

PENGENALAN PEMBELAJARAN MEDIA DIGITAL DI TAMAN BACA MASYARAKAT CELL CULTURE

Detin Sofia¹, Rizki Ekadani², Misbahul Zannah³,
Fauzan Dimas Adi Pratama⁴, Nova Dwi Yulianti⁵, Indri Sela Purwanti⁶

^{1,2,3,4,5,6} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15141
E-mail: ¹sutarman@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 10 Juli 2022

Revised : 8 Agustus 2022

Accepted : 19 Agustus 2022

KEYWORDS

Media

Digital

Pembelajaran

Pengabdian Kepada Masyarakat



ABSTRACT

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan proses pembelajaran bagi mahasiswa yang dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran, penyuluhan, atau pengabdian kepada masyarakat dalam berbagai segi kehidupan bermasyarakat. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ditujukan untuk menumbuh kembangkan empati dan kepedulian civitas akademika terhadap berbagai permasalahan yang riil dihadapi masyarakat, dan pembangunan berkelanjutan yang diperlukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Perkembangan media digital di era globalisasi semakin berkembang dengan pesat seiring berkembangnya teknologi dan kebutuhan industri. Diharapkan pengenalan dan pengembangan minat media digital kepada siswa Sekolah Menengah bisa membuat siswa-siswa semakin peduli dengan perkembangan media digital, agar kedepannya siswa-siswa bisa menggunakan media digital secara bijak dan bertanggung jawab.

1. Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan proses pembelajaran bagi mahasiswa yang dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran, penyuluhan, atau pengabdian kepada masyarakat dalam berbagai segi kehidupan bermasyarakat. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ditujukan untuk menumbuh kembangkan empati dan kepedulian civitas akademika terhadap berbagai permasalahan yang riil dihadapi masyarakat, dan pembangunan berkelanjutan yang diperlukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mewujudkan kesejahteraan masyarakat.

Perkembangan media digital di era globalisasi semakin berkembang dengan pesat seiring berkembangnya teknologi dan kebutuhan industri. Tapi sangat disayangkan berkembangnya media digital tidak dibarengi dengan berkembangnya SDM didunia media digital itu sendiri. Untuk mengembangkan SDM tersebut perlu memperkenalkan dan mengembangkan minat media digital kepada siswa Sekolah Menengah melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

Diharapkan pengenalan dan pengembangan minat media digital kepada siswa Sekolah Menengah bisa

membuat siswa-siswa semakin peduli dengan perkembangan media digital, agar kedepannya siswa-siswa bisa menggunakan media digital secara bijak dan bertanggung jawab. Diharapkan pengenalan dan pengembangan minat media digital kepada siswa Sekolah Menengah bisa membuat siswa-siswa semakin peduli dengan perkembangan media digital, agar kedepannya siswa-siswa bisa menggunakan media digital secara bijak dan bertanggung jawab.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berawal dari beberapa permasalahan yang ada. Adapun Rumusan Masalah dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana siswa mengetahui tentang software Adobe Illustrator (AI) dan cara penggunaannya?
2. Bagaimana cara memberikan pelajaran kepada siswa TBM yang menyenangkan?
3. Bagaimana siswa dapat menggunakan kamera di smartpone dengan baik dan benar?

Adapun tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Mewujudkan siswa TBM yang memiliki pengetahuan dasar mengenai software Adobe Illustrator (AI) dan cara penggunaannya.
2. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses kegiatan belajar
3. Mewujudkan siswa yang memiliki pengetahuan dalam teknik dan sudut pengambilan gambar.
4. Diharapkan siswa TBM memiliki gambaran tentang media digital.

Adapun manfaat yang diperoleh dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa TBM mengetahui software Adobe Illustrator (AI) serta cara menggunakannya untuk membuat ilustrasi.
2. Membuat siswa menghilangkan kejenuhan selama proses belajar secara online, dengan membuat hiburan selama kegiatan.
3. Meningkatkan pengetahuan siswa TBM dalam menggunakan kamera di smartphone untuk mendapatkan hasil foto yang maksimal.

2. Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dalam kegiatan PKM ini adalah :

- a. Mendapatkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi
- b. Publikasi ilmiah pada jurnal pengabdian.
- c. Dokumentasi foto kegiatan.

3. Metode

3.1. Kerangka dan Realisasi Pemecahan Masalah
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di Desa Kiarapayung, Kecamatan Pakuhaji, Kabupaten Tangerang ini berfokus pada pembelajaran di TBM Cell Culture. Kegiatan ini berjudul “Pengenalan Pembelajaran Media Digital di Taman Baca Masyarakat Cell Culture”.

Program-program yang telah dilaksanakan hanya pembelajaran mengenai pengenalan media digital pada siswa TBM Cell Culture. Adapun materi yang disampaikan pada pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Materi pertemuan 1 dan 2

Pada pertemuan 1 dan 2 siswa mempelajari tentang pengenalan tool Adobe Illustrator, disini dijelaskan nama dan penggunaan tool.

- a. Membuat file baru terdahulu dengan pilih File – New
- b. Kemudian tentukan ukuran kertas menjadi A4 dan Orientation menjadi Landscape, jika sudah pilih OK.
- c. Pilih Rectangle tool untuk membuat objek persegi. Lalu klik dan tahan pada lembar kerja.
- d. Pilih Rounded Rectangle tool untuk membuat objek persegi dengan sudut yang tumpul. Lalu klik dan tahan pada lembar kerja.
- e. Pilih Ellipse tool untuk membuat lingkaran. Lalu klik dan tahan pada lembar kerja.
- f. Pilih Ellipse tool untuk membuat Segienam. Lalu klik dan tahan pada lembar kerja.
- g. Pilih Star tool untuk membuat Bintang. Lalu klik dan tahan pada lembar kerja



Gambar 1. Foto bersama hari pertama kegiatan PKM

2. Materi Pertemuan 3

Pada materi pertemuan 3 mempelajari tentang pembuatan bunga dengan cara yang sederhana, dengan menggunakan tool pada Adobe Illustrator.

- a. Buatlah sebuah lengkungan dengan menggunakan Pen Tool pada file baru. Klik titik 1 dari bawah miring ke atas ke titik 2, tahan, lalu gerakkan mouse sampai mendapat lengkungan yang diinginkan.
- b. Buat lagi sampai berbentuk seperti ini. Lalu warnai dengan gradient dengan klik yang sudah diberi lingkungan merah.
- c. Keluarkan menu Swatch (warna) dan Gradient agar tidak menempel pada pinggir layar dengan cara menariknya. Pilih warna kuning, lalu drag ke pojok kiri gradien, dan warna oranye ke pojok kanan gradien.
- d. Lalu pada kolom Type, pilih Radial.
- e. Hilangkan stroke-nya agar tampak rapi.
- f. Klik Rotation Tool, tekan dan tahan tombol Alt di keyboard, lalu klik pojok bawah gambar tadi. Jika

muncul menu tab, isikan 30 atau angka lain yang dapat membagi 360.

- g. Tekan Ctrl + D pada keyboard agar rotasi bisa diulang. Lakukan terus sampai terbentuk gambar bunga.
- h. Seleksi semua objek dengan klik Ctrl + A. Lalu klik Window Transparency. Setelah tab transparansi muncul, pilih Multiply.



Gambar 2. Hari Kedua PKM

3. Materi Pertemuan 4

Pada materi pertemuan 4 siswa mempelajari tentang cara memfoto menggunakan handphone dengan baik dan mengeditnya dengan sederhana.

- a. Pengambilan foto dengan baik menggunakan Handphone.
 - 1) Tekan layar sesuai objek yang ingin di foto.
 - 2) Naikan pencahayaan dengan geser ke atas jika pencahayaan dinilai kurang, turunkan pencahayaan dengan geser ke bawah jika pencahayaan dinilai berlebihan.
 - 3) Lalu tekan dan tahan layar pada objek yang ingin di foto sampai ada tulisan dikunci.
 - 4) Selanjutnya tekan tombol ambil gambar.
- b. Mengedit atau menghias foto.
 - 1) Masukkan foto yang ingin diedit.
 - 2) Berikan garis pada sisi gambar dengan menggunakan Rectangle Tool (M) , Pastikan pada tool warna menjadi seperti ini dan berikan stroke 6 pt.
 - 3) Buka Brush
 - 4) Kemudian pilih salah satu pada tool tersebut.
 - 5) Jika muncul tampilan seperti dibawah ini. Pilih design bingkai yang disukai, Jika ingin mencari design lainnya tekan arah kanan dan kiri yang ada dibawah tampilan.
 - 6) Jika dipilih tampilannya akan seperti dibawah ini.

3.2. Sasaran Kegiatan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mempunyai tiga sasaran yaitu Mahasiswa, Taman Baca Masyarakat (TBM) dan Perguruan Tinggi. Masing-

masing kelompok sasaran memperoleh pemanfaatan dengan adanya Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), yaitu sebagai berikut:

1. Mahasiswa
 - a. Memperdalam pengertian terhadap cara berfikir dan bekerja secara interdisipliner, sehingga dapat menghayati adanya ketergantungan kaitan dan kerjasama antar sektoral.
 - b. Mendewasakan alam pikiran mahasiswa dalam setiap penelaahan dan pemecahan masalah yang ada di masyarakat secara pragmatis ilmiah.
 - c. Melatih mahasiswa untuk mengaktualisasikan peran atau membina mahasiswa untuk menjadi seorang inovator, motivator, dinamistor dan problem solver.
2. Taman Baca Masyarakat
 - a. Memperoleh pengalaman, cara berpikir, bersikap dan bertindak untuk menggali dan menumbuhkan potensi, minat dan bakat siswa.
 - b. Memperoleh pemahaman dan pengetahuan tentang dasar-dasar perdesainan digital.
 - c. Memperoleh bantuan tenaga dan pikiran dalam membimbing siswa Taman Baca Masyarakat dalam proses kegiatan belajar mengajar di TBM.
3. Perguruan Tinggi
 - a. Memperoleh timbal balik sebagai hasil dari pengintegrasian mahasiswa dengan proses pembangunan di masyarakat dalam bentuk input untuk penyesuaian kurikulum, materi perkuliahan dan perkembangan ilmu dan tuntutan nyata pembangunan sehingga Perguruan Tinggi lebih mantap dalam pengisian ilmu pendidikan pada mahasiswa.
 - b. Memperoleh berbagai kasus berharga yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar sebagai contoh dalam memberikan materi perkuliahan atau proses pendidikan lainnya dan menemukan berbagai masalah untuk pengembangan penelitian.



Gambar 3. Foto bersama hari terakhir kegiatan PKM

3.3. Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pembelajaran secara langsung dengan penjelasan yang jelas dan interaksi langsung terhadap siswa. Dibuat permainan dan pemanasan pada pergantian sesi pelajaran untuk menyegarkan pikiran siswa dan membuat suasana tidak tegang serta lebih menyenangkan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Analisis SWOT TBM Cell Culture Desa Kiarapayung

Perumusan Rencana Strategis dalam pengembangan TBM Cell Culture kemasa yang akan datang dilakukan dengan menggunakan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats) terhadap potensi Taman Baca Masyarakat (TBM). Untuk itu memberikan penilaian terhadap analisis SWOT ini digunakan 4 pertanyaan, sebagai berikut :

1. Peluang eksternal terpenting apakah yang dimiliki?
2. Ancaman Eksternal terpenting apakah yang dihadapi?
3. Apa kekuatan internal terpenting yang dimiliki?
4. Apa kelemahan terpenting?

Melalui analisis SWOT, dapat diidentifikasi factor faktor internal (kekuatan dan kelemahan) dan faktor-faktor eksternal (peluang dan ancaman) dalam upaya pengembangan Taman Baca Masyarakat (TBM).

A. Strength (Kekuatan)

Bedasarkan pengamatan dan inventarisasi kondisi TBM Cell Culture, maka dapat diidentifikasi beberapa faktor yang akan menjadi kekuatan internal sebagai berikut:

- 1) Banyak siswa yang semangat untuk datang belajar bersama.
- 2) Sistem belajar di TBM yang menyenangkan dan tidak monoton.

B. Weakness (Kelemahan)

- 1) Kuarangnya sumber daya manusia yang bisa mengelola TBM.
- 2) Kurangnya fasilitas yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

C. Opportunity (Peluang)

- 1) Banyak masyarakat yang mendukung kegiatan Taman Baca Masyarakat (TBM).
- 2) Banyaknya bantuan donasi buku dari donatur.

D. Threats (Ancaman)

- 1) Karena tidak adanya tempat permanen membuat kegiatan bisa terhenti sewaktu-waktu.

- 2) Kondisi wilayah yang berada di zona merah covid-19 sehingga pergerakan untuk melakukan program ini jadi terbatas.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan kondisi lingkungan internal dan eksternal TBM Cell Culture yang dibuat dalam matriks SWOT.

4.2. Pembahasan

Mahasiswa peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) TBM Cell Culture dengan latar belakang program study Computerized Design Multimedia yang artinya memiliki basis dalam bidang desain digital telah membantu siswa Taman Baca Masyarakat (TBM) membantu mengenal sebuah aplikasi perancangan desain digital yaitu sebuah software Adobe Illustrator (AI). Namun demikian, dengan adanya proses belajar bersama tentang desain, kita mampu mendampingi adik- adik siswa Taman Baca Masyarakat (TBM) untuk belajar mengenal software Adobe Illustrator (AI) meskipun masih dalam tahap pengenalan.

Beberapa desain ilustrasi telah dibuat oleh adik-adik siswa Taman Baca Masyarakat (TBM) berupa sketsa tangan dan hasil ilustrasi digital. Secara estetika desain yang telah dibuat masih belum baik, karena para peserta yang berjumlah 28 peserta. Yang terdiri dari campuran antara Siswa SMA, SMP dan SD . Akan tetapi secara teknis dan praktek hasil yang diterima termasuk dalam kategori memuaskan, ini dibuktikan dari print out yang telah diterima oleh pembimbing peserta.



Gambar 4. Hasil Desain Kelompok 1



Gambar 5. Hasil Desain Kelompok 2



Gambar 6. Hasil Desain Kelompok 3



Gambar 7. Hasil Desain Kelompok 4

5. Kesimpulan & Saran

5.1. Kesimpulan

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggung jawaban kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Alternatif Global Institute Tangerang, yang bertempat di Kp. Gerong Desa Kiarapayung Kecamatan Paku Haji, Tangerang yang berlangsung dari tanggal 20 Juni sampai dengan 08 Agustus 2021.

Setelah kurang lebih dua bulan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), kami dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah terprogramkan bisa berjalan sesuai dengan program yang telah direncanakan meskipun terdapat perubahan dan penambahan kegiatan. Berdasarkan pengalaman dan kondisi lapangan yang kami peroleh selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dapat kami simpulkan sebagai berikut:

1. Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah terencana dapat berjalan dengan baik meskipun ada kegiatan yang tidak terlaksana sesuai dengan waktu telah direncanakan tetapi berubah jadwal karena faktor PPKM dan faktor kegiatan yang tidak terencana dari sasaran.
2. Tidak hanya itu kendala lain muncul karena peningkatan covid-19 secara masif.
3. Membentuk mahasiswa menjadi lebih dewasa dalam menyikapi permasalahan yang ada dan dapat memahami bagaimana hidup bermasyarakat. Selain itu dapat membentuk kepribadian yang mandiri dan bertanggung jawab terhadap tugas dan fungsinya serta membentuk jiwa kepemimpinan.

4. Mahasiswa mendapatkan pengalaman dan ilmu kemasyarakatan yang tidak didapatkan di bangku kuliah dan masyarakat dapat menyerap ilmu yang dimiliki mahasiswa dalam meningkatkan wawasan mereka untuk kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari:
 - a. Pengalaman membuat kegiatan atau acara-acara yang tentunya diharapkan dapat bermanfaat bagi kami ke depan.
 - b. Memupuk rasa percaya diri dalam menghadapi warga masyarakat.
5. Peserta TBM Cell Culture, Desa Kiarapayung mulai dari anak-anak tingkat SD, SMP dan SMK/SMA sangat antusias dalam mengikuti program-program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) seperti mendesain menggunakan Software Adobe Illustrator (AI).
6. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan usaha pengabdian pada masyarakat yang mengandung tujuan sebagai berikut.

a. Sosialisasi Mahasiswa

Mahasiswa merupakan bagian dari masyarakat yang kurang aktif dalam kegiatan bermasyarakat karena mahasiswa banyak disibukkan dengan kegiatan-kegiatan akademiknya. Dengan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Alternatif (PKM Alternatif), mahasiswa dapat berperan aktif dalam kehidupan masyarakat seperti beradaptasi dengan kehidupan masyarakat, dan belajar bagaimana bersosialisasi kepada masyarakat. Kemudian berupaya membantu mengatasi permasalahan yang timbul di tengah masyarakat dan turut serta berperan aktif membangun masyarakat.

b. Aplikasi Kemampuan

Setelah menempuh kegiatan akademik selama beberapa tahun, banyak mahasiswa yang belum mengerti bagaimana mengaplikasikan ilmunya di kehidupan masyarakat. Dengan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Alternatif (PKM Alternatif), mahasiswa dapat mengetahui bagaimana mengaplikasikan ilmu yang didapat di bangku kuliah. Tidak hanya itu mahasiswa juga dapat mengetahui bagaimana sistem kehidupan masyarakat yang meliputi kultur, karakter, adat istiadat dan kebiasaan masyarakat, permasalahan yang ada di masyarakat, dan tuntutan atau kebutuhan masyarakat dalam rangka upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.

5.2. Saran

Bedasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan selama 3 pertemuan dari tanggal 20 Juli s/d 8 Agustus 2021 terdapat beberapa saran sekiranya dapat membangun bagi semua pihak, antara lain:

1. Kepada TBM Cell Culture, agar apa yang telah diberikan oleh mahasiswa dapat diterima dan berguna untuk kedepannya.
2. Pembelajaran di TBM Cell Culture harus terus dijalankan untuk membantu anak-anak mengembangkan minat dan bakatnya.
3. Kegiatan di TBM Cell Culture harus dibuat lebih menarik dari sebelumnya untuk dapat memikat anak-anak belajar di TBM Cell Culture lebih banyak

Referensi

- Hamzah B. Uno., & Nina Lamatenggo. (2011),
Teknologi Komunikasi dan Informasi.
Pembelajaran, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). Ilmu Pendidikan
Konsep, Teori dan Aplikasinya. Penerbit Buku
Umum dan Perguruan Tinggi.
- Lubbe, J.C.A. Van Der., & Nauta, D. (1992).
“Peircean semiotics, culture and expert systems.”
Int. Forum Information and Documentation. Vol.
17(3) July 1992. p. 3-10.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2013).
Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap
Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran
Ekonomi Di Sma Srijaya Negara. *Journal Profit*,
2(1), 59–66.
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5535/2974>
- Prasojo, Lantip Diat., & Riyanto. (2011). *Teknologi
Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Saepudin, E. (2016). Tingkat Budaya Membaca
Masyarakat (Studi Kasus Pada Masyarakat Di
Kabupaten Bandung). *Jurnal Kajian Informasi
Dan Perpustakaan*, 3(2), 276. Retrieved from
<http://jurnal.unpad.ac.id/jkip>
- Suhendi., Edi., & Ginanjar Rizki.2009.Membuat
Desain Profisional Dengan Adobe
Illustrator.Bandung:Imformatika.
- Widianto, E. D., Hidayat, W. K., Sugiharto, A., &
Santosa, A. W. B. (2018). Perintisan Taman
Baca Tunas Merapi di Dusun Druwak. *ETHOS
(Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*, 6(2), 240–
249. <https://doi.org/10.29313/ethos.v6i2.3328>
- Yusuf, M. (2018). *Ilmu Pendidikan*. Lembaga
Penerbit Kampus IAIN PALOPO.