

**PROPOSAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN VISUALISASI DASAR-DASAR MENGGAMBAR DIGITAL BAGI SISWA-
SISWI SD SINAR DHARMA.**

**Disusun oleh:
Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
SEPTEMBER 2024**

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL PKM
Periode II./Tahun 2024

1. Judul PKM : Pelatihan Visualisasi Dasar-Dasar Menggambar Digital Bagi Siswa-Siswi SD Sinar Dharma.
2. Nama Mitra PKM : SD Sinar Dharma – Jakarta Barat
3. Dosen Pelaksana
- A. Nama dan Gelar : Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom
 - B. NIDN/NIK : 0305087504 / 10601002
 - C. Jabatan/Gol. : Lektor 300 / IIIA.
 - D. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - E. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
 - F. Bidang Keahlian : Desain Karakter, Media Komunikasi, Branding
 - H. Nomor HP/Tlp : +62 816 1354508
4. Mahasiswa yang Terlibat
- A. Jumlah Anggota (Mahasiswa) : 3 orang
 - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Jessica Liandra 625210026
 - C. Nama & NIM Mahasiswa 2 : Jessica Immanuela Pujianto 625230031
 - D. Nama & NIM Mahasiswa 3 : Nero Devanca Chandra 535240112
5. Lokasi Kegiatan Mitra : SD Sinar Dharma, Jl, Kh Moch Mansyur
- A. Wilayah Mitra : Krendang-Tambora
 - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
 - C. Provinsi : DKI Jakarta
6. Metode Pelaksanaan : Luring/Daring (~~pilih~~)
7. Luaran yang dihasilkan : Poster PKM
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Juli-Desember (~~pilih~~)
9. Biaya yang diusulkan : Rp. 15.245.000 (Lima Belas Juta Dua Ratus Empat Puluh Lima Ribu Rupiah)

Jakarta, 4 Oktober 2024

Menyetujui,
Ketua LPPM

Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D.,
P.E., M.ASCE
NIK:10381047

Pelaksana


EDY CHANDRA

Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom
NIK: 10601002

DAFTAR ISI

Ringkasan.....	4
Pendahuluan.....	5
Analisis Situasi.....	5
Permasalahan Mitra dan Tujuan Kegiatan PKM atau PKM sebelumnya.....	6
Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait.....	7
Uraikan keterkaitan topik dengan Peta Jalan PKM yang ada di Rencana Induk Penelitian dan PKM Untar.....	8
Solusi Pemasalahan & Luaran.....	10
Solusi dan Masalah.....	10
Rencana dan Luaran Kegiatan.....	11
Metode Pelaksanaan.....	13
Bentuk/Jenis Metode Pelaksanaan.....	13
Langkah-langkah/Tahapan pelaksanaan.....	13
Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM.....	14
Rencana Anggaran Biaya dan Jadwal.....	15
Referensi.....	19

RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan pelatihan visualisasi menggambar digital kepada siswa-siswi Sekolah Dasar (SD) Sinar Dharma, Jakarta Barat. Program ini akan dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa dari program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Universitas Tarumanagara (UNTAR). Pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan dasar-dasar menggambar digital menggunakan aplikasi IBIS Paint pada media gadget masing-masing siswa.

Melalui kegiatan ini, siswa-siswi akan diajarkan teknik-teknik dasar menggambar digital, mulai dari penggunaan alat-alat dasar dalam aplikasi, teknik pewarnaan, hingga cara membuat ilustrasi sederhana. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam bidang seni digital, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan bakat siswa dalam bidang seni, serta memberikan mereka keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kegiatan ini juga sejalan dengan Peta Jalan PKM LPPM FSRD UNTAR yang menekankan pada desain untuk meningkatkan semangat kebangsaan, keberagaman, pemberdayaan masyarakat, dan pelestarian lingkungan hidup. Dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam pendidikan seni, program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan pendidikan dan kreativitas siswa-siswi SD Sinar Dharma.

Kata Kunci: Pelatihan Menggambar Digital, Pendidikan Seni, Kreativitas Siswa

Bab I

PENDAHULUAN

Evolusi teknologi digital telah memicu transformasi signifikan dalam keberadaan sehari-hari, terutama dalam kaitannya dengan mode interaksi, pembelajaran, dan rekreasi di antara anak-anak. Dari tahap pendidikan dasar hingga masa remaja, anak-anak semakin tenggelam dalam sejumlah besar aplikasi online yang dapat diakses melalui perangkat elektronik mereka. Aplikasi ini menyediakan banyak fungsi yang menarik dan interaktif, yang dapat mengkatalisasi kreativitas dan memberikan pengaruh pada perkembangan perilaku anak. Namun demikian, pemanfaatan teknologi ini menimbulkan tantangan yang berbeda, terutama mengenai pengawasan dan regulasi penggunaannya. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami cara di mana kemajuan kreativitas dan perilaku anak-anak dipengaruhi oleh proliferasi aplikasi online, serta respons lingkungan rumah dan pendidikan terhadap fenomena ini.

1.1. Analisis Situasi

Pada usia sekolah dasar, anak-anak berada dalam fase perkembangan kognitif dan sosial yang sangat penting. Mereka mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap aktivitas kreatif seperti menggambar. Menggambar tidak hanya menjadi sarana ekspresi diri tetapi juga membantu dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan kemampuan berpikir kritis. Aplikasi menggambar digital yang tersedia di gadget memberikan platform baru bagi anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Aplikasi seperti Procreate, Tayasui Sketches, dan Adobe Fresco menawarkan berbagai alat dan fitur yang memungkinkan anak-anak untuk menggambar dengan cara yang lebih interaktif dan inovatif (Sari et al., n.d.). Namun, ketergantungan pada teknologi ini juga dapat mengurangi interaksi langsung dengan media tradisional seperti kertas dan pensil, yang memiliki nilai tersendiri dalam perkembangan sensorik anak (Sari et al., n.d.).

Seiring bertambahnya usia, anak-anak memasuki masa remaja di mana mereka mulai mencari identitas dan kemandirian. Aplikasi media sosial dan permainan online menjadi alat utama bagi remaja untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Meskipun aplikasi ini dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kreativitas, mereka juga dapat menyebabkan masalah seperti kecanduan, gangguan perhatian, dan penurunan kualitas interaksi tatap muka (Ramadhan, 2023). Remaja cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar, yang dapat mengganggu aktivitas fisik dan interaksi sosial mereka di dunia nyata. Selain itu, paparan terhadap konten yang tidak sesuai atau berbahaya juga menjadi risiko yang perlu diwaspadai (Ramadhan, 2023).

Respon lingkungan, baik di rumah maupun di sekolah, sangat berperan dalam menanggapi perkembangan ini. Di rumah, orang tua perlu memberikan pengawasan yang tepat dan menetapkan batasan waktu penggunaan gadget. Dukungan emosional dan keterlibatan aktif orang tua dalam aktivitas anak dapat membantu mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang positif. Misalnya, orang tua

dapat mengajak anak untuk menggunakan aplikasi menggambar bersama-sama, sehingga tercipta momen kebersamaan yang mendukung perkembangan kreativitas anak. Selain itu, orang tua juga dapat menyediakan berbagai media tradisional seperti kertas, pensil, dan cat air untuk mendorong anak bereksperimen dengan berbagai teknik menggambar(Sari et al., n.d.).

Di sekolah, guru memiliki peran penting dalam mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran yang efektif. Penggunaan aplikasi edukatif dapat memperkaya proses belajar mengajar, namun harus diimbangi dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial yang memadai. Sekolah juga dapat menyediakan fasilitas dan program ekstrakurikuler yang mendukung minat dan bakat anak, seperti klub menggambar atau workshop seni, yang dapat menjadi wadah bagi anak untuk mengembangkan kreativitas mereka secara optimal. Guru juga perlu memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab, serta mengajarkan keterampilan digital yang relevan dengan perkembangan zaman.

Secara keseluruhan, perkembangan kreativitas dan perilaku anak dalam era digital ini memerlukan pendekatan yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan pengembangan keterampilan dasar. Dengan dukungan yang tepat dari lingkungan rumah dan sekolah, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang kreatif, kritis, dan adaptif dalam menghadapi tantangan zaman(S.Pd, 2024). Penting bagi orang tua dan pendidik untuk terus memantau dan menyesuaikan pendekatan mereka sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, sehingga teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka(Rohman, 2024).

1.2. Permasalahan Mitra dan Tujuan Kegiatan PKM atau PKM sebelumnya

Mitra kolaborasi inisiatif pengabdian masyarakat (PKM) Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Tarumanagara (Untar) adalah Sekolah Dasar Sinar Dharma. Lembaga pendidikan ini saat ini menampung sekitar 20 siswa dari kelas lima dan enam yang menunjukkan antusiasme yang menonjol untuk konsep menggambar digital. Tantangan yang diartikulasikan oleh lembaga kepada FSRD Untar berkaitan dengan aspirasi untuk mengurangi dampak buruk pemanfaatan gadget di kalangan mahasiswanya. Lembaga ini bertujuan agar para siswanya memanfaatkan gadget secara konstruktif untuk meningkatkan kemahiran mereka dalam menggambar digital.

FSRD Untar berdiri sebagai lembaga akademis terhormat dengan keahlian substansif dalam bidang kreativitas, khususnya dalam menggambar digital. Dengan fondasi ini, FSRD Untar berada dalam posisi yang tepat untuk menawarkan resolusi yang relevan dan efektif terhadap tantangan yang dihadapi oleh Sekolah Dasar Sinar Dharma. Melalui inisiatif PKM, FSRD Untar mampu memberikan pelatihan dan bimbingan kepada mahasiswa mengenai penerapan perangkat lunak gambar digital yang produktif dan positif.

Tujuan utama dari upaya PKM ini adalah untuk mengarahkan pemanfaatan gadget oleh siswa menuju lintasan yang lebih konstruktif dan mendidik. Melalui penggunaan aplikasi gambar digital, siswa dapat meningkatkan kemampuan kreatif mereka sambil secara bersamaan mengurangi efek merusak yang terkait dengan penggunaan gadget yang berlebihan. Selanjutnya, inisiatif ini bercita-cita untuk menambah kompetensi digital siswa, yang merupakan kemahiran penting dalam lanskap teknologi kontemporer.

Dalam pelaksanaan inisiatif PKM ini, FSRD Untar akan berkolaborasi erat dengan komunitas sekolah untuk merumuskan program yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi khusus siswa. Program ini akan mencakup pelatihan teknis dalam pengoperasian aplikasi menggambar digital, bersama dengan bimbingan dalam konsepsi dan pelaksanaan proyek kreatif. Selain itu, FSRD Untar akan memperluas jangkauan pendidikan kepada orang tua dan pendidik mengenai metode untuk mendukung dan mengawasi penggunaan gadget anak-anak.

Tanggapan lingkungan rumah dan sekolah sangat penting dalam mendorong keberhasilan program. Orang tua dituntut untuk memberikan dukungan dan pengawasan yang memadai, serta untuk menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran dan kreativitas. Sebaliknya, pendidik juga harus berusaha untuk mengintegrasikan aplikasi teknologi dalam kerangka pedagogis, sambil memberikan bimbingan dan dukungan motivasi kepada siswa.

Singkatnya, inisiatif PKM ini diantisipasi untuk menghasilkan keuntungan besar untuk peningkatan kreativitas siswa dan kompetensi digital. Dengan dukungan yang tepat dari konteks rumah dan sekolah, siswa dapat terlibat dalam penggunaan teknologi yang konstruktif dan produktif, sehingga secara optimal mengembangkan potensi kreatif mereka.

Untuk gambaran menyeluruh tentang inisiatif PKM sebelumnya yang dilakukan oleh FSRD Untar, dapat merujuk pada kolaborasi dengan Sekolah Menengah Atas Kalam Kudus 2, yang berlokasi di Jakarta Barat. Kegiatan PKM merupakan program pelatihan kreativitas di bidang kesenian yang difasilitasi oleh FSRD Untar bagi mahasiswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Kalam Kudus 2, Jakarta Barat. Kegiatan ini mencakup beragam upaya artistik yang dirancang untuk menumbuhkan kreativitas siswa sambil memberikan keterampilan baru yang berlaku di berbagai konteks.

1.3.Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait

Universitas Tarumanagara (UNTAR) telah aktif dalam melaksanakan berbagai kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah di seluruh Indonesia. Melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), UNTAR secara rutin menyelenggarakan Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada

Masyarakat (SENAPENMAS) yang menjadi wadah bagi para peneliti dan pelaksana PKM untuk mempublikasikan hasil penelitian mereka(Senapenmas Untar).

Salah satu fokus utama dari kegiatan PKM UNTAR adalah peningkatan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah dasar. Kegiatan ini mencakup berbagai program seperti pelatihan guru, pengembangan kurikulum, dan penyediaan fasilitas pendidikan yang lebih baik. Misalnya, UNTAR telah bekerja sama dengan berbagai sekolah dasar untuk mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa(Senapenmas Untar).

Dalam konteks ini, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) UNTAR merencanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) Sinar Dharma, Jakarta Barat. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan seni rupa dan desain kepada siswa-siswi sekolah dasar melalui berbagai workshop dan kegiatan kreatif. Program ini diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk mengeksplorasi bakat dan minat mereka dalam bidang seni sejak dini.

Keterkaitan antara hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh UNTAR dengan rencana kegiatan FSRD ini sangat erat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, kegiatan yang direncanakan oleh FSRD UNTAR di SD Sinar Dharma akan mengadopsi metode-metode yang telah terbukti efektif dalam penelitian sebelumnya(Repositori Untar).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang direncanakan oleh FSRD UNTAR tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga sebagai implementasi langsung dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh UNTAR. Hal ini sejalan dengan tujuan UNTAR untuk terus berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia melalui penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang berkelanjutan(Senapenmas Untar).

1.4.Uraikan keterkaitan topik dengan Peta Jalan PKM yang ada di Rencana Induk Penelitian dan PKM Untar

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Tarumanagara (UNTAR) memiliki komitmen kuat dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang sejalan dengan Peta Jalan PKM yang telah ditetapkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNTAR. Peta Jalan PKM ini mencakup berbagai aspek penting yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui desain yang inovatif dan berkelanjutan.

1. Desain untuk Meningkatkan Semangat Kebangsaan, Keberagaman, Pemberdayaan Masyarakat, dan Pelestarian Lingkungan Hidup (*Sustainable Design*)

Topik “Pelatihan Menggambar Digital kepada Siswa SD Sinar Dharma” sangat relevan dengan tujuan untuk meningkatkan semangat kebangsaan dan keberagaman. Melalui kegiatan pelatihan ini, FSRD UNTAR berupaya untuk memberdayakan siswa-siswi dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang seni dan desain. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan keberagaman melalui karya seni yang mereka hasilkan.

Selain itu, pelatihan menggambar digital ini juga dapat dikaitkan dengan desain yang berkelanjutan (*sustainable design*). Dengan mengajarkan teknik menggambar digital, siswa-siswi dapat belajar untuk menggunakan teknologi secara efisien dan ramah lingkungan, mengurangi penggunaan kertas dan bahan-bahan fisik lainnya yang dapat berdampak negatif pada lingkungan. Hal ini sejalan dengan upaya global untuk mengurangi dampak lingkungan dan menciptakan masa depan yang lebih hijau.

2. Desain Berbasis Kearifan Budaya Lokal, Akulturasi Budaya, Perkotaan (*Urban Design*), Inovasi, dan Kreativitas

FSRD UNTAR juga menekankan pentingnya desain yang berbasis kearifan budaya lokal dan akulturasi budaya. Dalam pelatihan menggambar digital ini, siswa-siswi dapat diajak untuk menggambar objek-objek yang mencerminkan budaya lokal mereka. Ini tidak hanya memperkaya pengetahuan mereka tentang budaya lokal tetapi juga mengintegrasikan elemen-elemen budaya tersebut ke dalam karya seni mereka, menciptakan karya yang unik dan bermakna.

Inovasi dan kreativitas juga menjadi fokus utama dalam roadmap PKM FSRD UNTAR. Melalui pelatihan ini, FSRD UNTAR mendorong siswa-siswi untuk berinovasi dan menciptakan solusi desain yang kreatif. Penggunaan teknologi digital dalam menggambar membuka peluang bagi siswa-siswi untuk mengeksplorasi berbagai teknik dan gaya baru, meningkatkan kreativitas mereka dalam berkarya.

Bab II

SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

2.1 Solusi Permasalahan

Seiring bertambahnya usia, anak-anak memasuki masa remaja di mana mereka mulai mencari identitas dan kemandirian. Aplikasi media sosial dan permainan online menjadi alat utama bagi remaja untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Meskipun aplikasi ini dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kreativitas, mereka juga dapat menyebabkan masalah seperti kecanduan, gangguan perhatian, dan penurunan kualitas interaksi tatap muka (Ramadhan, 2023). Remaja cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar, yang dapat mengganggu aktivitas fisik dan interaksi sosial mereka di dunia nyata. Selain itu, paparan terhadap konten yang tidak sesuai atau berbahaya juga menjadi risiko yang perlu diwaspadai (Ramadhan, 2023).

Untuk mengatasi permasalahan ini, usulan kegiatan program pelatihan menggambar digital bagi siswa kelas 5-6 SD Sinar Dharma, Jakarta, menggunakan aplikasi menggambar IBIS PAINT dapat menjadi solusi yang efektif (Mohamad Daffa Firmansyah, 2024). Program ini bertujuan untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari penggunaan gadget yang berlebihan ke aktivitas yang lebih produktif dan kreatif. Pelatihan menggambar digital tidak hanya akan mengembangkan keterampilan seni mereka tetapi juga memberikan pemahaman tentang penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Program pelatihan ini akan dimulai dengan pengenalan dasar-dasar menggambar digital menggunakan aplikasi IBIS PAINT. Siswa akan diajarkan cara menggunakan berbagai alat dan fitur dalam aplikasi tersebut untuk menciptakan karya seni digital. Selain itu, pelatihan ini juga akan mencakup sesi tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara waktu layar dan aktivitas fisik, serta bagaimana menggunakan teknologi untuk tujuan yang positif.

Selama pelatihan, siswa akan diberikan proyek-proyek kreatif yang menantang mereka untuk berpikir kritis dan inovatif. Misalnya, mereka dapat diminta untuk membuat ilustrasi cerita rakyat Indonesia atau mendesain karakter komik mereka sendiri. Proyek-proyek ini tidak hanya akan meningkatkan keterampilan teknis mereka tetapi juga memperkaya pengetahuan mereka tentang budaya dan sejarah lokal.

graph TD

A[Identifikasi Permasalahan] --> B[Usulan Program Pelatihan Menggambar Digital]

B --> C[Pengenalan Dasar-Dasar Menggambar Digital]

C --> D[Pengenalan Aplikasi IBIS PAINT]

D --> E[Pengajaran Alat dan Fitur IBIS PAINT]

E --> F[Sesi Keseimbangan Waktu Layar dan Aktivitas Fisik]
F --> G[Proyek-Proyek Kreatif]
G --> H[Ilustrasi Cerita Rakyat Indonesia]
G --> I[Desain Karakter Komik]
H --> J[Peningkatan Keterampilan Teknis]
I --> J
J --> K[Pengetahuan tentang Budaya dan Sejarah Lokal]

Table 1. Diagram alur proses pelatihan menggambar digital.

Untuk memastikan keberhasilan program, kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa sangat penting. Guru akan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama pelatihan, sementara orang tua diharapkan memberikan dukungan dan dorongan di rumah. Selain itu, hasil karya siswa dapat dipamerkan dalam acara sekolah atau dipublikasikan di media sosial sekolah untuk memberikan apresiasi dan motivasi lebih lanjut.

Dengan program pelatihan menggambar digital ini, diharapkan siswa SD Sinar Dharma dapat mengembangkan keterampilan seni dan teknologi mereka secara seimbang (Zubaidah, 2019). Program ini juga bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan dan meningkatkan kualitas interaksi sosial serta aktivitas fisik mereka. Melalui pendekatan yang holistik dan kolaboratif, program ini dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam menciptakan generasi muda yang kreatif, produktif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi.

1.2 Rencana Luaran Kegiatan

Dalam perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini akan dihasilkan berupa luaran wajib berupa prosiding temu ilmiah dan bentuk luaran tambahan berupa HAKI dari implementasi poster penjelasan program kegiatan menggambar digital (Baihaqi et al., 2021).

graph TD

A[Perencanaan Kegiatan PKM] --> B[Identifikasi Kebutuhan dan Tujuan]
B --> C[Penyusunan Program Kegiatan]
C --> D[Pelaksanaan Kegiatan Menggambar Digital]

D --> E[Pengumpulan Data dan Dokumentasi]
E --> F[Analisis dan Evaluasi Hasil Kegiatan]
F --> G[Penulisan Prosiding Temu Ilmiah]
F --> H[Pembuatan Poster Penjelasan Program]
H --> I[Pengajuan HAKI]
G --> J[Publikasi Prosiding Temu Ilmiah]
I --> K[Penerbitan Sertifikat HAKI]

Table 2..Diagram alur proses kegiatan PKMI.

Bab III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Bentuk/Jenis Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan menggambar digital menggunakan aplikasi IBIS PAINT di Sekolah SD Sinar Dharma akan dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa dari Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Tarumanagara (Untar) pada bulan September 2024. Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang untuk memastikan bahwa siswa dapat mengembangkan keterampilan menggambar digital secara efektif dan menyenangkan.

3.2 Langkah-langkah/Tahapan pelaksanaan

Berikut adalah deskripsi mengenai langkah-langkah/tahapam pelaksanaan yang akan digunakan:

- a. Pendekatan Partisipatif dan Kolaboratif:
 - Kerjasama Tim: Kegiatan ini akan melibatkan kolaborasi antara dosen, mahasiswa, guru, dan siswa. Dosen dan mahasiswa akan berperan sebagai fasilitator dan mentor, sementara guru akan membantu dalam mengkoordinasikan kegiatan di sekolah.
 - Aktif Siswa: Siswa akan diajak untuk berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pelatihan, mulai dari pengenalan dasar hingga proyek-proyek kreatif. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.

- b. Metode Pembelajaran Interaktif:
 - Sesi Teori dan Praktik: Pelatihan akan dibagi menjadi sesi teori dan praktik. Sesi teori akan mencakup pengenalan dasar-dasar menggambar digital dan penggunaan aplikasi IBIS PAINT, sementara sesi praktik akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk langsung menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh.
 - Demonstrasi Langsung: Dosen dan mahasiswa akan melakukan demonstrasi langsung tentang cara menggunakan berbagai alat dan fitur dalam aplikasi IBIS PAINT. Demonstrasi ini akan diikuti oleh latihan mandiri siswa di bawah bimbingan fasilitator.

- c. Proyek Kreatif dan Evaluasi:
 - Proyek Individu dan Kelompok: Siswa akan diberikan proyek-proyek kreatif, baik individu maupun kelompok, seperti membuat ilustrasi cerita rakyat Indonesia atau mendesain karakter komik. Proyek ini dirancang untuk menantang siswa berpikir kritis dan inovatif.
 - Evaluasi dan Feedback: Setiap proyek akan dievaluasi oleh dosen dan mahasiswa, dan siswa akan menerima feedback konstruktif untuk membantu mereka meningkatkan keterampilan

mereka. Evaluasi ini juga akan digunakan untuk mengukur keberhasilan program dan dampaknya terhadap perkembangan keterampilan siswa.

d. Pendekatan Holistik:

- Keseimbangan Waktu Layar dan Aktivitas Fisik: Pelatihan akan mencakup sesi tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara waktu layar dan aktivitas fisik. Siswa akan diajarkan cara mengatur waktu mereka dengan bijak untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan.
- Integrasi Nilai Budaya dan Sejarah: Proyek-proyek kreatif akan dirancang untuk memperkaya pengetahuan siswa tentang budaya dan sejarah lokal. Misalnya, siswa dapat membuat ilustrasi yang menggambarkan cerita rakyat atau tokoh-tokoh sejarah Indonesia.

e. Fasilitas dan Sumber Daya:

- Peralatan dan Perangkat Lunak: Sekolah akan menyediakan perangkat tablet atau komputer yang dilengkapi dengan aplikasi IBIS PAINT untuk digunakan selama pelatihan. Selain itu, bahan-bahan pendukung seperti stylus dan aksesori menggambar digital juga akan disediakan.
- Materi Pembelajaran: Tim dosen dan mahasiswa akan menyusun modul pembelajaran yang mencakup panduan penggunaan aplikasi, teknik menggambar digital, dan contoh-contoh proyek kreatif. Modul ini akan dibagikan kepada siswa sebagai referensi selama dan setelah pelatihan.

Dengan metode pelaksanaan yang partisipatif, interaktif, dan holistik ini, diharapkan kegiatan pelatihan menggambar digital dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa SD Sinar Dharma, baik dalam pengembangan keterampilan seni maupun dalam penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

3.3 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan oleh dosen tetap Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Tarumanagara (Untar) bekerja sama dengan Sekolah Dasar (SD) Sinar Dharma Jakarta Barat bertujuan untuk memberikan pelatihan menggambar bagi siswa-siswi kelas 5-6. Dalam kegiatan ini, partisipasi mitra sangat penting dan meliputi beberapa aspek berikut:

1. Penyediaan Peserta: Mitra menyediakan sejumlah siswa-siswi SD yang berminat untuk mempelajari materi menggambar digital. Siswa-siswi ini dipilih berdasarkan minat dan antusiasme mereka dalam bidang seni, khususnya menggambar.
2. Fasilitas Lokasi: Mitra menyediakan sarana lokasi kegiatan yang memadai, lengkap dengan fasilitas pendukung seperti ruang kelas yang nyaman, peralatan menggambar, dan perangkat digital yang diperlukan untuk pelatihan.

3. Dukungan Logistik: Selain menyediakan lokasi, mitra juga memastikan bahwa semua kebutuhan logistik selama pelatihan terpenuhi, termasuk pengaturan jadwal, koordinasi dengan pihak sekolah, dan penyediaan bahan-bahan pelatihan.

Dengan partisipasi aktif dari mitra, kegiatan PKM ini diharapkan dapat berjalan lancar dan memberikan manfaat yang maksimal bagi para siswa-siswi, serta memperkuat hubungan antara Untar dan SD Sinar Dharma dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui kegiatan pengabdian masyarakat.

BAB IV
RENCANA ANGGARAN BIAYA & JADWAL

4.1. Rencana Anggaran

BAHAN				
Uraian	Satuan	Volume	Harga Satuan	Total
ATK (kertas, tinta cetak, pena,, dsb)	Paket	1	100.000	100.000
Biaya bahan-bahan kebutuhan laporan monev & laporan akhir (habis pakai)	Paket	1	250.000	250.000
Sewa kamera dan media rekam	Paket	1	2.000.000	2.000.000
Bahan penyimpanan data-data informasi digital & dokumen fisik(habis pakai)	Paket	1	500.000	500.000
			Jumlah	2.850.000
PENGUMPULAN DATA				
Uraian	Satuan	Volume	Harga Satuan	Total
biaya transportasi dalam kota Jakarta (pergi-pulang)	OK	6	256.000	1.536.000
biaya konsumsi selama proses pengumpulan data & pelaksanaan 5 orang 3 kali	OK	15	77.000	1.155.000
biaya konsumsi 2 orang asisten pengumpul data untuk 6 jam 1 wilayah PKM	OJ	6	25.000	150.000
biaya souvenir untuk pihak sekolah dan siswa peserta PKM selama kegiatan di wilayah Jabodetabek	OH	2	900.000	1.800.000
biaya konsumsi rapat kordinasi awal & Akhir kegiatan diwilayah Jabodetabek 6 orang 2 sesi	OH	12	77.000	924.000
			Jumlah	5.565.000

ANALISIS DATA				
Uraian	Satuan	Volume	Harga Satuan	Total
biaya analisis & produksi data-data PKM	Unit	1	500.000	500.000
biaya transportasi dalam kota (pergi-pulang) 2 orang untuk 3 kali	OH	6	150.000	900.000
biaya uang harian 2 orang untuk 3 kali	OK	6	150.000	900.000
			Jumlah	2.300.000
PELAPORAN PKM, LUARAN WAJIB				
Uraian	Satuan	Volume	Harga Satuan	Total
biaya pengolahan data dalam format luaran poster PKM	OP	1	1.540.000	1.540.000
biaya registrasi HAKI	Unit	1	450.000	450.000
biaya pengolahan data untuk penulisan jurnal ilmiah	OP	1	1.540.000	1.540.000
biaya author fee penulisan jurnal ilmiah	OP	1	1.000.000	1.000.000
			Jumlah	4.530.000
			Total Biaya Pengeluaran	15.245.000

Terbilang # Lima Belas Juta Dua Ratus Empat Puluh Lima Ribu Rupiah #

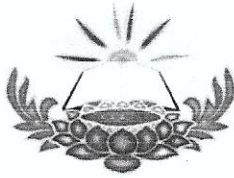
4.2. Jadwal PKM

No	Rincian Kegiatan	Tahun 2024					
		Juli	Agt	Sept	Okt	Nov	Des
1	Identifikasi Masalah						
2	Rancang Kegiatan						
3	Kajian Pustaka						
4	Observasi Lapangan						
6	Wawancara Narasumber						

7	Analisis Data /Desain Karakter						
9	Intepretasi Data, Produksi & Monitoring Evaluasi						
10	Penyusunan Laporan						
11	Penyusunan Publikasi Ilmiah						

Lampiran

- Baihaqi, W. M., Prima, C., & Widiyanto, N. P. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Pendaftaran Merek Dagang bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Banyumas. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 68–74.
- Mohamad Daffa Firmansyah, S. (2024). Pembelajaran Menggambar Potret Dengan Aplikasi Berbasis Vektor Bagi Siswa Jurusan DKV di SMKN 11 Semarang. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 13(2), 71–81.
- Ramadhan, V. A. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Positif dan Negatif. *CLSD Psikologi UGM*.
- Rohman. (2024). Dampak Terhadap Perkembangan Psikologis Anak, Lingkungan Rumah dan Sekolah Dapat Membentuk Prilaku. *Newsmedia.Co.Id*. <https://www.newsmedia.co.id/news-room/6013621409/dampak-terhadap-perkembangan-psikologis-anak-lingkungan-rumah-dan-sekolah-dapat-membentuk-prilaku>
- S.Pd, H. S. (2024). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Anak: Kenyamanan Sebagai Kunci Utama. *Tambahpinter.Com*. <https://tambahpinter.com/pengaruh-lingkungan-terhadap-perkembangan-anak/>
- Sari, D. K., Julia, J., & Panjaitan, R. L. (n.d.). Kreativitas Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Menggambar. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21. *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September*, 1–18.



**SEKOLAH DASAR (SD) SINAR DHARMA
TERAKREDITASI "A" (AMAT BAIK)**

Jalan K.H Moh Mansyur No. 29 Jakarta Barat 11260
Telp : (021) 6394636, (021)6316701 ; Fax : (021) 6397602 ; E-Mail : sinar.dharma@yahoo.com

Jakarta, 14 Agustus 2024

Kepada Yth,

Ruby Chrissandy, S.Sn., M.I.Kom

Ketua Program Studi DKV - FSRD

Universitas Tarumanagara

Dengan hormat.

Sehubungan dengan adanya perkembangan minat belajar para siswa/wi SD Sinar Dharma pada pelajaran ekstra kurikuler menggambar digital. Dengan ini kami ingin mengajukan permohonan bantuan tenaga tim pengajar (instruktur) dari Program Studi DKV FSRD Untar sebagai bentuk kegiatan kerjasama Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

Adapun dalam rencana pembelajaran akan dilaksanakan pada Bulan Agustus-November 2024 setiap hari Kamis, jam 13.30-15.00 (90 menit / sesi) atau total 24 Jam.

Untuk selanjutnya kami berharap mendapat respon positif dari Bapak.
Demikian kami ucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah,

SD. Sinar Dharma.

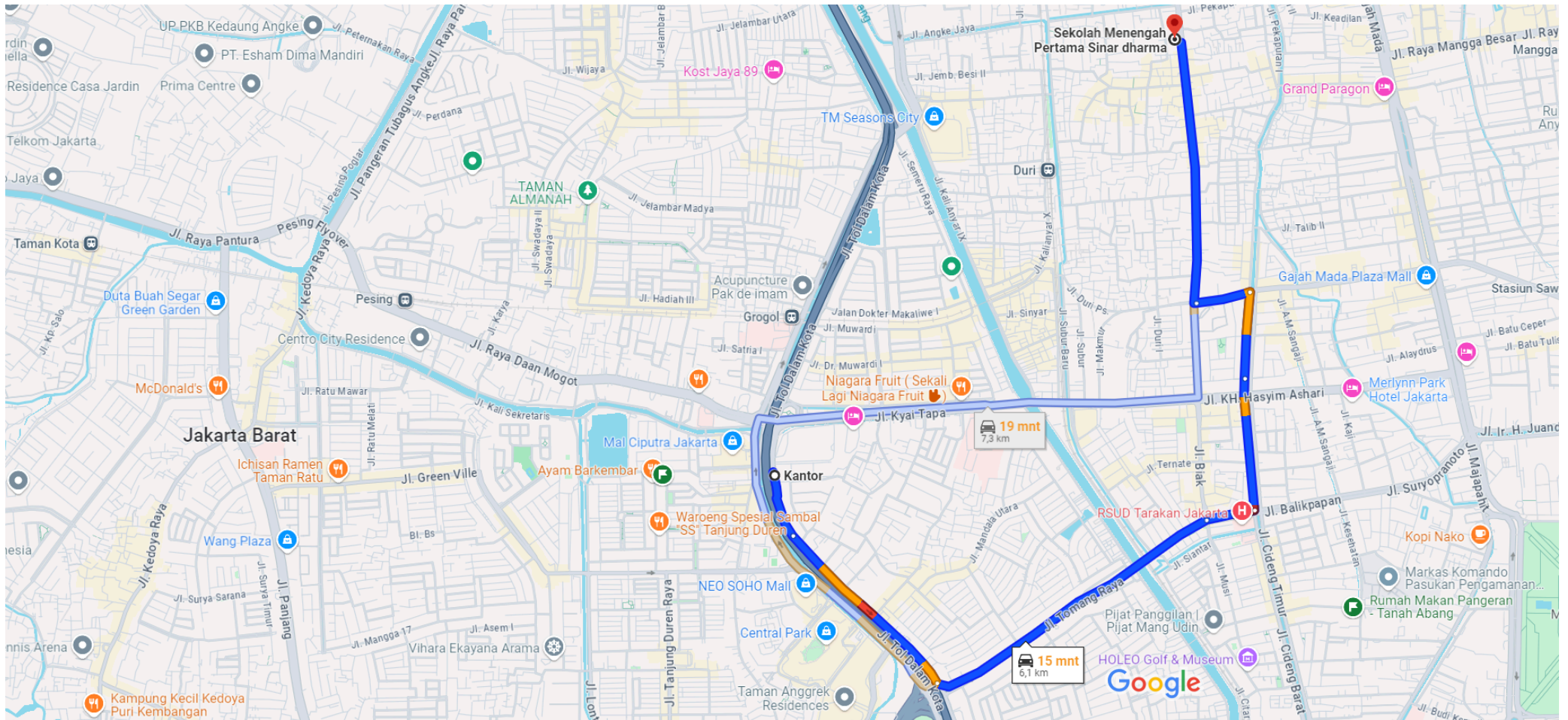


Samir, M.Pd



Universitas Tarumanagara ke Sekolah Menengah Pertama Sinar dharma

Mengemudi 6,1 km, 15 mnt



Data peta ©2024 Google 500 m



lewat Jl. Tomang Raya

15 mnt

Rute tercepat, meski lalu lintas normal

6,1 km



SUSUNAN PERSONALIA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)

Nama	NIDN/NIK/ NIM	Fakultas /Prodi	Bidang Keahlian	Tugas	Alokasi Waktu
Edy Chandra, S.Sn., M.Ikom	030508750 4/ 10601002	FSRD- DKV	Desain	Ketua PKM 1. Menyusun proposal 2. Merencanakan kegiatan PKM 3. Mencari data dan informasi yang berhubungan dengan PKM 4. Memilih bahan PKM 5. Memilih dan melaksanakan metode pengujian 6. Mewawancarai narasumber 7. Melakukan analisis data 8. Menyusun kesimpulan hasil PKM 9. Menyusun laporan PKM 10. Membuat artikel hasil PKM 11. Memastikan semua rangkaian PKM dapat dilaksanakan sesuai dengan proposal penelitian	6
Jessica Liandra	625210026	FSRD- Untar	Desain Komu nikasi Visual	Anggota PKM 1. Membantu ketua dalam proses pelaksanaan lapangan. 2. Membantu pelaksanaan praktek PKM.	
Jessica Immanuela Pujianto	625230031	FSRD- Untar	Desain Komu nikasi Visual	Anggota PKM 1. Membantu mencari data dan informasi yang berhubungan dengan PKM 2. Membantu dokumentasi kegiatan 3. Membantu menyusun laporan PKM	3
Nero Devanca Chandra	535240112	FTI - Untar	Teknik Inform atika	Anggota PKM 1. Membantu mencari data PKM secara online 2. Melakukan proses pemrograman data-data PKM 3. Membantu menyusun artikel jurnal dan komunikasi dengan pihak redaktur	3

BIODATA KETUA PKM



Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom
2	Jabatan Fungsional	Lektor 308
3	Jabatan Struktural	Ketua Program Studi DKV 2018-2022
4	NIP/NIK/Identitas Lainnya	10601002
5	NIDN	0305087504
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 5 Agustus 1975
7	Alamat rumah	Jl. Palmerah Utara IV. No. 2. RT.009/RW.07, Kelurahan Palmerah Jakarta Barat 1480
8	No. Telepon/Faks/HP	021-5331244 - 08161354508
9	Alamat Kantor	Jl. Letjen. S. Parman No. 1 Jakarta 11440
10	No. Telepon/Faks	021-5671747 (ext 504) 021-5638355 (ext 110)/021-566325
11	Alamat email	edyc@fsrd.untar.ac.id
12	Lulusan yang telah dihasilkan	100 mahasiswa
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Kajian Media
		2. Visual Art Advertising
		3. Grafis Media
		4. Branding & Cosplay

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Tarumanagara	Universitas Mercubuana	***
Bidang Ilmu	Desain Komunikasi Visual	Komunikasi Media & Politik	***
Tahun Masuk-Lulus	2000	2011	***

Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Perancangan Promosi Situs www.centrin.net.id bagi kawula muda jakarta	Budaya Populer & Simulacra Kawula Muda Jakarta Dalam Penggunaan Situs Video You Tube (Kasus Unggah Video gamaliel Audrey- Sinta-Jojo)	
Nama Pembimbing/Promotor	1. Drs. Samodro 2. Yassir R Malik, S.Sn	1. Dr. Umaimah Wahid, M.Si 2. Ida Anggraeni Ananda, M.Si	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian
1.	2015	Kajian Desain Media Panel Informasi Pamer Pajang di Museum Nasional Indonesia
2.	2016	Analisis Visual Media Promosi <i>Pop-Up Postcard 5 Wonders</i> Untuk Meningkatkan <i>Brand Wonderful Indonesia</i>
3.	2018	Analisis Komunikasi Konten Visual "EPIC" FSRD di Media Sosial Instagram Dalam Sudut Pandang Penggunanya
4.	2022	Studi Visual Information Flows Pada Infografis Karya Mahasiswa Program Lintas Prodi Identitas Merek: Program Studi Desain Komunikasi Visual - Universitas Tarumanagara
5.	2022	Video Profile Animasi sebagai Strategi Brand Image FSRD Untar Dalam Persaingan Bisnis Pendidikan Seni & Desain
6.	2023	Studi Penciptaan Karakter-Karakter Pendamping Sarang Sebagai Bentuk Pengembangan Identitas Visual FSRD Untar
7.	2023	Analisis Perkembangan Cosplay pada Generasi Z di Indonesia sebagai Potensi kurikulum Peminatan Baru DKV
8.	2024	Analisa Visualisasi Cosplayer Indonesia Sebagai Potensi Tren Gaya Penampilan Generasi Z di Indonesia 2024
9.	2024	Studi Perancangan Pengembangan Visual Profil SI "BADANG" Dalam Legenda Batu Ampar Di Kepulauan Riau

D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat
1.	2010	Kordinator Liputan Audio Visual " Operete Musikal SD ST. Theresia-Jakarta"
2.	2010	Tim Dokumentasi Karya Lukisan Maestro di Galeri Nasional.
3.	2010	Tim Pemantau Independen UN Th. 2009/2010 tingkat SMP.
4.	2011	Pembicara Bidang DKV " Life Skill Workshop" di SMAK 1 Penabur Jakarta.
5.	2011	Panitia Lomba Lukis Sanggar Belukar. Kabupaten Kerawang
6.	2011	Panitia Gerakan Penanaman Pohon "Go Green Tumadi Center" Tambun-Bekasi.

7.	2014	Pembicara DKV "Adik Bertanya-Kakak Menjawab" di SMU Paho-Serpong
8.	2021	Narasumber Workshop Virtual Pengenalan Photoshop bekerjasama dengan SMA Katolik Ricci II. September 2021
9.	2021	Juri Daerah Bidang Seni Desain Poster Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) jenjang SMA/MA Tingkat Daerah yang dilaksanakan Secara Daring Agustus 2021
10.	2021	Transaksi COD, Masih Relevankah di Masa Perdagangan Digital? (kolom Kompas.com)
11.	2022	Pembimbing & Inisiator Kompetisi Mahasiswa Tingkat Internasional Universitas Tarumanagara.
12.	2022	Juri Festival Humaniora 3. "Humaniora Untar untuk Indonesia: Peran Generasi Muda Pancasila yang berintegritas dan Profesional Untuk Meningkatkan Ketahanan Nasional".
13.	2022	Adaptasi Desain Komunikasi Visual Pada Proses Pembelajaran Kelompok Bisnis Manajemen SMK Pluit Raya (PKM 100)
14.	2022	Praktek Percobaan Materi Kuliah Desain Komunikasi Visual "Bahasa Visual"(PKM 100)
15.	2022	Perancangan Buku Digital "LINIMASA BRAND PRODUK" (PKM 100)
16.	2022	Training Internal Audit ISO 9001:2015 dan SPMI Universitas Tarumanagara
17.	2022	Desain Baru Logo Ancol (kolom Kompas.com)
18.	2022	Perwajahan Logo Kota Jakarta Dahulu Hingga Kini (kolom Kompas.com)
19.	2023	Logo IKN Nusantara Validitas Pemerintahan Baru Indonesia Masa Depan
20.	2024.	Redesain Logo BTN Menuju Era Globalisasi

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah
1.	2010	Simulacra Sebagai Strategi Komunikasi Visual Manusia Terhadap Penggunaan Fungsi Media Televisi (Kasus Serial Televisi "Shaun The Sheep, episode Saturday night Shaun".
2.	2013	Manajemen Impresi Foto Profil Kawula Muda Jakarta Barat Pada Media Sosial Facebook.
3.	2015	Social Media As Mere Entertainment or Potential Media For Study Online Commerce Cooking Oppa
4.	2016	Analisis Komunikasi Visual Budaya Hippies Dalam Iklan Surfer Girl Summer Holiday Pada Iklan Grand City Surabaya
5.	2017	Youtube, Citra Media Informasi Interaktif atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi
6.	2019	Perancangan Ulang Desain Kemasan Produk Lulur Mandi Sumber Ayu.
7.	2019	Perancangan Kampanye Sosial untuk Meningkatkan Kesiapan Masyarakat Menghadapi Bencana di Indonesia
8.	2019	Perancangan Visual Promosi Air Mineral Pristine Untuk Kalangan Profesional di Jakarta.

9.	2020	Perancangan Desain User Interface Untuk Fitur Pola Tidur Sehat Bagi Dewasa Muda Pada Aplikasi Halodoc.
10.	2020	Perancangan Kampanye Sosial untuk Mencegah Kanker Serviks dengan Vaksinasi HPV.
11.	2021	Perancangan Ulang Kemasan Makanan untuk Sebuah Restoran Cepat Saji.
12.	2021	Konten Kreator Di Youtube Sebagai Solusi Membangun Potensi Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Indonesia Di Era Digital
13.	2021	Analisa Video Youtube “BUah Manis Jaga Kejayaan Leluhur Suku Baduy” Sebagai Respon Pembangunan Budaya Berkelanjutan.
14.	2022	Panic Buying During Pandemic and Its Relevance of the Perception on the Efficacy of “Bear Brand” Milk
15.	2022	Eksplorasi Kearifan Lokal Desa Kadugenep Melalui Perancangan Kreatif Video Profile
16.	2022	Dampak Stimulus-Respon Konsumen Terhadap Maraknya Gaya Visual Iklan Flexing Produk Binomo Budi Setiawan
17.	2022	Studi Visual Information Flows: Infografis Mahasiswa Mata Kuliah Identitas Merek.
18.	2022	Non-Fungible Token Sebagai Bentuk Perlindungan Hukum atau Eksklusivisme Karya Seni Digital.
19.	2022	New Ancol Logo Design, Brings the Meaning of “Happiness” or “Disappointment” for Indonesian People.
20.	2023	Peran Figur Maskot “Sarang” Sebagai Brand Personality FSRD Untar Di mata Masyarakat Indonesia.
21.	2023	Membangun Jiwa Patriotisme dan Nasionalisme Ddalam Wujud Perancangan Visual Karakter Pahlawan Patriot Pancasila.

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan/Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah /Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nasional Desain & Seni Universitas Tarumanagara	Potensi Beriklan Pada Media Televisi dengan Beriklan Pada Media Sosial.	2012, Universitas Tarumanagara
2.	Seminar Nasional Conference on Management and Behavioral Studies 2018	Identitas Visual Sebagai Media Branding Komunikasi Pemasaran Wonderful Indonesia (The 5 Wonders)	2018, Yellow Hotel Jakarta
3	Home Coming “Reconnecting”	DKV and Enterpreneurship	2020 Online
4	Webminar GREDU Ep. 21	Belajar Seni Rupa & Design 4.0	2022 Online

G. Pengalaman Penulisan Buku Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Pariwisata Nusantara: Peluang, Tantangan dan Strategi Pengembangannya. (Pariwisata Nusantara: Peluang, Tantangan dan Strategi Pengembangannya)	2021	221	Yaguwipa

2.	Perancangan Visual Branding Produk Media Tanam Sukulen: Mendukung Agribisnis Era Pandemi (Book Chapter)	2021	250	UNTAR Press
----	---	------	-----	-------------

H. Pengalaman Perolehan HKI Dalam 5-10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.	Safety Riding Bersepeda Era Covid-19	2020	Hak Cipta	EC00202056157
2.	Kuliah Desain di Universitas Tarumanagara	2020	Hak Cipta	EC00202060811
3.	Strategi Perancangan Visual Brand Produk Sabun Cuci Muka	2022	Hak Cipta	EC00202217243
4.	Konsep Perancangan Visual Brand Produk Monster Gelato	2022	Hak Cipta	EC00202216912
5.	Desert Plant Media	2022	Hak Cipta	EC00202204462
6.	Respon Be;ajar Bahasa Visual Generasi Z	2022	Hak Cipta	EC002022115513
7.	Brand Timeline Identitas Merek 2022	2022	Hak Cipta	EC002022115722
8.	Video Profile FSRD Untar	2023	Hak Cipta	EC00202314034
9.	Komen Para GEN Z tentang Penayangan Video Profil Kampus Ala Animasi	2023	Hak Cipta	EC00202314038

I. Pengalamanan Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya Dalam 5 22Tahun Terakhir


No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respons Masyarakat
	***	***	***	***

J. Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Penelitian dan PKM dalam Research Week	LPPM Universitas Tarumanagara	2022

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya

Jakarta, 15 September 2024


EDY CHANDRA
 Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom

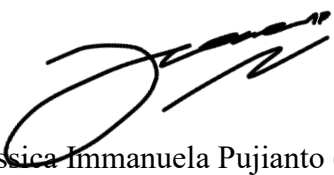
BIODATA MAHASISWA



Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Jessica Immanuela Pujiyanto
2.	NIP/NIK/Identitas Lainnya	3275024907050002
3.	NPM	625230031
4.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 9 Juli 2005
5.	Alamat Rumah	Central Park 3, Jalan Central Park 3 No.29, RT.2/RW.20, Jaka Setia, Bekasi Selatan, Kota Bekasi, Jawa Barat.
6.	No. Telepon/Faks/HP	0895330175825
7.	Alamat Email	jessica.625230031@stu.untar.ac.id
8.	Peminatan Akademik	1. Ilustrasi 2. Branding

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya
Jakarta Barat, 2 Oktober 2024


Jessica Immanuela Pujiyanto (625230031)

BIODATA MAHASISWA



Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Jessica Liandra
2.	NIP/NIK/Identitas Lainnya	3173036410040001
3.	NPM	625220026
4.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 24 Oktober 2004
5.	Alamat Rumah	Jl. Tamansari IX No. 4 RT007, RW 006 Jakarta barat 11150
6.	No. Telepon/Faks/HP	081285765979
7.	Alamat Email	Jessica.625220026@stu.untar.ac.id
8.	Peminatan Akademik	Ilustrasi Digital

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya

Jakarta Barat, 05 Oktober 2024

Jessica Liandra (625220026)

BIODATA MAHASISWA



Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Nero Devanca Chandra
2.	NIP/NIK/Identitas Lainnya	3173032204060006
3.	NPM	535240112
4.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 22 April 2006
5.	Alamat Rumah	Jl. Palmerah Utara IV No.2 , RT.9/RW.7, Palmerah, Kec. Palmerah, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11480
6.	No. Telepon/Faks/HP	08128031666
7.	Alamat Email	nero.535240112@stu.untar.ac.id
8.	Peminatan Akademik	1. Computation 2. IT Trend

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya
Jakarta, 16 September 2024

Nero Devanca(535240112)

