran dan Pembagian Tugas TIM

1. Julius Andi selaku dosen DKV, bertugas mencari solusi permasalahan, serta menghubungi Kepala sekolah dan Ketua Yayasan Peduli Anak Spesil. Menjelaskan dengan detail proses pembuatan, melalui presentasi powerpoint.
2. Mahasiswa Arsitektur, Jovian Alexsander Nugroho 315190091 mengambil gambar untuk video tetorial serta bahan ppt
3. Mahasiswa DKV, Jane Christina 625210007 Membuat daftar hadir dan juga desain sertivikat.
4. Mahasiswa DKV Stacy Vania Arthur 625210026 Membuat poster IG, Facebook, dan Spanduk.
5. Mahasiswa DKV Vanesya 625210070 dokumentasi saat pelatihan berlangsung. pelatihan serta menjadikan sebuah modul.
6. Seluruh Mahasiswa Membantu membimbing saat pelatihan berlangsung

3.4 Persiapan sebelum pelatihan dilaksanakan



Gambar 3.
Karya Video Tetorial teknik pembuatan Ilustrasi 3D berbahan *tissue*
Sumber: Jovian Alexsander



Gambar 4.
Poster instagram fit
Sumber: Stacy Vania Arthur



Gambar 5.
Poster instagram Story
Sumber: Stacy Vania Arthur



Gambar 6.
Spanduk berukuran 1,5 x 4 meter
Sumber: Jane Christina



Gambar 7.
Pemasangan plastik meteran oleh tim PKM untuk menjaga kebersihan saat pelatihan
Sumber: Jovian Alexander



Gambar 8.
Persiapan pembuatan laporan Akhir
Sumber: Jovian Alexander

BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Menurut para ahli (Soedarso, 1990) menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen. Menurut Para ahli lainnya juga berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984). Sebuah ilustrasi memiliki banyak arti dan makna, salah satunya ilustrasi tiga dimensi, atau bertekstur.

Manfaat bagi anak berkesulitan belajar spesifik.

Setelah Video tetorial selesai selesai tim langsung memberikan ketua Yayasan Peduli Anak Spesial untuk diberikan kepada anak berkesulitan belajar spesifik di sekolah Talenta, sehingga saat pelaksanaan, peserta sudah mengetahui garis besar cara-cara membuat Ilustrasi 3D. Manfaat dari hasil luaran tersebut dapat digunakan juga setelah acara pelatihan selesai, sehingga peserta dapat mencobanya di rumah. Kegiatan pelatihan kreativitas ilustrasi 3D dapat menjadikan anak tersebut mempunyai ide-ide baru yang menarik, serta mampu dalam mencampurkan warna.

Hasil yang didapatkan anak berkesulitan belajar mempunyai banyak ide-ide menarik yang tidak terpikirkan oleh pembimbing, oleh karena itu jika ada pelatihan untuk ABB, biarkan mereka berkreativitas dan berimajinasi sesuai keinginannya.

Luaran yang sudah dikerjakan :

- Video tetorial pengerjaan dari bahan sampai pembuatan Ilustrasi 3D dan sudah dibagikan satu minggu sebelum kegiatan pelatihan dimulai , hal ini berguna bagi peserta karena dapat diputar berulang kali.
- Modul yang banyak gambar, sehingga mudah dimengerti. Pembagian modul ke peserta adalah satu minggu sebelum kegiatan pelatihan dimulai, sehingga peserta dapat melihat-lihat dahulu cara pengerjaannya.
- Bahan Ajar berupa power point dan juga banyak contoh-contoh gambar, sehingga peserta dapat mudah mengerti saat kegiatan pelatihan dimulai.
- Jurnal Visual berjudul Workshop Kreativitas Ilustrasi 3D Berbahan *Tissue* Bagi Anak Berkesulitan Belajar Spesifik
- Sertifikat peserta yang ditanda tangani oleh dekan FSRD Untar.
- Video kegitan saat acara berlangsung yang dapat membuktikan bahwa ABB spesifik juga mampu dalam berkarya.

Dokumentasi Kegiatan



Gambar 9

Perkenalan diri ke peserta, panitia dan pembicara
Sumber Jovian Alexander



Gambar 10
Kata sambutan oleh pak Kurnia Setiawan, Dekan FSRD UNTAR
Sumber Jovian Alexander



Gambar 11
Kata Sambutan oleh ibu Arini, selaku ketua Yayasan Peduli Anak Spesial
Sumber Jovian Alexander



Gambar 12
Foto bersama
Sumber Jovian Alexander



Gambar 13
Pengarahan oleh bu Ages selaku guru Sekolah Talenta
Sumber Jovian Alexander



Gambar 14
Peserta melihat video tetorial, sambil bertanya langsung
Sumber Jovian Alexander



Gambar 15
Pak Julius menjelaskan langsung Teknik pengerjaannya
Sumber Jovian Alexander



Gambar 16
Peserta sangat antusias mendengarkannya
Sumber Jovian Alexander



Gambar 17
Peserta membuat sketsa
Sumber Jovian Alexander



Gambar 18
Peserta sangat senang mengerjakan ilustrasi 3D
Sumber Jovian Alexander



Gambar 19
Mahasiswa juga membantu dalam menggunakan peralatan berbahaya
Sumber Jovian Alexander



Gambar 20
Pak Julius membantu jika ada peserta yang mengalami kesulitan
Sumber Jovian Alexander



Gambar 21
Guru Sekolah Talenta juga membantu memantau jika ada peserta yang mengalami kesulitan
Sumber Jovian Alexander









Gambar 22
Hasil karya gambar ilustrasi 3D beserta pembuatnya
Sumber Jovian Alexander

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.

Kesimpulan

Kegiatan PKM berlangsung dengan lancar, masing-masing peserta memiliki kesempatan yang sama untuk mencoba secara langsung dalam membuat ilustrasi 3D dengan media *tissue*. Peserta terlihat senang menjalani acara dan dapat menanggapi seluruh instruksi dengan lancar dan sabar. Kegiatan ini sangat baik bagi ABBS, karena dapat melatih motorik, fokus, dan juga kesabaran agar dapat mereka tingkatkan lagi keterampilannya, walaupun terkadang juga dibantu oleh asisten mahasiswa dan penyelenggara. Dalam Pemilihan tema yaitu Kreativitas Ilustrasi 3D berbahan *tissue* bagi Anak berkesulitan belajar spesifik sudah tepat, hal ini dibuktikan peserta mampu menyelesaikan karya tersebut sampai selesai. Tema *workshop* dikarenakan proses pembuatan karya yang masih cukup mudah untuk dipahami ABBS, dan beragam tekstur dari bahan-bahan yang termasuk dari *sensory play* untuk melatih kemampuan kognitif dan motorik ABBS dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan.

Untuk pihak YPAS sendiri juga antusias membimbing dan memperhatikan acara, bahkan YPAS juga mengharapkan aktivitas serupa bagi ABB spesifik di masa yang akan datang. Tim Untar dan Dekan FSRD UNTAR juga merasa puas dengan proses kegiatan berjalan dari awal hingga akhir.

Saran

Saran yang didapat adalah mempertimbangkan media lain yang lebih berdimensi sebagai bahan karya *workshop*. Namun acara yang diselenggarakan ini sudah sangat baik dan mencapai ekspektasi. Diharapkan agar Universitas Tarumanagara tetap melanjutkan dan memperbanyak program seperti ini dengan tema-tema yang dapat membantu ABBS dalam melatih motorik dan kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, M. (2014). *Anak Berkesulitan belajar*.
- Desiningrum, D. R. (2017). Psikologi anak berkebutuhan khusus.
- Mandas, A. L., & Sensanen, E. (2022, 12 30). Kesulitan Belajar Spesifik pada Anak SD. *Journal of Psychology "HUMANLIGHT"*, 3(2).
- Munzilin, I. A., Batubara, R. W., Fauziyah, N., Sukaris, S., & Rahim, A. R. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Pembelajaran di Luar Kelas Melalui Penerapan “*Sensory Play*” diKB PUSPA GIRI INDRO. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 3(1). 10.30587/dedikasimu.v3i1.2343
- Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 13 tahun 2020 Akomodasi yang layak untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 67 tahun 2020 tentang Syarat dan Tata cara Pemberian dalam Penghormatan, Perlindungan, dan Pemenuhan Hak Penyandang Disabilitas.
- <http://haichoodew.blogspot.com/2017/09/media-pembelajaran-anak-berkesulitan.html/1>
Agustus 2018
- <https://ldaamerica.org/types-of-learning-disabilities/1> Agustus 2017.
- <https://jagad.id/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-dan-contoh/>, Di akses tanggal 20 Februari 2018

Lampiran 1 Modul

MODUL



PELATIHAN MEMBUAT KREATIVITAS ILUSTRASI 3D BERBAHAN TISSUE UNTUK ANAK SPESIAL

Disusun oleh:

Ketua Tim

Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds. 0331077101

Anggota :

Jane Christina 625210007

Stacy Vania Arthur 625210026

Vanesya 625210070

Jovian Aleksander Nugroho 315190091

**Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara
Jakarta
Mei, 2023**

MEMBUAT KREASI ILUSTRASI 3D BERBAHAN TISSUE

Estimasi Waktu : 1-3 Jam

Alat dan Bahan :

Papan MDF / Karton 3mm

Berguna sebagai dasar dalam membuat ilustrasi 3D, karena suatu lukisan tersebut akan diletakan diatas papan tersebut



Pinset / Kuas / Tusuk gigi

Berguna untuk menata, memisahkan dan merapihkan warna dalam setiap lukisan tersebut.



Lem kayu / PVA

Berguna untuk merekatkan tissue dengan papan mdf atau karton 3mm



Cat akrilik

Berguna mewarnai tissue yang sebelumnya berwarna putih



Saringan

Berguna memeras tissue yang sudah hancur karena air, sehingga menjadi kering



Lap

Berguna membersihkan kuas, pinset, tusuk gigi. Sehingga dapat digunakan Kembali



Baskom

Berguna sebagai penampung air hasil perasan tissue tersebut.



Tissue

Berguna sebagai bahan utama yang menjadikan ilustrasi menjadi bertekstur atau 3D



Pensil

Berguna untuk membuat sketsa di atas papan mdf atau karton 3mm



Gelas & sendok plastic

Berguna untuk mencampur tissue yang sudah hancur dengan lem kayu dan pewarna.



Alat pengering

Berguna untuk mengeringkan lem kayu diatas papan mdf dan kartun 3mm, serta mengeringkan hasil ilustrasi 3D yang sudah final.



Alat pengaduk

Berguna untuk mengaduk campuran tissue, lem kayu dan pewarna.



Gelas Ukur

Berguna sebagai wadah penghancur tissue dengan air.



1. Gambar di papan menggunakan pensil



Membuat sketsa desain di atas papan dengan menggunakan pensil. Bisa menggambar apapun yang diinginkan, namun jangan dibuat terlalu rumit supaya saat aplikasi tissue lebih mudah. Goresan pensil disarankan untuk lebih tebal agar terlihat dengan jelas.

2. Lapiskan papan menggunakan lem kayu



Setelah sketsa jadi, siapkan lem kayu dan juga kuas. Lapiskan seluruh papan dengan lem kayu secara merata. Disarankan agar lapisan lem diaplikasikan dengan tipis dengan kuas. Tahap ini dilakukan dengan harapan pengaplikasian olahan bubur tissue akan menjadi lebih melekat pada permukaan papan.

3. Keringkan papan yang sudah dilapiskan lem kayu



Keringkan papan yang telah dilapiskan dengan lem kayu. Ini bisa dilakukan dengan menunggu sampai lem kering secara merata. Atau bisa juga menggunakan kipas seperti gambar diatas atau heat gun agar mempercepat proses pengeringan.

4. Mengisi sebuah wadah dengan air



Untuk mempermudah proses pembuatan bubur tissue, masukan dulu air ke dalam sebuah wadah. Disini rasio air $\frac{2}{3}$ dan jumlah tissue yang dimasukkan $\frac{1}{3}$.

5. Masukan tissue ke dalam wadah yang diisi air



Pada tahap ini, tissue mulai dimasukan ke dalam wadah yang telah diisi air. Langkah ini dapat dilakukan dengan menggunting tissue menjadi kecil-kecil. Atau bisa dilakukan dengan merobek tissue menjadi lebih kecil. Tissue dijadikan lebih kecil agar dapat hancur dengan cepat untuk membuat bubur tissue.

6. Hancurkan tissue sampai menjadi bubur



Setelah dimasukan tissue secukupnya, aduk tissue dalam wadah. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaduk menggunakan pengocok elektrik seperti gambar di atas. Jika tidak memiliki alat pengocok elektrik, dapat dilakukan dengan mengaduk menggunakan sendok, pengaduk, tangan, atau dibiarkan sampai tissue melarut di air menjadi lembut seperti bubur.

7. Saring bubur tissue



Tuangkan bubur tissue yang sudah dipindah ke cangkir plastik, agar tidak terlalu banyak bubur tissue yang akan disaring, kepada ember dan saringan yang sudah disiapkan sebelumnya. Anda dapat membiarkan air menetes dari saringan, atau tekan pelan-pelan menggunakan tangan, lalu remas sisa air yang tertinggal pada olahan bubur tissue.

8. Pembagian porsi bubur tissue



Setelah bubur tissue disaring, bagi tissue menjadi beberapa porsi sesuai dengan jumlah warna yang ingin Anda digunakan. Pisahkan tiap porsi tissue ke dalam gelas-gelas plastik atau wadah lain yang bisa Anda gunakan untuk mengaduk tissue dan cat. bagi olahan tissue sesuai dengan jumlah warna yang akan Anda gunakan pada papan. Pada contoh, kami menggunakan 7 warna untuk 2 papan.

9. Pencampuran adonan bubur tissue



Setelah bubur tissue dipisahkan ke beberapa gelas, masukan lem kayu sebanyak 1 sendok makan ke dalam gelas. Disertakan dengan warna yang diinginkan dengan memasukan cat akrilik juga ke dalam gelas. Setelah dimasukkan semua, mulai diaduk merata menggunakan stik/sumpit sehingga warna, lem, dan bubur tissue menyatu menjadi sebuah adonan.

10. Tahap mengaplikasi bubur tissue pada papan



Kemudian, taruh sebagian bubur tissue yang sudah berwarna di atas papan. Ratakan bubur tissue menggunakan pinset, kuas, tusuk gigi, atau alat-alat lainnya. Ratakan bubur tissue dengan rapi mengikuti sketsa yang sudah digambar. Menggunakan pinset untuk mengaplikasikan olahan bubur tissue akan membuat kesan bertekstur pada hasil akhir, namun proses yang lebih lama. Sedangkan pengaplikasian menggunakan kuas memberi hasil yang jauh lebih cepat, namun kurang memiliki tekstur.

11. Proses pengeringan papan yang sudah dihias bubur tissue



ketika papan sudah selesai dihias dengan bubur tisu, papan akan dikeringkan. Proses pengeringan bisa Anda lakukan dengan cara dibiarkan, dijemur di bawah sinar matahari, menggunakan *heat gun*, atau menggunakan lampu pemanas. *Heat gun* dan lampu pemanas akan mempercepat proses pengeringan, tetapi jika Anda tidak memiliki kedua alat tersebut, cara paling mudah adalah dijemur di bawah sinar matahari terik, minimal 3 jam.

Lampiran 2 Power Point Pelatihan

6/14/23

**PELATIHAN MEMBUAT KREATIVITAS
ILUSTRASI 3D
BERBAHAN TISSUE UNTUK ANAK
SPESIAL**

FELIA TIM
Julia Anli Nugroho, S.Sc., M.Ed. 0311077101

ANGGOTA TIM
Jani Christy 035210007
Shay Yanti Arief 035210020
Yunessa 035210070

1

Bahan-bahan **Estimasi Waktu**

1-3 jam

1. Papan
2. Pinset / kuas / tusuk gigi
3. Cat akrilik
4. Saringan
5. Lap
6. Baskom
7. Tissue
8. Pensil
9. Gelas & sendok plastik
10. Alat pengering
11. Alat pengaduk
12. Lem kayu / PVA
13. Wadah air
14. Stik kayu / sumpit

2

Bahan-bahan

Papan, Pinset / Kuas / Tusuk gigi, Cat akrilik, Saringan, Baskom, Alat pengering (Opsional)

3

Bahan-bahan

Tisu, Pensil, Gelas dan sendok plastik, Lem kayu / PVA, Wadah air, Lap, Stik / Sumpit kayu

4

Tahap 1

Gambar di papan menggunakan pensil

- Membuat sketsa desain di atas papan dengan menggunakan pensil.
- Menggambar apapun yang diinginkan, namun jangan dibuat terlalu rumit supaya saat aplikasi tissue lebih mudah.
- Goseran pensil disarankan untuk lebih tebal agar terlihat dengan jelas.

5

Tahap 2

Lapisan papan menggunakan lem kayu

- Setelah sketsa jadi, siapkan lem kayu dan juga kuas.
- Lapisan seluruh papan dengan lem kayu secara merata.
- Disarankan agar lapisan lem diaplikasikan dengan tipis dengan kuas.
- Tahap ini dilakukan dengan harapan pengaplikasian olahan bubur tissue akan menjadi lebih melekat pada permukaan papan.

6

Tahap 3

Keringkan papan yang sudah dilapiskan lem kayu

- Keringkan papan yang telah dilapiskan dengan lem kayu.
- Ini bisa dilakukan dengan menunggu sampai lem kering secara merata.
- Dapat juga menggunakan kipas seperti gambar diatas atau heat gun agar mempercepat proses pengeringan.

7

Tahap 4

Mengisi sebuah wadah dengan air

- Untuk mempermudah proses pembuatan bubur tissue.
- Masukkan dulu air ke dalam sebuah wadah.
- Disini rasio air 1/2 dan jumlah tissue yang dimasukkan 1/3.

8

Tahap 5

Masukan tissue ke dalam wadah yang diisi air

- Pada tahap ini, tissue mulai dimasukkan ke dalam wadah yang telah diisi air.
- Langkah ini dapat dilakukan dengan mengunting tissue menjadi kecil-kecil.
- Dapat dilakukan dengan merobek tissue menjadi lebih kecil. Tissue dijadikan lebih kecil agar dapat hancur dengan cepat untuk membuat bubur tissue.

9

Tahap 6

Hancurkan tissue sampai menjadi bubur

- Setelah dimasukkan tissue secukupnya, aduk tissue dalam wadah.
- Hal ini dapat dilakukan dengan mengaduk menggunakan pengocok elektrik seperti gambar di atas.
- Jika tidak memiliki alat pengocok elektrik, dapat dilakukan dengan mengaduk menggunakan sendok, pengaduk, tangan, atau dibiarkan sampai tissue melarut di air menjadi lembut seperti bubur.

10

Tahap 7

Saring bubur tissue

- Tuangkan bubur tissue yang sudah dipindah ke cangkir plastik.
- Agar tidak terlalu banyak bubur tissue yang akan disaring, kepada ember dan saringan yang sudah disiapkan sebelumnya.
- Dapat memblarkan air menetes dari saringan, atau tekan palan-pelan menggunakan tangan, lalu remas sisa air yang tertinggal pada olahan bubur tissue.

11

Tahap 8

Pembagian porsi bubur tissue

- Setelah bubur tissue disaring, bagi tissue menjadi beberapa porsi sesuai dengan jumlah warna yang ingin anda digunakan.
- Pisahkan tiap porsi tissue ke dalam gelas-gelas plastik atau wadah lain yang bisa anda gunakan untuk mengaduk tissue dan cat.
- Bagi olahan tissue sesuai dengan jumlah warna yang akan anda gunakan pada papan.

12

Tahap 9




Pencampuran adonan bubuk tissue

- Setelah bubuk tissue dipisahkan ke beberapa gelas, masukan lem kayu sebanyak 1 sendok makan ke dalam gelas.
- Disertakan dengan warna yang diinginkan dengan memasukan cat akrilik juga ke dalam gelas.
- Setelah dimasukkan semua, mulai diaduk merata menggunakan stik/sumpit sehingga warna, lem, dan bubuk tissue menyatu menjadi sebuah adonan.

13

Tahap 10




Tahap mengaplikasi bubuk tissue pada papan

- Kemudian, taruh sebagian bubuk tissue yang sudah berwarna di atas papan.
- Ratakan bubuk tissue menggunakan pinset, kuas, tusuk gigi, atau alat-alat lainnya.
- Ratakan bubuk tissue dengan rapi mengikuti sketsa yang sudah digambar.

14

Tahap 11




Tahap mengaplikasi bubuk tissue pada papan

- Menggunakan pinset untuk mengaplikasikan olahan bubuk tissue akan membuat kesan bertekstur pada hasil akhir, namun proses yang lebih lama.
- Sedangkan pengaplikasian menggunakan kuas memberi hasil yang jauh lebih cepat, namun kurang memiliki tekstur.

15

Tahap 11




Proses pengeringan papan yang sudah dihias bubuk tisu

- Ketika papan sudah selesai dihias dengan bubuk tisu, papan akan dikeringkan.
- Proses pengeringan bisa Anda lakukan dengan cara dibiarkan, dijemur di bawah sinar matahari, menggunakan heat gun, atau menggunakan lampu pemanas. Heat gun dan lampu pemanas akan mempercepat proses pengeringan.
- Jika Anda tidak memiliki kedua alat tersebut, cara paling mudah adalah dijemur di bawah sinar matahari terik, minimal 3 jam.

16

Workshop Kreativitas Ilustrasi 3D Berbahan Tisu Bagi Anak Berkesulitan Belajar Spesifik Jakarta

Julius Andi Nugroho¹, Jane Christina², Stacy Vania Arthur³,
Vanesya⁴, Jovian Alexander Nugroho⁵

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara ^{2,3,4}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara ⁵Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara
juliusn@fsrd.untar.ac.id

Abstrak— Anak-anak sudah selayaknya mendapatkan pendidikan yang menjadi hak mereka, tanpa memandang apapun. Namun, sebagian dari mereka sulit untuk mengikuti alur pembelajaran anak-anak seusianya. Mereka disebut sebagai Anak Berkesulitan Belajar (ABB). ABB adalah kondisi di mana seorang individu diyakini memiliki tingkat kecerdasan di bawah rata-rata dan sulit menguasai materi pelajaran maupun keterampilan. Meskipun begitu, mereka tetap perlu distimulasi kemampuannya, salah satu caranya melalui workshop keterampilan ilustrasi. Pelaksanaan workshop ilustrasi 3D berbahan tisu dijalankan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Tarumanagara dengan Yayasan Peduli Anak Spesial serta Sekolah Talenta. Workshop ini bertujuan agar ABB memiliki pengalaman baru dan mengenal cara baru dalam berkarya. Selain itu, workshop ini juga melatih kesabaran dan fokus ABB dalam menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan arahan yang telah diberikan.

Kata kunci: ABB, anak berkesulitan belajar spesifik, workshop, ilustrasi 3D

I. PENDAHULUAN

Akses untuk belajar dan pendidikan yang layak adalah hak bagi seluruh warga negara Indonesia. Terutama bagi anak-anak yang akan menjadi masa depan bangsa. Kemampuan belajar anak berbeda-beda pada tiap anaknya, ada anak yang lebih mudah dan cepat memahami pembelajaran di sekolah, ada anak yang butuh sedikit waktu untuk paham, dan ada anak-anak yang membutuhkan bantuan eksternal dalam belajar. Diantara itu, ada anak yang meskipun sudah berusaha tetapi sulit mengikuti alur pembelajaran di sekolah maupun sehari-hari. Anak-anak tersebut disebut ABB atau Anak Berkesulitan Belajar (Mandas & Sensanen, 2022).

Anak Berkesulitan Belajar Spesifik atau ABBS merupakan sebuah kondisi dimana anak atau individu diyakini memiliki tingkat kecerdasan di bawah rata-rata sehingga sulit bagi mereka untuk menguasai materi pelajaran maupun keterampilan (Solek, 2015). Bukan hanya materi pelajaran, ABB juga sulit mengatur fokus dalam melakukan pekerjaan, dan seringkali sulit mengikuti instruksi yang diberikan.

Anak ditentukan sebagai ABB dari tiga aspek. Aspek pertama adalah medikal, di mana adanya gangguan pada fisik maupun psikologis anak. Aspek kedua adalah psikologis, dapat dilihat dari kesulitan dalam berkomunikasi dan belajar. Terakhir adalah aspek pendidikan, yaitu anak

dianggap gagal memenuhi ekspektasi tingkah laku dan dalam bidang akademik (Hidayat, 2008).

Maka dari itu, untuk membimbing para ABB, Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS) memiliki sebuah program bernama Sekolah Talenta. Di Sekolah Talenta, metode pembelajaran dibedakan dari sekolah umum untuk mendukung anak-anak yang mengalami kesulitan belajar (ABB). Dengan penyesuaian kurikulum pembelajaran, ABB akan mendapatkan pendidikan yang layak sesuai dengan hak-nya sebagai makhluk hidup dan warga negara Indonesia.

ABB pun perlu belajar dan mengembangkan *skill*-nya. Hal ini dapat dilakukan melalui *workshop* yang dapat melatih motorik, fokus, dan kesabaran para ABB (Damayanto et al., 2021). Salah satunya dilakukan dengan membuat karya kreatif untuk mengembangkan *skill* kreativitas para ABB sekaligus melatih keterampilan dalam proses pembuatan karya.

Workshop merupakan kegiatan yang dilakukan sekelompok orang untuk melakukan diskusi atau aktivitas proyek tertentu. *Workshop* memiliki beberapa manfaat, seperti menambah wawasan dan *skill*, mencoba sebuah bidang yang baru,

mengisi waktu agar lebih bermanfaat dan banyak lagi (detik.com, 2022).

Ilustrasi adalah bentuk visualisasi dari sebuah tulisan menjadi objek visual dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, dan jenis seni lainnya. Pada dasarnya, ilustrasi memiliki tujuan memperjelas sebuah Informasi tertulis kepada pembaca atau siapapun yang menikmati karya tersebut agar mempermudah dalam memahami makna dari sebuah tulisan (Rohidi, 1984). Menyajikan hasil visualisasi tersebut bisa melalui karya ilustrasi 2 dimensi (2D) maupun karya 3 dimensi (3D).

Ilustrasi 3D merupakan lukisan yang memiliki tekstur. Tekstur ini dibuat dari tisu yang dihancurkan lalu dicampur dengan lem agar dapat menempel pada permukaan papan ilustrasi. Dalam pembuatan karya ini membutuhkan kesabaran dan fokus agar penempelan menggunakan pinset dapat tertata secara rapi. Hasil karya dari ilustrasi 3D ini juga memiliki tekstur yang unik tergantung pengaplikasian tisu. Tekstur yang beragam dari pembuatan bubur tisu hingga hasil akhir karya dapat dikategorikan sebagai *sensory play* bagi ABB. *Sensory play* atau permainan sensori adalah sebuah permainan maupun aktivitas yang

menstimulasi panca indera anak(Munzilin et al., 2021).

Sensory play bisa berperan dalam melatih kemampuan dan keterampilan motorik ABB serta mengontrol emosi dalam beraktivitas. Proses pengerjaan ilustrasi 3D berbahan tisu ini akan mendorong ABB dalam menahan emosi dalam mengerjakan sebuah tugas, dan melatih kesabaran dalam pengerjaannya karena ilustrasi 3D berbahan tisu ini membutuhkan ketelitian agar hasil akhir dari karya memuaskan.

II. METODE

Kepakaran dan Pembagian Tugas TIM:

- Julius Andi Nugroho selaku dosen DKV: Membimbing peserta serta menjelaskan langkah pembuatan ilustrasi 3D berbahan tisu.
- Mahasiswa DKV Jane Christina (625210007): Membuat desain spanduk dan desain sertifikat acara.
- Mahasiswa DKV Stacy Vania Arthur (625210026): Membuat poster IG dan bahan PPT penjelasan langkah pembuatan.
- Mahasiswa DKV Vanesya (625210070): Membuat modul dan PPT penjelasan langkah pembuatan.
- Mahasiswa arsitektur Jovian Alexander Nugroho: Membuat

video penjelasan dan mendokumentasi selama kegiatan berlangsung.

- Seluruh mahasiswa: Membantu membimbing saat *workshop* berlangsung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari metode pelaksanaan yang sudah ditetapkan, pelaksanaan *workshop* dari persiapan hingga akhir acara berlangsung sebagai berikut:

1. Persiapan dan Uji Coba *Workshop*



Gambar 1. Bapak Julius Andi dan tim mahasiswa melakukan uji coba dan membuat video *tutorial*.
(Jovian Alexander, 2023)

Mahasiswa dan juga Pak Julius melakukan uji coba untuk membuat video instruksi bagi para ABB agar pengerjaan kreasi karya ilustrasi 3D lebih mudah dipahami.

Persiapan *workshop* diisi dengan uji coba bahan-bahan pembuatan ilustrasi 3D, menemukan bahan-bahan yang paling

tepat, menentukan campuran warna yang diinginkan, menyusun tahapan-tahapan pembuatan ilustrasi 3D, dan mencari alternatif-alternatif lain dari bahan

2. Pembukaan Acara *Workshop*

Workshop dibuka dengan kata sambutan oleh Bapak Kurnia Setiawan selaku dekan FSRD Universitas Tarumanagara dan Ibu Arini selaku Ketua Yayasan Peduli Anak Spesial.



Gambar 2. Dekan FSRD Untar Bapak Kurnia Setiawan memberikan kata sambutan.
(Jovian Alexander, 2023)



Gambar 3. Kepala Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS) Ibu Arini memberikan kata sambutan.
(Jovian Alexander, 2023)

3. Penjelasan Pembuatan Karya Ilustrasi 3D

Setelah kata sambutan, Bapak Julius melanjutkan acara dengan penjelasan mengenai bahan-bahan yang akan

digunakan dalam *workshop*, tahapan-tahapan pengerjaan ilustrasi 3D, dan cara pengeringan hasil karya.



Gambar 4. Bapak Julius Andi menjelaskan proses pembuatan ilustrasi 3D.
(Jovian Alexander, 2023)

Para ABB menyimak dan memahami dengan baik bahan-bahan yang akan digunakan serta tahapan pengerjaannya. Peserta *workshop* bersifat proaktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh Bapak Julius, dan ikut bertanya dan berkomentar soal bahan-bahan yang akan digunakan.

4. Pembuatan Karya Ilustrasi 3D

Setelah penjelasan tahapan-tahapan oleh Bapak Julius, para ABB peserta *workshop* kemudian memulai mengerjakan ilustrasi 3D mereka. Peserta menggambar sketsa dengan baik dan fokus tanpa terganggu.



Gambar 5. ABB peserta *workshop* sedang menghias papan dengan bubur tisu.
(Jovian Alexander, 2023)



Gambar 8. ABB peserta *workshop* sedang menghias papan dengan bubur tisu.
(Jovian Alexander, 2023)



Gambar 6. Dosen DKV Untar Bapak Andreas dan Bapak Julius Andi membantu ABB menghias karyanya.
(Jovian Alexander, 2023)

ABB dapat mendengarkan arahan Pak Julius dengan baik dan dapat melaksanakan instruksi dengan sabar dan fokus. Hasilnya pun memuaskan.

5. Dokumentasi Karya Peserta *Workshop*



Gambar 7. ABB peserta *workshop* sedang menghias papan dengan bubur tisu.
(Jovian Alexander, 2023)



Gambar 9. Hasil ilustrasi 3D karya ABB peserta *workshop*.
(Jovian Alexander, 2023)



Gambar 10. Hasil ilustrasi 3D karya ABB peserta *workshop*.
(Jovian Alexander, 2023)

IV. SIMPULAN

Pemilihan ilustrasi 3D berbahan tisu sebagai tema dari *workshop* dikarenakan proses pembuatan karya yang masih cukup mudah untuk dipahami ABB, dan beragam tekstur dari bahan-bahan yang termasuk dari *sensory play* untuk melatih kemampuan kognitif dan motorik ABB dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan.

Peserta dan juga pengamat merasa sangat puas atas *workshop* kreativitas ilustrasi 3D berbahan tisu ini. ABB terlihat senang menjalani acara dan dapat menanggapi seluruh instruksi dengan lancar dan sabar. Sangat baik bagi mereka untuk memiliki kegiatan yang dapat melatih motorik, fokus, dan juga kesabaran agar dapat mereka tingkatkan lagi keterampilannya.

Saran yang didapat adalah mempertimbangkan media lain yang lebih

berdimensi sebagai bahan karya *workshop*. Namun acara yang diselenggarakan ini sudah sangat baik dan mencapai ekspektasi. Diharapkan agar Universitas Tarumanagara tetap melanjutkan dan memperbanyak program seperti ini agar dapat membantu ABB lebih lanjut.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Yayasan Peduli Anak Spesial yang bersedia berpartisipasi dalam *workshop* ilustrasi 3D berbahan tissue, dan para anak berkesulitan belajar spesifik yang telah mengikuti jalannya *workshop* dengan antusias dan menghasilkan karya-karya kreatif. Terima kasih juga kepada Universitas Tarumanagara atas dukungan dalam pelaksanaan *workshop* kreativitas ilustrasi 3D.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanto, A., Ishartiwi, Handoyo, R. R., & Purwandari, E. (2021). Kondisi Pemenuhan Teknologi Asistif Bagi Anak Berkesulitan Belajar Spesifik (ABBS) di Sekolah. *Jurnal ORTOPELAGOGIA*, 7(1). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/view/20730>
- detik.com. (2022, July 25). *Pengertian Workshop: Manfaat, Jenis, dan Contohnya*. Detik.com. Retrieved July 19, 2023, from

- <https://www.detik.com/jabar/bisnis/d-6197188/pengertian-workshop-manfaat-jenis-dan-contohnya>
- Hidayat. 2008. Identifikasi Hambatan Perkembangan Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan* Vol. 1: 1-7
- Mandas, A. L., & Sensanen, E. (2022, 12 30). Kesulitan Belajar Spesifik pada Anak SD. *Journal of Psychology "HUMANLIGHT"*, 3(2). <https://doi.org/10.51667/jph.v3i2.1207>
- Munzilin, I. A., Batubara, R. W., Fauziyah, N., Sukaris, S., & Rahim, A. R. (2021). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK DENGAN PEMBELAJARAN DI LUAR KELAS MELALUI PENERAPAN "SENSORY PLAY" DI KB PUSPA GIRI INDRO. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 3(1). 10.30587/dedikasimu.v3i1.2343
- Rohidi, Tjetjep R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Solek, P. (2015). MENGENAL KESULITAN BELAJAR DAN KESULITAN BELAJAR SPESIFIK. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UPY dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar ketika Murid Anda seorang Disleksia*. <http://repository.upy.ac.id/414/>

Lampiran 4 Bukti Pendaftaran Jurnal

Submit an Article

1. Start 2. Upload Submission 3. Enter Metadata 4. Confirmation 5. Next Steps

Submission complete

Thank you for your interest in publishing with Jurnal VISUAL.

What Happens Next?

The journal has been notified of your submission, and you've been emailed a confirmation for your records. Once the editor has reviewed the submission, they will contact you.

For now, you can:

- [Review this submission](#)
- [Create a new submission](#)
- [Return to your dashboard](#)

Lampiran 5 Poster Research Week

 **UNTAR**
Universitas Tarumanagara

Research Week 2023

KREATIVITAS ILUSTRASI 3D DENGAN MEDIA TISU BAGI ANAK BERKESULITAN BELAJAR SPESIFIK SEKOLAH TALENTA JAKARTA

Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds. 0331077101, Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara
Jane Christina 625210007, Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara
Stacy Vania Arthur 625210026, Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara
Jovian Alexander Nugroho 315190091, Teknik Arsitektur, Universitas Tarumanagara
Vanessa 625210070, Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara

Pendahuluan

Pendidikan yang layak adalah hak bagi seluruh warga negara Indonesia. Kemampuan belajar anak berbeda-beda, ada cepat memahami ada pula yang sulit pembelajaran di sekolah. Sekolah Talenta lembaga pendidikan yang menerima anak berkesulitan belajar spesifik (ABBS). ABBS mempunyai 3 masalah 1. medikal, 2. kesulitan dalam berkomunikasi dan belajar, 3. gagal memenuhi ekspektasi tingkah laku dan dalam bidang akademik. UNTAR mengadakan workshop ilustrasi 3D Dengan Media Tisu. Pembuatan ilustrasi 3D hasil akhir karya dapat dikategorikan sebagai *sensory play* bagi ABBS. Permainan sensori dapat meningkatkan aktivitas yang menstimulasi panca indera anak

Metode

Tim PKM berbagi tugas sesuai kepekarannya masing-masing. Dosen membimbing dan menjelaskan langkah pembuatan ilustrasi 3D berbahan tisu. Mahasiswa 1. Membuat desain spanduk dan desain sertifikat acara. Mahasiswa 2. poster IG dan bahan PPT penjelasan langkah pembuatan. Mahasiswa 3. Membuat modul dan PPT penjelasan langkah pembuatan. Mahasiswa 4. Dokumentasi saat proses pembuatan dan acara. Seluruh mahasiswa. Membantu membimbing saat *workshop* berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan diadakan tanggal 23 juni 2023 hari jumat, jam 8.30-11.30

juliusn@fsrd.untar.ac.id

Kesimpulan

Tema Kreativitas Ilustrasi 3D berbahan tisu cocok bagi ABBS, dikarenakan proses pembuatan karya yang masih cukup mudah. ABBS terlihat senang menjalani acara dan dapat menanggapi seluruh instruksi dengan lancar dan sabar. Diharapkan agar Universitas Tarumanagara tetap melanjutkan program bagi ABBS

Ucapan Terima Kasih

Kami berterima kasih kepada Jap Tji Beng, PhD direktur PPKM UNTAR, Dr.Kurnia Setiawan dekan FSRD UNTAR yang mendukung kegiatan ini. Terima kasih kepada Dra. Arini M Suwarno sebagai ketua YPAS dan Tri Yuli Prasetyo, S.Pd selaku Kepala Sekolah Talenta

Referensi

Damayanto, A., Ishartiwi, Handoyo, R. R., & Purwandari, E. (2021). Kondisi Pemenuhan Teknologi Asistif Bagi Anak Berkesulitan Belajar Spesifik (ABBS) di Sekolah.
Mandas, A. L., & Sensanen, E. (2022, 12 30). Kesulitan Belajar Spesifik pada Anak SD. *Journal of Psychology "HUMANLIGHT"*, 3(2).
Munzilin, I. A., Batubara, R. W., Fauziyah, N., Sukaris, S., & Rahim, A. R. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Pembelajaran di Luar Kelas Melalui Penerapan "*Sensory Play*" diKB PUSPA GIRI INDR0. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 3(1), 10.30587/dedikasi.v3i1.2343
Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 13 tahun 2020
Akomodasi yang layak untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas.

Gambar 1. Membimbing langsung siswa siswi ABBS spesifik



Gambar 2. Praktek langsung dan foto bersama dengan ABBS spesifik



Gambar 3. Hasil karya ilustrasi 3D ABBS spesifik



PKM

Lampiran 6 Sertivikat



SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Jovian Alexander Nugroho

atas partisipasinya sebagai PANITIA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni



2023
Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Joshua Sebastian

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni



2023
Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Justin Johanes

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni



2023
Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Hotnida R. Simangunsong

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni



2023
Dr. Kurnia Setiawan
Dean Fakultas Seni, Rupa dan Desain
Universitas Tarumanegara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Ages Soerjana

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni



2023
Dr. Kurnia Setiawan
Dean Fakultas Seni, Rupa dan Desain
Universitas Tarumanegara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Muhammad Ghifran

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni



2023
Dr. Kurnia Setiawan
Dean Fakultas Seni, Rupa dan Desain
Universitas Tarumanegara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Audrey Demitri Elaine

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni
2023



Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Indrianto

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni
2023



Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Ignatius Adrian

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni
2023



Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT: 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Sakha Martin

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni
2023



SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT: 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Mummad Ilman Dwikurnia

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni
2023



SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT: 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Tri Yuli Prasetyo

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni
2023



SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Afzaal Zapata Abhista

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni



2023
Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Shafa Aliyah Amarta Irawan

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni



2023
Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Victor Nicholas Susanto

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni



2023
Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Moreno Poernomo Ajie

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni
2023



Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanegara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Malik Sefa Syahrayan

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni
2023



Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanegara

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

KODE SERTIFIKAT : 074-DK/FSRD-UNTAR/VII/2023

Cut Putri Nur Syifa

atas partisipasinya sebagai PESERTA dalam
"Pelatihan membuat kreativitas ilustrasi 3D berbahan tissue bagi ABB
Spesifik Jakarta" yang telah diselenggarakan pada tanggal 23 Juni
2023



Dr. Kurnia Setiawan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanegara

Lampiran 7 Link Video Tutorial

https://drive.google.com/file/d/1mst9EedALgzte6_MJ5IOouyB3tYqWUSZ/view?usp=sharing



Lampiran 8 Link Video Kegiatan

https://drive.google.com/file/d/1dRTrdG7-x7xI5c_NGfUO2876lBtB4ovC/view?usp=drive_link





Bermain Warna pada Ilustrasi 3D dengan media Tisu



julius andi nugro...

3 subscribers

Analytics

Edit video

0 likes



Share

Clip



3 views 3 days ago

Video ini untuk Anak berkesulitan Belajar, yang mengajarkan kreativitas ilustrasi 3D dengan media tisu. dalam acara Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Desain Komunikasi Visual di Universitas Tarumanagara. Video ini dapat dikategorikan sebagai sensory play bagi ABB. Sensory play atau permainan sensori adalah sebuah permainan ma Show more

- All
- Art
- Live
- Recently uploaded
- Watched

CARA GRADASI WARNA OIL PASTEL EP 140...
 Fifitan ✓
 6.5M views · 4 years ago

15:04

Sosialisasi Nasional dan Pengisian Data Desa Pasca...
 pamsimas pusat
 2.3K views · Streamed 5 days ago
 New

7:23:25

SHARING PEMBACAAN DEBIT POMPA 31 JULI 2023
 Jeffika Dalko
 No views · 27 minutes ago
 New

2:10:56

Buatlah Air Sebening Sumber Mata Air Hanya Dengan Alat in...
 Yoga Arief
 363K views · 6 days ago
 New

BISA Di bongkar pasang

17:39

Vintage Spring Paintings Art For Your TV | Vintage Art Slidesho...
 Art For Your TV By: 88 Prints
 1.3M views · 4 months ago

ART FOR YOUR TV
 Vintage Spring Paintings

3:30:00

Sosialisasi Ekuivalensi Kurikulum 2023
 Teknik Informatika ITS
 871 views · Streamed 3 days ago

Hur Muhammad

1:43:23

Submit an Article

1. Start

2. Upload Submission

3. Enter Metadata

4. Confirmation

5. Next Steps

Submission complete

Thank you for your interest in publishing with Jurnal VISUAL.

What Happens Next?

The journal has been notified of your submission, and you've been emailed a confirmation for your records. Once the editor has reviewed the submission, they will contact you.

For now, you can:

- [Review this submission](#)
- [Create a new submission](#)
- [Return to your dashboard](#)