

SURAT TUGAS

Nomor: 218-R/UNTAR/Pengabdian/VIII/2022

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

AGHASTYA WIYOSO, Dr. S.Sn.M.Sn.

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan data sebagai berikut:

Judul : PENJURIAN LOMBA POSTER DENGAN SUB TEMA ?THE POWER OF Z
GENERATION TO CONTRIBUTE AND FACING THE INDUSTRIAL ERA
5.0?
Mitra : Search Telkom University
Periode : Periode I/2022/Maret-April 2022
URL Repository :

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

23 Agustus 2022

Rektor



Prof. Dr. Ir. AGUSTINUS PURNA IRAWAN

Print Security : d492f276aba5d5ea957e98f44216f3b1

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

**LAPORAN PKM MANDIRI YANG DIAJUKAN KE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN
MASYARAKAT**



**PENJURIAN LOMBA POSTER DENGAN SUB TEMA “*THE POWER OF Z
GENERATION TO CONTRIBUTE AND FACING THE INDUSTRIAL ERA 5.0*”**

Ketua Tim
Dr. Aghastya Wiyoso, M.Sn
(0301066804/10603005)

**Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara
Jakarta
2022**

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PKM MANDIRI
Semester Genap / Tahun 2021-2022**

1	Judul	: “Penjurian Lomba Poster dengan Sub Tema “ <i>The Power of Z Generation to Contribute and Facing the Industrial Era 5.0</i> ”.”
2	Ketua Tim Pengusul	
	a. Nama dan gelar	: Dr.Aghastya Wiyoso, M.Sn
	b. NIK/NIDN	: 10603003/0301066804
	c. Jabatan/Golongan	: Asisten Ahli 150
	d. Program Studi	: Desain Interior
	e. Fakultas	: Fakultas Seni Rupa dan Desain
	f. Bidang Keahlian	: Desain Interior, Sejarah Desain
	g. Alamat Kantor/Telp//e-mail	: Jl. Letjen S. Parman No. 1 Jakarta
	h. No. HP	: 081314661441
3	Lokasi Kegiatan Pengabdian	: Dilakukan secara daring melalui koordinasi dengan panitia penyelenggara SEARCH Telkom University, Bandung.
4	Luaran yang dihasilkan	: Laporan
5	Waktu Pelaksanaan	: Maret 2022
		Jakarta, Juli 2022
	Mengetahui, Dekan FSRD	Ketua
		
	Dr. Kurnia Setiawan, M.Hum 0303057303 / 10697009	Dr. Aghastya Wiyoso, M.Sn 0301066804/ 10603005

PENDAHULUAN

Dunia akademik menjadikan peserta didik atau mahasiswa sebagai subjek dan sasaran didik yang sangat penting; tidak hanya dilibatkan dalam lingkup pembelajaran di kelas secara rutin namun juga berkaitan dengan beragam kegiatan ilmiah independen yang dikelola secara mandiri dalam unit-unit kegiatan difasilitasi kampus. Kegiatan yang disebutkan terakhir ini berperan memperkuat kemampuan *softskill* mahasiswa yang akan menunjang performa mereka sebagai sumber daya manusia unggulan yang siap untuk bekerja sesuai lulus. Kegiatan-kegiatan yang dikelola mahasiswa berada di bawah pengawasan dan bimbingan dosen serta terintegrasi dengan program pembelajaran reguler di kampus, tidak dikesampingkan juga kaitannya dengan pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi.

SEARCH Telkom University (Student Activities for Research and Competition Handling) merujuk penamaannya adalah sebuah organisasi riset yang dikelola mahasiswa yang sekaligus menyelenggarakan berbagai kompetisi kemahasiswaan di tingkat universitas dalam lingkup Telkom University. SEARCH sebagai organisasi riset mahasiswa Telkom University dibentuk sebagai UKM penelitian yang berperan mengakomodasi beragam kegiatan mahasiswa Telkom University, untuk memenuhi tuntutan “agen perubahan” melalui luaran karya-karya riset yang sarat nilai pembaruan, kritis, analitis sekaligus kreatif dengan sikap responsif terhadap fenomena tantangan di dunia bisnis global mengikuti latar belakang keilmuan yang dilayankan di Universitas Telkom.

Championship Regeneration merupakan kegiatan rutin tahunan berupa lomba yang bersifat ilmiah yang diselenggarakan oleh SEARCH Telkom University. Sasaran yang dituju ialah seluruh mahasiswa Telkom University yang dijaring berdasarkan minat dan kemampuannya dalam ajang perlombaan ini. Melalui lomba ini, ditargetkan bisa terlahir sumber daya manusia unggulan yang dengan sendirinya turut mengangkat rekognisi dan apresiasi terhadap Telkom University secara lebih baik. Dalam *Championship Regeneration 2022* diselenggarakan beberapa kegiatan lomba dan webinar; diantaranya penulisan Essay, Debate, BMC (Business Model Canvas), UI/UX serta perlombaan Poster. Tema yang diusung dalam *Championship Regeneration 2022* ini adalah ; *Active, Creative, Competitive, Generation Z in Facing Industries 5.0*”

Dalam rangka memenuhi program Tridharma Perguruan Tinggi untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas/ PKM) Mandiri semester genap tahun ajaran 2021/2022, dilakukan kerjasama antara panitia kegiatan dengan pengusul kegiatan PKM/ Abdimas, khusus untuk kegiatan penarasumberan dan penjurian Perlombaan Poster. Kegiatan Perlombaan Poster yang mengambil tema “*The Power of Z Generation to Contribute and Facing the Industrial Era 5.0*” membutuhkan masukan dari tenaga ahli di bidang seni rupa dan desain untuk penetapan kriteria pembuatan karya lomba serta penilaian terhadap karya yang masuk. Kompetensi tersebut yang dimiliki oleh pengusul kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM/ Abdimas) ini.

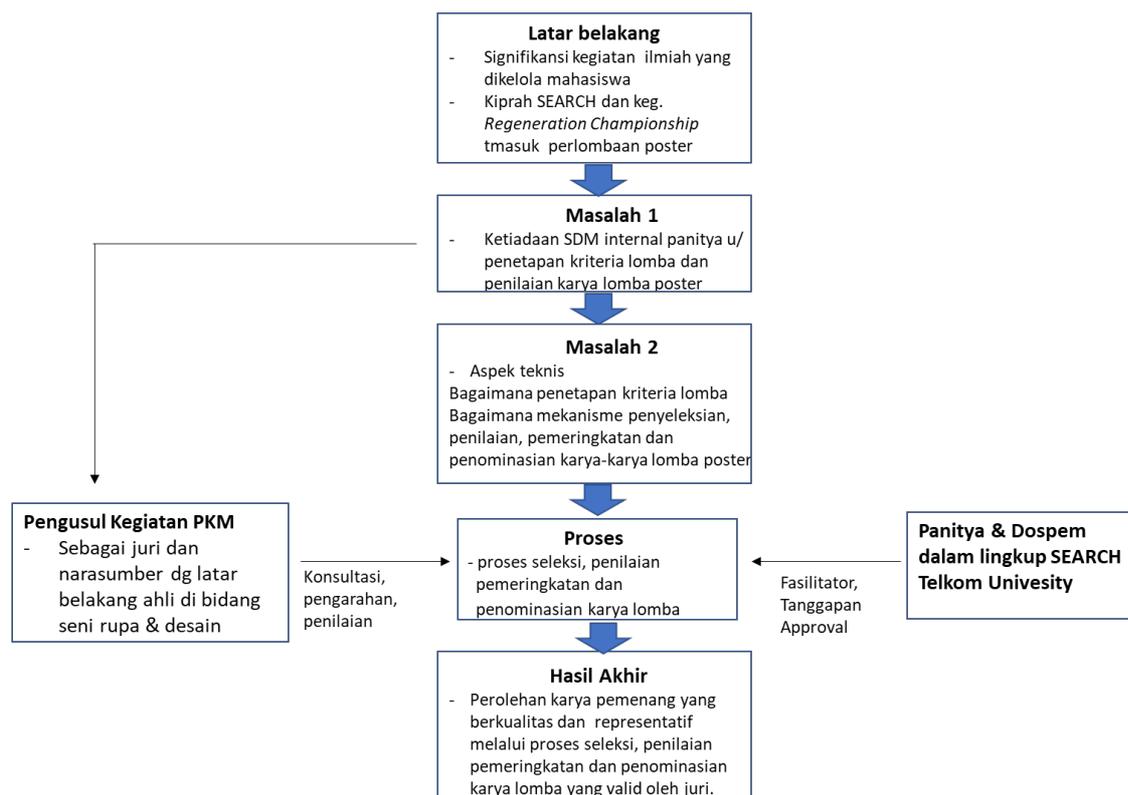
PERMASALAHAN DAN SOLUSI

Permasalahan yang dirumuskan dalam kegiatan ini dapat terkategori menjadi dua, yaitu permasalahan sumber daya manusia dan permasalahan teknis. Permasalahan sumber daya manusia adalah keterbatasan potensi dalam struktur kepanitiaan hal gagasan desain dan komunikasi visual untuk dapat merumuskan kriteria sekaligus mengevaluasi/ menilai perlombaan poster secara baik. Sumber daya manusia di bawah struktur kepanitiaan memang mewakili beragam fakultas yang berada di Telkom University, termasuk mahasiswa dari Fakultas Industri Kreatif (FIK) yang membidangi program-program studi dalam lingkup seni rupa dan desain; namun ketakcukupan bekal pengetahuan dan pengalaman mahasiswa di bidang tersebut secara komprehensif dan mendalam tetap membutuhkan pendampingan yang memadai dari tenaga ahli. Kerap jejaring kemitraan dibentuk melalui pelibatan tenaga ahli dari luar FIK bahkan luar Telkom University yang berpotensi positif untuk keluasan pandangan dan prospek kerjasama antara institusi secara lebih jauh.

Sementara permasalahan kedua menyangkut aspek teknis, terkait dengan proses penetapan kriteria bagi perlombaan poster dalam hal tampilan visual dan konten yang harus dipenuhi oleh setiap peserta lomba, untuk dapat selaras dengan tema dan sub tema acara, dan ketentuan dasar karya poster serta memudahkan proses penilaian karya. Permasalahan berikutnya adalah bagaimana menetapkan mekanisme penyeleksian, penilaian, pemeringkatan dan penominasian karya-karya yang masuk, untuk bisa diperoleh pemenang yang benar-benar memenuhi syarat dan representatif. Adanya kerjasama dialogis dan sinergis yang melibatkan mahasiswa panitia, dosen pembimbing/ pengawas dan tenaga ahli dapat mendukung perumusan kriteria dan penilaian lomba yang akan dilakukan.

METODE PELAKSANAAN

Metoda pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini dipilih dan diterapkan berdasarkan temuan permasalahan di lapangan. Seperti telah dipaparkan pada bagian kedua di atas, ada tiga permasalahan : keterbatasan sumber daya manusia internal dari struktur kepanitiaan dan aspek teknis penetapan kriteria dan penilaian karya lomba. Bagaimanaantisipasi pemecahan masing-masing masalah dengan pendekatan metodenya dijelaskan pada bagan di bawah ini. Bagan juga menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengusul dan mitranya (panitia kegiatan *Regeneration Championship 2022* dalam bidang Perlombaan Poster).



Bagan 1 : kerangka pemikiran kegiatan PKM

KEGIATAN DAN HASIL

Kriteria Lomba

Setelah diadakannya konsultasi dengan panitia, perlombaan yang telah mengusung tema khusus : *“The Power of Z Generation to Contribute and Facing the Industrial Era 5.0”* dikembangkan sub tema spesifiknya yaitu : *Education (Literacy), Healthy (Covid), Technology (Social Media), Economy (E-Commerce)*. Ke empat isu tersebut dipandang penting dimana perubahan-perubahan cepat, termasuk disrupsi tak terelakkan berlangsung di dalamnya yang membutuhkan juga perubahan respon dan sikap dari generasi z sebagai objek dan subjek kegiatan tahunan kali ini. Untuk itu poster perlu bisa menginformasikan kepada khalayak secara umum dan generasi z secara khusus hal apa saja yang perlu dilakukan dan yang perlu ditinggalkan atau tidak boleh dilakukan, dengan pendekatan persuasif, afirmatif-motivasional dan bermuatan nilai-nilai edukatif. Jenis poster berdasarkan isinya ditetapkan untuk lomba ini yaitu : jenis poster layanan masyarakat dan pendidikan.

Tampilan visual poster juga ditegaskan, harus sesuai dengan esensi karya poster, diantaranya :

- menggabungkan teks dengan gambar secara proporsional,

- memperhatikan harmoni bentuk dan warna, komposisi yang baik secara estetis dan membantu kemudahan dan kesegeraan penangkapan konten.
- gambar yang *catchy* dan menampilkan sosok, figur yang representatif sesuai sub tema, boleh ditambah kekhasan ungkapan visual mewakili kekhasan budaya daerah-daerah di Indonesia, sejauh relevan dengan konten yang disajikan,
- tidak bertele-tele, tidak terlalu masuk ranah info grafis atau poster hasil riset yang cukup padat kontennya,
- teks *legible* sekaligus *readable*,
- *image* keseluruhan poster berpotensi membangun pemahaman yang mudah dan cepat ditanggapi serta tidak bias.
- tidak menyinggung isu SARA, tidak tendensius dan mendeskreditkan kelompok tertentu, tidak mengungkap konten pornografi, tidak mengangkat tema yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila,
- unik, kreatif dan bebas plagiasi.

Disamping ketentuan di atas, setiap peserta perlu menyertakan pakta integritas keaslian karya, dan jika ditemukan indikasi plagiasi, karya akan langsung tereliminasi.

Penilaian Lomba

Setelah panitia menginfokan acara kegiatan termasuk perlombaan poster melalui sistem layanan informasi kampus (lihat gambar 1 dan 2) dan juga media sosial, terkirim sembilan (9) karya poster, yang dapat dilihat pada gambar 3-11 berikutnya.



@igd3421c SearchTelkom Univ searchtelkomunv SEARCH Telkom University



@igd3421c SearchTelkom Univ searchtelkomunv SEARCH Telkom University

Gambar 1 : Info event Championship Regeneration (Sumber : <https://twitter.com/crsearch2022>)

Gambar 2 : Info Perlombaan Poster (Sumber : <https://twitter.com/crsearch2022>)

LIMA TREND E-COMMERCE ERA INDUSTRI 5.0

Apa itu era industri 5.0?

Society 5.0 adalah era ketika teknologi merupakan bagian dari manusia itu sendiri & transformasi digital menggunakan IoT, Artificial Intelligence (AI), robotics, big data dan blockchain.

Tantangan Bagi Gen Z

Era Society 5.0 menjadi tantangan tersendiri bagi Gen Z Indonesia khususnya dalam transaksi bisnis. Masyarakat akan tergantung dengan teknologi sehingga e-commerce akan menjadi primadona dalam bertransaksi. Maka dari itu Gen Z harus peka & terus mengikuti perkembangan trend teknologi agar dapat bersaing dengan yang lain.

Apa yang harus dilakukan?

Perlu diarahkan peran Gen Z untuk kemajuan masa depan bangsa Indonesia. Sehingga diperlukan integrasi selain dengan pemerintah sebagai regulator, juga dengan perguruan tinggi, industri, komunitas/masyarakat, dan peran media untuk memusikasikan ini.

- 1 Omnichannel Marketing**

Pemasaran lintas platform yang menyelaraskan berbagai channel sehingga pelanggan merasakan pengalaman baru yang memenuhi ekspektasi. Omnichannel dapat mendorong pendapatan:

 - 80% Kunjungan pelanggan ke akun bisnis dari strategi omnichannel
 - 70% Pelanggan akan melakukan riset online sebelum ke store
- 2 AI & AR**

Artificial Intelligence (AI) merupakan program komputer yang dirancang mengikuti tindakan dan pola pikir manusia. Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara real-time terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata.

Pada Tahun 2026

 - Pada digital commerce, 80% akan menggunakan AR
 - Pada tahun 2026, 70% akan menggunakan AR

Sehingga perlu dikembangkan chatbot ecommerce dengan kemampuan AI & AR agar tidak tertinggal dengan pesaing bisnis yang lain
- 3 New Payment Option**

Di era 5.0 Cryptocurrency sangat tren, karena perusahaan menjadi semakin terbuka terhadap teknologi blockchain dan cryptocurrency sebagai alat pembayaran.

 - Dompot digital
 - Mbanking
 - Mata uang kripto
- 4 Data Driven, Dynamic Pricing**

Dynamic pricing adalah strategi dalam Revenue Management, yaitu pemberian harga yang berbeda-beda selama horizon waktu penjualan. Penetapan harga yang dinamis yaitu saat bisnis menyesuaikan harga untuk mencerminkan permintaan dari konsumen.

Dengan menggunakan penentuan harga dinamis, biaya yang di alokasikan perusahaan besar menghasilkan keuntungan pendapatan hingga 2%

Dalam perkembangannya, perlu diterapkan juga dengan teknologi AI agar lebih akurat dan mudah diakses
- 5 Rise of Visual Commerce**

Di era teknologi & informasi, menarik perhatian pelanggan tentu sangat harus hati-hati agar tepat sasaran, itulah sebabnya komunikasi visual dalam tampilan ecommerce tergolong penting

Strategi tampilan ecommerce untuk tetap menarik perhatian pelanggan:

 - Kualitas resolusi foto produk yang tinggi
 - Menggunakan Video animasi
 - Menggunakan AR

Adila Ridha Tsabitah
6783201899

Gambar 3 : Karya Adila Ridha Tsabitah “ Lima Trend E-Commerce era Industri 5.0” (Sumber : Pangkalan Data Panitya

THE ROLE OF MILLENNIALS in Facing Society Era 5.0

Di era society 5.0 ini, para millennials ditantang untuk bisa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan yang sedang terjadi. Sebagai millennials, hal apa yang akan dilakukan untuk bisa menghadapi era society 5.0?

How To?

Dalam Menghadapi era society 5.0 para millennials membutuhkan sebuah pegangan yaitu **Resus** apa itu Resus?

Research

Rasa ingin tahu yang besar merupakan senjata utama bagi generasi milenial. Dengan terus mencari tahu hal-hal baru, para generasi milenial akan bisa menghadapi era society 5.0

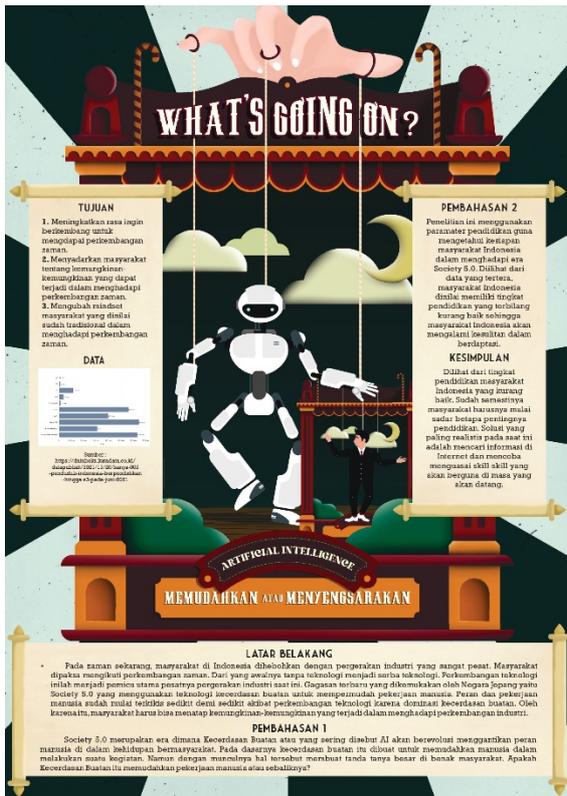
Contribute

Di era society 5.0, para generasi milenial dituntut agar bisa berkontribusi dalam pembangunan era society 5.0

Sharing

Hal terpenting yang harus dilakukan oleh generasi milenial adalah membagikan semua apa yang telah ia dapatkan. Dengan berbagi, maka edukasi kepada khlayak akan berjalan dengan lancar

Gambar 4: Karya Anwari Sirajuddin Akmal “ The Role of Millenials” (Sumber : Pangkalan Data Panitya)



Gambar 5: Karya Krisna Aprileo Iskandar “What’s Going on ? Memudahkan atau Menyengsarakan” (Sumber : Pangkalan Data Panitya)



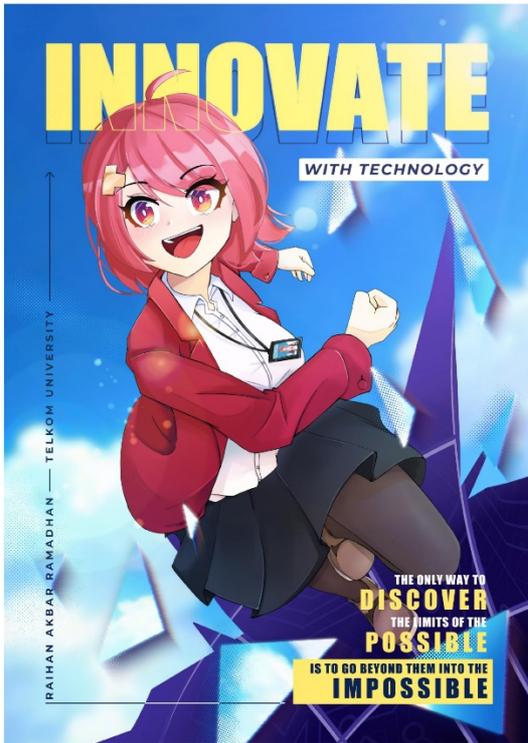
Gambar 6: Karya Milson Siboro “Bright Up Social Media Facing Industrial 5.0” (Sumber : Pangkalan Data Panitya)



Gambar 7: Karya Muhammad Abdan Syakuraa “Do These Four to Preventing Coronavirous Disease” (Sumber : Pangkalan Data Panitya)



Gambar 8: Karya Rafif Aqila Khanaspie “Gen Z : Generasi Melek Teknologi” (Sumber : Pangkalan Data Panitya)



Gambar 9: Karya Raihan Akbar Ramadhan “ Innovate with Technology” (Sumber : Pangkalan Data Panitya)



Gambar 11: Karya Risma Nur Istiqomah “ How to Deal with Covid 19 ” (Sumber : Pangkalan Data Panitya)



Gambar 12: Karya Farhan Alif Mutawally “ Saatnya Berkolaborasi Memaksimalkan Potensi Diri” (Sumber : Pangkalan Data Panitya)

Memasuki fase penilaian, juri dan panitia sepakat untuk menetapkan tiga komponen penilaian, hasil ekstraksi dari kriteria karya yang telah dibahas di atas sebelumnya; yaitu : “orisinalitas karya” dengan bobot penilaian sebesar 10 %, kemudian “ketajaman analisis & konten” dengan bobot penilaian sebesar 50 % serta “desain & visualisasi” dengan bobot penilaian 40 %. Ke sembilan karya kemudian dinilai, diperingkatkan (lihat tabel 1) untuk diperoleh nominasi calon pemenang mewakili tiga orang juri yang telah ditunjuk. Finalis terbaik kemudian dipublikasikan karyanya di media sosial untuk memperoleh apresiasi dari publik. Perolehan *voting* terbanyak dari finalis menentukan pemenang lomba.

NO	NAMA PESERTA	KRITERIA PENILAIAN			NILAI	CATATAN
		Orisinalitas Karya (10 %)	Ketajaman Analisis & Konten (50 %)	Desain & Visualisasi (40 %)		
1	Adila Ridha Tsabitah	7	7	6	660	Margin kiri dan kanan terlalu mepet
2	Anwari Sirajuddin Akmal	6	5	6	550	Konten terlalu umum, tidak mengangkat bahasan subtema yang dikriteriakan
3	Krisna Aprileo Iskandar	7	6	7	650	Konten kurang mengungkap kekuatan gen z Indonesia dalam menghadapi AI. Deskripsi tesktual terlalu panjang.
4	Milson Siboro	6	7	5	610	Teks kurang kontras terhadap warna latar belakang
5	Muhammad Abdan Syakuraa	5	5	4	460	Konsep kurang jelas. Komposisi tidak memperlihatkan adanya unity/ kesatuan
6	Rafif Aqila Khanaspie	6	6	6	600	Deskripsi teks pada beberapa paragraf terlalu panjang. Beberapa image terlalu kecil
7	Raihan Akbar Ramadhan	7	6	7	650	Figur kurang merepresentasikan gen z lokal. Teks merupakan quote yang perlu diberi keterangan siapa penulisnya
8	Risma Nur Istiqomah	6	6	6	600	Pengolahan image kurang berimbang dengan teks yang terlalu dominan
9	Farhan Alif Mutawally	6	5	6	550	Konteks spesifik industri 5.0 kurang terwakili oleh poster

KESIMPULAN

Kegiatan PKM berupa penjurian perlombaan poster memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh panitia tadi sebagai mitra kegiatan. Permasalahan, baik dalam hal keterbatasan potensi tenaga ahli di bidang seni rupa & desain maupun permasalahan teknis berkaitan dengan penetapan sub tema dan kriteria lomba, kemudian mekanisme penyeleksian, penilaian, pemeringkatan dan penominasian karya lomba. Permasalahan di atas dapat terselesaikan dengan mengoptimalkan peran pengusul/ pelaksana kegiatan PKM baik sebagai juri penilai maupun narasumber kegiatan yang berkomunikasi secara sinergi dengan tim panitia.

DAFTAR PUSTAKA

Cresswell, John W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. (Penerj. Ahmad Lintang Lazuardi). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Lampiran
Plakat



Sertifikat

SERTIFIKAT
Nomor : 041/SEARCH TEL-U/INTERN/III/2022
Diberikan kepada:

Dr. Aghastya Wiyoso, M.sn

Sebagai
JURI POSTER
Dalam Kegiatan Championship Regeneration 2022
yang diselenggarakan oleh SEARCH (Student Activities for Research
and Competition Handling) Telkom University

 Eka Yuliana, S.T., MSM. NIP. 0427067802 Pembina SEARCH Tel-U	 Dr. Z. K. Abdurrahman Baizal, S.SI, M.Kom. NIP. 0406097502 Pembina SEARCH Tel-U	 Agesslani Dien Amazingly NIM. 1401200415 Presiden SEARCH	 Afrizal Septian Erlangga NIM. 1402200031 Ketua Pelaksana
---	--	--	---