

PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN DESIGN GRAFIS UNTUK MENDUKUNG KONTEN PROMOSI DIGITAL MUSEUM SUBAK BALI

Nyoman Sugihartini¹, Ketut Agustini², I Gede Bendasa Subawa³

¹Jurusan Pendidikan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA; ²Jurusan Pendidikan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA;

³Jurusan Pendidikan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA

Email: sugihartini@undiksha.ac.id, ketut.agustini@undiksha.ac.id, bendesa.subawa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The Bali Subak Museum is a museum that stores various tools, culture, information about the irrigation system (waters) of rice fields in Bali. Cultural values that exist in the subak irrigation system reflect the identity of the characteristics of the basic philosophy of Tri Hita Karana which is the concept of balance from the causes of happiness. Based on the results of interviews conducted, it is necessary to conduct graphic design training for employees at the Subak Museum. Graphic design training conducted using Corel Draw. The results of distributing questionnaires carried out during service activities to participants, namely: The material presented by the resource persons was very useful, obtaining a score of 91%. The material presented opened my insight about technological developments in the era of the industrial revolution 4.0, obtaining a percentage of 91%. Community service activities have increased my skills in making media and digital promotions, earning 80%. The community service activities that have been carried out by the Undiksha team have motivated me to continue to innovate in providing digital media for the promotion of the existence of the Subak museum, earning 84% results. I hope, there are similar service activities to improve employee knowledge and skills in preparing media and digital promotions to get 84% results.

Keyword: digital promotion, subak museum, graphic design

ABSTRAK

Museum subak Bali adalah museum yang menyimpan berbagai alat, budaya, informasi tentang sistem irigasi (perairan) sawah di Bali. Nilai Budaya yang ada pada sistem irigasi subak mencerminkan identitas karakteristik filsafat dasar Tri Hita Karana yang merupakan konsep keseimbangan dari penyebab kebahagiaan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, perlu adanya melakukan pelatihan design grafis untuk karyawan di museum subak. Pelatihan design grafis yang dilakukan menggunakan correl draw. Adapun hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan selama kegiatan pengabdian kepada peserta, yaitu: Materi yang disajikan oleh narasumber sangat bermanfaat memperoleh nilai sebesar 91%. Materi yang disampaikan membuka wawasan saya tentang perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 memperoleh persentase sebesar 91%. Kegiatan pengabdian masyarakat telah menambah keterampilan saya dalam membuat media dan promosi secara digital memperoleh hasil sebesar 80%. Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim Undiksha telah memotivasi saya untuk terus berinovasi dalam menyediakan media digital untuk promosi keberadaan museum subak memperoleh hasil sebesar 84%. Saya harap, ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pegawai dalam menyiapkan media dan promosi digital memperoleh hasil sebesar 84%.

Kata kunci: promosi digital, museum subak, design grafis

PENDAHULUAN

Museum subak adalah museum yang menyimpan berbagai alat, budaya, informasi tentang sistem irigasi (perairan) sawah di Bali. Museum subak didirikan pada tanggal 17 Agustus tahun 1975 oleh I Gusti Ketut Kaler, kemudian diresmikan oleh Prof. Ida Bagus

Mantra pada 13 Oktober 1981 (Mekarini et al., 2021). Tujuan didirikannya museum ini (gambar 1) yaitu agar dapat melestarikan tradisi atau sistem perairan (irigasi air) untuk sawah sebagai salah satu warisan Budaya Bangsa. Nilai Budaya yang ada pada sistem subak mencerminkan identitas karakteristik filsafat

dasar Tri Hita Karana yang merupakan konsep keseimbangan dari penyebab kebahagiaan, yakni pawongan, palemahan dan Parahyangan. Pawongan merupakan keseimbangan hubungan antara Manusia dengan alam. Palemahan adalah keseimbangan hubungan antara manusia dengan manusia, sedangkan Parahyangan merupakan hubungan manusia dengan Sang Pencipta (Tuhan) (Ariningsih & Nugroho, 2015).

Selain itu Museum Subak juga menjadi tempat wisata budaya yang edukatif dimiliki Bali, sehingga sangatlah perlu dilestarikan dan dijaga keajegannya. Tampilan dan pengemasan museum subak perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini agar generasi muda selalu tertarik untuk berkunjung karena memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru dan menyadari betapa besar warisan yang ditinggalkan leluhur demi generasi penerusnya. Pada saat ini masyarakat belum memahami pentingnya keberadaan Museum Subak sebagai warisan budaya dari generasi sebelumnya yang masih dipertahankan sampai sekarang. Generasi muda yang diharapkan menjadi penerus bangsa yang mampu menjaga tradisi khususnya di bidang pertanian enggan berkunjung ke Museum Subak walau hanya sekadar untuk melihat-lihat koleksi yang ada. Padahal mereka merupakan harapan untuk keberlanjutan kehidupan dalam hal ini adalah bidang pertanian. Pengelola museum subak hendaknya melakukan dan menggencarkan promosi untuk memperkenalkan lebih jauh kepada khalayak umum terkait keberadaan museum subak. Di era digital saat ini, dimana hampir seluruh anak-anak, remaja dan orang tua telah memiliki smartphone, seharusnya bisa menjadi ladang manfaat untuk melakukan promosi digital.

Bali dikenal memiliki daya tarik yang kuat bagi kunjungan wisatawan mancanegara maupun dari berbagai kota di seluruh Indonesia. Ketertarikan pengunjung karena kekayaan budaya dan keindahan alam yang dikemas menjadi objek wisata yang terdapat di setiap kabupaten/kota di Bali. Salah satunya, Kabupaten Tabanan yang mengandalkan keindahan alam pesawahan yang menghampar terluas di Bali mencapai 22,562 km² yang dikelola dengan sistem irigasi yang disebut Subak. Sistem irigasi ini memungkinkan setiap lahan sawah mendapat pembagian air yang merata untuk menghasilkan padi yang siap panen lumbung padi (Mekarini et al., 2021). Oleh karena itu, tidak heran koleksi sarana pertanian tersimpan dan dirawat di Museum Subak (gambar 2). Museum subak berlokasi di Jl. Gatot Subroto II, Desa Banjar Anyar, Kecamatan Kediri, Tabanan sebagai bentuk pelestarian ragam budaya agrikultur.

Sebagai salah satu museum di Indonesia Museum Subak memiliki fungsi utama yaitu sebagai tempat pelestarian dan sumber informasi yang dapat melayani dan mengedukasi masyarakat umum tentang kebudayaan Subak. Subak adalah sistem perairan sawah di Bali yang menanamkan konsep Tri Hita Karana sebagai dasar nilai-nilai budaya untuk menciptakan harmonisasi antara manusia dengan Tuhan, sesama manusia dan manusia dengan lingkungan (alam) (Yogi, 2016).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam antara tim pengabdian dengan pegawai museum subak, maka diperoleh kesimpulan seperti berikut.

- a. promosi dilakukan dengan cara konvensional, yakni mitra (museum subak) mencetak spanduk atau menyebarkan surat informasi ke sekolah, stake holder, maupun dinas terkait jika akan mengadakan kegiatan (event tertentu).
- b. Mitra belum memiliki pengetahuan terkait promosi digital, biasanya mitra akan pergi ke pihak ketiga untuk menyelesaikan permasalahan ini, karena masih rendahnya pegawai di museum subak yang berlatarbelakang IT.
- c. Mitra belum melakukan promosi secara digital.

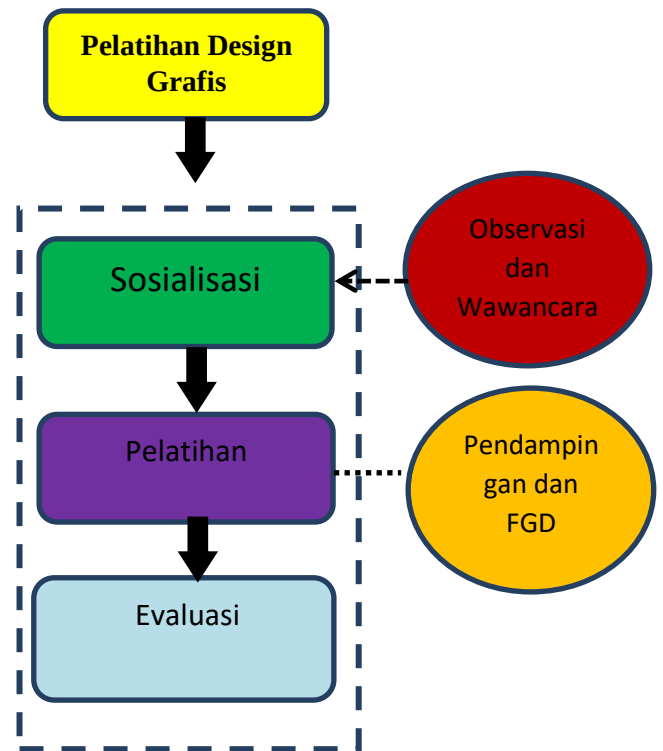
Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan mitra, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, pengelola museum subak bali yakni:

1. Mitra belum melakukan promosi secara digital
2. Mitra belum memiliki pengetahuan terkait promosi digital
3. Mitra belum memiliki kemampuan untuk membuat media promosi secara digital
4. Mitra belum memiliki keterampilan membuat poster digital
5. Optimalisasi promosi dilakukan dengan cara konvensional, yakni mitra mencetak spanduk atau menyebarkan surat ke sekolah, stake holder, maupun dinas terkait.

METODE

Untuk membantu mitra (pegawai museum subak Bali) dalam mengatasi permasalahan yang sudah dijabarkan dalam Pendahuluan, maka diperlukan beberapa metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

Berdasarkan analisis situasi dan wawancara mendalam yang telah dilakukan, maka metode yang disepakati dalam kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode kegiatan

Adapun penjelasan metode yang digambarkan adalah sebagai berikut.

- 1) Sosialisasi
menyampaikan tujuan dan manfaat kegiatan secara umum, pengenalan beberapa luaran yang akan dihasilkan dalam kegiatan seperti: Pengenalan, pendalaman dan peningkatan keterampilan pegawai dalam penguasaan design grafis untuk membuat poster sebagai media promosi Museum Subak Bali.
- 2) Pelatihan
Kegiatan pelatihan dilakukan di kantor museum Subak Bali, meliputi: pengenalan promosi digital, pengenalan dan penggunaan Correl draw, membuat poster promosi museum Subak Bali.
- 3) Pendampingan dan FGD
Pendampingan dan FGD dilakukan di kantor museum Subak Bali. Bertujuan untuk latihan lanjutan terkait materi pada saat kegiatan pelatihan. Hal-hal yang kurang dipahami saat kegiatan pelatihan bisa dilakukan pada saat kegiatan pendampingan, misalnya

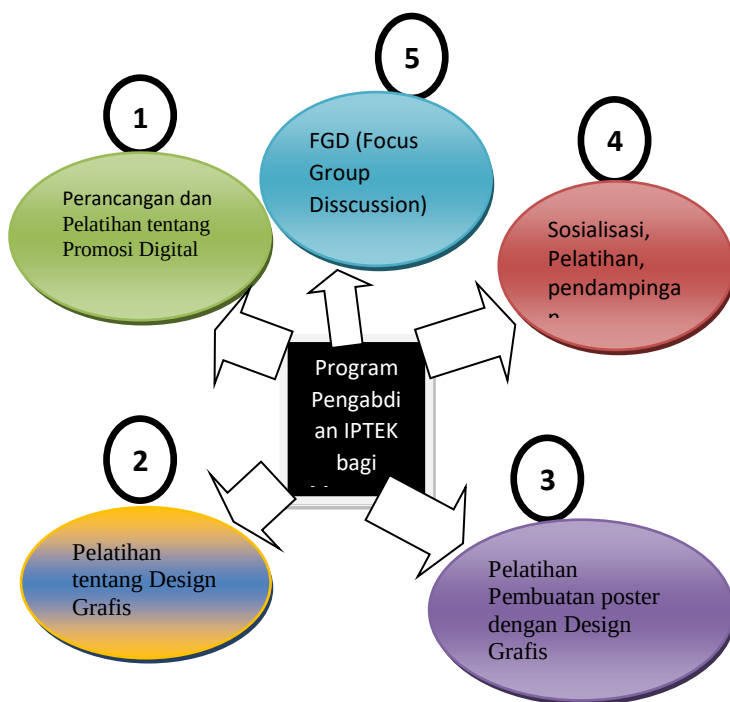
pendalaman membuat poster promosi museum Subak Bali.

4) Evaluasi

Dilakukan di kantor museum Subak Bali. Bertujuan untuk: (1) membahas masalah-masalah yang dihadapi oleh mitra perlu didiskusikan lebih mendalam guna mengantisipasi hambatan yang tidak diinginkan, (2) melakukan evaluasi secara menyeluruh terkait kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kondisi empiris dan hasil wawancara mendalam yang dilakukan oleh tim Pengabdian terhadap mitra, maka adapun solusi permasalahan yang hendak diselesaikan selama pelaksanaan program pengabdian dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Metode pelaksanaan

Adapun penjabarannya secara detail sebagai berikut.

1. Perancangan dan Pelatihan tentang Promosi Digital.

Pelatihan tentang promosi digital perlu dilakukan kepada seluruh pegawai Museum Subak Bali guna melakukan internalisasi dan pemahaman betapa pentingnya Promosi Digital di era digitalisasi Revolusi industri 4.0 saat ini.

2. Pelatihan tentang Design Grafis

Bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mitra dalam mengoperasikan aplikasi pengolah grafis guna melakukan promosi secara digital, sehingga khalayak sasaran pengunjung museum subak semakin meningkat dari tahun ke tahun.

3. Pelatihan Pembuatan poster dengan Design Grafis bertujuan untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan mitra dalam melakukan inovasi pemasaran digital.

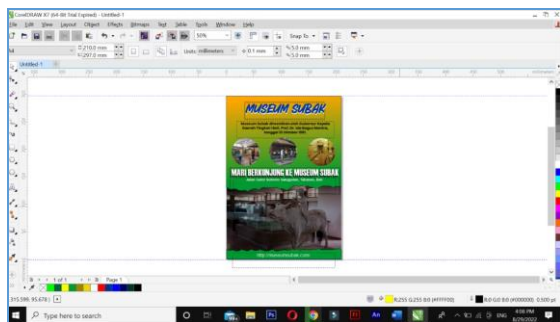
4. Sosialisasi, Pelatihan, pendampingan Sosialisasi. Pelatihan, pendampingan sebagai metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian, bertujuan untuk memberikan informasi, meningkatkan kemampuan dan keterampilan kepada pegawai museum subak Bali dalam melakukan promosi digital, membuat poster digital serta melakukan promosi digital yang inovatif lainnya.

5. FGD terkait dengan pemasaran digital. Focus Group Discussion bertujuan untuk mengajak mitra berbincang-bincang secara mendalam untuk melatih serta memikirkan arah pengembangan promosi, strategi, tips dan trik yang bertujuan untuk meningkatkan omset (Alexandria, 2018), sehingga alur pengembangan dan target pengunjung museum subak Bali menjadi jelas dan terukur.

Beberapa kegiatan dokumentasi dari kegiatan P2M di museum subak bali dapat dilihat pada beberapa gambar dibawah ini.



Gambar 3. Kegiatan foto Bersama peserta pelatihan



Gambar 4. Hasil produk pelatihan



Gambar 5. Poster hasil Kegiatan pelatihan



Gambar 6. Kegiatan pelatihan

Berdasarkan hasil analisis angket yang sudah disebarkan kepada peserta pelatihan yang terdiri dari pegawai museum subak bali memperoleh hasil sebagai berikut. Materi yang disajikan oleh narasumber sangat bermanfaat memperoleh persentase sebesar 91%. Materi yang disampaikan membuka wawasan saya tentang perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 memperoleh hasil sebesar 91%. Kegiatan pengabdian masyarakat telah menambah keterampilan saya dalam membuat media dan promosi secara digital memperoleh hasil sebesar 80%. Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim Undiksha telah memotivasi saya untuk terus berinovasi dalam menyediakan media digital untuk promosi keberadaan museum subak memperoleh hasil sebesar 84%. Saya harap, ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pegawai dalam menyiapkan media dan promosi digital memperoleh hasil sebesar 84%. Kegiatan pelatihan ini diliput oleh media digital RRI dengan alamat link <https://m.rri.co.id/singaraja/info-publik/sorotan-kampus/1515173/pengabdian-pkm-undiksha-dukung-promosi-museum-subak>



Gambar 7. Publikasi media massa

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini didanai oleh DIPA Undiksha dengan nomor kontrak 380/UN48.16/PM/2022 sehingga pada kesempatan ini tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pendidikan Ganesha melalui LPPM Undiksha sehingga tim pengabdian dapat membantu pegawai museum subak yang berlokasi di Desa Banjar Anyar, Kecamatan Kediri, Tabanan. Tim pengabdian juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas pendidikan Ganesha, Kepala LPPM Undiksha, atas segala dukungan moril serta fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan P2M ini, maka dapat disimpulkan bahwa secara eksplisit kegiatan yang sudah dilakukan ini telah memberikan kontribusi yang sangat baik bagi pegawai museum subak Bali selaku mitra dalam kegiatan ini. Kegiatan ini berjalan selama 8 bulan dengan menggunakan beberapa metode untuk mencapai target yang diinginkan dalam penelitian ini diantaranya adalah sosialisasi, pelatihan, pendampingan dan FGD dan evaluasi.

Ada beberapa luaran yang telah dihasilkan dalam P2M ini yaitu: buku panduan

pelatihan tentang pembuatan kartu nama dengan correl draw, kartu nama sederhana oleh peserta pelatihan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, M. I. S., & Farid, M. (n.d.). *PKM Digitalisasi Bisnis UMKM*. 15, 1182–1186.
- Aini, N. (2012). Peluang Usaha Dalam Bisnis Distro Dengan Memanfaatkan Keterampilan Coreldraw. *Teknologi Dan Kejuruan*, 32(2), 209–218.
- Ariningsih, I., & Nugroho, S. (2015). Pelestarian Unit Pelaksana Teknis Dinas (Uptd) Museum Subak Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Di Kabupaten Tabanan. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 3(2), 26–34.
- Bakti, S., Hasibuan, nelly astuti, Sianturi, lince tomoria, & Sianturi, ronda deli. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode WEB Based Learning (WBL). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 3(4), 32–35.
- Dari, W. (2021). *Strategi Peningkatan Kapasitas Usaha Pada Umkm Melalui Digital Marketing*. 2(1), 294–300.
- Idris, S., & Amalia, L. (2020). *Peningkatan Keterampilan Penggunaan Desain Grafis CorelDraw Dikelurahan Wajo Baru Makassar*. 20(April), 122–131.
- Mekarini, N. W., Jokosaharjo, S., Pariwisata, F., Triatma, U., & Bali, B. (2021). *Strategi Pengembangan Museum Subak Tabanan*. <https://jotis.triatmamulya.ac.id/index.php/jotis/article/view/51>
- Pradiani, T. (2018). Pengaruh Sistem Pemasaran Digital Marketing Terhadap Peningkatan Volume Penjualan Hasil Industri Rumahan. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, 11(2), 46–53. <https://doi.org/10.32812/jibeka.v11i2.45>
- Yogi, S. P. (2016). Studi Kasus Ketahanan Sosial Komunitas Subak. *Masyarakat Indonesia*, Vol. 42(No. 2), 219–232.