

Vol. 5, No. 2, Maret 2020

ISSN 2460-352005

# JAMM

JURNAL ABDI MASYARAKAT

**Diterbitkan Oleh:**  
**Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat**  
**Universitas Mercu Buana**

**JAM**  
**JURNAL ABDI MASYARAKAT**  
ISSN : 2460 352005  
Volume 5 Nomor 2, Maret 2020

---

**DAFTAR ISI**

<b>Pembuatan Wadah Tanam Apotik Hidup Dari Material Bambu Di Lingkungan Rt 06 Rw 08, Kelurahan Jatiraden, Kota Bekasi</b> <i>Lutfi Hutama, Ririn Aprilia Mardiani</i>	1 - 4
<b>Pengenalan MIT Inventor Untuk Siswa/i Di Wilayah Kembangan Utara</b> <i>Ketty Siti Salamah, Trie Maya Kadarina, Zendi Iklima</i>	5 - 9
<b>Kegiatan Pembelajaran Jaringan Komputer Dengan Static Routing Protocol Menggunakan GNS3 Untuk Siswa SMK YMIK Pada Wilayah Joglo</b> <i>Herry Derajad Wijaya, Rahmat Rian Hidayat, Teuku Ahmad Aliyansyah</i>	10 - 14
<b>Kreasi Aktif Wanita Lansia di Kelurahan Meruya Selatan</b> <i>Suzan Bernadetha Stephani, Ryani Dhyan Parashakti, Alvita Sari</i>	15 - 17
<b>Budidaya Hidroponik Dengan Bertanam Sayuran Sebagai Cara Efisiensi Pengeluaran Keluarga Di Wilayah Rt 24 Desa Anggadita, Karawang</b> <i>Dhanny, Siti Choiriah</i>	18 - 21
<b>Perancangan Konten Edukatif Di Media Sosial</b> <i>Finy F. Basarah, Gustina Romaria</i>	22 - 29
<b>Implementasi Structure Dalam Theraplay</b> <i>Dearly, Istiqomah</i>	30 - 33
<b>Art Therapy Olah Garis Dan Warna Untuk Psikotik Di Unit Informasi Layanan Sosial (UILS) Meruya</b> <i>Nina Maftukha</i>	34 - 41
<b>Peningkatan Kompetensi Aparat Desa Di Bidang Akuntansi Desa Di Kecamatan Warunggunung Kabupaten Lebak Provinsi Banten</b> <i>Hari Setiyawati, Dewi Anggraeni</i>	32 - 46
<b>Model Bak Sampah Mikro Lingkungan Di Kelurahan Kembangan Utara</b> <i>Pintor T. Simatupang, Hari Meidiyanto, Tri Leksana</i>	47 - 51



# **PEMBUATAN WADAH TANAM APOTIK HIDUP DARI MATERIAL BAMBU DI LINGKUNGAN RT 06 RW 08, KELURAHAN JATIRADEN, KOTA BEKASI**

**1) Lutfi Hutama, 2) Ririn Aprilia Mardiani**  
**Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Mercu Buana Jakarta**  
**Email: lutfi.hutama@mercubuana.ac.id, ririnaprillia.mardiani@yahoo.com**

## **ABSTRAK**

Di era saat ini, Arsitektur lanskap dituntut untuk lebih berkontribusi dalam membangun lingkungan perumahan permukiman dan perkotaan yang tetap ramah bagi ekosistem sekitarnya. Di lingkungan perumahan saat ini, mulai dari tingkat Rukun Tetangga (RT) hingga Rukun Warga (RW), telah banyak digalakkan penanaman apotik hidup. Apotik hidup adalah pemanfaatan sebagian tanah untuk ditanami tanaman obat-obatan untuk keperluan sehari-hari. Salah satu lingkungan perumahan yang memiliki lahan apotik hidup adalah lingkungan RT 06 RW 08, Kelurahan Jatiraden, Kota Bekasi. Melihat hal tersebut, program studi Arsitektur bergerak untuk turut menyumbangkan wawasan keilmuan dalam bidang Arsitektur Lanskap. Bentuk pengabdian yang akan dilakukan adalah pembuatan lanskap taman tanaman apotik hidup. Pada kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan ini akan berfokus pada pengikutsertaan masyarakat dalam pembuatan media tanam tanaman apotik hidup yang berbahan material bambu yang mudah didapatkan.

**Kata Kunci:** lingkungan hidup, pengabdian masyarakat, vertikultural bambu, apotik hidup, media tanam bambu

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Arsitektur lanskap adalah salah satu bidang dalam Arsitektur yang mempelajari tentang seni, perencanaan, perancangan, manajemen, perawatan dan perbaikan tanah serta perancangan konstruksi buatan manusia dalam skala besar dengan segenap kegiatannya agar tercipta karya lingkungan yang secara fungsional berguna dan secara estetika tetap indah. Contoh dari lanskap adalah pekarangan rumah, taman – taman lingkungan serta hutan kota dan taman nasional. Di era saat ini, Arsitektur lanskap dituntut untuk lebih berkontribusi dalam membangun lingkungan perumahan permukiman dan perkotaan yang tetap ramah bagi ekosistem sekitarnya.

Salah satu lingkungan perumahan yang memiliki lahan apotik hidup adalah lingkungan RT 6 RW 8, Kelurahan Jatiraden, Kota Bekasi. Di lingkungan RT 6 RW 8,

Kelurahan Jatiraden ini terdiri dari 4 RT. Mayoritas penghuni RT 6 RW 8 adalah pensiunan TNI beserta keluarganya. Lingkungan RT 6 RW 8 memiliki lahan apotik hidup yang kurang dirawat dengan baik. Lahan apotik hidup hanya terdapat papan penunjuk apotik hidup tanpa ada desain yang menarik. Sehingga lahan terkesan terbengkalai dan warga kurang tertarik untuk memanfaatkan apotik hidup ini. Padahal apabila lahan apotik hidup memiliki desain yang indah dan menarik, akan dapat meningkatkan minat warga untuk memanfaatkan apotik hidup ini sebagai rujukan tanaman obat tradisional.

Melihat hal tersebut, program studi Arsitektur bergerak untuk turut menyumbangkan wawasan keilmuan dalam bidang Arsitektur lanskap. Bentuk pengabdian yang akan dilakukan adalah pembuatan lanskap taman tanaman apotik hidup. Lanskap taman akan didesain dengan

memanfaatkan bahan alam yaitu bambu. Fokus pada pengabdian masyarakat ini adalah pembuatan media tanam dengan menggunakan media bambu. Bambu dipilih sebagai media tanam karena material mudah didapatkan di sekitar lokasi pengabdian masyarakat.



Gambar 1. Lokasi Lahan Apotik Hidup RT 06 RW 08 Kel. Jatiraden, Bekasi.  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### 1.2. Permasalahan Mitra

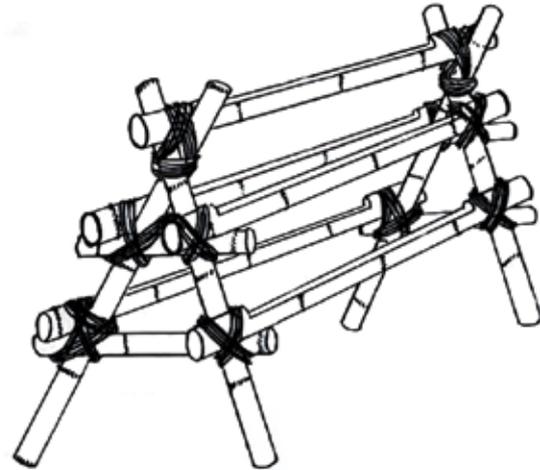
Kendala yang dihadapi oleh warga di lingkungan RT 6 RW 8, Kelurahan Jatiraden adalah kurangnya inisiatif dan pengetahuan akan lanskap taman. Melihat permasalahan tersebut pengabdian masyarakat ini akan berfokus pada pengikutsertaan masyarakat dalam pembuatan media tanam tanaman apotek hidup yang berbahan material bambu.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan yang akan digunakan dalam pengabdian masyarakat ini meliputi :

### 2.1. Pendampingan

Kegiatan ini diawali dengan penjelasan mengenai pengertian apotik hidup serta manfaatnya bagi masyarakat khususnya warga di RT 06 RW 08 Kelurahan Jatiraden, Kota Bekasi. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan pembuatan media tanam bambu untuk penanaman tanaman apotik hidup.



Gambar 2. Ilustrasi Desain Media Tanam Bambu  
(Sumber : Google.com)

### 2.2. Rancangan Evaluasi Program

Evaluasi program dilaksanakan untuk menentukan keberhasilan pelaksanaan program dan keberlanjutan program kedepannya. Pada pengabdian masyarakat di lingkungan RT 6 RW 8 Kelurahan Jatiraden ini, evaluasi program dilakukan dengan visitasi setelah program dilaksanakan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk melihat produk yang dihasilkan tetap bisa dimanfaatkan oleh warga sekitar.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

Setelah melakukan diskusi mengenai pembuatan dan pemahaman bentuk dan ukuran media tanam bambu, maka selanjutnya bersama warga melakukan pemilihan bambu dan perakitan bambu yang dipilih untuk media tanam



Gambar 3. Pelaksanaan Pembuatan Wadah Tanam Bambu oleh Warga  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah dilakukan pemotongan sesuai ukuran desain bambu, maka bersama warga merakit bambu tersebut sesuai dengan desain yang telah ditentukan.



Gambar 4. Hasil Perakitan Media Tanam dari Bambu  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah ditempatkan pada lahan Apotik hidup dan ditanami dengan contoh tumbuhan yang bermanfaat seperti sirih, kumis kucing, lada, cabai, dsb, warga RT 06 RW 08 Kelurahan Jatiraden, Kota Bekasi diberikan penyuluhan mengenai manfaat apotik hidup serta penggunaan media tanam bambu.



Gambar 5. Penyuluhan Terhadap Warga mengenai Apotik Hidup  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### 3.2. Pembahasan

Dalam rangka melakukan pengabdian, Pembuatan media tanam bambu untuk apotik hidup ini selain bermanfaat bagi warga RT 6 RW 8 Jatiraden, juga material dasar bambu tidak menjadi sebab mencemari lingkungan sekitar. Media tanam bambu yang dimanfaatkan untuk tumbuhan yang sifatnya dapat mengobati diharapkan mampu menjadi pemicu bagi warga untuk selalu hidup sehat khususnya di lingkungan RT 6 RW 8 Kelurahan Jatiraden.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat oleh Universitas Mercubuana Kranggan yang dilakukan pada RT 6 RW 8 Kelurahan Jatiraden dirasakan memberikan manfaat oleh warga masyarakat dan memberikan pengetahuan tambahan mengenai bagaimana menanamkan budaya sehat melalui apotik tumbuh sehingga warga memahami dan diharapkan dapat mengaplikasikan kegiatan tersebut dalam kehidupan sehari-hari nya. Melalui kegiatan ini juga masyarakat terlibat aktif dan penuh dengan antusiasme untuk menambah wawasan mengenai lingkungan, terutama memanfaatkan lahan yang tidak

terpakai atau lahan sisa yang sering menjadi tempat penumpukan sampah atau sarang nyamuk yang berbahaya juga bagi lingkungan khususnya RT 6 RW 8 Kelurahan Jatiraden.

#### **4.2. Saran**

Pada kegiatan selanjutnya diharapkan selain memberi wawasan dan membuat apotik tumbuh bagi warga, juga dapat membuat area bermain anak yang berdampingan dengan area apotik tumbuh sehingga pola kebiasaan yang dibangun dapat sedikit demi sedikit diajarkan kepada generasi berikutnya di lingkungan khususnya RT 6 RW 8 Kelurahan Jatiraden.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Catherine Slessor, 2005. Bamboo Cage. *The Architectural Review*, June 2005 Vol. CCXVII, no. 1300, pp. 78-80.

Jules J.A. Jansen, 2000. *Designing and Building with Bamboo*, INBAR, Beijing.

Peter Davey, 2005. Emerging Architecture, Bamboo Lessons. *The Architectural Review*, December 2004 Vol. CCXVI, no. 1294, pp. 64-65.

---

# Pengenalan MIT Inventor untuk Siswa/i di Wilayah Kembangan Utara

1)Ketty Siti Salamah, 2)Trie Maya Kadarina, 3)Zendi Iklima  
Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Mercu Buana Jakarta  
Email: kettysitisalamah@yahoo.com

## ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangatlah cepat. Aplikasi berbasis teknologi Internet of Things (IoT) pun menjadi area yang berkembang di era global saat ini. Untuk itu diperlukan pengenalan sejak dini tentang teknologi tersebut kepada siswa/i yang masih duduk di bangku sekolah atau pun yang mengambil program Kejar Paket agar nantinya keahlian mereka akan bertambah dan bisa cepat mengikuti perkembangan teknologi. Kelurahan Kembangan Utara membutuhkan pendampingan belajar untuk siswa-siswi. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, diusulkan kegiatan pelatihan berupa pengenalan aplikasi MIT Inventor untuk siswa/i di sekitar Kembangan Utara. MIT Inventor telah yang banyak digunakan pada pembuatan aplikasi khususnya dalam bidang IoT. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengenalkan Aplikasi MIT Inventor sekaligus mengajarkan konsep pemrograman dasar kepada siswa/i dengan menggunakan aplikasi tersebut. Dengan demikian siswa/i dapat belajar dengan mudah karena metode pembelajarannya sangat cepat dan mudah. Hasil yang diharapkan pada setelah kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah adanya peningkatan keahlian ketrampilan digital yaitu dalam penggunaan aplikasi MIT Inventor pada siswa-siswi di sekitar wilayah Kembangan Utara..

**Kata Kunci:** MIT Inventor, Pemrograman, Internet of Things, Kembangan Utara

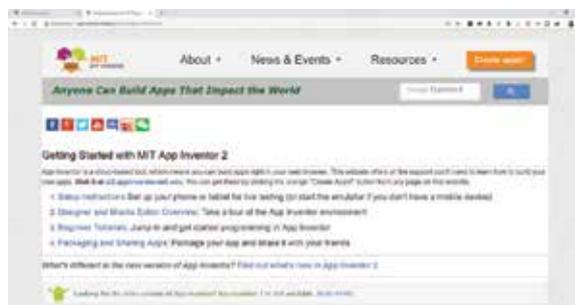
## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

MIT App Inventor merupakan open-source web application yang disediakan oleh Google, yang dimantain oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). MIT adalah sebuah tools untuk membuat aplikasi android dalam bentuk pemrograman visual yang memungkinkan semua orang bahkan anak-anak untuk membangun aplikasi pada smartphone. App Inventor menggunakan interface secara grafis yang memungkinkan pengguna dapat men-drag-and-drop untuk mengubah logika dalam bentuk objek visual sehingga dapat dijalankan dalam perangkat smartphone.

App Inventor merupakan aplikasi yang sangat sederhana sehingga memungkinkan pengguna baru dapat membuat serta memahami bagaimana cara membuat aplikasi android dalam waktu kurang dari 30 menit.

Dengan App Inventor pengguna dapat membuat aplikasi mulai dari yang sederhana hingga aplikasi yang kompleks. Adapun contoh aplikasi yang dapat dibuat adalah, aplikasi pemutar music, aplikasi map, aplikasi kasir sederhana, system control robot, aplikasi untuk membantu laulintas dan lainnya.



Gambar 1. Tampilan awal MIT App Inventor

Dengan lebih dari 400.000 pengguna aktif bulanan yang unik yang berasal dari 195 negara yang telah menciptakan hampir 22 juta

aplikasi, MIT App Inventor adalah mengubah cara dunia menciptakan aplikasi dan cara anak-anak belajar tentang komputasi. Untuk memulai aplikasi dibutuhkan akun google dimana pengguna dapat membuatnya dengan mudah kemudian dengan browser kunjungi [appinventor.mit.edu](http://appinventor.mit.edu) untuk memulai.

**1.2. Kerangka Pemecahan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan juga uraian solusi yang diberikan maka kegiatan pengabdian masyarakat yang cocok untuk diberikan kepada siswa-siswi adalah kegiatan pembelajaran berupa penjelasan materi (tutorial) disertai dengan praktek langsung menggunakan aplikasi MIT Inventor.

Kegiatan ini dapat diikuti siswa-siswi setingkat SMP maupun SMA. Sasaran kegiatan PKM ini adalah para siswa-siswi yang berada di wilayah Kembangan Utara. Lokasi yang direncanakan adalah di PKBM Wiyata Utama, Kembangan Utara. Peta lokasi kegiatan dapat dilihat pada lampiran 3. Adapun tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini ditunjukkan pada gambar 2 berikut. Tahap I adalah melakukan analisis kebutuhan, koordinasi dengan mitra untuk menyampaikan maksud dan tujuan pengabdian masyarakat. Selanjutnya melakukan persiapan materi pelatihan. Tahap II melakukan persiapan sarana dan prasarana kegiatan serta melakukan konsolidasi kembali dengan mitra sebelum dilakukan pelaksanaan kegiatan. Tahap III adalah tahap akhir yaitu evaluasi dan pembuatan laporan.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

**2. METODE**

Metode kegiatan PKM ini adalah berupa pendampingan pembelajaran siswa-siswi berupa penjelasan materi (tutorial) disertai dengan praktek langsung menggunakan aplikasi MIT Inventor yang dapat diakses online melalui internet dari situs: <http://appinventor.mit.edu>. MIT Inventor adalah sebuah wadah untuk para siswa untuk belajar ilmu komputer dan membuat aplikasi android dengan cara yang mudah. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa-siswi dapat belajar logika pemrograman dasar sekaligus memperkenalkan logika dasar dalam suatu pemrograman.

MIT Inventor memiliki 2 bagian penting yaitu desain dan block code. Bagian desain adalah suatu bagian untuk membuat tampilan antarmuka/interface sementara itu bagian block code adalah bagian untuk menuangkan logika ke dalam tampilan antarmuka/interface pada bagian desain tersebut menjadi suatu luaran yang.

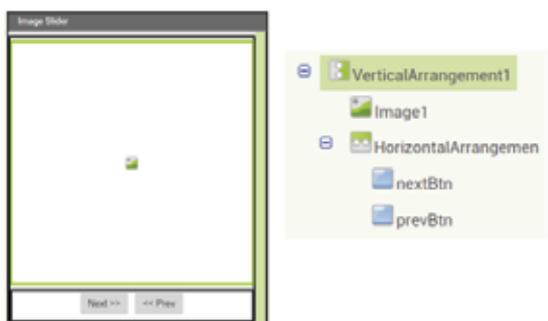


Gambar 3. Bagian dari MIT Inventor

Selain itu, MIT Inventor juga didukung oleh emulator yang dapat menjalankan aplikasi yang dibuat secara realtime dan mengekspornya menjadi file dengan format apk. Tentunya sang pembuat program juga dapat berbagi project aplikasi dengan mengeksport project dengan format file aia

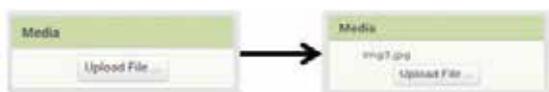
### 3.1. Membuat Aplikasi Photo Slider

Aplikasi Photo Slider merupakan aplikasi sederhana untuk menampilkan beberapa gambar dalam satu layar. Gambar akan berganti dengan menekan tombol next atau previous. Untuk membuat aplikasi ini dibutuhkan sedikitnya 3 komponen dan 3 gambar. Adapun komponen dibentuk menyerupai tampilah seperti gambar 4 dibawah ini.



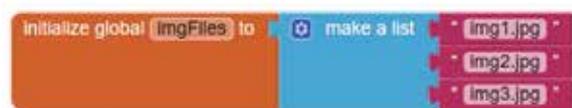
Gambar 4. Tampilan Aplikasi Photo Slider

Sedangkan untuk 3 gambar yang digunakan untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai logika, para peserta diminta untuk memilih gambar sesuai yang diinginkan. Untuk mengimpor gambar pada canvas App Inventor dapat dilakukan dengan meng-upload media seperti pada gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Meng-upload Media

Media yang di-upload dapat berupa gambar, audio dan video. Setelah gambar di-upload maka dilakukan code untuk meng-inisialisasi gambar-gambar tersebut seperti block code pada gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6 Block Code List Media

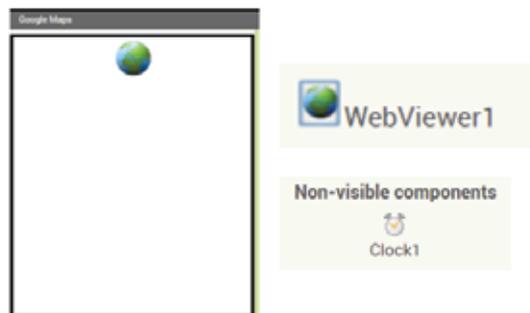
Block code pada gambar 6 diatas merupakan perintah untuk mendaftarkan file media yang telah di-upload kedalam flow logika. Sehingga file media tersebut dapat diakses oleh proses code. Selanjutnya, event untuk masing-masing tombol juga perlu di berikan dimana kedua tombol memiliki fungsi yang berlawanan. Sehingga terdapat perbedaan ketika membandingkan logika next dan previous secara mudah dengan merubah > menjadi < dan + menjadi - seperti pada gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7 Event Tombol Next dan Previous

### 3.2. Membuat Aplikasi Google Map

Aplikasi Google Map merupakan aplikasi sederhana untuk memindahkan web Google Map pada App Inventor sehingga ditampilkan dalam bentuk android device. Untuk membuat aplikasi ini dibutuhkan hanya 2 komponen utamanya yaitu webviewer dan clock. Adapun komponen dibentuk menyerupai tampilah seperti gambar 3.7 dibawah ini.



Gambar 8 Tampilan Aplikasi Google Map

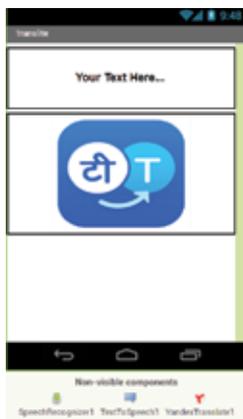
Aplikasi ini dapat dimodifikasi dengan sangat mudah menjadi aplikasi dalam bentuk yang lain misalnya Google Translate, Youtube, Facebook dan lainnya. Untuk memodifikasi aplikasi dengan mengubah url pada properties untuk komponen webviewer, seperti pada gambar 9 dibawah ini.



Gambar 9 Block Code Aplikasi Google Map

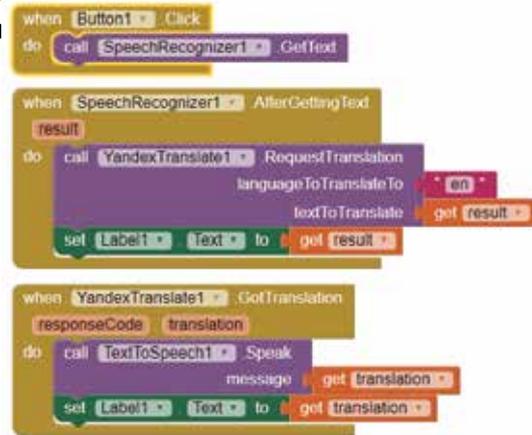
### 3.3 Membuat Aplikasi Voice Translator

Aplikasi Voice Translator merupakan aplikasi untuk menterjemahkan bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia menggunakan Google Voice. Yandex Translate merupakan service yang sangat mudah digunakan untuk membuat aplikasi ini. Selain itu, ada beberapa komponen penting untuk menggunakan voice sebagai input diantaranya adalah speech recognizer dan text to speech. Dimana akan menerima input berupa voice dan mengkonversinya menjadi text. Kemudian text tersebut akan ditranslasi oleh Yandex Translator. Adapun komponen dibentuk menyerupai tampilan seperti gambar 10 dibawah ini.



Gambar 10. Tampilan Aplikasi Voice Translator

Fungsi awal adalah menekan tombol translate berwarna biru. Kemudian action tersebut akan memanggil fungsi Google Voice recognizer untuk dikonversi menjadi text. Ketika voice berhasil dikonversi menjadi text kemudian text tersebut ditranslasi oleh Yandex Translator menjadi bahasa yang lain. Peserta dapat mengatur jenis bahasa yang ingin digunakan dalam aplikasi masing-masing. Sehingga untuk block code yang digunakan untuk membuat aplikasi ini ditampilkan pada gambar 11.



Gambar 11. Block Code Aplikasi Voice Translator

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Para peserta melakukan praktek di laboratorium komputer Teknik Elektro secara langsung dengan mengikuti modul pelatihan yang dijelaskan oleh pemateri untuk membuat beberapa aplikasi menggunakan MIT App Inventor. Setiap peserta dapat melakukan modifikasi terhadap bahan dasar praktek yang diberikan. Para peserta mengikuti modul praktikum yang telah disediakan dan dapat bertanya mengenai topik pelatihan ini.

Adapun beberapa aplikasi yang dibuat para peserta telah dijelaskan pada bab sebelumnya sehingga output dari aplikasi adalah sebagai berikut:

### a) Output Aplikasi Photos Slider

Para peserta berhasil membuat aplikasi photo slider dengan meng-upload 5 gambar ke dalam aplikasi sehingga tampilan aplikasi ketika dijalankan seperti gambar 12 dibawah ini.



Gambar 12. Running Aplikasi Photos Slider

b) Output Aplikasi Google Map

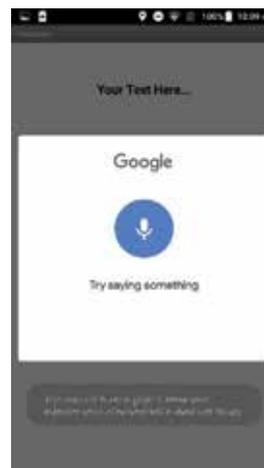
Para peserta berhasil membuat aplikasi Google Map dengan memasukkan alamat website [www.google.com/maps](http://www.google.com/maps), sehingga tampilan aplikasi ketika dijalankan seperti gambar 13 dibawah ini.



Gambar 13. Running Aplikasi Google Map

c) Output Aplikasi Voice Translator

Para peserta berhasil membuat aplikasi Voice Translator dengan menggunakan google voice recognizer dan Yandex translator. Sehingga tampilan aplikasi ketika dijalankan seperti gambar 15 dibawah ini.



Gambar 15 Running Aplikasi Voice Translator

**4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat pada PKBM Wiyata Utama adalah sebagai berikut:

- 1) Para Peserta sangat antusias dan ber-kompeten dalam mengikuti kegiatan ini sehingga output yang dihasilkan sesuai dengan output yang telah dipandu berdasarkan modul pelatihan.
- 2) Tingkat keberhasilan 100%, dengan berbagai tingkat kesulitan mulai dari pengenalan dan tingkat aplikasi.
- 3) PKBM Wiyata Utama berharap kegiatan ini dilakukan secara rutin sehingga, anak didiknya dapat bersaing pada teknologi revolusi industry 4.0.
- 4) Para peserta memahami konsep dasar pemrograman dengan menggunakan MIT App Inventor.
- 5) Para peserta dapat membuat atau mengembangkan aplikasi yang mereka buat dengan ide-ide kreatif tiap peserta.

**DAFTAR PUSTAKA**

<http://appinventor.mit.edu/explore/library.html>  
<http://teach.appinventor.mit.edu/>

# KEGIATAN PEMBELAJARAN JARINGAN KOMPUTER DENGAN STATIC ROUTING PROTOCOL MENGGUNAKAN GNS3 UNTUK SISWA SMK YMIK PADA WILAYAH JOGLO

1)Herry Derajad Wijaya, 2)Rahmat Rian Hidayat, 3)Teuku Ahmad Aliyansyah

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana Jakarta

Email: herry.derajad@mercubuana.ac.id, rahmat.rian@mercubuana.ac.id, teuku.achmad@mercubuana.ac.id

## ABSTRAK

Static routing merupakan pengaturan routing paling sederhana yang dapat dilakukan pada jaringan komputer, dikonfigurasi secara manual dan dapat digunakan pada jaringan yang cakupannya kecil (LAN). Salah satu program untuk menstimulasi topologi jaringan yaitu GNS3 (Graphical Network Simulator 3). Program simulator GNS3 dapat berjalan di berbagai OS, seperti Windows, Linux, dan Mac OS X. Pelatihan GNS3 yang diselenggarakan oleh Dosen Universitas Mercu Buana di SMP YMIK Joglo yang merupakan bentuk pengabdian masyarakat terhadap Tridharma Perguruan Tinggi dilakukan atas dasar siswa dan guru SMP YMIK belum pernah mendapatkan pembelajaran instalasi Sistem Operasi dan Konfigurasi Komputer jaringan lokal. Adapun hasil dari program ini adalah respons positif dan antusiasme para peserta selama pelatihan berlangsung serta menambah keterampilan mereka dalam konfigurasi jaringan komputer dengan static routing protocol menggunakan GNS3...

**Kata Kunci:** Jaringan komputer, static routing protocol, GNS3

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Komputer saat ini telah menjadi bagian penting di kehidupan masyarakat modern. Peralatnya, hampir semua kegiatan saat ini dilakukan berbasis komputer, mulai dari pengolahan data sederhana hingga browsing internet. Salah satu bentuk penerapan teknologi komputer adalah sistem jaringan komputer. Jaringan komputer merupakan sebuah sistem yang terdiri dari dua atau lebih komputer yang saling terhubung satu sama lain melalui media transmisi atau media komunikasi sehingga dapat saling berbagi data, aplikasi maupun berbagi perangkat keras komputer. [1] Jaringan komputer memungkinkan penggunaannya dapat melakukan komunikasi satu sama lain dengan mudah. Selain itu, peran jaringan komputer sangat diperlukan untuk mengintegrasikan data antar komputer sehingga diperoleh suatu

data yang relevan.

Dalam komputer dan jaringan komputer, konfigurasi sering mengacu pada spesifikasi hardware dan software dalam hal perangkat yang terpasang, kapasitas atau kemampuan pada sistem yang dibuat. Konfigurasi Jaringan menggambarkan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan membangun dan mempertahankan jaringan data. Konfigurasi jaringan komputer mencakup isu-isu yang berkaitan dengan memungkinkan protokol dari perspektif perangkat lunak dan isu-isu yang berkaitan dengan router, switch, dan firewall dari perspektif hardware. Konfigurasi jaringan dimaksudkan untuk memberikan nama dan identitas yang unik dalam jaringan suatu korporat. Di dalam organisasi global bisnis, diperlukan perencanaan suatu standar konfigurasi jaringan untuk memudahkan identifikasi dan manajemen. Konfigurasi

jaringan memiliki beberapa jenis diantaranya DHCP Server (Dynamic Host Control Protocol), DNS Server, Server Web, RIP (Routing Information Protocol) dan Routing Table. [2]

Routing Table merupakan tabel data yang berisi daftar destinasi sebuah network/subnet tertentu. Static Routing Protocol adalah sebuah router yang memiliki tabel Static routing yang di setting secara manual oleh para administrator jaringan. Static routing merupakan pengaturan routing paling sederhana yang dapat dilakukan pada jaringan komputer. Static routing dikonfigurasi secara manual. [3] Routing tabelnya diatur secara manual dan disimpan dalam router. Tidak ada sharing informasi antara sesama router. Jika route berubah, static router harus diupdate secara manual. Karena static router menyediakan control penuh pada routing tabelnya, maka lebih aman dibandingkan dengan dynamic router. Static Routing dapat digunakan pada jaringan yang cakupannya kecil (LAN) yang hanya memiliki kurang dari 5 rute, sebagai backup dari Dynamic Routing yang tiba-tiba mati dan mentransfer informasi rute dari protokol satu ke protokol lain (Routing Redistribution). Akan tetapi kelemahan Static Routing yaitu jika terjadi kesalahan manusia (Human Error) seperti salah mengetikkan input jalur yang harus dilewati, jika salah satu jalur mati/down atau terjadi perubahan jaringan, lalu-lintas paket tidak dapat dialihkan ke jalur lain harus dikonfigurasi kembali secara manual dan jika ada lebih dari 10 rute mau tidak mau harus memasukan rute-rute yang banyak tersebut secara manual pada Router/Komputer. [4]

Salah satu program untuk menstimulasi topologi jaringan yaitu GNS3 (Graphical Network Simulator 3). Sama halnya dengan simulator jaringan lainnya, namun GNS3 mensimulasikan jaringan dengan lebih kompleks. Program simulator GNS3 dapat berjalan di berbagai OS, seperti Windows, Linux, dan Mac OS X. Prinsip kerja

dari GNS3 adalah mengemulasi Cisco IOS pada komputer, sehingga PC dapat berfungsi seperti sebuah atau beberapa router bahkan switch, dengan cara mengaktifkan fungsi Ethernet Swicth Card. GNS3 memiliki kelebihan seperti akses penuh ke Cisco IOS dan desain topologi yang lebih real dengan interaksi ke sistem lain dan GNS3 memungkinkan untuk menjalankan router high end (seri 3600, maupun 7200) yang tidak bisa dijalankan pada packet tracer. Pada GNS3 kita juga dapat menjalankan router Firewall(PIX). Namun kekurangan GNS3 yaitu instalasi relatif rumit dan memerlukan sumber daya komputer yang relatif tinggi. [5] Hingga saat ini, kebutuhan dan daya minat jurusan Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Akomodasi Perhotelan dan Teknik Komputer Jaringan terus meningkat. Banyaknya peminat jurusan bidang kejuruan tersebut mengakibatkan kuatnya persaingan para lulusan dalam memperoleh pekerjaan, sehingga perlu upaya penanggulangan untuk meningkatkan skill siswa-siswi dan lulusan jurusan bidang kejuruan agar tidak semata-mata ingin mencari pekerjaan tetapi mampu membuka lapangan pekerjaan sendiri. Maka dari itu, pelatihan instalasi Sistem Operasi dan Konfigurasi Komputer jaringan lokal ditujukan agar mendorong siswa dan Guru mampu mengoperasikan GNS3 secara mandiri..

## 1.2. Fokus Pengabdian Kepada Masyarakat

SMK YMIK Joglo merupakan sekolah kejuruan unggulan berbasis karakter, berlokasi di salah satu komplek DPR-RI Pribadi Kec. Kembangan, Jakarta Barat. Ditahun 1976 SMP YMIK memiliki 6 ruang belajar, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah dan 1 ruang tata usaha dengan jumlah 13 siswa, dipimpin oleh kepala sekolah Drs. H. Nasrul Evan. Pada masa kepemimpinan Dr. H. Muh. Sukmadi secara resmi SMP YMIK terdaftar di Kanwil Depdikbud DKI Jakarta pada Tanggal 1 Maret

1982, dengan nomor 266/I01-4/R-19.82 dan merupakan sekolah swasta pertama yang berada di wilayah Joglo, kecamatan Kebon Jeruk (saat itu), Jakarta Barat.

Terkait kuatnya persaingan lulusan dan kebutuhan masyarakat disekitar, Dosen Universitas Mercu Buana dalam rangka mewujudkan Tridharma Perguruan Tinggi (pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat) berupaya melaksanakan pengabdian masyarakat dalam meningkatkan skill siswa SMK YMIK melalui pelatihan instalasi Sistem Operasi dan Konfigurasi Komputer jaringan lokal. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa-siswi SMK YMIK dapat lebih meningkatkan skill dan jiwa kewirausahaan membuka lapangan pekerjaan seperti menerima perbaikan komputer dan membangun jaringan warnet atau jaringan internet perkantoran

### 1.3 Justifikasi dan Sasaran

Justifikasi dan sasaran dari pelatihan ini adalah para siswa-siswi dan para Guru dengan kejuruan di bidang Teknik Komputer Jaringan pada wilayah kelurahan Joglo. Setelah mengikuti pelatihan ini maka diharapkan para siswa-siswi dan para Guru SMK YMIK Joglo dapat menguasai Konfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3 secara mandiri.

### 1.4 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan diskusi langsung dengan mitra didapatkan permasalahan yang dihadapi yaitu Mitra SMK YMIK Joglo, keseluruhan masih belum mendapatkan pembelajaran Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3.

### 1.5 Relevansi

Relevansi dari pelaksanaan program ini adalah:

1. Mengajarkan Siswa-Siswi dan Guru sekolah pada SMK YMIK wilayah Kelurahan Joglo dalam Konfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3.
2. Memberikan informasi bahwa Konfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3 tidak begitu sulit dapat dilakukan sendiri oleh para siswa-siswi an Guru sekolah pada SMK YMIK wilayah Kelurahan Joglo.

## 2. METODE

### 2.1. Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat antara lain:

- a. Memberikan informasi dan pengetahuan umum tentang apa itu Konfigurasi Komputer.
- b. Memberikan pengenalan tentang macam-macam dari apa yang bisa di gunakan untuk Konfigurasi Komputer.
- c. Memberikan pelatihan dan tutorial bagaimana cara Konfigurasi Komputer.
- d. Memberikan beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dijelaskan agar untuk mengetahui seberapa peserta memahami apa yang telah dijelaskan.

### 2.2. Tahapan Kegiatan

- a. Tahap Persiapan;

Tahap persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program ini meliputi :

1. Survei tempat pelaksanaan kegiatan.
2. Pembuatan proposal dan menyelesaikan administrasi perizinan pada instansi yang akan dilibatkan pada pelaksanaan kegiatan.
3. Pembuatan modul oleh pembicara.

- b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan sebanyak satu kali. Dalam pelaksanaan kegiatan ini para siswa-siswi dan para guru di Wilayah Kelurahan Joglo akan diberi modul tentang pelatihan cara Konfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol

menggunakan GNS3. Kegiatan ini akan dibagi menjadi dua tahap, tahap pertama yaitu pengisian materi oleh pembicara mengenai apa itu mengkonfigurasi komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3. Kemudian tahap kedua yaitu tahap tanya jawab yang berkaitan dengan Mengkonfigurasi Komputer secara baik dan benar.

#### c. Tahap Akhir

Tahap akhir terdiri dari pembuatan laporan hasil kegiatan dan pengumpulan laporan hasil kegiatan.

### 2.3. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Para Siswa-Siswi dan Para Guru SMK YMIK Joglo mampu mengetahui cara Konfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3 dengan baik dan benar.
2. Para Siswa-Siswi dan para Guru SMP YMIK Joglo antusias dengan mempelajari bagaimana cara Konfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari dua tolak ukur sebagai berikut:

1. Respons positif dari peserta pelatihan  
Respons peserta pelatihan akan diukur melalui observasi selama pelatihan berlangsung dan dengan mengadakan diskusi yang menyangkut kesan, saran, kritik dan usulan peserta pelatihan terhadap program pengabdian masyarakat ini.
2. Meningkatnya keterampilan peserta setelah mendapat pelatihan.

Keterampilan peserta akan di observasi saat pelatihan melalui kuis-kuis yang diberikan oleh tim pembicara tentang Konfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3.

### 3.2 Pembahasan

Selama pelaksanaan program pelatihan ini mulai tahap persiapan sampai pelaksanaannya, dapat kami sampaikan temuan-temuan sebagai berikut:

1. Antusiasme pihak Sekolah Menengah Kejuruan YMIK Joglo, menyambut dengan baik tawaran kerjasama sebagai mitra dalam pengabdian masyarakat ini.
2. Materi pelatihan yang diberikan sangat sesuai dengan Jurusan yang ada sekolah Kejuruan tersebut terlihat dari efektifitas dan tingkat kesulitan pengenalan Konfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3. Materi ini benar-benar memberikan penyegaran dan penambahan wawasan atas bagaimana mengkonfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3.
3. Situasi dan kondisi pelatihan sangatlah kondusif dan memberikan kenyamanan bagi peserta pelatihan yang mengikutinya.

Potensi dan kemampuan pembelajaran dari Siswa-Siswi kelas 3 jurusan Teknik Komputer Jaringan peserta pelatihan terlihat baik, mampu mengikuti dan menjawab kuis yang diberikan oleh dosen tutor.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian masyarakat sebagai salah satu wujud dari pelaksanaan Tri Dharma perguruan tinggi ini telah mampu memberikan manfaat bagi para Siswa – Siswi khusus nya kelas 3

jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK YMIK. Bentuk pelatihan seperti ini berdampak efektif dalam memberikan penyegaran dan wawasan baru di bidang teknologi informasi di luar proses pembelajaran yang diterima di sekolah. Selain itu, pembelajaran konfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3 ini tidak ditemukan kendala yang menghambat selama proses pelatihan berlangsung.

#### **4.2 Saran**

Sesuai dengan hasil evaluasi respon terhadap peserta pelatihan yang telah dilakukan, kami menyarankan hendaknya program-program pengabdian masyarakat seperti ini dilaksanakan secara reguler dan berkala dikarenakan pelatihan diselenggarakan dalam jangka waktu yang relative singkat. Hal ini penting mengingat tingkat kebutuhan yang tinggi terhadap pengetahuan bagaimana cara mengkonfigurasi Jaringan Komputer dengan Static Routing Protocol menggunakan GNS3 sehingga baik siswa maupun guru dapat mengikuti perkembangan teknologi secara global.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Supandi, Dede. 2006. "Instalasi dan konfigurasi jaringan Komputer." Informatika. Bandung.
  - [2] Andrew S Tanenbaum, David J Wetherall. 2011. Computer Networks. Prentice Hall.
  - [3] Towidjojo. 2012. "Konsep dan Implementasi Routing Dengan Router Mikrotik." Jasakom. Jakarta.
  - [4] Mulyanta, E. S. 2005. "Pengenalan Protokol Jaringan Wireless Komputer." Andi. Yogyakarta.
-

## KREASI AKTIF WANITA LANSIA DI KELURAHAN MERUYA SELATAN

1)Suzan Bernadetha Stephani, 2)Ryani Dhyan Parashakti, 3)Alvita Sari  
Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mercu Buana Jakarta  
Email: suzan.bernadetha@mercubuana.ac.id, ryaniparasakti@gmail.com, alvita1701@gmail.

### ABSTRAK

Proses menua dapat terlihat secara fisik dengan perubahan yang terjadi pada tubuh dan berbagai organ serta penurunan fungsi tubuh serta organ tersebut. Lanjut usia yang masih aktif dan memiliki keadaan fisik yang masih mampu bergerak tanpa bantuan orang lain sehingga dalam kebutuhannya sehari-hari ia masih mampu melakukannya sendiri. Berbagai aktifitas yang dapat membuat wanita lansia lebih tinggi nilai AHH dibanding pria, seperti kreasi tangan dari berbagai barang tidak terpakai atau pun senam untuk kesehatan. Kegiatan ini juga merupakan dukungan dari kami akademisi terhadap focus bidang kesehatan pada Hari Lanjut Usia Nasional ke 23 tahun 2018, pertama diperlukan kerjasama baik lintas program maupun lintas sektor, akademisi, kepala daerah, pelaku usaha, organisasi masyarakat, dalam membangun pemahaman public akan pentingnya hidup sehat, serta menjalankan perilaku hidup sehat dan yang kedua mewujudkan lansia sehat dan mandiri melalui keluarga sehat

**Kata Kunci:** Lanjut usia, aktifitas sehat, kreasi wanita

### 1. PENDAHULUAN

Data Susenas tahun 2012 menjelaskan bahwa angka kesakitan pada lansia tahun 2012 di perkotaan adalah 24,77% artinya dari setiap 100 orang lansia di daerah perkotaan 24 orang mengalami sakit. Di pedesaan didapatkan 28,62% artinya setiap 100 orang lansia di pedesaan, 28 orang mengalami sakit. Usia lanjut dikatakan sebagai tahap akhir perkembangan pada daur kehidupan manusia (Keliat, 1999 dalam Maryam 2008). Sedangkan menurut Pasal 1 ayat (2), (3), (4) UU No. 13 Tahun 1998 tentang Kesehatan dikatakan bahwa usia lanjut adalah seseorang yang telah mencapai usia lebih dari 60 tahun. Lansia mengalami perubahan dalam kehidupannya sehingga menimbulkan beberapa masalah. Permasalahan tersebut diantaranya yaitu :

#### a. Masalah fisik

Masalah yang dihadapi oleh lansia adalah fisik yang mulai melemah, sering terjadi radang persendiran ketika melakukan

aktifitas yang cukup berat, indra penglihatan yang mulai kabur, indra pendengaran yang mulai berkurang serta daya tahan tubuh yang menurun sehingga sering sakit.

#### b. Masalah kognitif (intelektual)

Masalah yang dihadapi lansia terkait dengan perkembangan kognitif adalah melemahnya daya ingat terhadap sesuatu hal (pikun) dan sulit untuk bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

#### c. Masalah emosional

Masalah yang dihadapi terkait dengan perkembangan emosional adalah rasa ingin berkumpul dengan keluarga sangat kuat, sehingga tingkat perhatian lansia kepada keluarga menjadi sangat besar. Selain itu, lansia sering marah apabila ada sesuatu yang kurang sesuai dengan kehendak pribadi dan sering stres akibat masalah ekonomi yang kurang terpenuhi.

d. Masalah spiritual

Masalah yang dihadapi terkait dengan perkembangan spiritual adalah kesulitan untuk menghafal kitab suci karena daya ingat yang mulai menurun, merasa kurang tenang ketika mengetahui anggota keluarganya belum mengerjakan ibadah, dan merasa gelisah ketika menemui permasalahan hidup yang cukup serius.

Lanjut usia mengalami masalah kesehatan. Masalah ini berawal dari kemunduran sel-sel tubuh, sehingga fungsi dan daya tahan tubuh menurun serta faktor resiko terhadap penyakit pun meningkat. Masalah kesehatan yang sering dialami lanjut usia adalah malnutrisi, gangguan keseimbangan, kebingungan mendadak dan lain-lain. Selain itu, beberapa penyakit yang sering terjadi pada lanjut usia antar lain hipertensi, gangguan pendengaran dan penglihatan, demensia, osteoporosis, dan sebagainya.

## 2. METODE

### Tahap Persiapan

1. Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan kerjasama dengan masyarakat setempat di sana seperti ketua RT/RW, dan organisasi masyarakat lainnya misal kader posyandu lansia. Dalam musyawarah ini, kami akan menyampaikan maksud dan tujuan dari program kami serta meminta izin merealisasikan kegiatan yang akan kami lakukan yaitu berupa sosialisasi langsung ke masyarakat melalui kader posyandu lansia sederhana bagi warga.
2. Penyusunan teknis, perumusan materi edukasi dan penentuan narasumber dan pelatihan kreasi aktif wanita lansia. Terlebih dahulu dirumuskan teknis acara untuk pemberian edukasi kepada masyarakat. Langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menyusun teknis acara, yaitu :
  - a. Menyusun rundown acara.
  - b. Perancangan materi sosialisasi dan pelatihan.

### Tahap Pelaksanaan

#### 1. Edukasi

Langkah awal yang dilakukan yaitu mengumpulkan sejumlah warga lansia serta kader yang peduli lansia. Kepada mereka ini akan diberikan pengetahuan dasar mengenai kebutuhan dasar lansia. Membangun kesadaran warga masyarakat akan penurunan kesehatan lansia akan dapat diperlambat dengan kepedulian keluarga dan sekitar terhadap para lansia.

#### 2. Praktek pelatihan kreasi aktif wanita

Selanjutnya akan dilakukan pelatihan kreasi aktif wanita, di lokasi kegiatan yang akan direncanakan bersama.

### Tahap Akhir

Pada tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner kegiatan dan pendataan peserta yang hadir. pelaporan data lansia terbaru detail dengan data sehat serta lomba kreasi aktif wanita lansialain:

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan pada tanggal 1 Maret 2019. Pada tahap ini meliputi semua hal-hal yang bersifat teknis, manajerial dan penjadwalan (time schedule).

1. Penyusunan rundown acara
2. Persiapan sarana dan prasarana pelatihan. Persiapan ini meliputi penyediaan sarana dan prasarana.
3. Koordinasi lapangan. Koordinasi lapangan akan dilakukan oleh Tim pelaksana dan pihak RPTRA Mahkota
4. Sosialisasi program penerapan bagi masyarakat ini dilakukan dilokasi kegiatan yaitu sesuai area yang akan disepakati.



### 3.2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2019. Pelatihan seni melipat kertas.

Tabel 1. Susunan Acara

NO	WAKTU KEGIATAN	JENIS KEGIATAN
1.	09.30 – 10.00	Pembukaan dan sambutan
2.	10.05 – 12.00	Pelatihan melipat kreasi dengan kertas



### 3.3. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan pada saat kegiatan berlangsung oleh tim pelaksana. Tahap evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang dibagikan kepada peserta pelatihan. Hasil evaluasi sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil kuesioner kegiatan

No.	Pertanyaa	Ya	Tidak
1.	Apakah kegiatan ini menyenangkan?	20	5
2.	Apakah kegiatan ini dapat anda sehat dan bahagia?	20	5
3.	Apakah kegiatan seperti ini perlu diadakan lain waktu?	20	5

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan lansia di kelurahan Meuya Selatan ini sangat dibutuhkan, mereka memerlukan sarana berkumpul untuk dapat berinteraksi, para lansia menginginkan diadakan kegiatan tambahan kembali untuk mengisi waktu kosong mereka dengan berharga dan bermanfaat bagi tubuh dan rohani mereka. Sangat mengharapkan kegiatan serupa dibuat secara continue. Kesimpulan bahwa para lansia di lingkungan kelurahan Meruya Selatan telah melakukan kegiatan, yang bertujuan sebagai berikut:

1. Menambah kegiatan sehat wanita lansia bersama
2. Menggiatkan aktifitas wanita lansia kreasi melipat kertas bersama

## DAFTAR PUSTAKA

- Depkes (2018). Lansia Sejahtera, Masyarakat Bahagia. Artikel. Diakses dari <http://depkes.go.id>
- R. Siti Maryam. (2008). Mengenal Usia Lanjut dan Perawatannya Sanitasi. 2015. Sanitasi dan Sustainable Development Goals (SDGs). Diakses dari <http://www.sanitasi.or.id/?p=709>
- Siti Nur Kholifah. (2017). Modul Ajar Cetak Keperawatan. Pusdik SDM Kesehatan. Unicef. 2017. Unicef Annual Report 2017

# **BUDIDAYA HIDROPONIK DENGAN BERTANAM SAYURAN SEBAGAI CARA EFISIENSI PENGELUARAN KELUARGA DI WILAYAH RT 24 DESA ANGGADITA, KARAWANG**

1) Dhanny, 2) Siti Choiriah

Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mercu Buana Jakarta

Email: dhanny@mercubuana.ac.id, siti.choiriah@mercubuana.ac.id

## **ABSTRAK**

Desa Anggadita adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat terdiri dari beberapa RT. Desa ini terletak di daerah padat industri dan padat pemukiman sehingga sangat gersang. Padatnya pemukiman di sekitar Desa Anggadita Karawang dan kurangnya lahan tanah yang dapat digunakan untuk menanam tanaman menjadi permasalahan kurangnya minat warga untuk menanam. Budidaya tanaman hidroponik menjadi solusi masalah keterbatasan lahan bagi warga Desa Anggadita Karawang. Dengan memberikan pelatihan ini diharapkan warga di sekitar desa Anggadita Karawang, terutama wilayah RT 24 dapat mengkonsumsi sendiri hasil tanaman hidroponiknya dan dapat menghemat pengeluaran rumah tangga. Metode yang dilakukan adalah dengan pelatihan cara menanam dan merawat tanaman sehingga meningkatkan kreatifitas dan perekonomian warga. Pelatihan dilakukan dengan cara praktek bagaimana cara menanam hidroponik, dilanjutkan dengan kunjungan ke rumah warga untuk mengevaluasi pertumbuhan tanamannya.

**Kata Kunci:** Hidroponik, efisiensi, perekonomian

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kondisi lingkungan saat ini telah mengalami banyak perubahan. Banyaknya pemukiman mempersempit lahan terbuka yang dapat digunakan untuk bercocok tanam. Dengan bertambahnya populasi, maka semakin bertambah kebutuhan terhadap lahan pertanian sebagai penghasil utama bahan pangan. Selain itu, kondisi udara dan temperatur yang sudah berubah akibat dari semakin meningkatnya populasi. Untuk mengatasi hal ini, maka diperlukan solusi untuk mengimbangi kebutuhan bahan pangan yang semakin bertambah sementara lahan pertanian yang semakin sempit. Salah satu solusi yang digunakan adalah metode bercocok tanam hidroponik.

Di Indonesia, metode ini masih digunakan oleh sebagian kecil masyarakat sebagai hobi. Masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui cara melakukannya serta keuntungan metode

hidroponik ini. Metode hidroponik ini dapat dilakukan dalam pot atau wadah dengan menggunakan air dan kerikil, arang sekam, serabut kelapa, serbuk kayu atau serbuk gergaji, pecahan genteng atau pecahan batu ambang sebagai media tanam pengganti tanah.

Agar produksi tanaman meningkat, perlu pula diperhatikan faktor kelembaban udara. Teknik dan bahan yang digunakan dalam metode hidroponik ini sangat sederhana serta mudah didapat, sehingga dapat diterapkan oleh siapa saja, termasuk ibu rumah tangga.

Ibu rumah tangga dapat melakukan budidaya tanaman hidroponik ini dan hasilnya dapat dikonsumsi sendiri sehingga dapat menghemat pengeluaran rumah tangga. Selain itu, hasil budidaya tanaman hidroponik ini lebih bersih dan lebih sehat karena menggunakan media tanam bukan tanah dan tidak terkena pestisida.

## 1.2. Fokus Pengabdian Kepada Masyarakat

Desa Anggadita terletak di kawasan industri Karawang. Sebagian besar penduduk desa bekerja sebagai buruh pabrik. Ibu-Ibu rumah tangga di Desa Anggadita ini adalah ibu rumah tangga. Kegiatan yang dilakukan oleh ibu-ibu rumah tangga di Desa Anggadita ini adalah rumah tangga dan kegiatan sebagai sambilan atau mengisi waktu luang sehingga diperlukan suatu kegiatan yang memberikan manfaat, baik untuk keluarga maupun untuk masyarakat.

Melihat letak Desa Anggadita di kawasan industri yang padat penduduk dan tidak memiliki lahan yang luas serta kondisi ekonomi masyarakatnya yang berprofesi sebagai buruh pabrik, maka budidaya tanaman hidroponik sangat tepat dilakukan di Desa Anggadita ini. Sistem hidroponik ini tidak membutuhkan lahan yang luas karena metode bercocok tanam ini menggunakan media non tanah sehingga sangat mudah dan praktis.

## 1.3. Justifikasi dan Sasaran

Padatnya pemukiman di perkotaan dan kurangnya lahan tanah yang dapat digunakan untuk menanam tanaman menjadi permasalahan kurangnya minat warga untuk menanam. Budidaya tanaman hidroponik menjadi solusi masalah keterbatasan lahan. Cara bertanam hidroponik sangat mudah dan murah dengan cara memanfaatkan barang-barang bekas seperti botol bekas untuk menanam sayuran atau buah. Lahan yang sempit pun dapat digunakan untuk melakukan hidroponik dengan cara menempel di dinding, pagar, atap ataupun di ruang sempit sekalipun sehingga kendala keterbatasan lahan dapat teratasi. Selain dapat digunakan untuk penghijauan, hasil sayuran atau buah hidroponik ini dapat dikonsumsi sendiri sehingga dapat menghemat pengeluaran rumah tangga.

Sosialisasi dan pelatihan bercocok tanam hidroponik ini dilakukan melalui

penjelasan dan praktek langsung. Hal ini dilakukan agar warga dapat mendengarkan penjelasan dan petunjuk serta melihat langsung proses bercocok tanam hidroponik ini.

## 1.4. Identifikasi Masalah

Dari identifikasi permasalahan tersebut maka didapatkan beberapa poin penting, diantaranya adalah:

1. Warga Desa Anggadita belum memanfaatkan halaman atau lahan yang sempit untuk melakukan penanaman hidroponik.
2. Warga Desa Anggadita belum mengetahui bagaimana cara menanam hidroponik yang baik dan hasilnya dapat dikonsumsi sendiri sehingga pengeluaran rumah tangga menjadi lebih efisien.

## 1.5. Relevansi

Pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan produksi tanaman hidroponik. Dengan meningkatnya produksi tanaman hidroponik, maka diharapkan dapat membantu meningkatkan perekonomian keluarga dengan mengkonsumsi sendiri hasil tanaman hidroponik sehingga pengeluaran rumah tangga menjadi lebih efisien.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan dibagi atas 4 bagian yaitu:

### 2.1. Pra-Kegiatan

Pada tahap pra-kegiatan dilakukan dengan cara kunjungan ke lokasi pelatihan dan diskusi tentang teknis pelaksanaan kegiatan dengan pimpinan dan tokoh masyarakat Desa Anggadita, Karawang, penyiapan materi, alat dan bahan pelatihan serta penetapan sasaran yang akan menjadi peserta pelatihan.

### 2.2. Pengarahan

Pengarahan dilakukan yaitu memberikan gambaran umum tentang:

1. Bertanam sayuran dengan menggunakan metode hidroponik
2. Efisiensi pengeluaran keluarga

### 2.3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilakukan dengan tahap sebagai berikut :

1. Cara menanam dengan metode hidroponik
2. Cara merawat tanaman hidroponik

### 2.4. Post-Test dan Kuesioner

Kegiatan post-Test dilakukan sesudah kegiatan pelatihan diberikan. Warga sudah mengetahui jenis-jenis sayuran yang dapat ditanam dengan metode hidroponik dan melaksanakan pelatihan metode hidroponik serta cara merawat tanaman sayuran agar hasilnya meningkat. Kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil-hasil program pelatihan, juga memasukkan umpan balik dari peserta pelatihan yang sangat membantu dalam memperbaiki pelatihan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah di jurnal ber ISSN/prosiding 1)	
2	Publikasi pada media masa cetak/online/repository 6)	
3	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diversifikasi produk, atau sumber daya lainnya 4)	
4	Peningkatan peneraan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen) 4)	
5	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, kentrertraman, pendidikan, kesehatan) 2)	Tercapai
6	Publikasi di jurnal internasional 1)	Tercapai
7	Jasa, rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang 5)	Tercapai
8	Inovasi baru atau TTG 5)	
9	Hak kekayaan intelektual (Paten, paten sederhana, hak cipta, merek dagang, rahasia dagang, desain produk industri, perlindungan varietas tanaman, perlindungan desain toografi sirkuit terpadu) 3)	
10	Buku ber ISBN 6)	

### 3.2. Pembahasan

Tahap awal yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat sebelum melakukan pelatihan dan penyuluhan adalah survei dan wawancara terhadap warga yang akan diberi pelatihan. Tahapan selanjutnya adalah membuat kesepakatan dengan warga melalui

pihak kelurahan, pengurus RT dan pengurus PKK wilayah setempat. Setelah ada kesepakatan dengan warga dan kelurahan, RT dan PKK, maka tahap selanjutnya adalah membuat undangan dan disebarakan ke seluruh warga. Peserta pelatihan adalah semua warga terutama ibu-ibu rumah tangga di wilayah RT 24 Desa Anggadita Karawang. Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan dan praktek budidaya tanaman hidroponik yang dilaksanakan di Balai Desa Anggadita.

Kegiatan pelatihan dan penyuluhan bertanam dengan metode hidroponik ini dibuka oleh Kepala Desa Anggadita dengan memberikan sambutan mengenai manfaat bertanam dengan menggunakan media hidroponik yaitu dapat dikonsumsi sendiri sehingga meningkatkan efisiensi pengeluaran keluarga dan kesejahteraan masyarakat. Pembukaan kegiatan ini dihadiri juga oleh dosen pelaksana kegiatan.

Setelah acara pembukaan langsung dilanjutkan dengan penyuluhan dan praktek bercocok tanam secara hidroponik serta cara merawat tanaman hidroponik sehingga produksi tanaman hidroponik dapat meningkat.

Pemantauan terhadap keberhasilan pemberantasan hama ini dilakukan dengan peninjauan langsung ke lapangan oleh tim PPM selama kurang lebih 30 hari. Peninjauan 3 hari setelah pelatihan, masing-masing peserta mengamati pertumbuhan tanamannya pada hari ke tiga yaitu mulai tumbuh benih tanaman. Peninjauan setelah 10 hari, tanaman mulai tumbuh dan sudah banyak daunnya, namun ada masalah yang dihadapi yaitu beberapa tanaman daunnya berlubang dan berubah warna menjadi kuning atau hitam. Perubahan ini disebabkan adanya hama atau penyakit yang menyerang tanaman tersebut. Pemberantasan hama atau penyakit tersebut dilakukan berdasarkan kerusakan pada tanaman.

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah penilaian terhadap hasil tanaman. Setelah

tanaman berumur 30 hari, maka tim PPM akan melakukan penilaian dan penjurian hasil tanaman hidroponik peserta. Peserta yang memiliki tanaman hidroponik yang subur dan sehat akan dinyatakan sebagai juara.

Pelatihan ini diikuti oleh sejumlah warga perwakilan dari RT dan RW. Peserta pelatihan terlihat antusias mengikuti kegiatan tersebut. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan dari peserta.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema budidaya hidroponik dengan bertanam sayuran sebagai cara efisiensi pengeluaran keluarga berhasil dilaksanakan di wilayah RT 24 Desa Anggadita, Karawang berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme warga dalam mengikuti kegiatan pelatihan karena sebagian besar peserta belum mengerti dan mengetahui cara bertanam dengan metode hidroponik. Kegiatan ini juga dapat menjadi bekal bagi warga untuk terus meningkatkan hasil tanaman hidroponik karena dapat dikonsumsi sendiri sehingga pengeluaran rumah tangga menjadi lebih efisien.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hendro Wibowo. Panduan Terlengkap Hidroponik. Gramedia.
- Heru Agus Hendra dan Agus Handoko. Bertanam Sayuran Hidroponik Ala Pak Tani. Agro Media Pustaka.
- Fatimah, 2008. Hama Tanaman dan Teknik Pengendalian. Kanisius, Jogjakarta.
- Hansamunahito, 2006, Hama Tanaman Pangan dan Perkebunan. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hariato, 2009. Pengenalan dan Pengendalian Hama-Penyakit Tanaman Kakao. Pusat Penelitian Kopi dan Kakao. Jember.
- Randi Delmar Zakaria. Budi Daya Hidroponik Pemula.
- Sulistyo, 2009. Hama Tanaman Pangan dan Perkebunan. Bumi Aksara, Jakarta
- Surachman, E. dan W. Agus. 1998. Hama

Tanaman Pangan, Hortikultura dan Perkebunan. Penerbit Kanisius, Jakarta.

Sudaryanto, Ragimun, dan R.R. Wijayanti. Strategi Pemberdayaan UMKM Menghadapi Pasar Bebas Asean. <https://www.kemenkeu.go.id/>. Diunduh tanggal 24 Nopember 2017.

## PERANCANGAN KONTEN EDUKATIF DI MEDIA SOSIAL

1)Finy F. Basarah, 2)Gustina Romaria  
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana Jakarta  
Email: finy.basarah@mercubuana.ac.id

### ABSTRAK

Media sosial mengalami perkembangan sangat pesat dengan isi (konten) yang beragam mulai dari informasi yang positif sampai negatif, yang benar sampai yang tidak benar, bahkan berita bohong (hoax). Ada juga konten yang tidak penting alias tidak mendidik bahkan bisa membawa ke hal yang tidak baik bagi pembacanya, seperti konten pornografi dan kekerasan. Menjelang Pemilu saat ini juga ada konten yang isinya menjelekkan pihak lawan atau yang biasa disebut dengan black campaign atau kampanye hitam. Hal tersebut menjadi perhatian utama dari PKM ini. Dengan target sasaran remaja, walaupun tidak tertutup orang dewasa yang dituntut untuk terus mengawasi anak-anak mereka, PKM ini dimaksudkan untuk memperoleh ide bagaimana merancang konten yang edukatif di media sosial. Dari 19 (Sembilan belas) peserta yang hadir pada PPM kali ini ternyata mampu memberikan ide konten yang bersifat edukatif, yaitu konten mengenai Kampanye Lingkungan dan Kampanye Pemilu yang Positif. Intinya sebagai pengguna mereka pun mampu berkontribusi dalam memberikan ide konten yang baik yang bersifat mendidik, artinya bisa memberikan hal positif kepada para penggunanya.

**Kata Kunci:** Perancangan, Konten Edukatif, Media Sosial.

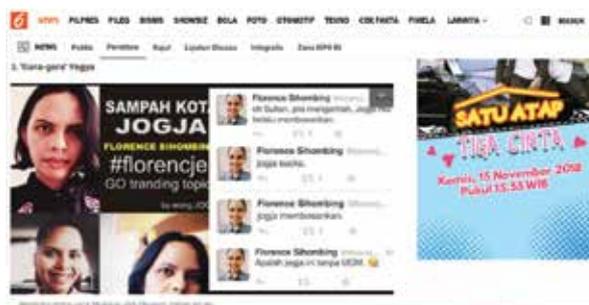
### 1. PENDAHULUAN

Media sosial belakangan ini semakin pesat seiring dengan kebutuhan pengguna akan jejaring pertemanan ini. Diawali dengan Friendster di awal era 2000, semakin hari semakin berkembang sesuai dengan kebutuhan, di mana kebutuhan pengguna akan sesuatu yang tidak terdapat di suatu media sosial bisa diperoleh di media sosial yang lain. Mulai dari kata-kata ungkapan perasaan ataupun quote, foto kegiatan, sampai video muncul di media sosial ini. Bukannya tidak mungkin suatu hari kelak muncul jenis baru yang tidak termasuk ketiganya, dikarenakan manusia pada umumnya mengalami perkembangan baik secara intelektual maupun secara teknologi.

Bahkan, media pengiriman pesan pribadi (chat) seperti WhatsApp maupun Line bisa menampilkan juga status baik kata-kata, foto, maupun video, walaupun untuk WhatsApp hanya berlaku selama 24 jam saja.

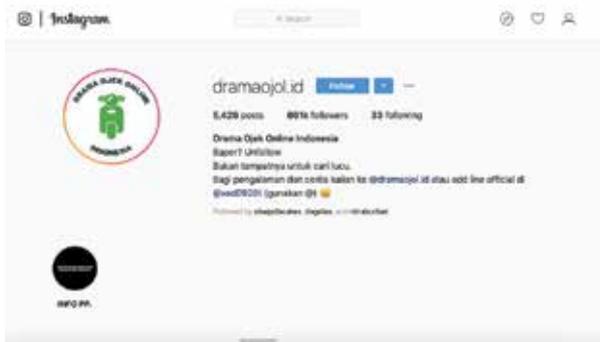
Pengguna memang diberikan kebebasan dalam

mengelola konten miliknya. Bahkan ada juga yang menjadi dianggap sangat serius sampai dibawa ke jalur hukum, seperti kasus Florence Sihombing beberapa waktu lalu.



Gambar 1. Status Florence Sihombing di Media Sosial

Maraknya transportasi online juga membuat salah satu media sosial Instagram memiliki akun yang berisi cerita seputar alat transportasi online, antara pengemudi dan pelanggannya.



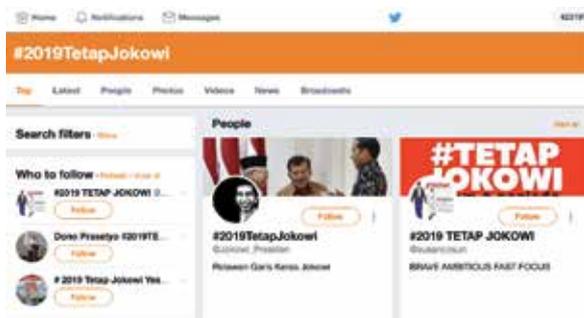
Gambar 2. Akun Instagram Transportasi Online

Menjelang kampanye Pemilihan Umum dan Pemilihan Presiden saat ini, tak jarang konten media sosial berisi hal-hal berbau politis, seperti contohnya melalui akun Twitter atau yang dikenal dengan “Cuitan” seperti di bawah ini:



Gambar 3. Contoh Cuitan Twitter

Sedangkan untuk Kampanyenya sendiri terdapat juga beberapa akun Twitter dilengkapi dengan penulisan hastag di setiap “cuitan”, seperti berikut ini:



Gambar 4. Akun Twitter Pendukung Pasangan Jokowi-Maruf



Gambar 5. Akun Twitter Pendukung Pasangan Prabowo-Sandiaga

Indonesia sendiri termasuk Negara dengan pengguna internet, khususnya media sosial, yang cukup banyak. Kominfo melalui laman kominfo.go.id pada 7 November 2013 menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 63 Juta orang, di mana 95% diantaranya menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Indonesia menempati peringkat ke-4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India, dan peringkat ke-5 pengguna Twitter terbesar setelah USA, Brazil, Jepang, dan Inggris. Selain itu, media sosial yang dikenal di Indonesia adalah Path, Line, Google+, dan Linkedlin .

Pada 8 September 2016, Tribun Jateng melalui laman jateng.tribunnews.com memberitakan 10 (sepuluh) media sosial yang paling banyak diminati di dunia, dengan urutan sbb. :

1. Facebook: 1.65 Miliar pengguna
2. Wechat: 1.12 Miliar pengguna
3. YouTube: 1 Miliar pengguna
4. WhatsApp: 900 Juta pengguna
5. Instagram: 400 Juta pengguna
6. Linkedlin: 300 Juta pengguna
7. Twitter: 320 Juta pengguna
8. Snapchat: 100 Juta pengguna
9. Pinterest: 100 Juta pengguna
10. MySpace: 50.6 Juta pengguna

Berikut ini adalah definisi dari media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian (lihat Fuchs, 2014, dalam Nasrullah,

2016: 11):

1. Menurut Mandilbergh (2012), media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (user-generated content).
2. Menurut Shirky (2008), media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (to share), bekerja sama (to co-operate), di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.
3. Boyd (2009) menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada user-generated content (UGC) di mana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.
4. Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.
5. Meike dan Young (2012) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (to be shared one-to-one) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

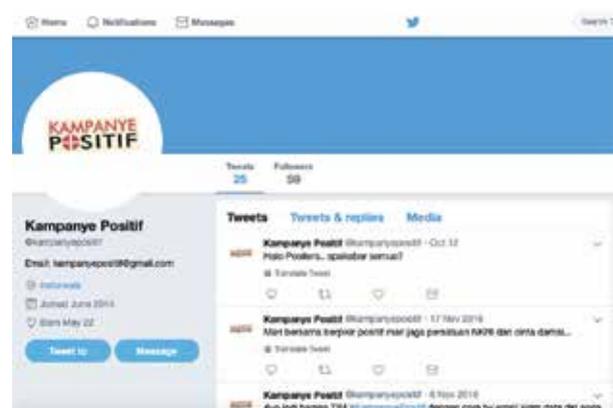
Meski karakteristik media siber bisa dilihat melalui media sosial, media sosial memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media siber lainnya. Ada batasan-batasan dan ciri khusus tertentu yang hanya dimiliki oleh media sosial

dibanding dengan media lainnya. Adapun karakteristik media sosial, yaitu: 1) Jaringan (Network); 2) Informasi (Information); 3) Arsip (Archive); 4) Interaksi (Interactivity); 5) Simulasi sosial (Simulation of Society); dan 6) Konten oleh pengguna (User-generated content) (Nasrullah, 2016: 16).

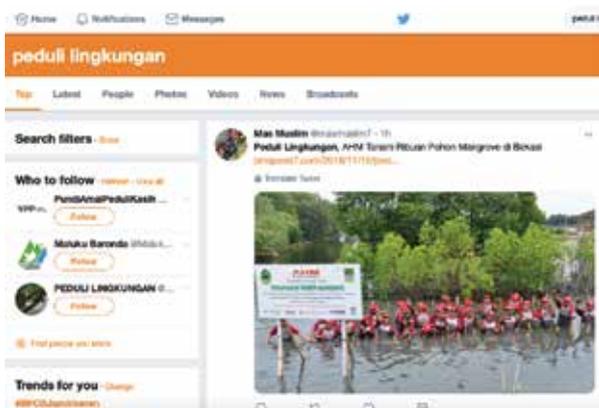
Berikut jenis-jenis media sosial (Nasrullah, 2016: 39):

1. Media jejaring sosial (social networking).
2. Jurnal online (blog).
3. Jurnal online sederhana atau mikroblog (microblogging).
4. Media berbagi (media sharing).
5. Penanda sosial (social bookmarking).
6. Media konten bersama atau Wiki.

Konten di media sosial memang ada yang bersifat negatif maupun positif. Alangkah sangat disayangkan apabila justru malah lebih banyak konten negatif ketimbang positif. Di sini masyarakat, khususnya remaja, diharapkan bisa merancang ide mengenai konten media sosial yang positif, khususnya yang bersifat edukatif, seperti contoh di bawah ini:



Gambar 6. Akun Twitter “Kampanye Positif”



Gambar 7. Konten Twitter “Peduli Lingkungan”

Berdasarkan analisis situasi di atas, Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini bermaksud untuk memberikan sekaligus memperoleh ide dari mitra mengenai konten media sosial yang bersifat edukatif, bisa mengenai lingkungan, kampanye positif, maupun ajakan untuk selalu belajar.

Hal tersebut dimaksudkan agar masyarakat bisa menyampaikan ajakan yang bersifat positif kepada masyarakat luas sekaligus bisa berpartisipasi memanfaatkan media sosial untuk hal yang jauh lebih baik.

Sasaran utama dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah remaja yang tinggal di Joglo, Jakarta Barat, walaupun tidak tertutup kemungkinan orang dewasa pun bisa ikut dalam PKM ini.

Berdasarkan ketentuan Rencana Induk Penelitian (RIP), (ketua) pengusul menghususkan diri kepada bidang ilmu Teknologi Informasi dan Komunikasi, yang mana apabila dihubungkan dengan judul riset sebelumnya, yaitu Media Sosial Sebagai Sarana Eksistensi Diri (Reception Analysis Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Angkatan 2016), masih ada hubungannya, yaitu Media Sosial.

## 2. METODE

Metode awal yang akan dipergunakan adalah pengenalan. Mengajukan pertanyaan kepada peserta siapa yang mengetahui apakah itu media massa, media online, dan media

sosial. Setelah itu juga dilanjutkan dengan pertanyaan siapa saja yang bisa memberikan contoh jenis-jenis media tersebut tadi.

Pengarahan berlanjut ke arah contoh-contoh berita hoax sampai kriminal akibat penggunaan media sosial yang kurang hati-hati. Di sini juga diadakan diskusi agar peserta benar-benar paham.

Acara kemudian dilanjutkan dengan mengajak peserta memberikan usulan sekaligus perancangan mengenai konten edukatif di media sosial, di mana peserta dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok. Rancangan bisa dalam bentuk narasi atau bahkan gambar. Peserta diberi waktu maksimal 30 (menit).

Setelah itu, peserta melakukan presentasi di depan. Seluruh kelompok pun menerima kenang-kenangan dari pelaksana PKM.

Setelah selesai, acara ditutup dengan ramah tamah.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PPM kali ini dilaksanakan pada hari Kamis, 31 Januari 2019, di RPTRA Ria Damkar Joglo 2, yang bertempat di Jl. Kenanga No.29-56, RT.6/RW.6, Joglo, Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11640. Pelaksanaan PPM ini dikoordinir oleh Ibu Mardhiyyah, dosen Fakultas Ilmu Komunikasi (Fikom) Universitas Mercu Buana (UMB), dan bersama-sama dengan Ibu Sophia Aunul, juga Dosen Fikom UMB. Tim Pelaksana juga dibantu oleh 2 (dua) orang mahasiswa Broadcasting Fikom UMB angkatan 2016, yaitu Shalikhah Ratila Alma (44116010014) dan Rahma Latifah Nur (44116010074).

Acara dimulai pukul 09.00 pagi dengan dihadiri oleh ibu Hj. Ken Marheni, Kepala Seksi Kesejahteraan Rakyat (Kasie Kesra) Kelurahan Joglo, dan Ibu Ratijah dari Program Keluarga Berencana (PKB) Kelurahan Joglo. Adapun peserta PPM kali ini terdiri dari 19 (sembilan belas) orang remaja dan dewasa.

Acara dibuka oleh MC, yaitu Luviyani

Savitri, Mahasiswa Public Relations angkatan 2015, yang dilanjutkan dengan menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya.



Gambar 8 Pembukaan Acara oleh MC



Gambar 9 Seluruh Peserta Menyanyikan Lagu Indonesia Raya

Koordinator pelaksanaan PPM RPTRA Kembangan, yaitu Ibu Mardhiyyah pun memberikan kata sambutan, yang kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari Ibu Ken Marheni, Kasie Kesra Kelurahan Joglo.



Gambar 10 Sambutan dari Koordinator Pelaksanaan PPM, Ibu Mardhiyyah



Gambar 11

Sambutan dari Ibu Hj. Ken Marheni

Selanjutnya pemberian materi, yang diawali dengan pertanyaan mengenai media sosial; “Siapa di sini yang TIDAK mempunyai media sosial?” dan “Siapa di sini yang TIDAK aktif menggunakan media sosial?” ternyata tidak ada satu pun yang menjawab, artinya semua peserta yang hadir, termasuk Ibu Hj. Ken Marheni pun mempunyai media sosial, bahkan termasuk aktif menggunakannya!



Gambar 12 Penyampaian Materi

Kemudian diajukan pertanyaan-pertanyaan umum mengenai pengetahuan berita konten positif dan negatif sampai kepada hoax. Apalagi menjelang Pemilu Presiden 2019 ini, di mana peserta yang hadir merupakan calon pemilih yang sudah bisa terdaftar dalam daftar pemilih Pemilu Presiden 2019. Contoh-contoh pun ditampilkan mengenai konten-konten, baik positif, negatif, sampai hoax tadi.

Karena pelaksanaan PPM berlokasi di

RPTRA (Ruang Publik Terpadu Ramah Anak), maka selain konten mengenai pemilu pun disampaikan konten bertemakan kampanye lingkungan; bagaimana memelihara lingkungan yang bersih sekaligus menata dan memeliharanya.

Kemudian diajukan pertanyaan umum mengenai pengetahuan berita konten positif maupun negatif sampai kepada hoax. Pemilu yang positif dan juga kampanye bertemakan lingkungan yang bersih dan bagaimana menata sekaligus memeliharanya.

Dari situlah kemudian disampaikan bahwa maksud pelaksanaan PPM adalah untuk merangsang ide kreatif peserta dalam memberikan konten yang edukatif di media sosial; bisa mengenai edukasi kampanye politik maupun edukasi pemeliharaan lingkungan.

Peserta pun dibagi ke dalam 3 (tiga) kelompok. Kelompok pertama terdiri dari perempuan dewasa yang mempunyai ide mengenai lingkungan, sementara kelompok kedua terdiri dari peserta laki-laki (remaja dan dewasa) dan kelompok ketiga yang terdiri dari remaja perempuan. Kedua kelompok terakhir memilih untuk merancang mengenai kampanye politik. Dengan dibantu pemberian arahan oleh Shalika dan Rahma, para peserta diberikan waktu sekitar 30 (tiga puluh) menit untuk menyelesaikan rancangan-rancangan mereka. Para peserta merancang konten mereka di atas kertas yang sudah dipesiapkan.



Gambar 13 Kelompok 1 Berdiskusi Didampingi Shalika dan Rahma



Gambar 14



Gambar 15

Kelompok 3 Bersama Rahma

Setelah selesai merancang, para peserta pun mempresentasikan hasil rancangan mereka secara bergantian, dimulai dari Kelompok 1, kemudian Kelompok 2, dan diakhiri oleh Kelompok 3.

Kelompok 1 mengkampanyekan mengenai Lingkungan. Di mana kelompok 1 memberikan beberapa masukan, yaitu:

1. Memperbanyak penghijauan setiap rumah diharuskan menanam pohon.
2. Memisahkan sampah rumah tangga yang terdiri dari Non-organik (yaitu plastik, sedotan, kaleng, botol) dan Organik (yaitu sampah sayur).
3. Mengurangi sampah plastic dengan cara membawa tas belanja sendiri setiap hendak pergi berbelanja baik ke pasar tradisional maupun ke supermarket.



Gambar 16 Kelompok 1 Mempresentasikan Rancangan Mereka

Sementara Kelompok 2 mengenai Politik yaitu Kampanye Sehat. Mereka membuat beberapa tagar (#hashtag) untuk bisa menjadi sebuah trending topic di media sosial. Diantaranya yaitu:

- #satuatauduaIndonesiaharustetapjaya
- #NKRIhargamati
- #satuatauduaakuterimaapaadanya
- #seranganfajariturezekitapihatinuranitetapersih
- #satuatauduaakuterimaapaadanya



Gambar 17 Kelompok 2 Mempresentasikan Rancangan Mereka

Terakhir, Kelompok 3, yang mana kotennya berisi anjuran dan juga tagar (#hashtag). Diantaranya mereka menyuarakan “Yang Penting Gunakan Hak Pilih Suaramu, Jangan Sampai GOLPUT!” dan #menujuIndonesiayanglebihbaik.



Gambar 18 Kelompok 3 Mempresentasikan Rancangan Mereka

Intinya adalah sebagai warga Negara Indonesia mereka menyadari bahwa masyarakat adalah bagian sangat penting dalam memberikan kontribusi bagi Negara ini. Apa yang disuarakan melalui media sosial bisa memberikan dampak baik positif maupun negatif. Untuk itu sebagai pengguna media sosial yang aktif sudah seharusnya memilah dan memilih mana yang baik untuk dikonsumsi (dipercaya kebenarannya) dan mana yang harus dicek lagi. Masyarakat aktif pengguna media sosial pun mempunyai hak untuk menyuarakan apa yang menjadi pemikiran mereka (memberikan konten) asalkan itu adalah sesuatu yang positif bagi semua orang.

Tidak ada yang terbaik, semua kelompok diberikan kenang-kenangan dari Tim sebagai bentuk apresiasi atas ide dan partisipasi mereka selama pelaksanaan PPM. Setelah memberikan kenang-kenangan, acara kemudian ditutup dengan ucapan terima kasih dan ramah tamah.



Gambar 19 Ramah Tamah



Gambar 20 Foto Bersama

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

- Keberadaan media sosial tentunya memberikan dampak positif maupun negatif bagi para penggunanya. Untuk itu dibutuhkan kebijakan dalam mengkonsumsi konten media sosial, terlebih menjelang Pemilu Presiden 2019 ini.
- Baik remaja maupun orang dewasa harus bisa bijak dalam memilah dan memilih konten. Untuk itu apa yang sudah dilakukan oleh peserta dalam PPM ini adalah memberikan usulan atau ide seperti apa konten media sosial yang sifatnya bisa mendidik, artinya bisa memberikan hal positif kepada para penggunanya.
- Bertempat di RPTRA Ria Damkar Joglo 2, karena itu konten yang dirancang atau diusulkan oleh peserta PPM bukan hanya mengenai Kampanye Politik yang sehat, namun juga mengenai bagaimana memelihara Lingkungan yang baik.

### 4.2 Saran

- Penggunaan media sosial yang bijak bisa menghindarkan penggunaannya dari informasi-informasi yang tidak benar sampai yang bisa mengarah ke kriminalitas.
- Pengawasan atas penggunaan media sosial lebih berasal dari diri sendiri dan orang yang lebih dewasa, terutama dari kalangan keluarga dekat.
- Semua kalangan, baik remaja maupun

dewasa, hendaknya bisa memilah dan bahkan menciptakan sendiri bagaimana konten yang bersifat mendidik (edukatif) yang bisa dikonsumsi oleh seluruh kalangan masyarakat. Hal tersebut bertujuan agar pengguna yang melihat konten tersebut bisa memanfaatkan untuk kemudian dipergunakan untuk tujuan yang positif dan juga mendidik.

### DAFTAR PUSTAKA

- <https://www.instagram.com/dramaojol.id/>  
Diakses pada 15.11.18, pukul 15.42 WIB.
- <https://www.liputan6.com/news/read/3029350/5-status-di-media-sosial-berujung-pidana>.  
Diakses tanggal 15.11.2018, pukul 15.27 WIB.
- <https://twitter.com/search?q=%23StopKriminalisasiJaksaChuck&src=tyah>. Diakses pada 15.11.18, pukul 15.51 WIB.
- <https://twitter.com/search?q=%232019TetapJokowi&src=tyah>. Diakses pada 15.11.18, pukul 16.08 WIB
- <https://twitter.com/search?q=%232019GantiPresiden&src=tyah>. Diakses pada 15.11.18, pukul 16.08 WIB.
- <https://twitter.com/kampanyepositif>. Diakses pada 15.11.18, pukul 16.23 WIB
- <https://twitter.com/search?q=peduli%20lingkungan&src=typd>. Diakses pada 15.11.18, pukul 16.23 WIB
- [jateng.tribunnews.com/2016/09/08/10-media-sosial-dengan-pengguna-terbesar-medsos-favorite-anda-peringkat-berapa](http://jateng.tribunnews.com/2016/09/08/10-media-sosial-dengan-pengguna-terbesar-medsos-favorite-anda-peringkat-berapa). Diakses pada 19.10.17, pukul 11.14 WIB.
- [kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita\\_satker](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker). Diakses pada 19.10.17 pukul 11.24 WIB
- Nasrullah, Rully. 2016. Media Sosial, Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

## IMPLEMENTASI STRUCTURE DALAM THERAPLAY

1) Dearly, 2) Istiqomah  
Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana  
Email: kakye\_s2@yahoo.com

### ABSTRAK

Setiap anak tentu memiliki potensi yang luar biasa pada dirinya. Pada masa kanak-kanak otak tumbuh pesat dan siap diisi dengan berbagai macam informasi dan pengalaman. Oleh karena itu, menggali dan mengembangkan potensi anak sejak dini menjadi hal sangat penting. Banyak ahli mengatakan bahwa kapasitas belajar anak yang terbentuk dalam masa ini akan menjadi landasan bagi semua proses belajar pada masa depan. Pendidikan yang berhasil kerap kali dikaitkan dengan seberapa besar orang tua dalam memahami anaknya sebagai seseorang yang unik. Setiap anak pasti memiliki potensi yang berbeda. Apa yang mejadi kelebihan anak tersebut disbanding dengan teman seusianya. Adapun yang dimaksud dengan Theraplay adalah suatu bentuk intervensi psikologis bagi anak dan keluarga untuk membentuk dan menguatkan hubungan antara orangtua dan anak, yang menumbuhkan rasa kepercayaan diri, rasa percaya terhadap anggota keluarga satu sama lain, dan memiliki interaksi yang menyenangkan.

**Kata Kunci :** Anak, Theraplay, Orang tua

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Analisis Situasi

Setiap anak tentu memiliki potensi yang luar biasa pada dirinya. Pada masa kanak-kanak otak tumbuh pesat dan siap diisi dengan berbagai macam informasi dan pengalaman. Oleh karena itu, menggali dan mengembangkan potensi anak sejak dini menjadi hal sangat penting. Banyak ahli mengatakan bahwa kapasitas belajar anak yang terbentuk dalam masa ini akan menjadi landasan bagi semua proses belajar pada masa depan. Pendidikan yang berhasil kerap kali dikaitkan dengan seberapa besar orang tua dalam memahami anaknya sebagai seseorang yang unik. Setiap anak pasti memiliki potensi yang berbeda. Apa yang mejadi kelebihan anak tersebut disbanding dengan teman seusianya. Munculnya potensi anak memang bergantung pada rangsangan yang diberikan orangtua. Karena itu, wajib bagi orangtua untuk menggali sekaligus mengembangkan potensi anak sejak dini. Lantas apa yang bisa dilakukan oraqng tua dalam mengambangkan potensi anak?

### 1. Mengenal potensi anak

Dalam mengenal potensi anak, orang tua dapat melakukan pengamatan dan identifikasi terhadap perilaku anak mengenai kelebihan dan kekurangan yang ada pada diri anak tersebut. Mengenal potensi anak juga dapat dilakukan dengan permainan yang merupakan cara pertama untuk melatih kepekaan, daya imajinasi, kecenderungan, dan keterampilan anak. Permainan juga dapat digunakan untuk membentuk kemampuan alami dan intelektual anak.

### 2. Memberikan stimulasi yang tepat untuk anak

Stimulasi adalah berbagai rangsangan, entah itu kesempatan bermain, fasilitas belajar, atau materi (misalnya cerita atau bacaan), yang dapat memicu anak untuk belajar atau mengolah pengajaran. Rangsangan juga bisa berbentuk sentuhan yang abstrak, misalnya dukungan dan keterlibatan orangtua dalam proses belajar anak. Berikan stimulasi yang sesuai dengan tahapan usia

- anak; mulai dari perkembangan motoriknya, bahasa, berpikir dan sebagainya. Dari pengamatan sehari-hari yang dilakukan orangtua, dan minat serta kemampuan anak, akan terlihat kecenderungan dan kemampuan tertentu dalam dirinya.
3. Memberikan dukungan penuh pada anak.  
Memberikan suatu dukungan pada anak, orang tua dapat melakukan dengan cara memberikan perhatian penuh pada anak dan menciptakan suasana kenyamanan pada anak. Perhatian dan apresiasi yang diberikan kepada anak akan membuat kemampuan dan kecerdasannya terus tumbuh dan berkembang.
  4. Memberikan pujian.  
Orang tua senantiasa memberikan pujian dan penghargaan pada anak ketika potensi anak sudah mulai terlihat dan dapat melakukannya dengan baik serta menunjukkan hasil karya atas kerjanya.
  5. Mengajak anak memainkan imajinasinya dalam berkreasinya.  
Hal itu dapat dilakukan dengan bermain dan membuat kreasi berbagai macam bentuk dari lilin mainan seperti membentuk binatang atau hal yang dia sukai, bisa juga dengan mengajak anak bermain pasir seperti menulis diatas pasir dan membentuk suatu bangunan kerajaan ataupun bentuk lainnya. Banyak sekali bahan yang dapat digunakan dalam mengembangkan imajinasi dan potensi anak, hal itu tergantung bagaimana orang tua selalu kreatif dalam mengembangkan potensi anak.
  6. Mengarah kemampuan anak.  
Dalam mengarahkan kemampuan anak bisa dilakukan dengan memberikan suatu hal yang dia suka dan mengajak anak untuk memainkannya. Misalnya, anak sangat menyukai permainan sepak bola, maka orang tua memberikannya bola dan mengajak dia untuk bermain bersama secara rutin. Setelah mengarahkan, orangtua juga

berkewajiban untuk mendampingi sang anak dalam melakukan aktivitasnya. Selain memberikan rasa nyaman dan aman bagi anak, orangtua juga dapat mengetahui kemampuan mana yang lebih menonjol. Jika anak bertanya sesuatu, puaskan rasa ingin tahu anak dengan menjawab setiap pertanyaan. Jangan berikan jawaban final, tetapi jawaban yang mendorongnya untuk semakin terus bertanya. Biasakan anak berpikir baik dalam persoalan kecil atau besar.

#### 7. Mendorong anak untuk belajar

Orangtua harus memberi contoh yang baik bahwa bukan hanya anak saja yang harus belajar, kita pun sebagai orangtua juga harus mau belajar, termasuk berbagai metode pendidikan anak sehingga kita tanamkan pemikiran bahwa belajar itu tidak mengenal waktu dan usia.

Adapun yang dimaksud dengan Theraplay adalah suatu bentuk intervensi psikologis bagi anak dan keluarga untuk membentuk dan menguatkan hubungan antara orangtua dan anak, yang menumbuhkan rasa kepercayaan diri, rasa percaya terhadap anggota keluarga satu sama lain, dan memiliki interaksi yang menyenangkan.

Theraplay berdasar pada bentuk alami interaksi yang sehat dan menyenangkan antara orangtua dan anak, interaksi tersebut juga lekat dan banyak melibatkan kegiatan fisik. Interaksi Theraplay berfokus pada empat kualitas utama yang ditemukan dalam hubungan antara orangtua-anak, yaitu: Engagement (Ketertarikan), Structure (Struktur), Challenge (Tantangan), dan Nurturing (Kasih Sayang).

Dalam kegiatan pengabdian ini akan difokuskan mengenai bagaimana peserta dapat mengimplementasikan kualitas Structure dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui permainan yang berisikan nilai Struktur, secara tidak langsung kita memberikan pesan kepada anak bahwa "Hey,

aturan itu bagus lho dan enak jika dia diikuti.” Aturan baik untuk memberikan regulasi diri pada anak. Anak menjadi lebih fokus terhadap kontrol tubuhnya, dan melalui aturan yang jelas, orangtua juga sebenarnya sedang memperkenalkan Keamanan kepada anak. Anak menjadi lebih bebas dan aman dalam bermain karena mengetahui bentuk interaksi yang teratur dan bisa diprediksi oleh anak.

Permainan yang penuh dimensi Struktur baik bagi anak yang terlalu aktif, bergerak tidak terarah, atau bagi anak yang ingin memegang kontrol. Kegiatan ini juga baik dilatih bagi kita, orangtua yang mengalami kesulitan dalam memberikan aturan/batasan kepada anak, atau mengalami kesulitan/kurang percaya diri dalam memimpin anak.

**1.2 Identifikasi Dan Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan tersebut, kami melakukan kegiatan yaitu memberikan pelatihan dan workshop mengenai bagaimana cara mengimplementasikan kualitas Structure pada anak bagi orangtua di wilayah sekitar Kembangan Utara.

**2. METODE**

Langkah kegiatan yang akan dilaksanakan pada kegiatan ini adalah :

1. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok dilaksanakan sebelum acara penyampaian materi dan pelatihan dilaksanakan. Tujuannya adalah agar para peserta saling mengenal lebih jauh satu sama lainnya dan yang paling utama adalah agar mereka dapat meningkatkan potensi anak-anak mereka. Adapun yang menjadi tujuan dari kegiatan ini adalah:

- a. Peserta memahami konsep teraplay untuk meningkatkan kesehatan mental terutama untuk potensi anak
- b. Peserta dapat mempraktekkan metode metode dalam teraplay untuk menjadi orang tua yang lebih baik lagi bagi anak anaknya.

- 2. Memberikan penjelasan mengenai konsep theraplay
- 3. Memberikan penjelasan mengenai kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk membangun hubungan sesuai dengan usia anak
- 4. Pemberian pelatihan dan modul kegiatan theraplay

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1 Hasil**

Program Pengabdian masyarakat telah di lakukan pada 01 Maret 2019 dengan diikuti oleh Orang tua dan anak sekolah paud yang ada di sekitar RPTRA Kembangan Utara. Acara ini juga dihadiri oleh Bapak dan Ibu Lurah Kelurahan Kembangan Utara. Acara dilaksanakan di aula RPTRA Kembangan Utara di Jl. Kompas RT 01/RW 01, Kelurahan Kembangan Utara, 11640.

Acara dilaksanakan pada pukul 10.00 dan berakhir pada pukul 12.00. kegiatan mendapat perhatian dan antusias bagi peserta karena mereka akhirnya mengetahui tentang bagaimana pentingnya penerapan structure untuk meningkatkan kemampuan emosional bagi kehidupan sehari-hari.

No.	Sebelum Program	Setelah Program
1	Tidak mengetahui bagaimana pentingnya penerapan <i>structure</i> dalam membangun ikatan emosional dengan anak.	Setelah program, orang tua mengetahui bagaimana pentingnya <i>theraplay</i> dalam penerapannya bagi perkembangan anak.
2	Tidak mengetahui bagaimana cara menerapkan <i>structure</i> dalam kehidupan sehari-hari untuk anak.	Mengetahui bagaimana cara yang harus dilakukan dalam menerapkan prinsip <i>structure</i> dalam membangun ikatan emosional antara orangtua dengan anak.

**3.2 Pembahasan**

Permasalahan yang sering terjadi pada ibu-ibu di RPTRA, mereka masih bingung dan belum mengetahui betapa pentingnya melakukan prinsip theraplay dalam

membangun attachment antara orang tua dengan anak, khususnya anak-anak pra sekolah. Ibu-ibu RPTRA belum memahami cara memberitahu informasi apa saja yang dibutuhkan, cara menyampaikan serta pemilihan kata yang tepat yang dapat diterima oleh anak-anak usia pra sekolah.

Berikut kegiatan yang dilakukan selama pengabdian berlangsung:

1. Orang tua dan anak berkumpul di Aula RPTRA Kembangan untuk mendengarkan dan menerima informasi mengenai prinsip kegiatan theraplay.
2. Orangtua dan anak diajak untuk melakukan permainan, seperti permainan tumpuk tangan, yaitu dimana dalam permainan tersebut anak dan orangtuanya melakukan permainan dengan posisi anak dan orang tua saling menumpuk tangan dari posisi duduk hingga berdiri.
3. Dilakukan wawancara dan sesi tanya jawab singkat mengenai materi dan permainan yang diberikan.

Selama pengabdian terlihat, orangtua dan anak-anak yang diikut sertakan terlihat sangat antusias dan semangat mengikuti sesi dari awal sampai akhir.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat kepada masyarakat di sekitar wilayah RPTRA Kembangan Utara dapat disimpulkan sebagai berikut ;

1. Orang tua dan anak-anak yang ada di RPTRA terlihat antusias mengikuti sesi dari awal sampai akhir, di akhir sesi orang tua mulai memahami bagaimana membangun bonding yang kuat dengan anak.
2. Orangtua dan Anak-anak terlihat kooperatif dan bersemangat karena program edukasi lebih fokus pada belajar dan bermain dengan menggunakan media yang menarik seperti: menumpuk tangan antara orang tua dan anak, dll.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Freimuth, M. Addiction screening in psychotherapy. American Psychological Association education directorate.
- Freimuth, M. (2008b). Addicted? Recognizing Destructive Behaviors Before It's Too Late. New York: Rowman and Littlefield.
- Freimuth, M. (2009 Paperback). Hidden Addictions: Assessment Practices for Psychotherapists, Counselors, and Health Care Providers. NY: Jason Aronson.
- Nakken, c. The addictive personality understanding the addictive process and compulsive behaviour.  
<http://lightsalongtheshore.com/2013/06/04/dealing-with-sex-addictionpornography-relapse/>

# **ART THERAPY OLAH GARIS DAN WARNA UNTUK PSIKOTIK DI UNIT INFORMASI LAYANAN SOSIAL (UILS) MERUYA**

**1) Nina Maftukha**

**Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana**

**Email: ninamaftukha@gmail.com**

## **ABSTRAK**

Art Therapy merupakan salah satu solusi atas gerakan penyadaran kesehatan mental masyarakat Indonesia. Metode art therapy ini menggabungkan pendekatan seni, desain dan psikologi serta ilmu-ilmu terkait lainnya. Art therapy olah garis dan warna merupakan sebuah metode penyembuhan bagi penyandang psikotik melalui olah garis dan warna. Garis dan warna diangkat dalam Art therapy ini dilatarbelakangi oleh pengenalan dan visual yang pertama kali di lihat pada saat bayi. Dalam garis dan warna terdapat intensitas cahaya, intensitas garis tebal tipis, intensitas penekanan tangan pada saat menggores, intensitas emosi yang menyertai intensitas garis tebal tipis dan intensitas warna dan kategori warna hangat, panas, dan dingin. Hal ini bisa digunakan untuk terapi proses penyembuhan dalam hal emosi, ekspresi diri, dan aktualisasi diri. Art therapy olah garis dan warna ini mengintegrasikan semua kesenian dalam suasana yang aman dan tidak menghakimi untuk memfasilitasi penderita psikotik dalam penyembuhan. Untuk menggunakan seni secara ekspresif berarti masuk ke alam batin kita untuk menemukan perasaan dan mengekspresikannya melalui seni visual, gerakan, suara, tulisan atau drama. Proses ini mendorong pembebasan, pemahaman diri, wawasan dan membangkitkan kreativitas dan keadaan kesadaran transpersonal, sehingga dapat mempercepat masa penyembuhan dengan dimulai dari dalam diri meluapkan ekspresi pada media kertas. Di sini posisi seni sebagai fenomena eksistensial menjembatani yang menyatukan ritual, imajinasi dan dunia mimpi dengan cara yang tidak dapat dilakukan aktivitas lain. Tujuan seni adalah untuk tidak mewakili penampilan luar, tetapi signifikansi batin mereka, sehingga bisa dikatakan bentuk simbolis perasaan manusia. Oleh karena itu, dicanangkan dalam sebuah kegiatan pengabdian masyarakat di Unit Informasi Layanan Sosial (UILS) Meruya Selatan yang dibawah oleh Panti Sosial Bina Laras Harapan Sentosa 1 Cengkareng. Hasil dari program ini adalah mempercepat proses penyembuhan penderita psikotik dengan media terapi penyembuhan untuk permasalahan gangguan kejiwaan dengan olah garis dan warna

**Kata Kunci :** Art therapy, olah garis, olah warna, psikotik.

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

Unit Informasi Layanan Sosial (UILS) Meruya yang berada dibawah naungan Dinas Sosial Provinsi DKI Jakarta merupakan wadah informasi yang fokus dalam menangani Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) dan Orang Dengan Masalah Kejiwaan (ODMK). Salah satu tujuan UILS Meruya, yang beralamat Jl. Meruya Selatan No. 33 Kembangan Jakarta Barat. Tujuan dari kegiatan adalah untuk mengubah cara pandang masyarakat dengan menghapus stigma negatif mengenai psikotik. Dan yang terpenting adalah untuk meningkatkan kualitas hidup dan melindungi

para penyandang psikotik berupa terapi, juga berbagai macam aktifitas, seperti pelatihan keterampilan tata boga, melukis, mengenal seni musik, menjahit, membuat boneka, dan lain sebagainya. Se jauh ini dalam kegiatan melukis, para penderita selalu dibimbing dalam melukis, sehingga hasil karyanya bukan merupakan intuisi dan ekspresi dari masing-masing psikotik tersebut. Masalah lainnya adalah susah dalam mengumpulkan anggota keluarga hadir pada saat konsultasi dengan psikolog dan penderita psikotik.



Gambar 1 Unit Informasi Layanan Sosial Meruya Selatan. Sumber: Penulis.2019

Mengacu kepada butir Analisis Situasi, masalah susahya mengumpulkan anggota keluarga hadir pada saat konsultasi dengan psikolog dan penderita psikotik. Oleh sebab itu diadakan kegiatan melukis ekspresi guna untuk membantu dalam hal membaca dan mengetahui kondisi psikologis penderita psikotik atau gangguan kejiwaan melalui analisis hasil karya lukis ekspresif masing-masing penderita psikotik. Melukis ekspresif adalah salah satu media art therapy untuk penderita gangguan kejiwaan atau psikotik.

Art Therapy merupakan salah satu solusi atas gerakan penyadaran kesehatan mental masyarakat Indonesia. Metode art therapy ini menggabungkan pendekatan seni, desain dan psikologi serta ilmu-ilmu terkait lainnya. Dalam pengabdian masyarakat ini, Art Therapy digunakan sebagai Media Terapi penyembuhan untuk permasalahan gangguan kejiwaan lainnya. Dari permasalahan Stress, Depresi, Paranoid, Skizofrenia, dan lain-lain. Pernyataan tersebut berlandaskan pada Graham Wallas (1926) membagi 4 tahap dalam proses kreasi, yaitu:

1. Persiapan (Preparation); tahap eksplorasi masalah.
2. Pengeraman (Incubation); di bawah sadar/pra sadar ini data-data, informasi, dan pengalaman yang tersimpan saling terkait, terformulasikan menuju suatu pemecahan.
3. Munculnya ilham (Illumination); tahap dimana ide dan solusi muncul tiba-tiba dan mulai menampakkan kejelasan.

4. Pengujian (Verification); tahap pengujian dan penyempurnaan ide. Dalam tahap ini, pikiran sadar dan logis mengambilalih dan bekerja secara sadar dengan masukan ide dari proses tak sadar sebelumnya.

Dukungan teori terhadap pandangan Wallas dimunculkan dari hasil kerja psikoanalitik dari Ernst KRIS (1952) dan Lawrence KUBIE (1958). Menurut Kris, suatu kerja kreatif melibatkan suatu fase inspirasi yang diikuti oleh suatu periode elaborasi. Masing-masing tahap memiliki kegiatan mental dan tingkat kesadaran yang berbeda.

Tahap inspirasi atau ilham dipandu oleh proses berpikir primer (primary process thought), sebuah tipe berpikir yang menurut Freud merupakan suatu pemikiran yang tidak rasional, kacau-balau, toleran terhadap kontradiksi dan sesuatu yang tidak logis. Menurut pandangan Freud, proses berpikir primer terletak pada alam bawah sadar/tak sadar (unconscious), akan tetapi menurut revisi Kris terhadap teori psikoanalitik, proses berpikir primer terletak pada ambang-sadar (preconscious), satu tingkat yang lebih dekat ke permukaan (alam sadar) daripada teori bawah sadar Freud.

Menurut Kris, ketika berada di tahap ilham, seniman sementara mundur ke alam ambang sadar, tingkat proses berpikir primer. Tahap ini berkaitan dengan tahap inkubasi yang digambarkan oleh Wallas. Kemunduran yang dihubungkan dengan cara berpikir kreatif ini digambarkan sebagai “kemunduran ego” (regression in the service of the ego), untuk membedakannya dari kemunduran berpikir pada kasus-kasus gangguan mental.

Tahap kemunduran ini diikuti oleh tahap pengerjaan (elaboration) karya melalui proses berpikir sekunder (secondary-process thought) yang logis dan sadar, suatu tahap yang berhubungan dengan tahap pengujian (verification) menurut Wallas. Pada tahap ini seniman bekerja secara sadar, mengeluarkan gagasan-gagasan yang dihasilkan dari ambang

sadar sebelumnya.

Dalam rangka menguji pernyataan bahwa kreativitas adalah proses multifase yang melibatkan tahap pengeraman tak sadar, Catherine PATRICK (1935, 1937) meminta para penyair, pelukis, dan ilmuwan, untuk berpikir keras pada saat bekerja dalam suatu masalah kreatif. Deskripsi mereka tentang proses mental yang dialami memberikan bukti untuk keempat tahap proses kreasi dan mendukung pandangan multifase dari kreativitas. Namun, sebagaimana dipahami oleh Patrick sendiri, penelitian tersebut belum memberikan kesimpulan yang tegas bahwa periode yang disebut sebagai pengeraman benar-benar melibatkan proses tak sadar.

Arnheim menyumbangkan pemikiran baru tentang proses kreasi. Ia berpendapat bahwa dalam berkreasi seniman berjuang untuk memecahkan masalah dengan mengerahkan seluruh kesadaran dan kemampuan intelektual yang mereka miliki. Pemecahan masalah ini melibatkan visual thinking, dan hasil yang dicapai diarahkan oleh pertimbangan bentuk dan keinginan yang kuat untuk mengekspresikan suatu makna yang khas. Setiap pilihan bentuk, garis dan warna, menjadi suatu simbol untuk menterjemahkan hasratnya kedalam bentuk visual.

Berdasarkan penelitian-penelitian mengenai proses kreasi dalam berkarya, penulis berpendapat bahwa terapi lukis akan mampu menggali tingkat intelegensi, emosional, konsentrasi, dan kemampuan berpikir. Sehingga mereka akan diajak menyadari masalah-masalah sambil eksplorasi dan melakukan kreatifitas melalui permainan kuas dan cat. Harapannya akan menemukan semangat; inspirasi; impian-impian baru, serta menemukan solusi yang tepat untuk masalah dirinya dan mampu memulai lembaran baru yang lebih baik.

## 1.2 Solusi dan Target Luaran

### 1. Solusi

a. Media Terapi penyembuhan untuk

psikotik (permasalahan gangguan kejiwaan) dengan art therapy olah garis dan warna

- b. Mengaplikasikan teori multifase dari kreativitas kepada penyandang gangguan kejiwaan (psikotik) pada metode penyembuhan art therapy olah garis dan warna. Art therapy olah garis dan warna merupakan sebuah teknik terapi dengan menggunakan media seni, proses kreatif, dan hasil dari seni untuk mengeksplorasi perasaan, konflik emosi, meningkatkan kesadaran diri, mengontrol perilaku dan adiksi, mengembangkan kemampuan sosial, meningkatkan orientasi realitas, mengurangi kecemasan dan meningkatkan penghargaan diri.

Memberikan art therapy kepada penyandang gangguan jiwa atau psikotik di Unit Informasi Layanan Sosial (UILS) yang bertempat di Jalan Raya Meruya Selatan, Kecamatan Kembangan, Kelurahan Meruya Selatan, Jakarta Barat. Art Therapy mampu sebagai katarsis atau saluran pembuangan energi negatif untuk mengatasi tekanan hidup.

Melukis yang didalamnya ada olah garis dan warna merupakan terapi efektif yang memiliki manfaat kesehatan sebagai pelepas stres. Melukis dapat membantu seseorang untuk mendapatkan keseimbangan dalam hidupnya karena mampu mengalihkan perhatiannya sejenak dari hal-hal yang membuat stres. Selain itu Terapi Lukis mampu membuat seseorang menumpahkan perasaan-perasaan; emosi-emosi yang terpendam ke dalam media kanvas. Jika sudah mulai melukis, biasanya seseorang akan mengalir dan berkonsentrasi penuh pada objek lukisan. Tanpa sadar, kondisi ini akan membuat seseorang lupa terhadap stres yang dihadapinya. Disini, target bebas memilih dan mencampur warna, memilih jenis mata kuas yang akan dipakai dan memilih media dalam bentuk kanvas, kertas, kotak, dan kain. Mencampur warna akan berpengaruh pada dorongan stimuli yang menghasilkan respon

terbentuknya warna berdasarkan emosi dalam diri. Memilih jenis mata kuas akan menstimuli saraf otak mulai dari bentuk mata kuasnya sendiri serta hasil dan bentuk goresan yang didapat. Pemilihan media dalam bentuk kanvas, kertas, kotak, dan kain bertujuan untuk menstimuli dari bentuk dan tekstur.

## 2. Target Luaran

Target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- Membangun pusat terapi berbasis seni, desain dan psikologi serta ilmu-ilmu terkait lainnya melalui pengembangan lifeskill dan behavior bagi penyandang disabilitas di Wilayah Meruya, Jakarta Barat.
- Media Terapi penyembuhan untuk permasalahan gangguan kejiwaan dengan melukis ekspresi
- Art Therapy mampu sebagai katarsis atau saluran pembuangan energi negatif untuk mengatasi tekanan hidup. Melukis merupakan terapi efektif yang memiliki manfaat kesehatan sebagai pelepas stress.
- Mengaplikasikan teori multifase dari kreativitas kepada penyandang gangguan kejiwaan (psikotik).  
Penelitian mengenai psikoanalisis pada visualisasi karya penyandang gangguan kejiwaan (psikotik).

## 2. METODE

Sasaran yang strategis dalam pengabdian masyarakat ini adalah penyandang gangguan jiwa atau psikotik di Unit Informasi Layanan Sosial (UILS) Meruya Selatan.

Metode yang digunakan yakni :

- Metode ceramah, metode ini dilakukan dalam memberikan pengarahan mengenai penawaran pemilihan media, bahan, alat (kuas), spidol dan warna kepada penyandang gangguan jiwa.
- Metode tanya jawab juga digunakan untuk memberikan kesempatan bagi para peserta yang belum memahami.
- Metode praktik langsung, peserta dapat

memperagakan langsung dalam proses olah garis dan warna.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan keterampilan melalui 3 tahapan, adapun rincian kegiatan dari program tersebut adalah :

- Tahapan Persiapan : tim pengabdian masyarakat akan mengurus perizinan dan melakukan pendekatan langsung pada pengurus dan penyandang gangguan kejiwaan (psikotik) Unit Informasi Layanan Sosial (UILS) yang bertempat di Jalan Raya Meruya Selatan, Kecamatan Kembangan, Kelurahan Meruya Selatan, Jakarta Barat.
- Tahapan Pelaksanaan : Mengadakan kegiatan Art therapy olah garis dan warna, peserta diharapkan sangat aktif dalam mengikuti kegiatan ini, akan ada pembagian peserta ke dalam beberapa kelompok yang akan dipandu oleh masing-masing perwakilan tim pengabdian yang mendampingi selama proses berlangsung. Selanjutnya hasil dari melukis ekspresif akan dipamerkan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pelatihan ilustrasi fashion ini, dibutuhkan alat dan bahan sebagai berikut. Kertas gambar watercolour, kertas padalarang, kertas linen hitam, kertas kopi, kertas merah beraroma, kertas bufallo aneka warna dan bentuk, kertas duplek, peraut pensil, pensil warna aquarelle, spidol, cup air, kuas, paper clip, lap tangan .



Gambar 2. Bahan dan Alat Kegiatan

Bahan-bahan disediakan oleh Tim Pelaksana. Selain alat dan bahan untuk kegiatan pembuatan ilustrasi, Tim Pelaksana juga menyiapkan modul yang dibagikan kepada seluruh peserta dengan paket snack dan makan siang

Adapun sarana pendukung kegiatan, berupa laptop, LCD Proyektor, layar, whiteboard dan spidol.

### 3.1 Hasil

Kegiatan art therapy mendapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Peserta melakukan terapi seni yang menyenangkan dan secara tidak langsung mereka menuangkan ekspresi dan perasaannya melalui olah garis dan warna yang kemudian bisa dibaca dan direpresentasikan dengan simbol tertentu dan kondisi psikologisnya..
- b. Peserta mengikuti art therapy yang didalamnya dilatih untuk mengatur emosinya
- c. Peserta dapat berekspresi dan olah garis dan warna menggunakan berbagai media gambar dan berbagai jenis media warna.

Kegiatan dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Registrasi Ulang dan Pembagian Kelompok  
Registrasi ulang dilakukan untuk mendapatkan data peserta yang hadir. Pada tahap ini, peserta duduk melingkar guna memudahkan distribusi alat dan bahan serta proses pembimbingan oleh instruktur dan asisten.



Gambar 3. Contoh goodiebag berisi bahan dan alat kegiatan yang dibagikan

#### b. Pembukaan

Pembukaan dilakukan dengan sambutan dari Ketua Tim Pelaksana, pengelola UITS Meruya Selatan dan Panti Sosial Bina Laras Harapan Sentosa Cengkareng. Pada pembukaan ini, dilakukan juga ice breaking dan perkenalan antara tim pelaksana dan peserta kegiatan.

#### c. Pemberian Teori

Pemberian teori disampaikan agar peserta memahami materi dan ekspektasi luaran yang diharapkan dari kegiatan ini. Peserta juga diberikan materi motivasi berupa gambaran perkembangan art therapy dan fungsinya dalam penyembuhan gangguan kejiwaan.



Gambar 4. Contoh halaman presentasi teori art therapy

#### a. Pengenalan Bahan dan Alat

Pada tahap ini, peserta diberikan gambaran mengenai alat dan bahan yang dibutuhkan untuk perlengkapan art therapy.

#### b. Peragaan dan pemberian contoh

Pada tahap ini, instruktur menjelaskan tahap-tahap art therapy serta mendemonstrasikan langsung mendrapping di depan peserta



Gambar5. instruktur menjelaskan tahap-tahap art therapy.2019

#### f. Praktik Art Therapy

Praktik dilakukan oleh peserta di bawah bimbingan/arahan instruktur dan asisten. Peserta dibebaskan untuk berkreasi dalam menuangkan ide gaya garis, warna, dan komposisi, namun tetap mendapatkan bimbingan guna menyesuaikan dengan arahan dari instruktur.



Gambar 6.. Instruktur membimbing peserta art therapy. 2019.

#### c. Bercerita tentang hasil Art Therapy

Setelah Art Therapy selesai, peserta dibimbing untuk menceritakan hasil karyanya.



Gambar 7. Peserta dan hasil karyanya.2019

### 3.2 Pembahasan

#### a. Metode dan Strategi Kegiatan

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap jalannya kegiatan dan hasil yang diperoleh, didapatkan penilaian terhadap efektivitas metode dan strategi kegiatan. Persiapan waktu dan tempat dilakukan dengan melibatkan

Pengelola UIIS meruya, Pihak Panti Sosial Bina Laras Harapan Sentosa1 Cengkareng, pihak dosen dan mahasiswa FDSK. Kendati dilakukan dalam jangka waktu sekitar satu bulan, persiapan ini dirasa memadai dan efektif berkat kerjasama yang terlebih dahulu dilakukan antara P2M Universitas Mercu Buana, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, dan Unit Informasi Layanan Sosial Meruya.

#### b. Persiapan sarana kegiatan

Persiapan alat dan bahan pelatihan dilakukan setelah mendapatkan kepastian jumlah peserta acara. Peserta dialokasikan sebanyak 36 orang, akan tetapi yang aktif hanya 9 orang.

#### c. Persiapan materi

Materi kegiatan berupa slide Power Point tentang Art Therapy, yang dipresentasikan pada sesi teori.

#### d. Persiapan pendukung kegiatan

Pendukung kegiatan berupa menu kegiatan buka puasa bersama bagi seluruh peserta dan panitia.

#### d. Fasilitas Kegiatan

Fasilitas untuk peserta berupa alat gambar (berbagai jenis kertas dengan warna, bentuk dan tekstur yang berbeda, pensil, pensil warna aquarelle, kuas cat air, penghapus, dan peraut pensil) yang dibagikan dan menjadi hak milik peserta. Kain, jarum pentul, tali rafia, tidak dibawa pulang.

Distribusi bahan pelatihan dilakukan sebelum kegiatan (setelah pembukaan) dilakukan oleh asisten instruktur. Seluruh alat dan bahan pelatihan dikemas dalam goodie bag untuk mempermudah distribusi.

Seluruh bahan pelatihan digunakan dalam serangkaian art therapy.

#### e. Metode Penyampaian Materi

Teori diberikan dengan bantuan slideshow (powerpoint). Instruktur memberikan gambar-gambar pendukung dan beberapa contoh ilustrasi sehingga dapat memberikan

gambaran bagi peserta.

Sebelum praktik mandiri, instruktur memberikan pengarahan mengenai art therapy secara bertahap. Selanjutnya, praktik dengan dampingan instruktur dan asisten.

Pada kegiatan, peserta didampingi oleh seorang asisten. Sistem praktik per kelompok ini dirasa cukup efektif terkait dengan distribusi alat dan bahan pelatihan serta pendampingan/asistensi.

Metode pendampingan mendukung interaksi antara peserta dan instruktur/asisten, sehingga peserta dapat bertanya dan meminta bimbingan secara langsung. Kelompok kecil juga mendukung interaksi antarpeserta, sehingga peserta dapat saling mendukung perkembangan satu sama lain.

#### f. Evaluasi

Dalam jangka waktu yang terbatas, peserta dapat menghasilkan karya berupa macam dan jenis garis berwarna pada berbagai media dan beberapa jenis pewarna.

#### g. Keberlanjutan

Kegiatan ini memperkenalkan teknik art therapy sebagai proses penyembuhan yang menyenangkan bagi psikotik dalam meningkatkan kefokusannya, skill peserta dalam menghasilkan karya sketsa yang baik, perlu dilakukan latihan terus-menerus dan intensif disertai pendampingan.

#### h. Keberhasilan Program

Keberhasilan program kegiatan ini tidak terlepas dari kerjasama antara pihak tim pelaksana (dosen dan asisten), pihak Universitas Mercu Buana, ULS Meruya, FDSK selaku penyedia fasilitas kegiatan dan mitra kerjasama, pihak sekolah, serta seluruh peserta kegiatan.

#### i. Kendala yang Dihadapi

Dalam pelaksanaan kegiatan, didapat beberapa kendala, antara lain:

1) Waktu dan tempat kegiatan

2) Kegiatan diadakan bersamaan dengan pelatihan admin ULS sehingga banyak yang melihat kegiatan sehingga menurunkan konsentrasi.

3) Peserta harus dalam bimbingan penuh..

4) Kecukupan dan efektivitas bahan dan alat Peserta harus dalam bimbingan penuh

5) Efektivitas waktu: waktu yang dialokasikan hanya cukup untuk menyampaikan pengenalan materi. Untuk peningkatan skill butuh latihan intensif dengan waktu yang lebih panjang.

6) Ketersampaian materi: materi cukup tersampaikan melalui teori dan contoh yang telah dipersiapkan, namun ada satu peserta yang sangat aktif dan idealis, tidak mau mengikuti aturan.

## 4. KESIMPULAN

### 4.1 Kesimpulan

Dalam pelaksanaan kegiatan art therapy di ULS Meruya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

a. Peserta dapat mengikuti kegiatan art therapy dengan baik

b. Dalam waktu yang dialokasikan, peserta dapat mengikuti art therapy dalam proses penyembuhan dengan baik.

c. Teknik art therapy sangat mengandalkan idesponanitas yang kreatif dan motorik tangan yang terampil

### 4.2 Saran

Dari analisa terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, dirumuskan saran untuk pengembangan dan pelaksanaan kegiatan serupa mendatang, sebagai berikut:

Kegiatan ini memperkenalkan teknik art therapy olah garis dan warna. Untuk meningkatkan proses penyembuhan, perlu dilakukan latihan terus-menerus dan intensif disertai pendampingan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### Rujukan Dari Jurnal:

Maftukha, Nina. 2018. Psikoanalisis pada Visualisasi Karya penderita gangguan kejiwaan di Unit Informasi Layanan Sosial Meruya Selatan.

Penelitian Internal Universitas Mercu Buana Jakarta

Maftukha, Nina. 2018. Art therapy seni lukis ekspresif untuk penderita gangguan kejiwaan di Unit Informasi Layanan Sosial Meruya Selatan.

Vol.4.edisi 3. Desember 2017.

### Rujukan Dari Buku:

Arasteh, A.R. & Arasteh, J.D. Creativity in Human Development, John Wiley & Sons, New York, 1976:140.

Damajanti. (2013). Psikologi Seni. Penerbit: ITB.

Feldman, Edmund Burke. (1967). Art as Image and Idea. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

Tabrani, ( ). Bahasa Rupa. Penerbit: ITB.

### Rujukan Dari Internet:

<http://www.freudfile.org/psychoanalysis/definition.html>

# **PENINGKATAN KOMPETENSI APARAT DESA DI BIDANG AKUNTANSI DESA DI KECAMATAN WARUNGGUNUNG KABUPATEN LEBAK PROVINSI BANTEN**

**1) Hari Setiyawati, 2) Dewi Anggraeni**  
**Program Studi Magister Akuntansi, Program Pascasarjana, Universitas Mercu Buana**  
**Email: harisetiyawati@gmail.com**

## **ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini kami beri tema ” Peningkatan Kompetensi Aparat Desa Di Bidang Akuntansi Desa Di Kecamatan Warunggunung Kabupaten Lebak Provinsi Banten”. Kegiatan tersebut kami selenggarakan pada tanggal 18 Februari 2019 bertempat di Aula Kantor Kecamatan Rangkas Bitung Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Sasaran dalam kegiatan ini adalah para aparat desa di masing-masing desa kecamatan Warunggunung. Mereka diberikan penjelasan materi tentang Pengelolaan Keuangan Desa Untuk Membangun Perdamaian. Peserta juga memperoleh modul materi, snack, makan siang dan sertifikat . Hasil dari kegiatan tersebut adalah mereka mendapatkan pemahaman tentang bagaimana cara mengelola dana desa berdasarkan asas-asas transparan, akuntabel, partisipatif, serta dilakukan dengan tertib dan disiplin anggaran ; bagaimana prinsip-prinsip penggunaan dana desa ; bagaimana tahapan Pengelolaan Keuangan Desa yang meliputi Perencanaan, Pelaksanaan, Penatausahaan, Pelaporan, dan Pertanggungjawaban ; dan bagaimana pelaporan dan pertanggungjawaban pelaksanaan dana desa, sehingga peserta dalam hal ini adalah para aparat desa dapat menerapkannya dalam pengelolaan dana desa. Evaluasi dilakukan dengan cara memantau mereka dalam pelaksanaan pengelolaan keuangan desa sehari-hari

**Kata Kunci :** Kompetensi Aparat Desa, Akuntansi Desa dan Keuangan Desa.

## **1. PENDAHULUAN**

Kecamatan Warunggunung merupakan salah satu kecamatan yang terletak di Kabupaten Lebak Provinsi Banten, yang berjarak sekitar 89,0 km dari Kampus Universitas Mercu Buana Meruya Selatan. Kecamatan Warunggunung yang luasnya 5.497,05 hektar tersebut mempunyai 12 Desa yang tersebar di wilayah tersebut, yaitu Desa Pasir Tangkil , Padasuka , Warunggunung , Cibuah, Baros, Selaraja , Sukarendah , Sindangsari , Banjarsari , Sukaraja , Jagabaya dan Cempaka. Namun berdasarkan beberapa pertimbangan dan diskusi dengan Kepala Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa (DPMD) Kabupaten Lebak Bapak Dr. Rusito, diputuskan bahwa kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat tahun ini difokuskan pada lima desa saja yaitu Desa Sukarendah, Warunggunung, Padasuka, Selaraja dan

Cempaka. Kelima desa tersebut masuk dalam kategori desa tertinggal di Kabupaten Lebak. Kelima desa tersebut merupakan dataran yang terletak jauh dari pesisir. Letak desanyapun diluar kawasan hutan.

Dana desa sebagai salah satu sumber pendapatan desa, pengelolaannya dilakukan dalam kerangka pengelolaan Keuangan Desa. Keuangan desa dikelola berdasarkan asas-asas transparan, akuntabel, partisipatif, serta dilakukan dengan tertib dan disiplin anggaran. Transparan, yaitu prinsip keterbukaan yang memungkinkan masyarakat mengetahui dan mendapat akses informasi seluas-luasnya tentang keuangan desa. Akuntabel, yaitu perwujudan kewajiban untuk mem-pertanggungjawabkan pengelolaan dan pengendalian sumber daya dan pelaksanaan kebijakan yang dipercayakan dalam rangka

pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Partisipatif, yaitu penyelenggaraan pemerintahan desa yang mengikutsertakan kelembagaan desa dan unsur masyarakat desa. Tertib dan disiplin anggaran, yaitu pengelolaan keuangan desa harus mengacu pada aturan atau pedoman yang melandasinya. Sedangkan Pengelolaan Keuangan Desa meliputi Perencanaan, Pelaksanaan, Penatausahaan, Pelaporan, dan Pertanggungjawaban.

Berdasarkan analisis situasi tersebut diatas maka kami akan menyelenggarakan Pelatihan Peningkatan Kompetensi Aparat Desa Di Bidang Akuntansi Desa Di Kecamatan Warungnung Kabupaten Lebak..

**2. METODE**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dalam bentuk pelatihan sekaligus pendampingan teknis. Peserta yang terdiri dari Kepala Desa, Wakil Kepala Desa/Sekretaris Desa diundang oleh Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Desa (DPMD) Kabupaten Lebak di Aula Gedung Kantor Kecamatan Rangkas Bitung Kabupaten Lebak untuk diberi pelatihan peningkatan kompetensi bidang akuntansi desa. Peserta langsung diajarkan cara mengelola dana desa dan penyusunan laporan keuangan desa dan diberikan modul pelatihan dan juga diajak aktif berdiskusi untuk menyampaikan segala permasalahannya yang berkaitan dengan pengelolaan dana desa serta pertanggungjawabannya. Berikut adalah foto-foto kegiatan.



Gambar 1 : Foto Backdrop Kegiatan



Gambar 2 : Pembukaan Oleh MC



Gambar 3 : Pembukaan Oleh MC



Gambar 4 : Menyanyikan Indonesia Raya



Gambar 5 : Menyanyikan Indonesia Raya



Gambar 6 : Pembacaan Doa Dipimpin Oleh Salah Satu Staf Di Kecamatan Rangkas Bitung



Gambar 7 : Pembacaan Doa diikuti oleh Para Peserta



Gambar 8 : Dr.Hari Setiyawati, SE.,Ak.,M.Si.,CA memberikan sambutan



Gambar 9 : Kepala DPMD Kabupaten Lebak Dr.Rusito memberikan sambutan



Gambar 10 : Pemberian Cendera mata kepada Kepala DPMD Kabupaten Lebak Oleh Kaprodi Magister Akuntansi UMB



Gambar 11 : Wakil Rektor UMB Dr.Hadri Mulya memberi sambutan sekaligus membuka acara PPM



Gambar 12 : Pemberian Souvenir Kepada Direktur PDPK Kemendesa Oleh Wakil Rektor UMB Dr.Hadri Mulya, M.Si



Gambar 13 : Foto bersama Tim, Instruktur, Peserta dan Mahasiswa



Gambar 14 : Foto bersama Tim, Instruktur, Pejabat DPMD Lebak dan Mahasiswa



Gambar 18 : Peserta Mengikuti Pelatihan Dengan Seksama



Gambar 15 : Direktur PDPK Kemendesa Bp.Sugito, S.Sos.,MH sedang memberikan materi



Gambar 16 : Pelatihan berlangsung dengan seksama



Gambar 17 : Peserta Mulai Mengikuti Pelatihan Dengan Seksama

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah dilaksanakan pada tanggal 18 Februari 2019 di Aula Kantor Kecamatan Rangkas Bitung yang dihadiri oleh 27 para aparat desa, mayoritas adalah sekretaris desa. Instruktur dalam pelatihan ini adalah Bapak Sugito, S.Sos.,MH, Direktur Penanganan Daerah Pasca Konflik Kementrian Desa.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menghasilkan peningkatan pengetahuan tentang bagaimana cara mengelola dana desa berdasarkan asas-asas transparan, akuntabel, partisipatif, serta dilakukan dengan tertib dan disiplin anggaran ; bagaimana prinsip-prinsip penggunaan dana desa ; bagaimana tahapan Pengelolaan Keuangan Desa yang meliputi Perencanaan, Pelaksanaan, Penatausahaan, Pelaporan, dan Pertanggungjawaban ; dan bagaimana pelaporan dan pertanggungjawaban pelaksanaan dana desa, sehingga mereka dalam hal ini adalah para aparat desa dapat menerapkannya dalam pengelolaan dana desa serta pertanggungjawaban dana desa.

#### 3.2 Pembahasan

Pemberian materi pelatihan ini berpedoman pada banyak referensi tentang pengelolaan dana desa. Adapun materi yang diberikan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut : Pengelolaan dana desa berdasarkan asas-asas transparan, akuntabel, partisipatif, serta dilakukan dengan tertib dan disiplin

anggaran; Prinsip-prinsip penggunaan dana desa; Tahapan Pengelolaan Keuangan Desa yang meliputi Perencanaan, Pelaksanaan, Penatausahaan, Pelaporan, dan Pertanggungjawaban; Pelaporan dan pertanggungjawaban pelaksanaan dana desa.

Lebak. 2018. Kecamatan Rangkas Bitung Dalam Angka. BPS Kabupaten Lebak

#### **4. KESIMPULAN**

##### **4.1 Kesimpulan**

Para peserta pelatihan yang mayoritas sekretaris desa itu memberikan respon positif atas kegiatan PPM ini. Materi yang disampaikan sangat bermanfaat dalam praktek pengelolaan keuangan desa dan pertanggungjawaban dana desa. Kesempatan ini juga digunakan oleh para peserta untuk mengemukakan semua permasalahan terkait dengan pemerintahan desa mereka, mengingat yang hadir sebagai instruktur adalah pejabat kementerian desa. Kegiatan ini akan dilanjutkan dengan pendampingan kepada para aparat desa tentang pengelolaan keuangan.

##### **4.2 Saran**

Para peserta memberikan saran agar pelatihan ini dilaksanakan terus menerus dan meluas ke kecamatan-kecamatan lain, mengingat Kabupaten Lebak ini ada 28 kecamatan. Terkait dengan hal ini, Kepala Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Lebak juga menyarankan agar pelatihan ini dilanjutkan hingga para peserta memperoleh sertifikat kompetensi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

1. <http://prodeskel.binapemdes.kemendagri.go.id/mpublik/>
  2. Kementrian Keuangan Republik Indonesia. 2017. Buku Saku Dana Desa
  3. Yuliansyah, Rusmianto. 2017. Akuntansi Desa. Salemba Empat
  4. Jan Hoesada. 2018. Akuntansi Desa. Salemba Empat
  5. Badan Pusat Statistik Kabupaten
-

# MODEL BAK SAMPAH MIKRO LINGKUNGAN DI KELURAHAN KEMBANGAN UTARA

1) Pintor T. Simatupang, 2) Hari Meidiyanto 3) Tri Leksana  
Program Studi Magister Teknik Sipil, Program Pascasarjana, Universitas Mercu Buana Jakarta  
Email: pintorsimatupang@gmail.com

## ABSTRAK

Seperti halnya pengembangan perkotaan, maka pengembangan kawasan permukiman dan penyediaan prasarana dan sarannya sangat berkaitan dengan kebutuhan lahan (ruang). Penyediaan lahan (ruang) permukiman sebagai bagian dari kawasan skala besar, umumnya juga telah diatur dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (Provinsi, Bagian Kota, dan detail tata ruang turunannya). Pengertian tentang permukiman yakni: “Permukiman adalah bagian permukaan bumi yang dihuni manusia meliputi segala sarana dan prasarana yang menunjang kehidupannya yang menjadi satu kesatuan dengan tempat tinggal yang bersangkutan”. Masyarakat yang peduli civitas akademi juga memiliki tanggung jawab moral dalam menangani dan membuat target pencapaian dalam pemecahan masalah sarana dan prasarana tersebut khususnya tentang model bak sampah mikro lingkungan melalui keilmuan dan pengetahuan yang dimiliki.

**Kata Kunci:** Bak Sampah, Mikro Lingkungan

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Analisis Situasi

Kelurahan Kembangan Utara yang terletak di Kelurahan ini terletak di kecamatan Kembangan, Jakarta Barat. Kelurahan ini berbatasan dengan Rawa Buaya dan Kedaung Kali Angke di sebelah utara, Kedoya Utara di sebelah timur dan Kembangan Selatan di sebelah barat dan selatan. Merupakan daerah permukiman yang cukup padat. Dengan berbagai macam latar belakang budaya dan sosial dari masyarakatnya membuat pola kehidupan yang beragam.

Seiring dengan hal tersebut dimungkinkan munculnya masalah masalah sosial yang menjadi ciri khas kehidupan di kawasan permukiman ibu kota yang tergolong padat.

Melalui pendekatan situasi yang terlihat kasat mata yang umum terjadi di permukiman padat adalah kurang tersedianya sarana dan prasarana yang memadai sebagai penunjang kehidupan di permukiman dan menjadi permasalahan utama.

### 1.2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi, dapat diuraikan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan kualitas sarana dan prasarana yang sudah ada menjadi lebih baik dan berkualitas.
2. Bagaimana mengupayakan peran serta masyarakat permukiman untuk menyadari pentingnya kualitas hidup melalui perbaikan sarana dan prasarana permukiman
3. Bagaimana bentuk sarana yang konkret yang bisa diterapkan pada permukiman padat yang berdaya guna
4. Bagaimana pemenuhan kebutuhan sarana dan prasarana dapat diwujudkan secara spesifik melalui upaya upaya ilmu teknologi yang berkembang sekarang ini

## 2. METODE DAN SOLUSI

Berdasarkan uraian diatas maka untuk menetapkan lokasi kawasan permukiman digunakan kriteria-kriteria yang dikelompok kedalam kriteria (Sumber:

Ciptakarya.pu.go.id) sbb :

1. Vitalitas Non Ekonomi
2. Vitalitas Ekonomi Kawasan
3. Status Kepemilikan Tanah
4. Keadaan Prasarana dan Sarana
5. Komitmen Pemerintah Kabupaten/Kota
6. Prioritas Penanganan

Kegiatan penilaian kawasan permukiman dilakukan dengan sistem pembobotan pada masing-masing kriteria diatas. Umumnya dimaksudkan bahwa setiap kriteria memiliki bobot pengaruh yang berbeda-beda. Selanjutnya dalam penentuan bobot kriteria bersifat relatif dan bergantung pada preferensi individu atau kelompok masyarakat dalam melihat pengaruh masing-masing kriteria. Tahapan-tahapan yang kami lakukan dalam Identifikasi Sarana Prasarana Pemukiman Di Kelurahan Kembangan Utara adalah sebagai berikut :

1. Wawancara
2. Observasi Langsung
3. Kuesioner

Dari hasil identifikasi tersebut akan di dapatkan apa saja permasalahan yang timbul dalam kaitannya dengan sarana dan prasarana di Kelurahan Kembangan Utara dan solusi yang bisa kami tawarkan ke masyarakat. Selanjutnya akan dibentuk Forum Grup Discussion (FGD) untuk menindaklanjuti hasil dari identifikasi tersebut.

### 2.1. Kawasan Fungsional Perkotaan

Dalam konteks dukungan Rencana Tata Ruang bersifat makro maupun mikro, kawasan permukiman idealnya terintegrasi dengan rencana tata ruang tersebut. Ini akan memberikan kepastian orientasi pengembangan, kepastian daya dukung kawasan, dan kepastian pengaturan fungsi yang sebenarnya serta memiliki ikatan yang kuat dengan infrastruktur yang dikembangkan di daerahnya. Karena bagaimanapun pengembangan kawasan permukiman tidak dapat berfungsi secara optimal apabila tidak

terikat dengan pengembangan wilayahnya.

### 2.2. Kondisi Lingkungan Pemukiman

Kondisi lingkungan pada dasarnya merekam situasi eksisting khususnya pada kawasan permukiman beserta sarana dan prasarana lingkungannya. Prasarana lingkungan meruapakan berbagai komponen dasar yang diperlukan oleh lingkungan permukiman. Prasarana lingkungan meliputi jalan, listrik, penyediaan air bersih, saluran air hujan dan air kotor. Fasilitas pengolahan limbah rumah tangga seperti sampah juga perlu disediakan. Jalan lingkungan perlu dikaji dengan memperhatikan standar perkotaan. Jalan lingkungan utama perlu memperhatikan pemanfaatan untuk berbagai fungsi diantaranya dapat dilalui mobil pemadam kebakaran.

### 2.3. Sarana Prasarana Lingkungan Pemukiman

Bangunan hijau (green building), menurut Badan Proteksi Lingkungan Amerika Serikat (US Environmental Protection Agency) didefinisikan sebagai sebuah perencanaan dan perancangan bangunan dan lingkungan melalui sebuah proses yang memperhatikan lingkungan dan menggunakan sumber daya secara efisien pada seluruh siklus hidup bangunan dari mulai pengolahan tapak, perancangan, pembangunan, penghunian, pemeliharaan, renovasi dan perubahan bangunan (US EPA, 2006).

Standar prasarana lingkungan, dapat diuraikan sbb:

1. Jalan lingkungan.

Jalan lingkungan perlu dirancang dengan memperhatikan standar perkotaan. Jalan lingkungan utama perlu memperhatikan pemanfaatan untuk berbagai fungsi diantaranya dapat dilalui mobil pemadam kebakaran.

## 2. Efisiensi penggunaan air bersih.

Pengurangan penggunaan air dimaksudkan untuk mendorong pengurangan kebutuhan terhadap air bersih dan keluaran air kotor melalui penggunaan fitur-fitur sarana air yang hemat. Sistem lansekap yang baik. Efisiensi Air juga berkaitan dengan penerapan sistem tata air dalam taman dan ruang sekitar lingkungan, yang meliputi penerimaan, penggunaan dan pembuangan air kotor.

## 3. Sistem pengolahan air kotor dan limbah yaitu menampung air hujan, mendaur ulang air kotor, dan mengolah air kotor dalam tapak sehingga dapat digunakan kembali apakah untuk penggunaan dalam bangunan maupun di luar bangunan

Kondisi sarana dan prasarana lingkungan dapat menjadi data dan informasi yang bermanfaat bagi rekaman kondisi eksisting dan peningkatan kualitas suatu lingkungan permukiman.

Standar sarana lingkungan setingkat RW, sebagai berikut :

1. Sarana pendidikan, meliputi playground dan taman kanak-kanak.
2. Sarana ibadah, meliputi masjid dan musalla.
3. Sarana komersial, seperti toko dan sejenisnya
4. Sarana pertemuan dan berkumpul seperti balai warga
5. Sarana ruang terbuka hijau untuk kegiatan olahraga dan rekreatif

### 2.4. Model Bak Sampah

Berdasarkan standar internasional, ada 3 warna yang dikenal sebagai symbol dari kegunaan dan fungsinya yang berlainan. Untuk meningkatkan wawasan kita tentang sampah, berikut ini fungsi warna yang berkaitan dengan tempat pembuangan sampah, yaitu :

#### 1. Warna Hijau – tempat sampah dengan warna ini umumnya berfungsi untuk menampung jenis sampah dari limbah rumah tangga,

seperti sampah dapur.

#### 2. Warna Biru – tempat sampah yang berwarna biru umumnya untuk menampung semua jenis sampah dari kertas, baik yang berwarna maupun putih, kertas koran, majalah, buku, katalog, brosur, kalender, amplop, atau limbah sampah lainnya yang masih bisa di daur ulang untuk digunakan mejadi barang baru.

#### 3. Warna Merah – tempat sampah dengan warna merah berfungsi untuk menampung limbah besi, semua jenis aluminium dan baja kaleng, dari kaleng minuman ringan, kaleng makanan instan, maupun kaleng atau botol yang berwarna maupun tidak berwarna, seperti botol minuman, botol deterjen, botol vitamin, hingga tas belanja.

Ketiga warna utama tersebut telah menjadi standar internasional menyangkut fungsinya untuk sampah. Namun dalam aplikasinya, ada tempat sampah berwarna hitam untuk menampung berbagai jenis limbah lainnya, seperti puntung rokok hingga popok bayi. Untu informasi lebih jauh.



Gambar 1. Bak Sampah

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN/prosiding <sup>1)</sup>	
2	Publikasi pada media masa cetak/online/repository PT <sup>6)</sup>	<b>Tercapai</b>
3	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diversifikasi produk, atau sumber daya lainnya) <sup>4)</sup>	
4	Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen) <sup>4)</sup>	
5	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan) <sup>2)</sup>	<b>Tercapai</b>
6	Publikasi di jurnal internasional <sup>1)</sup>	
7	Jasa, rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang <sup>5)</sup>	<b>Tercapai</b>
8	Inovasi baru TTG <sup>5)</sup>	
9	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek dagang, Rahasia dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan Varietas Tanaman, Perlindungan Desain Topografi Sirkuit Terpadu) <sup>3)</sup>	
10	Buku ber ISBN <sup>6)</sup>	

#### 3.2. Pembahasan

Survey lokasi dilakukan pada hari Selasa 5, Maret 2019. Adapun kegiatan survey yang dilakukan yaitu mendata permasalahan drainase dan kebutuhan teknis apa saja yang sangat diperlukan oleh kawasan tersebut dalam memecahkan permasalahan yang ada. Hasil survey diplotkan ke dalam peta dan dilakukan identifikasi bantuan teknis berdasarkan data yang didapat dari hasil survey dilapangan.



Gambar 3. Focus Group Discussion



Gambar 2. Kondisi Lingkungan di Wilayah Tinjauan



Gambar 4. Dokumentasi Pelaksanaan ABDIMAS di Lokasi Tinjauan

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil pelaksanaan pengabdian di Kelurahan Kembangan diharapkan dengan adanya Sosialisasi Model Bak Sampah Mikro Lingkungan ini, diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada mitra mengenai solusi jangka panjang yang dapat diterapkan berdasarkan kondisi di lapangan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

US Environment Protection Agency (US EPA)  
Standard, 2007  
[http://ciptakarya.pu.go.id/dok/panduanidentifikasi\\_sarpras\\_kawasan\\_permukiman.pdf](http://ciptakarya.pu.go.id/dok/panduanidentifikasi_sarpras_kawasan_permukiman.pdf)

---

