

## PELATIHAN DESAIN DAN INTERNET UNTUK MEWUJUDKAN DESA BERLITERASI DIGITAL

Sutrisno<sup>1)</sup>, Muhammad Hamka Ibrahim<sup>2)</sup>, Subuh Pramono<sup>3)</sup>, Meiyanto Eko  
Sulistyo<sup>4)</sup>, Febri Liantoni<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Teknik Elektro, Universitas Sebelas Maret

<sup>5</sup>Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Sebelas Maret

### Abstrak

Saat ini dunia sudah berada pada era digital dan revolusi industri 4.0, yang berhubungan dengan Internet dan teknologi digital. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat khususnya internet menjadikan pekerjaan lebih ringan. Dengan kemampuan penggunaan teknologi informasi dan dipadukan kesadaran literasi di era digital maka masyarakat akan mampu menggunakan TIK untuk hal-hal yang positif dan bermanfaat serta terhindar dari hal-hal yang negatif. Namun banyak masyarakat yang belum bisa menggunakan TIK seperti membuat dokumen, desain dasar, dan pemakaian internet. Untuk itu perlu digencarkan pelatihan-pelatihan TIK untuk masyarakat. Pelatihan ini berkerjasama dengan Yayasan Hubbul Khoir yang terletak di Dukuh Ngentak, Bulakrejo, Sukoharjo. Pada pelatihan desain dengan menggunakan aplikasi Inkscape. Aplikasi Inkscape dipilih karena aplikasi ini gratis dan sangat populer untuk saat ini. Pelatihan desain ini telah terlaksana pada tanggal 12-16 September 2020. Karena masih pandemic Covid-19, pelatihan diadakan secara *online* lewat Whatsapp, Telegram dan Zoom. Peserta menjadi paham dan mengetahui seluk beluk internet dan penggunaan desain sesuai dengan modul/ materi yang telah diberikan.

Keywords: desain, internet, inkscape, *online*

### Abstract

*Currently, the world is in a digital era and the industrial revolution 4.0, which is related to the Internet and digital technology. The rapid advancement of information and communication technology (ICT), especially the internet, makes work lighter. With the ability to use information technology and combined with literacy awareness in the digital era, people will be able to use ICT for positive and useful things and avoid negative things. However, many people have not been able to use ICT such as creating documents, basic designs, and using the internet. For this reason, it is necessary to intensify ICT training for the community. This training is in collaboration with the Hubbul Khoir Foundation which is located in Dukuh Ngentak, Bulakrejo, Sukoharjo. In design training using the Inkscape application. The Inkscape application was chosen because it is free and very popular at this time. This design training was held on 12-16 September 2020. Due to the Covid-19 pandemic, the training was held online via Whatsapp, Telegram, and Zoom. Participants understand and know the ins and outs of the internet and the use of designs according to the modules/materials that have been given.*

Keywords: design, internet, inkscape, *online*

Correspondence author: Febri Liantoni, febri.liantoni@staff.uns.ac.id, Surakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

## **PENDAHULUAN**

Saat ini terjadi dunia telah terjadi pandemi Covid-19. Virus ini menyebar sangat cepat, dan dapat ditransmisikan dari manusia ke manusia melalui droplets (Kucharski, 2020). Pandemi ini menjadi salah satu darurat kesehatan global karena hanya dengan karantina tidak cukup untuk mencegah penyebaran virus. *Social Distancing* menjadi langkah awal Pemerintah Indonesia untuk menghentikan penularan Covid-19 di masyarakat. Adanya hal ini mengharuskan masyarakat mematuhi jarak aman dengan warga lainnya minimal 2 meter jauhnya serta menghindari acara atau kegiatan yang melibatkan banyak orang atau pertemuan massal (Al Ihsan et al., 2020). Pandemi Covid-19 berdampak baik dari sisi segi sosial ataupun ekonomi.

Pandemi yang sedang berlangsung ini juga berdampak pada bidang pendidikan. Salah satu kebijakan yang dikeluarkan Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020. Kebijakan tersebut berdampak terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Sistem belajar peserta didik dan cara guru mengajar mengalami perubahan karena sistem belajar yang diterapkan di era pandemi sekarang dengan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara daring atau online yang awalnya dilakukan secara luring atau disebut tatap muka langsung (Zheng et al., 2020). Media yang digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran di era pandemi diantaranya adalah WhatsApp, Google Classroom, Edmodo sedangkan aplikasi video conference seperti Google Meet, Webex dan Zoom selanjutnya aplikasi yang digunakan untuk kuis seperti Kahoot dan Quizizz.

Sejak kemunculan internet telah menjadi media komunikasi dan menjadi bahan penelitian yang penting. Alasannya internet memberikan banyak kesempatan kepada banyak orang di seluruh dunia dalam banyak hal dengan cara yang berbeda. Tidak hanya Internet, tetapi teknologi digital baru lainnya juga mengambil tempatnya dalam kehidupan sehari-hari. Akses luas ke teknologi ini meningkatkan kehidupan orang dan memberikan peluang besar. Orang sudah mulai untuk mengakses beberapa informasi dengan mudah diinternet dan juga menggunakan internet untuk kebutuhan sosial, pendidikan dan sarana hiburan. Pada dasarnya Internet menawarkan dua manfaat utama yaitu komunikasi dan informasi (Warren et al., 1998). Secara lebih komprehensif, dapat ditunjukkan bahwa Internet memiliki beberapa fungsi, khususnya dalam pendidikan, dan ini dapat didaftarkan sebagai (i) gudang informasi, (ii) komunikasi tanpa batas, (iii) pembelajaran interaktif online, (iv) penelitian elektronik / online, (v) inovasi di dunia baru, (vi) meningkatkan minat pembelajaran, (vii) pendidikan global, dan (viii) katalog informasi (Park, 2009). Karena Internet memiliki banyak perbedaan fungsi, penting untuk mempertimbangkan sejauh mana digunakan dalam dunia pendidikan.

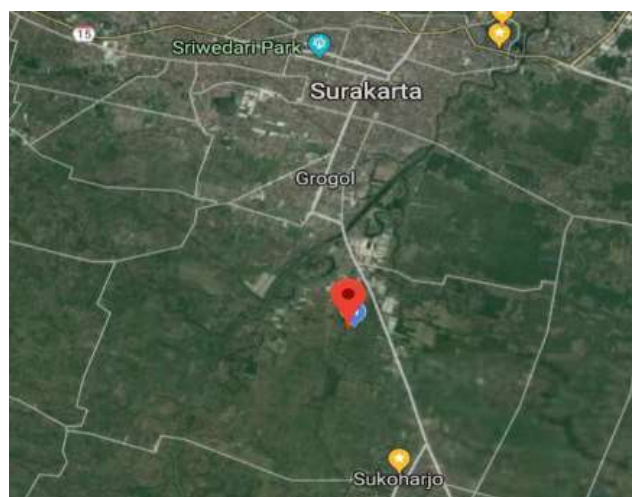
Penguasaan terhadap komputer dan internet menjadi kemampuan dasar yang harus dikuasai di era digital seperti sekarang ini. Apalagi dengan berkembangnya revolusi industry 4.0. Adanya internet mendorong untuk dapat menyebarluaskan informasi yang serba cepat. Ada banyak ragam konten informasi di internet, TIK berperan sebagai sarana dalam penyebaran informasi di internet tersebut. Kemajuan teknologi informasi dan internet mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah (Kurnianingsih et al., 2017). Untuk itu diperlukan pengetahuan terhadap perkembangan literasi digital. Literasi digital merupakan sikap, ketertarikan, kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk proses akses, integrasi, kelola, analisis dan evaluasi informasi, membangun pengetahuan baru dan berkomunikasi secara efektif .

Harapan dari literasi digital tidak hanya sampai pada kesadaran memilah-milah informasi di internet saja, lebih jauh dari itu masyarakat dapat menghadirkan konten-

konten positif yang dapat mendorong kreatifitas dan produktifitas. Untuk mendukung tersebut masyarakat perlu memiliki keterampilan dasar yaitu mampu mengoperasikan komputer serta aplikasi-aplikasi dasar perkantoran untuk mengetik, menghitung atau membuat presentasi yang menarik, sayangnya belum semua kalangan masyarakat memiliki kemampuan tersebut. Untuk menjawab permasalahan tersebut, pelatihan ini dilakukan dengan memberikan pengalaman mengoperasikan komputer, menggunakan aplikasi-aplikasi perkantoran serta membuat desain agar dapat membuat konten yang menarik serta pengenalan penggunaan internet dengan tujuan konten yang telah dibuat tersebut dapat dinikmati masyarakat luas. Pelatihan dilakukan secara daring (dalam jaringan) dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang sedang melanda Indonesia.

## METODE PELAKSANAAN

Target peserta utama adalah warga dan pemuda desa Ngentak dan juga para guru-guru sekolah. Dukuh Ngentak terletak di di Kelurahan Bulakrejo, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Sukoharjo seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Judul Gambar

Sukoharjo merupakan sebuah kabupaten kecil di selatan Kota Solo, Jawa Tengah. Lokasi dukuh Ngentak sekitar 18 KM dari kampus Universitas Sebelas Maret. Masyarakat Dukuh Ngentak secara umum kehidupan sosialnya masih menganut system gotong royong, gugur gunung, dan guyub rukun. Apabila ada pekerjaan baik itu pembangunan jalan, masjid, jembatan maupun rumah penduduk, masyarakat selalu mengedepankan gotong royong. Dari kehidupan budaya masayakat Dukuh Ngentak sudah cukup maju dengan menggunakan teknologi baik seperti Handphone, TV, Radio, kendaraan bermotor dll. Namun mereka belum bisa memanfaatkan teknologi tersebut secara maksimal untuk meningkatkan kualitatif perekonomian mereka. Mereka menggunakan teknologi itu baru sebatas sebagai sarana hiburan.

Permasalahan utama yang diangkat dalam PKM ini adalah banyaknya penduduk desa Ngentak dan juga masyarakat Sukoharjo secara umum yang belum bisa menggunakan TIK meskipun hal-hal yang dasar seperti membuat dokumen, desain dasar, dan pemakaian internet. Bahkan termasuk juga generasi mudanya, yang notabene mulai

masuk dunia kerja. Padahal penguasaan TIK sangat penting sebagai bekal untuk bekerja di berbagai bidang. Untuk itu perlu digencarkan pelatihan-pelatihan TIK untuk masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini berkerjasama dengan Yayasan Hubbul Khoir, Sukoharjo. Yayasan ini relatif muda, berdiri tahun 2018. Kegiatan utama Yayasan ini adalah dalam bidang Pendidikan, sosial dan dakwah. Kantor Yayasan Hubbul Khoir berada tepat di tengah desa Ngentak. Selain sebagai kantor, tempat ini juga digunakan sebagai pusat pembinaan dan pelatihan untuk masyarakat. Hubbul khoir beberapa kali mengadakan kegiatan-kegiatan pelatihan dan juga pembinaan masyarakat. Namun karena keterbatasan SDM dan pendanaan pelatihan yang dilakukan Hubbul Khoir masih belum rutin dan belum maksimal. Dalam program PKM ini, kami tim pengabdian ingin membantu agar kegiatan berjalan lebih maksimal dan berkelanjutan.

Solusi yang kami tawarkan dalam kegiatan pengabdian kali ini adalah dengan memberikan pelatihan kepada masyarakat dukuh Ngentak dan juga pendampingan terhadap Yayasan Hubbul Khoir agar tercipta desa yang berliterasi digital. Kami ingin mengadakan kegiatan pengabdian ini yang bersifat pemecahan masalah, komprehensif, dan berkelanjutan (*sustainable*) dengan sasaran yang tidak tunggal. Jadi selain langsung menasarkankan pelatihan kepada masyarakat kita juga berusaha memberi pendampingan kepada Yayasan Hubbul Khoir agar mampu meningkatkan kemampuannya untuk membina masyarakat. Program pembinaan dan pelatihan kepada masyarakat Dukuh Ngentak telah dirintis oleh Hubbul Khoir. Gambar 2 memperlihatkan suasana pelatihan komputer di Desa Ngentak yang diselenggarakan oleh Yayasan Hubbul Khoir pada tahun 2019. Namun, karena keterbatasan SDM dan dana pelaksanaan pelatihan untuk masyarakat belum maksimal dan belum bisa rutin.



Gambar 2. Pelatihan komputer di desa Ngentak tahun 2019

Dengan diadakan program pengabdian atau program kemitraan masyarakat (PKM) ini kita berharap kegiatan pelatihan bisa berjalan lebih efektif dan bersifat kontinyu. Pada program pengabdian yang dilakukan ditahun 2020, kami menargetkan ada peningkatan kemampuan masyarakat dalam menggunakan TIK dalam kebutuhan sehari-hari. Salah satu sarana TIK yang biasa digunakan adalah Internet. Internet merupakan sarana yang bermanfaat untuk mengakses informasi dalam berbagai format dari seluruh dunia. Internet juga memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran (Liantoni et al., 2019). Pada pengabdian tahun 2020 ini, dikarenakan adanya pandemi Covid-19 maka pelatihan desain dan internet dilakukan secara daring (dalam jaringan). Materi yang disampaikan mengenai desain dan internet. Aplikasi

Inkscape dipilih sebagai aplikasi pelatihan desain. Aplikasi Inkscape merupakan aplikasi editor gambar vektor yang bersifat perangkat lunak gratis dan bebas digunakan di bawah lisensi GNU GPL. Pengabdian ini juga diharapkan dapat mewujudkan desa berliterasi digital di wilayah Sukoharjo.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

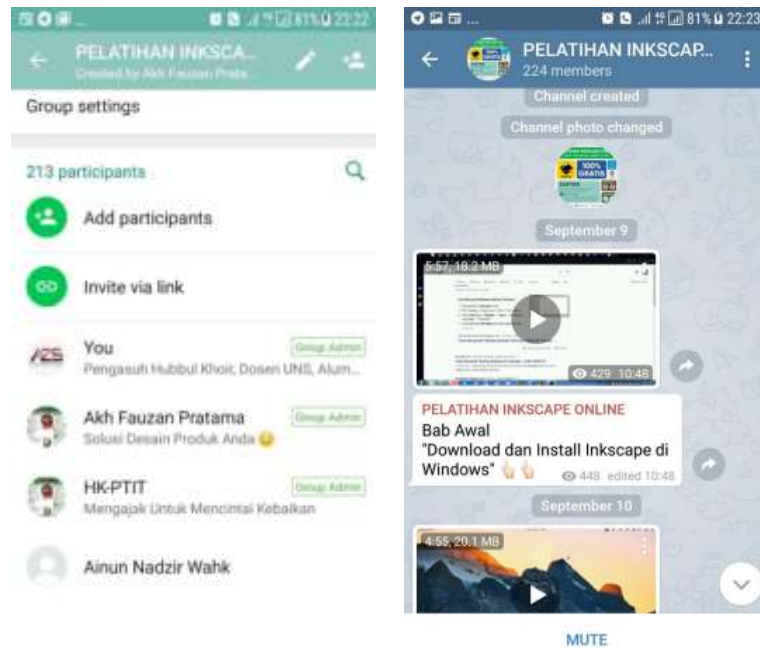
Pelaksanaan pengabdian yang sudah ditentukan jadwal dan metodenya ini diperoleh hasil antara lain peserta dapat mengikuti pelatihan secara daring, beberapa keterampilan dapat disampaikan kepada peserta meliputi pelatihan desain dan internet, peserta pelatihan berasal dari para warga dan pemuda desa Ngentak serta guru-guru sekolah, termotivasi untuk memperoleh pengetahuan lebih lanjut tentang multimedia dan internet. Materi pelatihan desain dengan menggunakan aplikasi Inkscape. Aplikasi ini dipilih karena merupakan perangkat lunak editor gambar vektor yang bersifat perangkat lunak gratis dan bebas digunakan di bawah lisensi GNU GPL. Pelatihan desain dan internet yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi zoom seperti diperlihatkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pelatihan desain secara daring

Pada tahap pelatihan daring peserta diberikan materi mengenai desain dan aplikasi yang dapat digunakan. Selain itu juga diberikan materi tentang penggunaan internet yang dapat digunakan sebagai sarana belajar dan sumber literasi digital. Kesadaran akan pentingnya literasi digital di masyarakat akan membuat masyarakat dapat memilah konten-konten yang bernada negatif seperti hoax, ujaran kebencian dan radikalisme. Sehingga mereka akan memilah-milah mana yang layak untuk dikonsumsi dan memberikan dampak yang baik.

Peserta juga diundang kedalam grup *whatsapp* dan *telegram* sebagai sarana diskusi dan pemberian materi pelatihan agar lebih mudah. Grup ini juga digunakan untuk pelatihan lanjutan ketika pelatihan secara realtime melalui zoom sudah selesai, tetap bisa berdiskusi melalui grup. Peserta juga dapat bertanya melalui grup jika mendapat kesulitan. Proses pemberian materi pelatihan seperti diperlihatkan pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Grup whatsapp dan telegram pelatihan desain dan internet

Kegiatan pengabdian secara umum dapat diikuti oleh semua peserta dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari besarnya rasa ingin tahu dan antusias peserta mengenai materi yang disampaikan. Pelatihan lanjutan juga dilakukan setelah para peserta menerapkan beberapa pengetahuan yang diperoleh. Kegiatan tindak-lanjut dimaksudkan untuk mengetahui dampak pengabdian yang sudah diselenggarakan. Dari hasil evaluasi menunjukkan dampak positif yang dirasakan para peserta akan pentingnya literasi digital dalam penggunaan internet di kehidupan sehari-hari. Pengetahuan para peserta mengenai desain juga semakin meningkat.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang sudah dilakukan diperoleh beberapa kesimpulan antara lain:

1. Kegiatan pengabdian dapat berjalan lancar dengan minat dan antusias peserta yang tinggi.
2. Para peserta menjadi mengetahui dan memahami akan seluk beluk internet dan penggunaan desain sesuai dengan materi yang telah disampaikan.
3. Pemahaman peserta mengenai desain dan internet semakin meningkat.
4. Kegiatan pengabdian yang dilakukan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas ketika memanfaatkan internet secara maksimal, tepat guna dan sesuai harapan.
5. Adanya mitra seperti Yayasan Hubbul Khoir dalam kegiatan pengabdian sangat membantu berjalannya kegiatan dengan dengan efisien dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Ihsan, N. H. A. S., Dzakiyah, H. H., & Liantoni, F. (2020). Perbandingan Metode Single Exponential Smoothing dan Metode Holt untuk Prediksi Kasus COVID-19 di Indonesia. *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika*, 12(2), 89–94. <https://doi.org/10.31937/ti.v12i2.1689>
- Kucharski. (2020). Early dynamics of transmission and control of COVID-19: a mathematical modelling study. *The Lancet Infectious Diseases*, 20(5), 553–558. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(20\)30144-4](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(20)30144-4)
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61–76. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Liantoni, F., Arief, R., & Rozi, N. F. (2019). Improving Learning Processes With Online Teaching. *The Spirit Of Society Journal*, 2(2), 101–106. <https://doi.org/10.29138/SCJ.V2I2.665>
- Park, H. W. (2009). Academic Internet Use: Issues and Lessons in e-Research. A paper presented to the Communication and Technology Division. *The 59th Annual ICA (International Communication Association) Conference*.
- Warren, A., Brunner, D., P., M., & Barnet, L. (1998). *Technology in Teaching and Learning: An Introductory Guide*. London: Kogan Page.
- Zheng, F., Khan, N. A., & Hussain, S. (2020). The COVID 19 pandemic and digital higher education: Exploring the impact of proactive personality on social capital through internet self-efficacy and online interaction quality. *Children and Youth Services Review*, 119, 105694. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105694>