

PERJANJIAN
PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2020
NOMOR: 802-Int-KLPPM/Untar/V/2020

Pada hari ini Kamis tanggal Dua puluh Sembilan bulan Mei tahun Dua ribu dua puluh yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Jap Tji Beng, Ph.D
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Alamat : Jl. Letjen S. Parman No. 1 Jakarta Barat 11440
selanjutnya disebut **Pihak Pertama**

2. Nama : Anny Valentina, S.Sn., M.Ds
Jabatan : Dosen Tetap
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Alamat : Jl. Let. Jend. S Parman No 1, Jakarta 11440

Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat:

a. Nama : Ruby Chrissandy
Jabatan : Dosen Tetap
selanjutnya disebut **Pihak Kedua**

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai berikut:

Pasal 1

- (1). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan judul **“Perancangan Line Stiker Tokoh Wayang Potehi”**.
- (2). Biaya pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana dimaksud ayat (1) diatas dibebankan kepada **Pihak Pertama** melalui anggaran Universitas Tarumanagara.
- (3). Besaran biaya pelaksanaan yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar **Rp 9.000.000 (Sembilan juta rupiah)**, diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%.
- (4). Pencairan biaya pelaksanaan Tahap I akan diberikan setelah penandatanganan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- (5). Pencairan biaya pelaksanaan Tahap II akan diberikan setelah **Pihak Kedua** melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, mengumpulkan laporan akhir, *logbook*, laporan pertanggungjawaban keuangan dan luaran/draf luaran.
- (6). Rincian biaya pelaksanaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (3) terlampir dalam Lampiran Rencana dan Rekapitulasi Penggunaan Biaya yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam perjanjian ini.

Pasal 2

- (1). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dilakukan oleh **Pihak Kedua** sesuai dengan proposal yang telah disetujui dan mendapatkan pembiayaan dari **Pihak Pertama**.
- (2). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilakukan dalam Periode I, terhitung sejak Januari-Juni Tahun 2020

Pasal 3

- (1). **Pihak Pertama** mengadakan kegiatan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh **Pihak Kedua**.
- (2). **Pihak Kedua** diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama**.
- (3). Sebelum pelaksanaan monitoring dan evaluasi, **Pihak Kedua** wajib mengisi lembar monitoring dan evaluasi serta melampirkan laporan kemajuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dan *logbook*.
- (4). Laporan Kemajuan disusun oleh **Pihak Kedua** sesuai dengan Panduan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah ditetapkan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- (5). Lembar monitoring dan evaluasi, laporan kemajuan dan *logbook* diserahkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan.

Pasal 4

- (1). **Pihak Kedua** wajib mengumpulkan Laporan Akhir, *Logbook*, Laporan Pertanggungjawaban Keuangan, dan luaran/draf luaran.
- (2). Laporan Akhir disusun oleh **Pihak Kedua** sesuai dengan Panduan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah ditetapkan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- (3). *Logbook* yang dikumpulkan memuat secara rinci tahapan kegiatan yang telah dilakukan oleh **Pihak Kedua** dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat
- (4). Laporan Pertanggungjawaban yang dikumpulkan **Pihak Kedua** memuat secara rinci penggunaan biaya pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang disertai dengan bukti- bukti.
- (5). Luaran Pengabdian Kepada Masyarakat yang dikumpulkan kepada **Pihak Kedua** berupa luaran wajib dan luaran tambahan.
- (6). **Luaran wajib** hasil Pengabdian Kepada Masyarakat berupa artikel ilmiah yang dipublikasikan di Senapenmas, jurnal ber-ISSN atau prosiding internasional.

- (7). **Luaran tambahan** hasil Pengabdian Kepada Masyarakat berupa publikasi di media massa, HKI, dan luaran lainnya (Teknologi Tepat Guna, Model, Purwarupa (*prototype*), Karya Desain/Seni/Kriya/Bangunan dan Arsitektur), Produk Terstandarisasi, Produk Tersertifikasi, Buku ISBN, dan Video Kegiatan.
- (8). Draft luaran wajib dibawa pada saat dilaksanakan Monitoring dan Evaluasi (*Monev*) PKM.
- (9). Batas waktu pengumpulan Laporan Akhir, *Logbook*, Laporan Pertanggungjawaban Keuangan, dan luaran adalah **Juni 2020**

Pasal 5

- (1). Apabila **Pihak Kedua** tidak mengumpulkan Laporan Akhir, *Logbook*, Laporan Pertanggungjawaban Keuangan, dan Luaran sesuai dengan batas akhir yang disepakati, maka **Pihak Pertama** akan memberikan sanksi.
- (2). Sanksi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) proposal pengabdian kepada masyarakat pada periode berikutnya tidak akan diproses untuk mendapatkan pendanaan pembiayaan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Pasal 6

- (1). Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah.
- (2). Dalam hal musyawarah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak tercapai, keputusan diserahkan kepada Pimpinan Universitas Tarumanagara.
- (3). Keputusan sebagaimana dimaksud dalam pasal ini bersifat final dan mengikat.


Demikian Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dibuat dengan sebenarnya pada hari, tanggal dan bulan tersebut diatas dalam rangka 3 (tiga), yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.

Pihak Pertama



Jap Tji Beng, Ph.D.

Pihak Kedua



Anny Valentina, S.Sn., M.Ds

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



PERANCANGAN LINE STIKER TOKOH WAYANG POTEHI

Disusun oleh:

Ketua Tim

ANNY VALENTINA, S.Sn., M.DS. (10601008 /0320077702)

Anggota:

RUBY CHRISSANDY (0317077602 / 10600011)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
JULI 2020

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Periode I /Tahun 2020

1. Judul Penelitian : Perancangan Line Stiker Tokoh Wayang Potehi
2. Nama Mitra PKM : Yayasan Potehi Fu He An
3. Ketua Peneliti
 - a. Nama dan gelar : Anny Valentina, S.Sn., M.Ds.
 - b. NIK/NIDN : 10601008 / 0320077702
 - c. Jabatan/gol : Lektor 200 / C3/12 TMT 01/05/2013
 - d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - e. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
 - f. Bidang Keahlian : Periklanan, Desain Komunikasi Visual
 - g. Alamat kantor : Jl. Letjen S. Parman No. 1 Jakarta Barat
 - h. No HP/ e-mail : 082111545177/annyv@fsrd.untar.ac.id
4. Anggota Tim PKM (Dosen) :
 - a. Jumlah anggota : Dosen 1 Orang
 - b. Nama Anggota I/Keahlian: Ruby Chrissandy, S.Sn., M.Ds./Desain-Multimedia
5. Anggota Tim PKM (Mahasiswa): Mahasiswa 1 Orang
 - a. Nama mahasiswa dan NIM : Jessica Pieter/ 6251600087
6. Lokasi Kegiatan Mitra :
 - a. Wilayah Mitra : Gudo
 - b. Kabupaten/Kota : Jombang
 - c. Propinsi : Jawa Timur
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra : 715KM
7. Luaran Yang dihasilkan : Jurnal / Prosiding, Stiker format Line
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Periode 1 (Januari-Juni)
9. Pendanaan dan jangka waktu penelitian
 - a. Biaya yang disetujui : Rp. 9.000.000,-

Jakarta, 20 Juli 2020

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Ketua,



Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum.
NIDN. 0303057303

Anny Valentina S.Sn., M.Ds.
10601008 / 0320077702

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat



Jap Tji Beng, Ph.D
NIDN/NIK : 0323085501/10381047

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan responsi dari hasil penelitian hibah internal yang telah dilakukan semester genap 2018/2019, masalah mitra yang dihadapi adalah pertunjukan wayang potehi mengalami penurunan minat yang sangat signifikan. Kegiatan pengabdian ini selain bertujuan untuk memberikan dukungan dan bekerjasama dengan Yayasan Po Tee Hie Fu He An untuk melakukan revitalisasi budaya wayang potehi sehingga bisa menarik minat generasi muda mencintai budaya wayang potehi. Data yang diperoleh dari penelitian adalah generasi muda, sangat aktif menggunakan teknologi, mencintai budaya pop dan segala yang *instant*. Teknologi adalah kehidupan mereka. Dari data penelitian ditemukan sebagian dari generasi muda mengenal dan menyebut wayang potehi sebagai boneka cina, wayang, atau bahkan patung religius. Kesan yang paling kuat dirasakan ketika melihat wayang potehi adalah seram. Untuk mengubah kesan seram yang ditimbulkan maka dibuatlah karakter potehi berupa karakter kartun tanpa menghilangkan ciri aslinya. Mengingat kebiasaan generasi muda yang dekat dengan teknologi, karena itu pemanfaatan media berbasis teknologi dianggap sangat efektif. saat ini LINE merupakan media komunikasi yang disukai anak muda, LINE sendiri memiliki stiker yang juga sangat populer penggunaannya dikalangan generasi muda. Karena itu diharapkan melalui media stiker ini bisa menghilangkan kesan seram dan bisa membantu proses revitalisasi wayang potehi, sehingga generasi muda bisa dibangkitkan minatnya untuk lebih dekat dan mencintai budayanya sendiri.

Kata kunci : Wayang Potehi, Teknologi, Media, Revitalisasi, Stiker

Prakata

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas Rahmat dan KaruniaNya, kami dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan Perancangan Line Stiker Tokoh Wayang Potehi.

Pangabdian kepada masyarakat ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademika program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara. Kegiatan ini telah dilaksanakan selama bulan Mei 2020. Materi Media media Stiker Line merupakan hasil responsi dari Penelitian yang telah dilakukan pada semester ganjil 2018/2019.

Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada :

1. Direktur Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara yang telah memberikan kemudahan dan bimbingan dalam pelaksanaan pengabdian.
2. Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian
3. Bpk. Toni Harsono, Ketua Yayasan Potehi Fu He An yang telah memberikan dukungan dan membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
4. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
5. Seluruh civitas akademika Universitas Tarumanagara, terutama Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah turut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat.

Jakarta, Juli 2020

Ketua Pelaksana

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	
Halaman Pengesahan	
A. Laporan Kemajuan Pengabdian Kepada Masyarakat	
Ringkasan	
Prakata	
Daftar Isi	
Daftar Gambar	
Daftar Lampiran	
BAB 1. PENDAHULUAN	7
<i>1.1 Analisis Situasi</i>	7
<i>1.2 Permasalahan Mitra</i>	9
<i>1.3 Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait</i>	10
BAB 2. SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN	13
<i>2.1 Solusi Permasalahan</i>	13
<i>2.2 Luaran Kegiatan</i>	14
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	15
<i>3.1 Tahapan/langkah-langkah solusi</i>	15
<i>3.2 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM</i>	15
<i>3.4 Uraian kepakaran dan tugas masing-masing anggota tim.</i>	15
BAB 4. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	16
<i>4.1 Hasil</i>	16
<i>4.2 Luaran</i>	18
BAB 4. KESIMPULAN DAN SARAN	21
Daftar Pustaka	22

Daftar Gambar :

Gambar 1 1 Panggung Pertunjukan Potehi yang digunakan untuk pertunjukan di area Klenteng Hong San Kiong, Gudo, Jombang.....	7
Gambar 1 2 Pertunjukan Potehi diselenggarakan di @amerika, menasar pelajar di Jakarta	8
Gambar 1 3 Poater acara yang mengangkat wayang potehi.....	10
Gambar 1 4 Stiker digital yang telah di buat pada pengabdian sebelumnya.....	11
Gambar 1 5 Pameran Potehi hasil dari pengabdian sebelumnya.....	11
Gambar 4 1 karakter Hoan Lee Hoa dalam Wayang Potehi.....	17
Gambar 4 2 Gambar awal.....	17
Gambar 4 3 Gambar kedua, revisi penambahan kaki dan sepatu.....	18
Gambar 4 4 Gambar final ada 8 buah gambar.....	18
Gambar 4 5 karakter Panglima perang Fan, Pembasmi penjajah	19
Gambar 4 6 karakter Fan Li Hua, sang pemilik senjata rahasia.....	20
Gambar 4 7 Poster dengan karakter Fan Li Hua, untuk Edukasi	20

BAB 1.

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Wayang Potehi dibawa ke Indonesia pada abad ke-9 (Dinasti Syailendra- Mataram oleh imigran Tionghoa. Pada awalnya pertunjukan biasanya dilakukan di kuil-kuil dan dilakukan selama perayaan Imlek (Tahun Baru Imlek) dan perayaan Cap Go Meh (lima belas hari setelah Tahun Baru Imlek). Pertunjukan Potehi ini berhubungan erat dengan kepercayaan Tionghoa. Hong San Kiong - Gudo (Jawa Timur) adalah salah satu dari beberapa kuil yang masih melakukan dan mengembangkan budaya ini. Meskipun pertunjukan itu dalam bahasa Cina, orang-orang sangat antusias pada saat itu, tetapi hal ini juga membuat Potehi sulit dilakukan oleh orang-orang non-Tionghoa. Penampilan Potehi di Indonesia pernah mencapai puncak kejayaan sekitar tahun 1930-an hingga 1960-an. Pada saat itu, ada lebih dari 50 dalang yang memiliki kelompok wayang mereka sendiri. Namun, seni boneka ini telah tenggelam tak lama setelah penerbitan Instruksi Presiden No. 14 tahun 1967, yang melarang pertunjukan seni Cina.



**Gambar 1 1 Panggung Pertunjukan Potehi yang digunakan untuk pertunjukan di area Klenteng Hong San Kiong, Gudo, Jombang
Sumber : Dokumentasi Pribadi**

Sempat mati suri selama tiga dekade, wayang potehi menggeliat lagi setelah reformasi 1998. Geliat wayang khas Tionghoa di tanah air ini tak lepas dari kontribusi Toni Harsono dalam

menyediakan properti bagi para sehu alias dalang wayang potehi. Namun, dia mengakui bahwa kualitas pertunjukan potehi saat ini masih kalah greget dibandingkan pada era 1960-an.



**Gambar 1 2 Pertunjukan Potehi diselenggarakan di @amerika, menyasar pelajar di Jakarta
Sumber : Dokumentasi Pribadi**

Group Wayang Potehi dibawah Toni Harsono sempat diundang untuk melakukan pertunjukan sampai keluar negeri seperti ke Jepang, Taiwan, dan Penang (Malaysia), dan Indonesia sendiri, pertunjukan Potehi telah masuk ke mall – mall yang ada di Jakarta, seperti di Mal Ciputra yang kemudian secara rutin mengakan pertunjukan Potehi setiap tahun sebagai rangkaian perayaan Imlek. Akan tetapi pertunjukan yang dilakukan sangan minim penonton dari kalangan generasi muda.

Keunikan generasi ini berdasarkan penelitian adalah bagaimana mereka menggunakan teknologi dan bagaimana mereka mencintai budaya pop. Untuk generasi ini, teknologi adalah kehidupan mereka, sehingga mereka tidak dapat dipisahkan dari teknologi, terutama internet Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) memperkirakan ada 43 juta milenium terhubung ke internet di Indonesia), untuk menarik minat dari generasi muda untuk menaruh minat kembali pada Akulturasi budaya yang menghasilkan tradisi turun menurun yang penuh dengan nilai moral yang luhur ini, diperlukan sebuah media komunikasi yang dekat dengan targetnya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya kebanyakan dari anak muda mengenal dan menyebut wayang potehi sebagai boneka cina, wayang, atau bahkan patung religius. Bagi anak muda, kesan yang paling kuat dirasakan ketika melihat wayang potehi adalah memiliki

kesan seram. Penonton pertunjukan Potehi sekarang banyak berkurang, meskipun ada beberapa tempat yang cukup ramai jika para penonton diberi hadiah. Di Gudo sendiri, ada beberapa orang yang cukup sering menonton sekitar 5-10 orang. Umur para penonton pun banyak yang sudah cukup tua, yang masih muda hanya sekitar 1 atau 2 orang saja.

1.2 Permasalahan Mitra

- Masuknya banyak budaya baru serta terjadinya percepatan dunia teknologi semuanya dapat menjadi ancaman bagi budaya pertunjukan Potehi.
- Potehi yang tampak terlalu kuno bagi anak muda. Dilain pihak walaupun ada anak muda yang menonton, juga sudah ada yang mulai belajar untuk memainkan Potehi. Karena Latihan untuk memainkan Potehi, dibutuhkan bakat dan kerja keras. Ada yang dapat langsung memainkannya, ada yang membutuhkan waktu bertahun – tahun dan masih susah untuk berkembang hal ini mengakibatkan Wayang Potehi mulai kehilangan regenerasi.
- Perubahan perilaku dari target audience yang dewasa ini sangat akrab dengan sosial media dan media digital.
- Perilaku generasi muda saat ini yang terbiasa melakukan segala sesuatu dengan cepat dan instan.
- generasi ini dikenal sebagai generasi *tech-savvy* yang memiliki pemikiran terbuka pada sesuatu yang baru dan sangat mementingkan impresi dan *experience*.
- Generasi muda ini juga tidak hanya menginginkan impresi kosong, tetapi mereka menginginkan konten untuk menambah wawasan.
- Promosi dan sponsor untuk wayang Potehi ini terbilang jarang. Pernah ada yang mengenalkan dalam bentuk pertunjukan, memberikan hadiah, namun kemungkinan hanya kebutuhan Politik untuk menaikkan walikota. Itu cuma berlangsung sebentar saja, tidak lama. Di Surabaya sendiri, Potehi sudah jarang dimainkan, hanya bermain sebentar – sebentar saja, berbeda dengan di mall Citraland yang dimainkan secara rutin. Pernah di mainkan di Kedutaan @Amerika, dan di Jogjakarta pada acara pekan budaya Didik Nini Thowok. Pada acara pekan budaya tersebut, Potehi rutin dimainkan setiap tahun pada saat imlek. Potehi juga belum pernah mendapatkan bantuan dari pemerintah untuk promosi dan lain – lain.

1.3 Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait

Dari hasil penelitian tentang media promosi didapatkan bahwa walaupun pertunjukan Potehi pernah dibawa sampai keluar negeri seperti ke Jepang, Taiwan, dan Penang (Malaysia). Di Indonesia sendiri, pertunjukan Potehi tidak lagi dikenal oleh masyarakat luas, terutama di kalangan anak muda (generasi Y, Z, maupun Alfa).



Gambar 1 3 Poaster acara yang mengangkat wayang potehi
Sumber : Berbagai sumber

Dari pemetaan tentang masalah yang dihadapi dan perilaku generasi muda saat ini yang terbiasa melakukan segala sesuatu dengan cepat dan instan, generasi ini dikenal sebagai generasi *tech-savvy* yang memiliki pemikiran terbuka pada sesuatu yang baru dan sangat mementingkan impresi dan *experience*. Akan tetapi dilain pihak didapatkan data bahwa generasi muda ini juga tidak hanya menginginkan impresi kosong, tetapi mereka menginginkan konten untuk menambah wawasan.



**Gambar 1 4 Stiker digital yang telah di buat pada pengabdian sebelumnya
Sumber : dokumentasi pribadi**

Karena itulah melalui penelitian lanjutan diharapkan akan didapatkan informasi yang mendalam tentang konten yang bisa digunakan sebagai isi dari media yang dibuat untuk pengembangan potehi selanjutnya, melalui konten-konten baru ini target tidak hanya mendapat impresi yang baik tentang Potehi, tetapi juga mendapatkan wawasan baru tentang wayang potehi, serta budaya Indonesia.



**Gambar 1 5 Pameran Potehi hasil dari pengabdian sebelumnya
Sumber : Dokumentasi Pribadi**

Pada penelitian lebih lanjut ditemukan bahwa responden hanya mengetahui budaya Tionghoa Indonesia secara general seperti imlek, dan makanan-makanannya. Responden takut jika dibilang

kuno apabila mereka memakai pakaian tradisional, namun apabila hal-hal tradisional di gabungkan dengan gaya modern, maka akan lebih gampang untuk diterima. Responden memiliki ketertarikan untuk mengetahui budaya Indonesia, namun tidak ingin mencaritahu lebih lanjut lagi, kecuali budaya tradisional memiliki cerita yang menarik. Menurut responden, media yang cocok untuk memperkenalkan budaya tradisional adalah dijadikan video atau film, dengan visual dan cerita yang menarik.

Untuk mendapatkan konten yang “berbicara” ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu *Brand Voice*, *Big Theme* dan *Stories*. *Brand Voice* adalah cara penyampaiannya dan *UX writing* adalah apa yang disampaikan.

BAB 2.

SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

2.1 Solusi Permasalahan

Melalui penelitian yang telah dilaksanakan ditemukan beberapa solusi untuk bisa memecahkan permasalahan mitra.

- Untuk mengatasi masuknya banyak budaya baru serta terjadinya percepatan dunia teknologi semuanya dapat menjadi ancaman bagi budaya pertunjukan Potehi, maka dibutuhkan materi berbasis teknologi pula untuk mengenalkan pertunjukan potehi ke target audience. Salah satunya adalah perancangan stiker digital
- Untuk mengatasi masalah Potehi yang tampak terlalu kuno bagi anak muda serta mulai kehilangan regenerasi di kalangan pemainnya ditemukan solusi melalui penelitian adalah membawa potehi dan secara langsung target diminta memainkan. Selain itu dibutuhkan media yang saat ini sedang disukai oleh target seperti lettering atau typografi. Poin ini membutuhkan lebih banyak kerja keras karena dibutuhkan pula dukungan dari banyak pihak. Tidak saja dari para pelestari. (sedang diajukan menjadi penelitian)
- Perubahan perilaku dari target audience yang dewasa ini sangat akrab dengan sosial media dan media digital untuk itu dibutuhkan media berbasis digital dan mudah diakses melalui media sosial. Salah satunya bisa berupa stiker digital yang bisa diakses melalui toko online pada komunitas seperti Line.
- Karena perilaku generasi muda saat ini yang terbiasa melakukan segala sesuatu dengan cepat dan instan, maka dibutuhkan terus menerus update konten pada media komunikasi Potehi, jika sebelumnya sudah dirancang 1 set stiker potehi karakter laki laki, maka kali ini dibuat pula 1 set stiker karakter perempuan.
- Untuk menghadapi generasi dikenal sebagai generasi *tech-savvy* yang memiliki pemikiran terbuka pada sesuatu yang baru dan sangat mementingkan impresi dan *experience*. Maka dibuatlah konten media yang bisa menimbulkan interaksi.
- Untuk menjawab Generasi muda yang tidak hanya menginginkan impresi kosong, tetapi mereka menginginkan konten untuk menambah wawasan. Maka selalu diberikan narasi tentang keunikan karakter atau pertunjukan potehi sendiri

Melihat poin poin diatas maka pada kegiatan pengabdian harus merupakan kegiatan yang berkelanjutan dan harus terus menerus membuat konten digital yang baru. Kali ini difokuskan untuk kembali membuat stiker digital yang nantinya akan di unggah ke toko stiker *social networking* seperti Line. Pemilihan pembuatan stiker memiliki alasan karena dikutip dari <https://mediaindonesia.com/read/detail/64899-jumlah-pengguna-line-di-indonesia-terbanyak-keempat-di-dunia>, Pengguna Line di Indonesia mencapai lebih dari 90 juta dari 220 juta pengguna aktif di dunia. Hal ini menjadikan Indonesia masuk ke daftar empat Negara pengguna terbesar. Selain itu Managing Director Line Indonesia menyatakan bahwa lebih dari 90% pengguna line merupakan generasi milenial (berumur dibawah 32 tahun). Line sendiri menawarkan hal yang berbeda dengan aplikasi messaging lain karena ia lebih ekspresif dan menawarkan pengalaman yang berbeda. Segmen yang mudah untuk relate to that adalah milenial. Selain itu Line juga selalu memastikan bahwa konten yang disediakan selalu lokal dan relevan.

Melalui pembuatan toko stiker ini diharapkan kedepannya menjadi salah satu sumber pendanaan bagi keberlangsungan pertunjukan wayang potehi.

2.2 Luaran Kegiatan

No	Jenis Luaran	Keterangan
Luaran Wajib		
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN atau	Minimal draft
Luaran Tambahan (boleh ada)		
1	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Minimal draft pendaftaran

BAB 3.

METODE PELAKSANAAN

3.1 Tahapan/langkah-langkah solusi

Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan mahasiswa dengan kompetensi pada ilustrasi. Berikut adalah kerangka pelaksanaannya:

1. Mencari cerita pertunjukan potehi yang berisi kepahlawanan wanita serta menemukan rekomendasi mengapa tokoh tersebut diangkat.
2. Mencari data dan referensi
3. Melakukan proses desain
4. Mendaftarkan stiker digital untuk mendapatkan HKI

3.2 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM

Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program sangat diperlukan dalam kegiatan PKM ini, partisipasi tersebut meliputi :

- Menyediakan data – data berupa cerita baik secara lisan maupun catatan
- Menyediakan boneka potehi sebagai bahan referensi untuk perancangan
- Memberikan kesempatan pada salah seorang dalang untuk menjadi pendamping selama proses perancangan

3.4 Uraian kepakaran dan tugas masing-masing anggota tim.

Ketua PKM akan bertugas melakukan pendalaman cerita dan berdiskusi dengan mitra untuk cerita yang akan diangkat menjadi stiker digital, mencari refensi, mendaftarkan stiker ke HKI.

Anggota PKM akan bertugas mencari refensi, memberikan rekomendasi gerak pada gambar.

Anggota PKM akan bertugas membuat gambar.

BAB 4.

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

4.1 Hasil

- Mencari cerita pertunjukan potehi yang berisi kepahlawanan wanita serta menemukan rekomendasi mengapa tokoh tersebut diangkat.

Melalui penelusuran ditemukan cerita yang sering diangkat : *Sie Djin Kwie*, *Sun Go Kong*, *Poei Sie Giok*, dan *Pertahanan Perang Jenderal Yang*.

Dari cerita diatas ditemukan beberapa karakter sentral dalam pertunjukan potehi seperti :

1. Sie Djin Kwie (sudah digambar)
 2. Sie Ting San
 3. Sie Kong
 4. Hoan Lee Hoa
 5. Kera Sakti / Sun Go Kong lengkap bersama teman dan guru (4) (sudah digambar)
 6. Liu Bei
 7. Sun Quan
 8. Zhuge Liang
 9. Hakim Bao (sudah digambar)
- Mencari data dan referensi

Dari daftar tokoh diatas, enam tokoh sudah digambar, dan semua tokohnya adalah laki laki. Karena itu diputuskan untuk mengangkat tokoh wanita. Tokoh wanita yang kuat dalam pertunjukan potehi adalah Jenderal Hoan Lee Hoa



Gambar 4 1 karakter Hoan Lee Hoa dalam Wayang Potehi
Sumber : Foto oleh Anny Valentina

- Melakukan proses desain

Desain awal :



Gambar 4 2 Gambar awal
Sumber : Pribadi



Gambar 4 3 Gambar kedua, revisi penambahan kaki dan sepatu
Sumber : Pribadi



Gambar 4 4 Gambar final ada 8 buah gambar
Sumber : Pribadi

- Mendaftarkan stiker digital untuk mendapatkan HKI
Dipilih 2 karakter untuk mewakili 8 gambar

4.2 Luaran

Mendaftarkan stiker digital untuk mendapatkan HKI
Dilakukan pendaftaran 2 karakter dengan judul :

Gambar Kartun karakter Panglima perang Fan, Pembasmi penjajah (telah tercatat HKI, No Aplikasi : EC00202022439, No Sertifikat : 000195031)

Keterangan :

Merupakan gambar kartun dari karakter pejuang wanita yang sangat cantik dan berbakat, unggul dalam keterampilan militer, mampu menghancurkan karakter dan semangat pasukan musuh dan sangat terkenal dimasanya.



**Gambar 4 5 karakter Panglima perang Fan, Pembasmi penjajah
Sumber : Pribadi**

Gambar Kartun karakter Fan Li Hua, sang pemilik senjata rahasia (Telah tercatat HKI , No Aplikasi : EC00202022436, No Sertifikat : 000196076)

Keterangan :

Merupakan gambar kartun dari karakter pejuang wanita pemilik senjata rahasia yang membuatnya unggul dalam peperangan.



Gambar 4 6 karakter Fan Li Hua, sang pemilik senjata rahasia
Sumber : Pribadi

8 Gambar karakter Fan Li Hua ini nantinya akan didaftarkan sebagai Line Stiker, selain itu karakter ini kemudian dibuat sebagai karakter untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang covid-19. Jadi selain nantinya akan dijadikan stiker, karakter ini telah dijadikan poster juga bersama karakter lain yang telah dibuat.



Gambar 4 7 Poster dengan karakter Fan Li Hua, untuk Edukasi
Sumber : Pribadi

BAB 4.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam menyikapi perubahan perilaku dari target audience yang saat ini sangat akrab dengan sosial media dan media digital untuk itu dibutuhkan media berbasis digital dan mudah diakses melalui media sosial. Stiker digital yang saat ini berkembang di semua platform media sosial, untuk media sosial Line, stiker stiker ini bisa diakses melalui toko online. Untuk memberikan peluang usaha bagi Komunitas Wayang Potehi, maka dibuatlah 1 set stiker dengan karakter perempuan. Diharapkan melalui stiker ini akan membuka peluang usaha yang bisa menghasilkan.

Melalui Stiker ini diharapkan akan menimbulkan interaksi. Generasi Muda akan mulai mengenal apa itu Wayang Potehi. Selain itu telah dibuatnya instagram Potehi (dalam PKM sebelumnya) diharapkan akan menjawab Generasi muda yang tidak hanya menginginkan impresi kosong, tetapi mereka menginginkan konten untuk menambah wawasan. Maka selalu diberikan narasi tentang keunikan karakter atau pertunjukan potehi sendiri.

Untuk itu, diharapkan agar kegiatan PKM ini akan bisa terus berlanjut, karena dibutuhkan media yang terus menerus *update* dengan perkembangan minat Generasi Muda.

Daftar Pustaka

Buku

- Adriana, Leoidra. 2003. *Wayang Potehi: Identitas dan Fungsi*
- Amir, Hazim. 1994. *Nilai-nilai Etis dalam Wayang*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Kong, Yuanzhi. 1999, *ZhongguoYindunixiyaWenhuaJiaoliu*. Beijing: Beijing DaxueChubanshe
- Kuardhani, Hirman. 2011, *Toni Harsono Maecenas Potehi dari Gudo*, Yensen Project
- Kuardhani, Hirman. 2012, *Mengenal wayang Potehi di Jawa*, Yensen Project
- Mulyono, Sri. 1989. *Wayang, Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Soekatno. (1989). *Wayang Kulit Purwa: Klasifikasi Jenis dan Sejarah*. Semarang: Aneka Ilmu, 1

Artikel

“Perlu Inovasi Untuk Mempopulerkan Wayang Potehi,” Kompas. 23 Mei 2005, 10.

Anugrah, Ch Dwi. “Wayang Potehi, Perikat Kebersamaan,” Kompas, 19 Jan. 2009, 4.

“Wayang Potehi, Dari China Ke Jawa,” Kompas, 11 Feb. 2007, 17.

Internet

<http://kabudyan.blogspot.com/2010/11/wayang-thi-thi.html>

<http://www.coverstory-lingkarberita.com/2012/01/imlek-dan-wayang-potehi-pas.html>

LAMPIRAN
Lampiran 1

Persetujuan atau Pernyataan Mitra (dapat menggunakan acuan/format yang ditetapkan LPPM)



SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA DARI MITRA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Toni Harsono**
Pimpinan Mitra : **Yayasan Po Tee Hie Fu He An**
Bidang Kegiatan : **Sosial Budaya**
Alamat : **d/a Klenteng Hong San Kiong**
Jl. Raya Gudo - Blimbing No.156, Bumi
Arjo, Gudo, Kec. Gudo, Kabupaten
Jombang, Jawa Timur 61463

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan PKM

Nama Ketua Tim Pengusul : **Anny Valentina**
Program Studi/Fakultas : **Desain Komunikasi Visual / FSRD**
Perguruan Tinggi : **Universitas Tarumanagara**

Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara pihak Mitra dan Pelaksana Kegiatan PKM tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan didalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 06 Februari 2020

Yang Menyatakan



(Toni Harsono)

Lampiran 2 Surat Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat



**PERJANJIAN
PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2020
NOMOR: 802-Int-KLPPM/Untar/V/2020**

Pada hari ini Kamis tanggal Dua puluh Sembilan bulan Mei tahun Dua ribu dua puluh yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Jap Tji Beng, Ph.D
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Alamat : Jl. Letjen S. Parman No. 1 Jakarta Barat 11440
selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Anny Valentina, S.Sn., M.Ds
Jabatan : Dosen Tetap
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Alamat : Jl. Let. Jend. S Parman No 1, Jakarta 11440
Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat:
 - a. Nama : Novia Jonatan
Jabatan : Dosen Tetap
selanjutnya disebut **Pihak Kedua**

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai berikut:

Pasal 1

- (1). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan judul **"Perancangan Line Stiker Tokoh Wayang Potehi"**.
- (2). Biaya pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana dimaksud ayat (1) diatas dibebankan kepada **Pihak Pertama** melalui anggaran Universitas Tarumanagara.
- (3). Besaran biaya pelaksanaan yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar **Rp 9.000.000 (Sembilan juta rupiah)**, diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%.
- (4). Pencairan biaya pelaksanaan Tahap I akan diberikan setelah penandatanganan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- (5). Pencairan biaya pelaksanaan Tahap II akan diberikan setelah **Pihak Kedua** melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, mengumpulkan laporan akhir, *logbook*, laporan pertanggungjawaban keuangan dan luaran/draf luaran.
- (6). Rincian biaya pelaksanaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (3) terlampir dalam Lampiran Rencana dan Rekapitulasi Penggunaan Biaya yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam perjanjian ini.

Lampiran 3 Sertifikat HKI


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202022436, 13 Juli 2020

Pencipta

Nama : **Anny Valentina**
Alamat : Komplek Perumahan Greenville Blok Y No.17, Jakarta Barat, Dki Jakarta, 11450
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Anny Valentina**
Alamat : Komplek Perumahan Greenville Blok Y No.17, Jakarta Barat, Dki Jakarta, 11450
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Seni Gambar**
Judul Ciptaan : **Gambar Kartun Karakter Fan Li Hua, Sang Pemilik Senjata Rahasia**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 13 Juli 2020, di Jakarta Barat

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000196076

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL


Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001




REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202022439, 13 Juli 2020

Pencipta

Nama : **Anny Valentina**
 Alamat : Komplek Perumahan Greenville Blok Y No.17, Jakarta Barat, Dki Jakarta, 11450
 Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Anny Valentina**
 Alamat : Komplek Perumahan Greenville Blok Y No.17, Jakarta Barat, Dki Jakarta, 11450
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Jenis Ciptaan : **Seni Gambar**
 Judul Ciptaan : **Gambar Kartun Karakter Panglima Perang Fan, Pembasmi Penjajah**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 13 Juli 2020, di Jakarta Barat

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000195031

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
 Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
 DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
 NIP. 196611181994031001

Lampiran 4. Gambaran Iptek (jika ada)

Menghasilkan karya desain dalam bentuk stiker digital (gerak) sebagai respon dari kebaruan teknologi.

Lampiran 5.

Bio Data Tim Pengusul (Ketua dan anggota), Biodata mahasiswa yang terlibat

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. NAMA : Anny Valentina, S.Sn., M.Ds.
2. NIP/NIDN : 10601008 / 032007702
3. NPWP : 49.804.978.2-041.000
4. Tempat/Tanggal Lahir : Jombang, 20 Juli 1977
5. Alamat/Telp/Email : Universitas Tarumanagara, Jl Letjen. S. Parman No. 1
Jakarta Barat
082111545177
annyv@fsrd.untar.ac.id

6. PENDIDIKAN :

2010	Magister Desain Program Magister Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti, Jakarta
2001	Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, Jakarta

7. PEKERJAAN :

2001 – 2013	Dosen Tidak Tetap FSRD Untar, Jakarta
2008 – 2014	Pengajar Fotografi Neumatt Centre of Photography
2010 – 2013	Pengajar Fotografi Sony Indonesia
2013 – sekarang	Dosen Tetap FSRD Untar, Jakarta

8. PENGALAMAN BEKERJA A. BIDANG PENGAJARAN

2001	Dosen MK. Estetika Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2002	Dosen MK. Nirmana Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta

2008	Dosen MK. Komunikasi Dasar Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2013	Dosen MK. Fotografi Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2012	Dosen MK. DKV-4 Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2012	Dosen MK. DKV-5 Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2013	Dosen MK. Kemasan Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2010	Dosen MK. Tugas Akhir Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2014	Dosen MK. Estetika Prodi Interior, FSRD Untar, Jakarta
2015	Dosen MK Seminar Dosen MK Metodologi Penelitian Desain Dosen MK Kajian Media Prodi DKV, FSRD Untar, Jakarta
2017	Dosen MK Fotografi FIKOM, Untar, Jakarta

B. BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

2001 – sekarang	Desainer Grafis : Tupperware, Princess, Ariston, Beverly Boutique, Kalingga, Aptech, Telenet
	Fotografi Produk : Tupperware, Nelayan Restaurant Banjarmasin, Jesselin K Cakes, Beverly Boutique, USA Tech, Gruffee, Aldira, MM University of Indonesia
2015-2017	Staff Humas Bidang Branding dan Desain Universitas Tarumanagara, Jakarta

9. PUBLIKASI

2013	Penulis pada Prosiding Seminar Internasional INCODA 2013
2014	Penulis pada Prosiding International seminar and Conference Bandung Creative Movement 2014
2016	Penulis pada Journal of Academic Faculty Development, 2016
2017	Penulis kedua Journal Muara Untar
2017	Penulis Pertama Jurnal Muara Untar

10. PENGABDIAN

2014	Perancangan dan branding produk patung badak jawa masyarakat ujung kulon
2015	Perancangan video akulturasi pada kuliner semarang
	Dokumentasi wayang potehi
2016	Perancangan buku (art book) wayang potehi
	Perancangan video latar wayang potehi
2017	Perancangan video teaser wayang potehi
	Promosi identitas lasem sebagai kota akulturasi budaya tionghoa – jawa (batik lasem) melalui video
	Perancangan video profile fu he an, perkumpulan wayang potehi gudo - jombang
2018	Perancangan ornamen museum wayang potehi fu he an, gudo – jombang
	Perancangan ilustrasi wayang potehi untuk aplikasi ke media promosi
2019	Pengembangan dan Penyusunan Media

Promosi Wayang Potehi

Dokumentasi Video Langkah Produksi
Kostum Wayang Potehi

11. PENELITIAN

- | | |
|------|---|
| 2014 | Penggunaan media pembelajaran visual pada mata kuliah estetika |
| 2016 | Upaya branding yang dilakukan humas pada perguruan tinggi swasta |
| 2017 | Infografis dinamis sebagai pengganti peta konvensional wahana dunia fantasi dan pengaruhnya pada konsumen |
| | Efektifitas brand karakter pada sebuah wahana permainan (studi kasus : dunia fantasi) |
| | Wisata kopi sebagai sarana promosi mengenal kopi indonesia |
| 2018 | Pemanfaatan materi media sosial sebagai alat promosi agrowisata di era “instagramable” |
| | Identifikasi media untuk pengembangan dan penyusunan media promosi wayang potehi |
| 2019 | Penyusunan Media Promosi untuk Pengembangan Wayang Potehi |
| | Identifikasi Konten Media untuk Pengembangan Wayang Potehi |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah

Jakarta, Januari 2019

Anny Valentina, S.Sn., M.Ds.



JESSICA PIETER

ABOUT ME

Date of Birth :
10 August 1998

Hobbies :
Drawing & Listening to music

Address :
Jl. Pluit Permai 6 No. 45
Pluit, Penjaringan
Jakarta Utara
14450

Phone :
081390831427

Email :
jscprr@gmail.com

SOCIAL MEDIA



<https://web.facebook.com/jscprr10>



jscprr10



@jscprr_
@marutofus

EDUCATION

- 2004 - 2010 ● SD Fransiskus 2, Bandar Lampung
- 2010 - 2013 ● SMP Xaverius 4, Bandar Lampung
- 2013 - 2016 ● SMA Darma Bangsa, Bandar Lampung
Ilmu Pengetahuan Alam
- 2016 - Now ● Universitas Tarumanagara
Graphic Design

SKILLS

- Paint Tool SAI ●●●●●○
- Clip Studio Paint ●●●○○○
- Illustrator ●●●●○○
- Photoshop ●●●○○○

ACHIEVEMENTS

- 2014 ● **Juara Harapan 1**
Komik Strip Tingkat Pelajar di UNILA
- 2019 ● **Juara Harapan**
Lomba Maskot Tarumanagara di UNTAR

CERTIFICATES

- Fast Fest 2018 "Seminar Animasi"**
Committee | Badan Ekonomi Kreatif RI (BE KRAF)
- Soushin JLPT Simulation 2019 "Let's Overcome Ourselves"**
Committee | Soushin : Tarumanagara Nihon Bu
- Papercut Workshop by Shu Kubo 2018**
Participant | Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI)
- Datascrip Creative Workshop 2019 "Digitalize Your Love"**
Participant | Datascrip Creative Workshop
- Talkshow Build Creativity With Gaming Industry 2018 "Seminar Overclock"**
Participant | Universitas Tarumanagara
- International Talkshow On Digitalpreneurship 2019 "Your Passport to Global Village"**
Participant | Asian E-preneur Forum
- Workplace Visit 2019 "EPIC"**
Participant | Universitas Tarumanagara
- Louise Vuitton "Time Capsule 2018" Exhibition**
Participant | Louise Vuitton

B. Sinopsis PKM Lanjutan

Sesuai dengan arahan pelaksanaan PKM periode II Tahun 2020 dari Abdimas Untar, agar sebaiknya pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di SMA/SMK di Jakarta dan sekitarnya. Maka dengan mempertimbangkan kepakaran dan *roadmap* penelitian, akan dilaksanakan kegiatan pembelajaran tentang pemanfaatan Media untuk membentuk karakter atau branding diri. Kegiatan ini akan bekerja sama dengan SMA IPEKA TOMANG, Jakarta Barat, Kelas 12. Kegiatan ini diharapkan akan membuka wawasan bagi pelajar SMA khususnya kelas 12 untuk lebih mengenal prodi DKV, dan membentuk pola pikir baru tentang DKV seiring dengan perubahan kurikulum kampus Merdeka.