

PKM PELATIHAN LEAFLET DIGITAL BAGI KOMUNITAS HYSTERIA KOTA SEMARANG

Theodora Indriati Wardani^{1,2}, Arif Wibisono²

^{1,2} Dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang

Email: indriatiwardani@upgris.ac.id, arifwibisono@upgris.ac.id

ABSTRACT

In the city of Semarang, along with the development of the city of Semarang as the fifth largest city in Indonesia, communities have sprung up that have special activities as an activity to foster love for the city of Semarang, namely for the future development of the city of Semarang. One of them is the Hysteria community based in the city of Semarang which works for the city of Semarang. The name Hysteria itself was chosen because the term can be interpreted as a shout that symbolizes resistance. The Hysteria Community is a community from Semarang, Hysteria is directly involved in dealing with problems that exist in society, especially the people of Semarang and has a work program, based on the needs of the community called the Electric Box, a work program that will raise discourses on the use of information technology and science in relation to it. in social change in society. The development of the digital technology era requires expertise and skills in the field of communication technology, so Hysteria often holds meetings between members of its community network in the city of Semarang only through paper manual invitations or via short messages which result in a waste of money and time, so that it is thought how independent Hysteria community members can take advantage of software applications to promote something at the meeting by using digital-based leaflets to make it more attractive, so it is very necessary to do a community partnership program, namely holding training activities for the Semarang City Hysteria community who will be taught to make simple digital leaflets using the Microsoft Word software application, Corel Draw and Adobe Photoshop CS are digital-based without using paper to reduce waste of paper costs and time, and accelerate the dissemination of information using internet facilities for networks Hysteria community in Semarang City, which often holds meetings with community members spread throughout the city of Semarang.

Keywords: *Community, Hysteria, Training, Digital Leaflet*

ABSTRAK

Di kota Semarang ini seiring dengan makin berkembangnya kota Semarang sebagai kota terbesar nomor lima di Indonesia, bermunculan komunitas-komunitas yang mempunyai kegiatan khusus sebagai kegiatan memupuk rasa cinta terhadap kota Semarang yakni untuk perkembangan masa depan kota Semarang. Salah satunya adalah komunitas Hysteria yang berpusat di kota Semarang yang berkarya untuk kota Semarang. Nama Hysteria sendiri dipilih karena istilah tersebut dapat diartikan sebuah teriakan yang menjadi lambang perlawanan. Komunitas Hysteria adalah sebuah komunitas asal Semarang, Hysteria terjun langsung dalam menangani permasalahan yang ada di masyarakat, khususnya masyarakat Semarang dan mempunyai program kerja, berdasar pada kebutuhan masyarakat tersebut yang bernama Kotak Listrik yakni program kerja yang akan mengangkat wacana tentang penggunaan teknologi informasi dan *science* kaitannya dalam perubahan sosial dalam masyarakat. Perkembangan era teknologi digital membutuhkan keahlian dan keterampilan di bidang teknologi komunikasi, maka Hysteria sering mengadakan pertemuan antar anggota pada jaringan komunitasnya di kota Semarang hanya melalui undangan manual kertas atau melalui pesan singkat yang mengakibatkan pemborosan biaya dan waktu, sehingga terpikirkan bagaimana anggota komunitas Hysteria secara mandiri dapat memanfaatkan aplikasi *software* untuk mempromosikan sesuatu dalam pertemuan itu dengan menggunakan leaflet berbasis digital agar lebih menarik, sehingga sangat perlu dilakukan program kemitraan masyarakat yakni mengadakan

kegiatan pelatihan bagi komunitas Hysteria kota Semarang yang akan diajarkan membuat leaflet digital bentuk sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw dan Adobe Photoshop CS berbasis digital tanpa menggunakan kertas untuk mengurangi pemborosan biaya kertas dan waktu, serta mempercepat penyebaran informasi menggunakan fasilitas internet untuk jaringan komunitas Hysteria Kota Semarang yang sering mengadakan pertemuan dengan anggota komunitasnya yang tersebar di seluruh kota Semarang.

Kata Kunci: Komunitas, Hysteria, Pelatihan, Leaflet Digital

PENDAHULUAN

Komunitas Hysteria adalah sebuah komunitas asal Semarang. Komunitas ini adalah komunitas yang bergerak di akar rumput. Dalam artian, Hysteria terjun langsung dalam menangani permasalahan yang ada di masyarakat, khususnya masyarakat Semarang. Oleh sebab itu komunitas Hysteria menekankan produksi artistik berdasar hasil riset pengetahuan keseharian di masyarakat. Visinya menumbuhkan ekosistem kebudayaan yang baik untuk itu selain kerja artistik Hysteria juga berperan sebagai laboratorium komunitas yang mempunyai kecenderungan kerja lintas disiplin, kesegaran gagasan, maupun praktik-praktik kecil yang laten dan intensif. Tak hanya selalu dalam ketegangan negosiasi seni dan non seni, lebih jauh komunitas Hysteria menegaskan kerja-kerja berkesenian adalah bagian dari intervensi sosial untuk mendinamisir peradaban yang lebih baik. Hysteria bukanlah komunitas yang turun pada masyarakat setelah adanya masalah, namun lebih pada tindakan preventif yang bertujuan menyadarkan masyarakat. Dengan keadaan demikian, komunitas Hysteria pun terjun langsung pada masyarakat. Program kerja yang dibuat komunitas Hysteria pun berdasar pada kebutuhan masyarakat tersebut. Beberapa program kerja komunitas Hysteria yakni Kotak Listrik, Grobak bioskop, dan Art Lab (*Making Artist, Screening, Ngobras*). Dengan kepengurusan yang tidak begitu banyak anggotanya, tak jarang pengurus Hysteria merangkap tugas ganda bahkan mereka meminta kawan-kawannya untuk membantu acara atau program yang akan dilakukan. Tetapi komunitas Hysteria untuk masing-masing anggota pengurus mempunyai jaringan personal dan jaringan personal itu terdiri dari para sastrawan, artis, seniman

pelukis, seniman musik, wartawan, mahasiswa jurusan seni, koreografer, seniman tari, namun pelaksanaan program kerja sering terhambat karena juga dana operasionalnya. Salah satunya adalah program kerja yang bernama Kotak Listrik yakni program kerja yang akan mengangkat wacana tentang penggunaan teknologi informasi dan *science* kaitannya dalam perubahan sosial dalam masyarakat. (<https://www.greeners.co/sosok-komunitas/komunitas-hysteria-berkarya-untuk-semarang>). Dan seringkali komunitas Hysteria mengadakan pertemuan antar anggota pada jaringan komunitasnya di kota Semarang hanya melalui undangan manual atau melalui pesan yang ditulis secara manual mengakibatkan pemborosan biaya, sehingga terpikirkan bagaimana anggota komunitas Hysteria secara mandiri dapat memanfaatkan aplikasi untuk mempromosikan sesuatu dalam pertemuan itu dengan menggunakan leaflet berbasis digital agar lebih menarik.

Dalam kegiatan pelatihan leaflet digital ini akan ditunjukkan desain model leaflet sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw dan Adobe Photoshop CS berbasis digital tanpa menggunakan kertas untuk mengurangi pemborosan biaya dan kertas serta mempercepat penyebaran informasi menggunakan fasilitas internet untuk jaringan komunitas Hysteria Kota Semarang yang sering mengadakan pertemuan dengan anggota komunitasnya yang tersebar di seluruh kota Semarang. Disiapkan pola pelatihan sehari untuk menjembatani kemampuan masing-masing peserta yang merupakan anggota komunitas Hysteria yang beragam. Kegiatan ini juga merupakan wadah dalam melakukan sosialisasi peningkatan mutu keterampilan anggota komunitas Hysteria dalam mengimplementasikan leaflet sederhana berbasis digital.

Berdasarkan permasalahan diatas maka kegiatan program kemitraan masyarakat diharapkan dapat meningkatkan pemberdayaan masyarakat dengan menerapkan keilmuan yang dimiliki oleh dosen. Perkembangan teknologi yang pesat diharapkan dapat mempermudah kinerja maupun kebutuhan masyarakat. Berkembangnya Teknologi Informasi merupakan dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan suatu bangsa. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi merupakan salah

satu jurusan pada Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang yang memiliki kewajiban dalam menerapkan keilmuannya.

Permasalahan mitra dalam hal ini merupakan prioritas permasalahan yang sudah ditentukan bersama antara tim pengusul PKM bersama-sama mitra, dalam hal ini komunitas Hysteria Semarang dengan objek sasarannya adalah anggota komunitas program kerja yang dibuat Hysteria pun berdasar pada kebutuhan masyarakat tersebut yakni program kerja Kotak Listrik, yakni program kerja yang akan mengangkat wacana tentang penggunaan teknologi informasi dan *science* kaitannya dalam perubahan sosial dalam masyarakat. Dengan kepengurusan yang tidak begitu banyak anggotanya, tak jarang pengurus komunitas Hysteria merangkap tugas ganda bahkan mereka meminta kawan-kawannya untuk membantu acara atau program kerja yang akan dilakukan. Tetapi komunitas Hysteria untuk masing-masing anggota pengurus mempunyai jaringan personal yakni terdiri dari para sastrawan, artis, seniman pelukis, seniman musik, wartawan, mahasiswa jurusan seni, koreografer, seniman tari, namun pelaksanaan program kerja terhambat karena juga dana operasionalnya, termasuk pemborosan biaya kertas. Oleh karena mereka sering mengadakan pertemuan tanpa memanfaatkan leaflet sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop Cs berbasis digital secara optimal. Hal ini mendorong tim program kerja Kotak Listrik Hysteria untuk serius mengatasi hal tersebut.

Dari permasalahan diatas maka dapat dirumuskan, bahwa permasalahan *rill* yang dihadapi sasaran mitra “PKM Pelatihan Leaflet Digital Bagi Komunitas Hysteria Kota Semarang” adalah kurangnya penguasaan teknologi informasi dalam pengembangan dan penyampaian informasi melalui leaflet berbasis digital.

Berdasarkan dari permasalahan mitra dan sifat kegiatan, maka solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah: (1) Mengadakan kegiatan pelatihan keterampilan membuat leaflet sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw,

dan Adobe Photoshop CS berbasis digital, (2) Mempraktekkan cara membuat leaflet sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw dan Adobe Photoshop CS, dan (3) Mengadakan kegiatan pendampingan untuk mengetahui *kontinuitas* dan kesuksesan pelatihan membuat leaflet sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw dan Adobe Photoshop CS berbasis digital.

Target luaran yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah dengan melakukan praktek menggunakan komputer dan aplikasi perangkat lunak yang didukung dengan fasilitas internet melalui Whatsapp android untuk menghasilkan leaflet digital.

PELAKSANAAN DAN METODE

Seiring dengan perkembangan jaman terutama teknologi informasi yang sangat pesat dengan menggunakan internet, maka penyebaran informasi dengan alat komunikasi menggunakan media sosial elektronik terutama tidak menggunakan lagi media kertas yang mengakibatkan banyak pemborosan untuk waktu dan biaya kertas yang sangat mahal dan tidak efisien. Maka komunitas Hysteria kota Semarang sering sekali mengadakan pertemuan bersama dengan jaringan komunitasnya yang anggotanya terdiri dari berbagai macam ragam latar belakang profesi dan keahlian seperti seni tari, seni drama, seni musik, seni sastra, seni lukis, jurnalis, koreografer, mahasiswa di bidang seni, maka sangat perlu dilakukan identifikasi awal bahwa anggota jaringan komunitas Hysteria sering membuat undangan kertas atau undangan pesan singkat melalui alat komunikasi. Selain itu juga dilakukan identifikasi pada kualitas para anggota komunitas Hysteria kota Semarang apakah menguasai keahlian dan keterampilan di bidang teknologi informasi khususnya leaflet digital.

Metode pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) yang digunakan adalah metode survei dan pelatihan kepada anggota jaringan komunitas Hysteria kota Semarang. Metode survei melakukan identitas dari setiap undangan dan pesan yang telah dan sering dilakukan jika

komunitas tersebut akan melaksanakan program kerja mengundang seluruh anggota jaringan komunitas Hysteria di tempat kantornya. Dalam pelaksanaan metode pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi pelatihan yang harus dilakukan dengan cara membuat leaflet digital dengan materi yang disusun oleh tim. Selama kegiatan dilakukan tanya jawab dengan peserta pelatihan leaflet digital.

Tahapan evaluasi dalam kegiatan ini meliputi awal dan akhir. Dalam evaluasi ini kriteria keberhasilan diukur dengan hasil karya leaflet digital dari peserta pelatihan yang telah dibuat secara bertahap selama pelaksanaan pelatihan leaflet digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan keterampilan membuat leaflet sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop Cs berbasis digital yang dilaksanakan pada tanggal 13 April 2019 di kantor Hysteria Semarang Jl. Stonen no. 29 Semarang. Pelatihan keterampilan membuat leaflet sederhana ini diikuti 15 peserta dari kalangan mahasiswa seni dan sastra bahasa yang tergabung dalam komunitas Hysteria kota Semarang. Dosen Pendidikan Teknologi Informasi dilibatkan sebagai instruktur dalam kegiatan pelatihan ini. Berikut merupakan hasil-hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian ini.

Tabel 1. Hasil Kegiatan Meliputi Langkah, Tujuan Pelaksanaan, dan Hasil

| Persiapan | | |
|---|---|--|
| Langkah | Tujuan | Hasil |
| Materi teori bagaimana cara membuat leaflet sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw dan Adobe Phtoshop CS dan bagaimana menggunakan internet | Agar peserta pelatihan memahami dan mengerti apa itu leaflet dan cara pengoperasian dalam menggunakan perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop CS dan menggunakan internet | Peserta pelatihan leaflet memperoleh pengetahuan materi leaflet dan cara pengelolaan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop CS |

| Pelaksanaan | | |
|--|---|--|
| Langkah | Tujuan | Hasil |
| Mengadakan kegiatan praktek dengan menggunakan komputer untuk pelatihan keterampilan membuat leaflet sederhana | Memfaatkan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw dan Adobe Photoshop CS untuk membuat leaflet sederhana | Peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan komputer dan aplikasinya sehingga menghasilkan leaflet sederhana |
| Penutup | | |
| Langkah | Tujuan | Hasil |
| Mengirim leaflet melalui internet dengan tujuan dikirm ke android masing-masing peserta | Praktek menggunakan internet untuk mengirim leaflet ke android | Peserta memperoleh keterampilan dalam menggunakan internet dan menghasilkan Leaflet Digital |

Pelatihan leaflet digital sehari ini diawali dengan pembukaan dan dilanjutkan dengan ceramah mengenai materi cara membuat leaflet sederhana dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft Power Point. Setelah itu dilanjutkan dengan pelatihan praktek komputer membuat leaflet sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop CS. Setelah leaflet sederhana tersebut selesai dibuat oleh setiap peserta pelatihan maka leaflet setiap peserta dapat dikirim menggunakan fasilitas internet yang terhubung dengan android, sehingga setiap peserta dapat saling bertukar kirim leaflet melalui android dan hasilnya leaflet digital tersebut dapat dilihat di dalam android masing-masing peserta pelatihan..

Kegiatan pelatihan keterampilan membuat leaflet sederhana dalam program PKM bagi komunitas Hysteria kota Semarang ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 13 April 2019. Adapun rincian kegiatan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan untuk sesi 1

Kegiatan untuk sesi 1 dimulai pada pukul 08.45 – 10.15, pelatihan diawali dengan pembukaan dan ceramah mengenai bagaimana membuat leaflet sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop CS berbasis digital serta tujuan dan manfaat

b) Kegiatan untuk sesi 2

Kegiatan untuk sesi 2 pada pukul 10.30 – 12.00 adalah pelatihan keterampilan membuat leaflet sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word dan Adobe Photoshop CS. Disini peserta mulai membuat leaflet sederhana yang disimpan dengan format *file* *.doc, peserta pelatihan menghasilkan draft leaflet sederhana. Kemudian pelatihan dilanjutkan kembali, setelah peserta pelatihan selesai makan siang pada pukul 13.00 – 15.15 masih merupakan pelatihan keterampilan membuat leaflet dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Corel Draw. Kemudian *softfile* leaflet tersebut disimpan dengan format *.jpg. Hasil membuat leaflet dari setiap peserta pelatihan adalah *draft* leaflet sederhana.

c) Kegiatan untuk sesi 3

Kegiatan pelatihan berikutnya pada sesi ke 3 pukul 15.15 – 16.45 setiap peserta pelatihan mengirim *softfile* leafletnya yang sudah disimpan dengan format *.jpg Kemudian *file* leaflet tersebut dikirim melalui internet ke android ditujukan ke setiap peserta pelatihan leaflet, sehingga pada akhir pelatihan ini peserta menghasilkan leaflet digital.

Berikut di bawah ini merupakan tabel jadwal kegiatan PKM Hysteria Kota Semarang yang telah dilaksanakan pada tanggal 13 April 2019, serta hasil pekerjaan dari salah satu peserta dalam kegiatan pelatihan leaflet digital dari komunitas Hysteria Kota Semarang.

Tabel 2. Tabel Jadwal Kegiatan

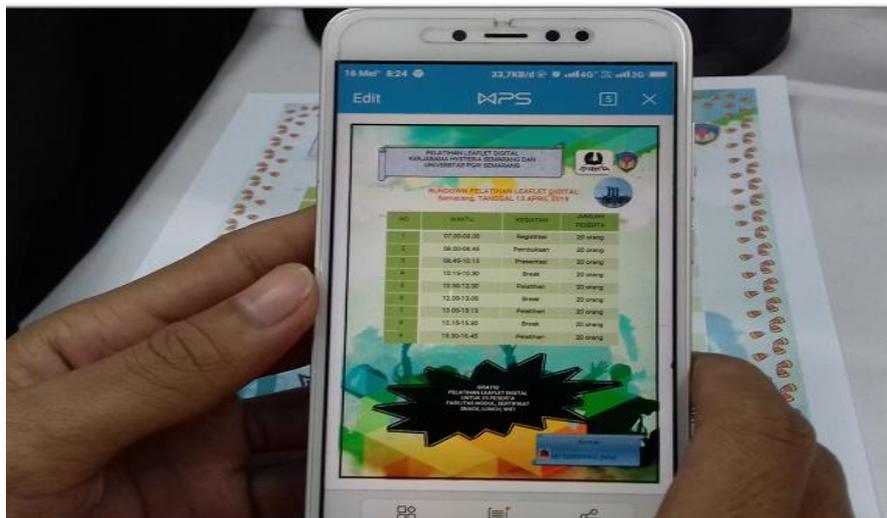
| No | Waktu | Hari ke 1 Sabtu, 13 /4/2019 |
|-----|---------------|-----------------------------|
| 1. | 07.00 - 08.00 | Registrasi |
| 2. | 08.00 - 08.45 | Pembukaan |
| 3. | 08.45 - 09.30 | Peserta |
| 4. | 09.30 - 10.15 | Peserta |
| | 10.15 - 10.30 | Break |
| 5. | 10.30 - 11.15 | Peserta |
| 6. | 11.15 - 12.00 | Peserta |
| | 12.00 - 13.00 | Istirahat |
| 7. | 13.00 - 13.45 | Peserta |
| 8. | 13.45 - 14.30 | Peserta |
| 9. | 14.30 - 15.15 | Peserta |
| | 15.30 - 16.15 | Break |
| 10. | 15.15 - 16.00 | Peserta |
| 11. | 15.15 - 16.00 | Peserta |
| 12. | 16.00 - 16.45 | Peserta |

| NO | WAKTU | KEGIATAN | JUMLAH PESERTA |
|----|-------------|------------|----------------|
| 1 | 07.00-08.00 | Registrasi | 25 orang |
| 2 | 08.00-08.45 | Pembukaan | 25 orang |
| 3 | 08.45-10.15 | Presentasi | 25 orang |
| 4 | 10.15-10.30 | Break | 25 orang |
| 5 | 10.30-12.00 | Pelatihan | 25 orang |
| 6 | 12.00-13.00 | Break | 25 orang |
| 7 | 13.00-15.15 | Pelatihan | 25 orang |
| 8 | 15.15-15.30 | Break | 25 orang |
| 9 | 15.30-16.45 | Pelatihan | 25 orang |

Gambar 1. Hasil Pelatihan Leafelt Digital Peserta PKM Komunitas Hysteria Kota Semarang



Gambar 2. Peserta Pelatihan Leaflet Digital Komunitas Hysteria Kota Semarang



Gambar 3. Leaflet Digital Peserta PKM Pelatihan Komunitas Hysteria Kota Semarang

PENUTUP

Berikut dibawah ini merupakan simpulan dan saran dari hasil kegiatan PKM pelatihan leaflet digital bagi Komunitas Hysteria Kota Semarang yang telah diadakan pada tanggal 13 April 2019. Kami selaku team PKM yakni Theodora Indriati Wardani, S.Kom, M.Pd, M.Kom dan Arif Wibisono, S.Pd, M.Kom penyusun artikel PKM ini mengucapkan banyak terimakasih dan perhatiannya atas kesempatan yang diberikan oleh team panitia SNHP 2020 untuk mengirim artikelnnya di SNHP 2020 .

Simpulan

Berikut simpulan yang diperoleh dari kegiatan pelatihan keterampilan membuat leaflet sederhana dalam program PKM bagi komunitas Hysteria kota Semarang ini yang telah dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 13 April 2019 bahwa kegiatan tersebut dibagi menjadi beberapa kegiatan yakni (1) kegiatan sesi 1, pelatihan diawali dengan pembukaan dan ceramah mengenai bagaimana membuat leaflet sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop CS berbasis digital serta tujuan dan manfaat, kemudian (2) untuk kegiatan sesi 2 adalah pelatihan keterampilan membuat leaflet sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat

lunak Microsoft Word dan Adobe Photoshop CS. Disini peserta mulai membuat leaflet sederhana yang disimpan dengan format *file* *.doc, peserta pelatihan menghasilkan *draft* leaflet sederhana. Kemudian *softfile* leaflet tersebut disimpan kembali dengan format *.jpg menggunakan aplikasi perangkat lunak Corel Draw, hasil membuat *leaflet* dari setiap peserta pelatihan adalah draft leaflet sederhana. Yang terakhir (3) untuk sesi 3, yakni kegiatan pelatihan berikutnya peserta mengirim *softfile* leafletnya yang sudah disimpan dengan format *.jpg. Kemudian *file* leaflet tersebut dikirim melalui internet ke android ditujukan ke setiap peserta pelatihan leaflet, sehingga pada akhir pelatihan ini peserta menghasilkan leaflet digital.

Saran

Kemudian untuk saran selanjutnya bahwa kegiatan pelatihan untuk PKM ini akan dilanjutkan dengan rencana kegiatan kolaborasi antara komunitas lainnya dan komunitas Hysteria yakni kegiatan yang berbasis teknologi informasi, yang akan dilaksanakan secara kolaborasi di kota Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

Chandra, Ian. 2000. *Memakai Corel Draw*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Madcoms. 2002. *Adobe Photoshop 7.0*. Yogyakarta: Andi Offset.

Jubilee Entreprise. 2006. *Kreasi Bingkai Dengan Corel Draw 12*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Permana, Budi. 2011. *Microsoft Office 36 Jam Belajar Office*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Yoga. 2005. *17 Teknik Mahir Photoshop CS*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.