



IMPLEMENTASI KOMPETENSI MULTIMEDIA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 MENUJU GENERASI MUDA YANG MANDIRI

Iman Lubis¹⁾

Sri Sukapti²⁾

Sonny³⁾

Andi Sopandi⁴⁾

Abdul Aziz⁵⁾

Fakultas Ekonomi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

¹⁾dosen01479@unpam.ac.id

²⁾dosen02318@unpam.ac.id

³⁾dosen00983@unpam.ac.id

⁴⁾dosen02277@unpam.ac.id

⁵⁾dosen02241@unpam.ac.id

Abstract

The purpose this community dedication program or PKM is to broaden horizons multimedia major students about relevant work prospects in the future, to make multimedia majors aware students to improve their quality and fight hoaxes. The method used is lectures, videos, etc. to make it easier for students to understand the training. The implementation was carried out from 25-27 June 2020 at SMK Sasmita Jaya. The implementation PKM was attended by 5 lecturers from Pamulang University, Pamulang University students and students majoring in multimedia. The conclusion this training is that training is carried out smoothly and carried out with a two-way training process. Suggestions for participants to use the training from PKM in real life.

Keyword: Multimedia, Design Graphics, Quality, fight hoaxes, training

PENDAHULUAN

Kompetensi bidang keahlian multimedia akan selalu membicarakan tentang bagaimana teknologi computer dapat memberikan manfaat terhadap kehidupan manusia dalam era digital. Dalam hal ini diperlukan pengembangan kualitas diri melalui kreatifitas, ide, gagasan untuk dapat mengimplementasikan



kompetensi keahlian multimedia sesuai dengan prospek kompetensi multimedia agar dapat berkerja dibidangnya sesuai dengan disiplin ilmu yang sudah dipelajari. Dalam merancang program multimedia pembelajaran interaktif, ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan, antara lain: kurikulum, content, cosmetic, dan instruksional (Werti, 2004:24). Isi materi (content) multimedia meliputi validitas materi, kecukupan materi, keluasan dan kedalaman materi, urgensi tiap materi, serta jaminan keaktualannya bagi pembelajaran siswa. Materi program multimedia harus memiliki tingkat keaktualan dan kompleksitas yang tinggi. Hal ini sesuai dengan fasilitas yang tersedia dalam kegiatan belajar mengajar berbasis multimedia. Cosmetic maksudnya adalah polesan untuk tampilan atau desain program, sehingga bagus dan menarik untuk dinikmati. Cosmetic meliputi ukuran gambar dan font, warna, suara dan musik. Dalam multimedia pembelajaran interaktif, pengguna akan berada dalam setting belajar mandiri, maka kegiatan belajar mengajar berbasis multimedia harus menyediakan instruksional yang memadai sebagai panduan pengguna. Instruksional meliputi format sajian, program kegiatan belajar mengajar multimedia, langkah-langkah pembelajaran, penjelasan materi, logika berpikir, interaktivitas, pemberian contoh, pemberian motivasi, serta pemanfaatan fasilitas media yang tersedia.

Mengacu pada uraian di atas maka Pengabdian Kepada Masyarakat ini merumuskan masalah antara lain:

- 1) Sejauhmana pemahaman siswa jurusan multimedia tentang jenis pekerjaan yang relevan dengan kompetensi keahlian.
- 2) Sejauhmana pemahaman siswa jurusan multimedia terhadap prospek kerja di masa mendatang baik jangka pendek maupun jangka panjang.
- 3) Sejauh mana pemahaman siswa multimedia tentang pentingnya membangun kreatifitas yang menunjang prospek kerja sesuai kompetensi multimedia.
- 4) Sejauhmana pemahaman siswa multimedia terhadap peningkatan kualitas diri serta upaya apa yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas diri tersebut.
- 5) Sejauhmana pemahaman siswa tentang hoaksPendahuluan berisi latar belakang, urgensi, rasionalisasi masalah, penyelesaian masalah umum, dan tujuan penelitian. Panjang artikel antara 3.000-4.000 kata, termasuk daftar pustaka, catatan kaki, gambar, dan tabel. Artikel ditulis dalam font Bell MT, 12, spasi tunggal, pada kertas A4, format 4-3-3-3. Bagian ini tidak menggunakan sub-judul. Setiap artikel akan diuji plagiarisme dengan Turnitin (maksimal 35%).



Permasalahan yang ada dalam kompetensi kejuruan, khususnya multimedia adalah masih kurangnya pemahaman tentang prospek kerja multimedia, kurangnya pemahaman pentingnya kompetensi multimedia di era digital, kurangnya pemahaman tentang kreatifitas, ide, dan gagasan, kurangnya pemahaman pentingnya membangun kreatifitas, kurangnya pemahaman pentingnya menggali potensi pada setiap individu. Untuk itu langkah-langkah yang dipilih sebagai solusi permasalahan yang ada diantaranya:

- 1) Menambah pemahaman siswa jurusan multimedia tentang jenis pekerjaan yang relevan dengan kompetensi keahlian
- 2) Menambah pemahaman siswa jurusan multimedia terhadap prospek kerja di masa yang akan mendatang baik jangka pendek maupun jangka panjang.
- 3) Menambah pemahaman siswa multimedia tentang pentingnya membangun kreatifitas yang menunjang prospek kerja sesuai kompetensi multimedia
- 4) Sejauhmana pemahaman siswa multimedia terhadap peningkatan kualitas diri serta upaya apa yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas diri tersebut
- 5) Menambah wawasan tentang hoaks. Artikel yang diserahkan ke JIMAT Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi Terapan adalah artikel penelitian asli (orisinalitas harus dijelaskan dalam pendahuluan) atau hasil analisis mendalam dalam Akuntansi dan penerapannya (lihat ruang lingkup). Proporsi pengantar adalah sekitar 15-20% dari total panjang.

Manfaat PKM ini adalah agar siswa multimedia dapat termotivasi untuk mengembangkan kompetensi melalui kreatifitas, ide dan gagasan yang cemerlang pada bidang multimedia dalam menghadapi era digital seperti sekarang ini dan terhindar dari hoaks.

TELAAH PUSTAKA

Pekerjaan desain grafis erat hubungannya dengan seni. Seorang desainer juga merangkap seorang seniman. Banyak arti mengenai seni (bergantung pada sudut mana kita melihat). Arti seni secara umum adalah suatu usaha penciptaan bentuk yang menyenangkan (sense of beauty) dan harmoni bentuk yang baik. Herbert Read menyebutkan bahwa seni adalah menciptakan plus mengekspresikan bentuk-bentuk yang menyenangkan dan bentuk-bentuk itu menciptakan keindahan. Akan timbul kenikmatan bagi si penikmat seni yang kemudian akan memberikan penghargaan mulai dari empati sampai dengan apresiasi. Seni erat hubungannya dengan keindahan, kreativitas, dan keterampilan. Salah satu bagian kesenian yang penerapannya berbentuk dua atau tiga dimensi, dikenal dengan



istilah seni rupa. Seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen (yang meliputi unsur titik, garis, warna, bidang, tekstur, gelap terang) serta prinsip-prinsip desain. Seni rupa merupakan realisasi dari sebuah imajinasi tanpa batas dan tidak ada batasan, sejatinya, dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi.

Bidang desain grafis merupakan bagian dari ilmu seni rupa yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi. Karena itu, ada beberapa hal yang diprasyarakatkan bagi yang akan bekerja dalam bidang profesi ini, antara lain menyangkut wawasan, keterampilan, kepekaan, dan kreativitas. Dalam buku FI9UR, Yongky Safanayong mengungkapkan “Desainer itu harus smart, tidak hanya strategi tetapi juga taktis.” Dalam bidang kompetensi desain grafis hal yang harus dikuasai sebagai prakondisi sebelum bekerja adalah sebagai berikut.

1. Sikap Kerja (Attitude) Bekerja sebagai penunjang bidang komunikasi membutuhkan manusia yang sadar akan tugasnya sebagai pengantar pesan/informasi. Pada tingkat pemula, telah disadarkan akan tugas pentingnya aspek informatif. Pada jenjang yang lebih tinggi dibutuhkan wawasan mengenai teori komunikasi untuk melakukan tugas yang lebih rumit dalam olah visualnya. Hal tersebut menyangkut pertimbangan tentang: a. pesan/message (apa maksud informasi); b. khalayak/audience (siapa masyarakat/pelihat yang dituju); dan c. sasaran/objective (apa yang diharapkan setelah mendapat informasi). Kerumitan ketiga aspek ini akan berkembang sejalan dengan makin kompleksnya masalah komunikasi yang dihadapi.
2. Pengetahuan, Keterampilan, dan Kepekaan (Skill, Knowledge and Sensibility) Dalam bidang desain grafis, beberapa pengetahuan dasar kesenirupaan umum dan keterampilan/kepekaan khusus perlu diperoleh sebelum terjun ke lapangan kerja untuk menyamakan hal-hal sebagai berikut. a. pengetahuan, keterampilan, dan kepekaan olah unsur rupa/desain (garis, bidang, bentuk, tekstur, kontras, ruang, irama, warna, dan lain-lain) serta prinsip desain (harmoni, keseimbangan, irama, kontras, kedalaman, dan lain-lain). Untuk desain grafis disyaratkan penguasaan garida (grid system) dan kolom halaman; b. pengetahuan warna (lingkaran warna, intensitas, analog, saturasi, kromatik, dan lain-lain) dan kepekaan warna, baik aditif (cahaya langsung) maupun subtraktif (pantulan/pigmen), pengetahuan warna monitor (RGB) dan warna untuk percetakan (CMYK, Spot Color); c. memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam olah huruf/ tipografi: keluarga huruf, ukuran huruf, bobot huruf, istilah dalam tipografi, dan keterampilan mengolah huruf, baik secara manual (dengan tangan) maupun secara digital; d. memiliki



keterampilan menggambar dan kepekaan pada unsur gambar (garis, bidang, warna, dan seterusnya); e. memiliki pengetahuan dasar fotografi.

3. Kreativitas (Creativity) Kemampuan kreatif merupakan kompetensi kunci dalam profesi ini. Bidang desain grafis menuntut hasil yang bukan hanya benar dan sesuai misi komunikasi, tetapi juga karya yang menampilkan keunikan, daya tarik, dan kesegaran gagasan. Hal ini menjadi penting karena pada dasarnya manusia selalu menuntut hal baru untuk menghindari kebosanan. Untuk menjadi desainer grafis yang profesional, dibutuhkan suatu pedoman berbasis keilmuan (teori maupun praktik) yang nantinya digunakan dalam dunia profesi dan karier.

Definisi Desain Grafis

Ada beberapa tokoh menyatakan pendapatnya tentang desain grafis, antara lain sebagai berikut. Muhammad Suyanto (dalam buku Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, M. Suyanto, 2004). Desain Grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi. Senada dengan Suyanto, dalam situs www.aiga.com, Jessica Helfand mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, serta foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan, subversive, atau sesuatu yang mudah diingat. Danton Sihombing juga menjelaskan bahwa adanya elemen-elemen grafis; seperti marka, simbol, tipografi dan fotografi atau ilustrasi, diterapkan sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi. Sehingga secara umum, pengertian dari desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.

Kategori Desain Grafis

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori sebagai berikut. 1. Printing (percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis. 2. Web design (desain untuk halaman web) atau desain interaktif 3. Film, termasuk



TV komersial, animasi, dan multimedia interaktif. 4. Identifikasi (logo), EGD (Environmental Graphic Design) merupakan desain profesional yang mencakup desain industri (iklan, branding, company profile, dan lain-lain). 5. Desain produk, pemaketan, kemasan, merchandise, dan sebagainya.

Peranan Desain Grafis Kepada Media

Desain grafis adalah ilmu yang mempelajari dan mengembangkan bahasa visual (salah satunya) untuk keperluan informasi dan komunikasi dari pelontar pesan. Pesan visual yang disampaikan misalnya bisa berupa informasi produk, jasa atau gagasan kepada sasaran (audiensi) secara komunikatif dan persuasif (dengan tujuan publikasi, promosi, dan pemasaran) menggunakan media informasi (misalnya: televisi, website, majalah, surat kabar, brosur). Agar pesan dapat efektif dipahami, diterima, dan dapat mengubah sikap sasaran (audiensi) sesuai tujuan pemasaran, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Komunikatif

Ada 5 cara untuk membuat karya visual menjadi komunikatif bagi audiensi. 1. Visualisasi pendukung agar mudah diterima oleh sasaran. 2. Pelajari pesan yang akan disampaikan secara mendalam. 3. Pelajari kebiasaan dan hal-hal yang diminati/disukai oleh sasaran yang berkaitan dengan hal visual (ikon, gambar dan elemen visual lain). 4. Olah pesan (verbal) menjadi pesan visual, dengan memperhatikan tanda-tanda pesan visual yang dipahami publik, mudah, gampang, dan nyaman dilihat/dibaca. 5. Buatlah sederhana dan menarik.

2. Kreatif

Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian. Rancangan elemen desain grafis (objek, warna, huruf, dan layout) dibuat secara asli (original/ baru). Penjelasan pesan disusun secara sistematis untuk kemudahan tata alir dan alur (lancar). Kemudahan informasi didukung oleh navigasi dengan susunan tata letak yang luwes tanpa meninggalkan kaidah komunikasi dan keindahan (fleksibel).

3. Sederhana

Visualisasi tidak rumit supaya kejelasan isi pesan mudah diterima dan diingat. Pengembangan yang kompleks dapat menimbulkan ciri yang khas terhadap suatu elemen visual. Hal itu akan lebih cepat menimbulkan kebosanan visual. Prinsip generalisasi diperlukan untuk menyederhanakan elemen visual menjadi elemen yang paling mendasar sehingga menimbulkan persepsi yang lebih luas dan lebih berumur panjang.



4. Kesatuan (Unity)

Penggunaan bahasa visual yang harmonis, utuh, dan senada agar materi pesan dipersepsi secara utuh (komprehensif) yang menyatu dan harmonis di dalam sebuah karya grafis. Hal ini menjadi sebuah upaya yang bertujuan memudahkan pengamat desain menangkap sebuah nuansa visual yang tematik dan mempermudah proses pembentukan pemetaan hierarki informasi yang hendak disampaikan.

5. Penggambaran Objek dalam Bentuk Image yang Presentatif

Gambar dapat berupa fotografi atau gambar informasi berupa tabel/diagram dan gambar bergerak (animasi dan film). Gambar dapat diklasifikasi sebagai gambar latar belakang desain atau gambar objek yang dapat memperjelas informasi.

Pengertian Fotografi

Fotografi menurut para ahli adalah: Sudarma (2014:2) memberikan pengertian bahwa media foto adalah salah satu media komunikasi, yakni media yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan/ide kepada orang lain. Media foto atau istilahnya dengan fotografi merupakan sebuah media yang bisa digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen atau peristiwa penting. Menurut Bull (2010:5) kata dari fotografi berasal dari dua istilah Yunani: photo dari phos (cahaya) dan graphy dari graphe (tulisan atau gambar). Maka makna harfiah fotografi adalah menulis atau menggambar dengan cahaya. Dengan ini maka identitas fotografi bisa digabungkan menjadi kombinasi dari sesuatu yang terjadi secara alamiah (cahaya) dengan kegiatan yang diciptakan oleh manusia dengan budaya (menulis dan menggambar/melukis). Sudjojo (2010), mengemukakan bahwa pada dasarnya fotografi adalah kegiatan merekam dan memanipulasi cahaya untuk mendapatkan hasil yang kita inginkan. Fotografi dapat dikategorikan sebagai teknik dan seni.

Dalam bukunya *Jurnalistik Foto: Suatu Pengantar*, Gani & Kusumalestari (2014:4) mengutip dari Sudjojo (2010:vi) bahwa fotografi sebagai teknik adalah mengetahui cara-cara memotret dengan benar, mengetahui cara-cara mengatur pencahayaan, mengetahui cara-cara pengolahan gambar yang benar, dan semua yang berkaitan dengan fotografi sendiri. Sedangkan fotografi sebagai karya seni mengandung nilai estetika yang mencerminkan pikiran dan perasaan dari fotografer yang ingin menyampaikan pesannya melalui gambar/foto. Fotografi tidak bisa didasarkan pada berbagai teori tentang bagaimana memotret saja karena akan menghasilkan gambar yang sangat kaku, membosankan dan tidak memiliki rasa. Fotografi harus disertai dengan seni. Pada penelitian ini, subjek



menggunakan fotografi sebagai media untuk merekam/mendokumentasikan kesehariannya, yaitu berupa peristiwa-peristiwa yang terjadi selama subjek melalui masa depresi.

Pengertian Kreatifitas

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri atau aktualisasi diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Menurut kamus umum Bahasa Indonesia kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi, kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu pola pikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang merincikan hasil artistik penemuan dan penciptaan baru. Kreativitas juga merupakan daya atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Dalam bidang seni, intuisi dan inspirasi sangat berperan besar dan menurut spontanitas lebih tinggi. Di bidang ilmu pengetahuan, kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisa dan menyimpulkan lebih menentukan. Kedua-duanya menuntut pematian perhatian, kemampuan, kerja keras dan ketekunan, kedua-duanya bertolak dari intelektualisme dan emosi, serta merupakan cara pengenalan realitas alam dan kehidupan yang sama. Kreativitas secara umum menurut Baron (1969, dalam Munandar, (2009, hlm 21) adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru". Begitu pula menurut Haefele (1962, dalam Munandar, (2009, hlm 21) memaparkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial".

Pengertian Inovasi

Istilah inovasi memang selalu diartikan secara berbeda-beda oleh beberapa ahli. Menurut Suryani (2008:304), Inovasi dalam konsep yang luas sebenarnya tidak hanya terbatas pada produk. Inovasi dapat berupa ide, cara-cara ataupun obyek yang dipersepsikan oleh seseorang sebagai sesuatu yang baru. Inovasi juga sering digunakan untuk merujuk pada perubahan yang dirasakan sebagai hal yang baru oleh masyarakat yang mengalami.



Peran Pelajar-Generasi Muda Memerangi Hoaks

Efek Tikus Lemming

- Lemming, menurut Dr Albert Pastore, adalah sejenis tikus kecil yang hidup di benua Amerika Utara.
- Berdasarkan pengamatan, diketahui biasanya yang satu akan mengikuti yang lain, bahkan menuju kematian sekali pun, seperti ketika beriringan itu tanpa sadar menuju sungai yang tengah banjir atau ke tepi jurang yang dalam.
- Jadi, Efek Tikus Lemming” berarti sebuah kecenderungan “menjadi Pak Turut” yang menurut Dr Pastore, gejala psikologi ini sekarang mulai menggejala di kalangan pengguna media, khususnya Online.
- Celakanya, justru korban Efek Lemming ini melanda orang-orang terdidik dan kaum terpelajar yang seharusnya mampu berpikir rasional dan kritis.
- Yang berbahaya dari gejala Efek Lemming ini, berpotensi untuk dimanipulasi untuk maksud-maksud jahat.
- Efek Lemming memungkinkan seluruh segmen masyarakat kehilangan akal sehatnya untuk membuat pertimbangan dan keputusan.

Kondisi Sekarang

- Kecenderungan lebih cepat mendapatkan informasi.
- Mendapatkan layanan lebih mudah.
- Mampu berkomunikasi jarak jauh.
- Pemanfaatan komunikasi oleh jaringan teroris.
- Pengguna internet bisa disalahgunakan oleh pihak tertentu dengan tujuan tertentu.
- Kehilangan file oleh virus (hacker).
- Saking banyaknya informasi, sehingga menyulitkan kita memilih prioritas, dan menentukan kebenaran informasi tersebut.
- Sehingga orang begitu mudah percaya dengan, tanpa terlebih dulu menyelidiki kebenaran dari informasi yang dia terima.

Contoh: Literatur, Broadcast, kasus penipuan dengan hadiah.

- Semakin banyak informasi yang ditampilkan, dengan atau tanpa kita sadari membuat peluang terjadinya penyalahgunaan oleh pihak yang tidak berwenang.

Contoh: Facebook, Twitter, Instagram, Path, dll.



Peran Pelajar Melawan Hoaks

- Apa yang harus dikatakan/disampaikan? Artinya harus punya tematik – topik.
- Bagaimana pendapat disusun – dirangkai? Artinya harus ditindaklanjuti skematik-nya.
- Makna apa yang kalian ingin tekankan? Latar belakangnya apa sih? Terus maksud – tujuannya apa (semantik). Artinya bagaimana pendapat kalian disampaikan.
- Dengan cara apa penekanan pesan yang ingin kalian sampaikan? Bisa dengan metode grafis, video, bahkan ekspresi. Untuk penelitian kuantitatif, lebih baik menyajikan kerangka teori atau tinjauan penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Khalayak sasaran dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah:

- 1) Para siswa-siswi SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang, khususnya kompetensi keahlian multimedia.
- 2) Guru mata pelajaran produktif multimedia di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang. Metode penelitian menggambarkan obyek penelitian, ruang lingkup penelitian, desain penelitian, alat analisis data definisi operasional variabel dan Hipotesis jika menggunakan data kuantitatif. Sedangkan untuk penelitian kualitatif dijelaskan bagaimana proses dari perolehan data penelitian.

Tempat dan waktu adalah

- 1) Tempat : SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang, Jalan Jl. Surya Kencana No 2, Pamulang Barat, Pamulang, Tangsel.
- 2) Waktu : 25 s/d 27 Juni 2020.

Metode kegiatan yang digunakan dalam kegiatan PKM ini menggunakan beberapa cara, antara lain:

- 1) Video Based Learning, adalah penyampaian materi menggunakan video.
- 2) Metode persentasi/ceramah, pemateri menyajikan presentasi tentang jenis pekerjaan yang relevan dengan kompetensi keahlian Multimedia, serta cara membangun kreatifitas untuk memenuhi unsure pekerjaan yang diminati.
- 3) Metode tanya jawab, adalah metode yang digunakan untuk merespon sejauh mana tingkat pemahaman peserta tentang materi yang telah disampaikan oleh narasumber.



-
- 4) Metode diskusi, adalah metode yang digunakan untuk memecahkan setiap permasalahan yang dikemukakan oleh peserta.

PEMBAHASAN

Melihat permasalahan yang ada, maka langkah-langkah yang ditempuh adalah:

- 1) Berkoordinasi dengan guru dan Kepala SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang, Tangerang Selatan.
- 2) Mengurus izin ke lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan guru dan Kepala SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang, Tangerang Selatan.
- 3) Mengundang siswa kompetensi keahlian multimedia (khususnya kls XII) yang berjumlah 60 siswa untuk mengikuti kegiatan PKM, dan mahasiswa dari Universitas Pamulang (Unpam) sebanyak empat (4) orang sebagai anggota PKM sekaligus partisipan.
- 4) Penyusunan materi PKM oleh narasumber yakni dosen Universitas Pamulang.
- 5) Bahan-bahan materi disusun dalam bentuk makalah, kemudian diperbanyak sesuai dengan jumlah peserta.
- 6) Penyampaian materi dengan beberapa metode antara lain: video base learning, ceramah, presentasi, tanya jawab dan diskusi.
- 7) Setelah kegiatan selesai, para peserta diberikan games oleh salah satu pemateri PKM. Bagian ini berisi analisis data yang terkait dengan tujuan penelitian. Diskusi ini berfokus pada diskusi mendalam dan argumentasi yang solid untuk menjawab pertanyaan penelitian yang mengekspos logika temuan. Proporsi bagian ini adalah sekitar 60-80% dari total panjang. Penggunaan tabel, bagan atau bagan sangat disarankan. Penulis diperbolehkan menggunakan tabel, gambar, atau grafik.

Dalam kegiatan PKM ini realisasi pemecahan masalahnya adalah:

- 1) Memberikan pengarahan khusus mengenai pengetahuan seputar bagaimana menghadapi dunia kerja di era digital, khususnya yang sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki. Dan bagaimana mengembangkan kreatifitas yang mendukung pekerjaan yang sesuai di era digital tersebut.
- 2) Para siswa diberikan pengarahan tentang bagaimana membangun self management agar dapat mencapai tujuan kompetensi keahlian yang telah dipilih di SMK.
- 3) Para siswa diberikan pembekalan mengenai bagaimana mekanisme kerja dalam pekerjaan yang diminati sesuai kompetensi keahlian, dan mengambil

langkah-langkah penyesuaian untuk menghadapi perkembangan teknologi di era digital.

Materi yang disampaikan pada kegiatan PKM di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang antara lain:

- 1) Materi tentang desain grafis yang meliputi: pengertian desain, pengertian desain grafis, elemen desain grafis, dan peran desain grafis dalam teknologi berbasis komputer dengan narasumber Ibu Sri Sukapti, S.Pd., M.M.



Gambar 1. Ibu Sri Sukapti, S.Pd., M.M. sebagai narasumber

- 2) Materi tentang fotografi yang meliputi: pengertian fotografi, tujuan fotografi, serta manfaat fotografi dengan narasumber bapak Iman Lubis, S.E., M.S.M.



Gambar 2. Bapak Iman Lubis, S.E., M.S.M.

- 3) Materi tentang kreatifitas yang meliputi: pengertian kreatif dan kreatifitas, hubungan kreatifitas dan inovasi dengan narasumber Bapak Andi Sopandi, S.Pd, M.M.



Gambar 3. Bapak Andi Sopandi, S.Pd., M.M. sebagai narasumber

- 4) Materi tentang motivasi yang meliputi: pengertian motivasi, fungsi dan pentingnya motivasi, dan faktor-faktor motivasi dengan narasumber Bapak Abdul Aziz, S.E., M.M.



Gambar 4. Bapak Abdul Aziz, S.E., M.M. sebagai narasumber

- 5) Materi tentang Hoaks meliputi: pengertian, kasus, dampak dan solusi dengan narasumber Bapak Sonny, S.E., M.Si.



Gambar 5. Bapak Sonny, S.E., M.Si. sebagai narasumber

KESIMPULAN

Kesimpulan PKM Sasmita Jaya 1 ini adalah, pertama, siswa mendapatkan pemahaman lebih kepada pekerjaan yang relevan dengan jurusan multimediana. Kedua, siswa mendapatkan tambahan pemahaman tentang prospek kerja di masa yang akan datang. Ketiga, siswa mendapatkan tambahan tentang pentingnya membangun kreatifitas untuk membantu rencana kerja. Keempat, siswa mendapatkan tambahan pemahaman siswa terhadap kualitas diri. Kelima, siswa mendapatkan tambahan wawasan tentang hoaks.

ACKNOWLEDGMENTS

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada pihak-pihak ang telah membantu kegiatan ini seperti Ketua Yayasan Sasmita Jaya, Dr. (HC). Darsono, Ketua LP2M, Dr. Ali Maddinsyah, S.E., M.M., Kepala Sekolah SMK Sasmita Jaya 1. Aser Simamora, M.M. Pihak tersebut telah membantu kami dari keuangan, teknis dan izin melakukan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Hapsari, N. E. 2020. *Proses Kreatif Desain Grafis Halaman Muka Harian Republika*. Jurnal Kajian Jurnalisme, 4(1), 32-46.
- Keen, P. G. W. 2000. *Kamus Istilah Teknologi Informasi Bagi Manajer*. Andi: Yogyakarta.
- Mutawalli, L., Fathoni, B. K., & Asyari, H. 2020. *Implementasi Scrum Dalam Pengembangan Sistem Informasi Jasa Desain Grafis*. Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi, 3(2), 116-122.



-
- Oetomo, B. S. 2002. *e-Education: Konsep dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Andi: Yogyakarta.
- Raharjo, T. et al. 2002. *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis*. Yogyakarta: INSIST Press.
- Sjakyakirti, A. R. 2004. *Pemilihan Media dan Pola Interaktifitas pada Program Multimedia Instruksional*. Jakarta: Pustakom.
- Sulaiman, F. U., & Winata, S. 2020. *Fasilitas Pelatihan Dan Komunitas Desain Grafis*. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 2(1), 261-270.
- Triarso, A. 2004. *Format Kajian Multimedia Pembelajaran Interaktif. Makalah disajikan dalam Seminar Multimedia di Bandung, Semarang. 12 Agustus 2004.* (tidak diterbitkan).
- Wahyuningsih, D., Romadiana, P., & Kirana, C. 2020. *Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa Sebagai Pengembangan Pengetahuan Di Bidang Multimedia*. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 1(1), 33-36.
- Werti, L. 2004. *Pengenalan Multimedia Interaktif Pembelajaran*. Semarang: BPM
- Widya, L.A.D. & Darmawan, A.J. 2016. *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Kursus Dan Pelatihan
- Zaman, A. N. 2020. *Pemberdayaan dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian pada Desa Limo*. *Widya Laksana*, 9(1), 6-10.