



Pelatihan Majalah Dinding Digital Berbasis Web bagi Komunitas Seni Hysteria Semarang

**Theodora Indriati Wardani^{1(*)}, Adhi Kusmantoro², Irna Farikhah³,
FX. Didik Purwosetiyono⁴**
^{1,2,3,4}Universitas PGRI Semarang, Jl. Dr.Cipto 24 Semarang

Article Info

Article history:

Received : 30 Mar 2024

Revised : 13 Apr 2024

Accepted : 24 Apr 2024

Keywords:

Training; Digital Wall Magazine Web; Art Community; The Hysteria

ABSTRACT

In the city of Semarang along with the development of the city of Semarang as the number five big city in Indonesia, communities have sprung up that have special activities as activities to foster love for the city of Semarang, namely for the future development of the city of Semarang. One of them is the Hysteria community based in Semarang who works for the city of Semarang. Hysteria Community, a community from Semarang. In the management of Hysteria each member of the board has a personal network and that personal network consists of literati, artists, painters, music artists, journalists, art students, choreographers, dance artists, but when their activities have been carried out and information in the form of pictures and writings must be displayed or shown to other people or the public around where they are active or working. They still make wall magazine designs. In the development of the digital technology era requires expertise and skills in the field of communication technology, the wall magazines that are still made by the Hysteria art community are usually still manual or conventional, namely in the form of a collection of wall magazine materials (mading) that are pasted and arranged in such a way on one large sheet of paper of rather thick size, so that the information in the wall magazine (mading) is not widely spread and requires costs, time and energy to make the wall magazine, so there is a waste of costs, so it was thought of how members of the Hysteria art community can independently use the application to disseminate wall magazine information (mading) to convey information on activities using a digital-based internet network in the form of a website to make it more attractive, so it is necessary to carry out a community partnership program, namely holding a web-based digital mading (wall magazine) training using the Google Sites software application without using paper pasted on the wall to reduce waste of cost, time and energy, and accelerate the dissemination of information using internet facilities for the Hysteria art community network spread across the city of Semarang.

(*) **Corresponding Author:** indriatiwardani@upgris.ac.id

How to Cite: Wardani, T. I., Kusmantoro, A., Farikhah, I., & Purwosetiyono, F. X. D. (2024). Pelatihan Majalah Dinding Digital Berbasis Web bagi Komunitas Seni Hysteria Semarang. *Pelita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4 (2): 60-69.

PENDAHULUAN

Semarang adalah sebuah ibukota Provinsi Jawa Tengah merupakan kota yang mempunyai jumlah penduduk yang hampir mencapai 2 juta jiwa dan siang hari bisa mencapai 2,5 juta jiwa. Kawasan *mega-urban* Semarang yang tergabung dalam wilayah metropolitan Kendal, Demak, Ungaran, Semarang, kota Salatiga, Kota Semarang dan Purwodadi, Kabupaten Grobogan berpenduduk mencapai 3,7 juta jiwa, sekaligus sebagai wilayah metropolitan terpadat keempat, setelah Jabodetabek (Jakarta), Gerbangkertosusilo (Surabaya), dan Bandung Raya. Pertumbuhan ekonomi ini ditandai dengan meningkatnya jumlah imigrasi masuk, penurunan angka pengangguran, dan meningkatnya pembangunan infrastruktur di kota Semarang. Kota Semarang juga kaya akan berbagai macam seni, budaya serta kuliner khas Semarang, maka kota Semarang, maka kota Semarang mempunyai banyak kegiatan yang sering diadakan di pusat atau sekitar kota Semarang, yakni bisa berupa pameran hasil kerajinan dan kuliner dan hasil produksinya dapat



dibawa pulang sebagai oleh-oleh khas kota Semarang, misal batik Semarangan, lumpia, dan sebagainya. Kemudian bermunculan komunitas-komunitas yang mempunyai kegiatan khusus sebagai kegiatan memupuk rasa cinta terhadap kota Semarang yakni untuk perkembangan masa depan kota Semarang. Salah satunya komunitas Hysteria yang berpusat di kota Semarang yang berkarya untuk kota Semarang. Nama Hysteria adalah sebuah komunitas asal Semarang. Komunitas ini adalah komunitas yang bergerak terjun langsung dalam menangani permasalahan yang ada di masyarakat khususnya masyarakat Semarang. Oleh karena itu Hysteria menekankan produksi artistik berdasar hasil riset pengetahuan keseharian di masyarakat. Visinya menumbuhkan ekosistem kebudayaan yang baik untuk itu selain kerja artistik Hysteria juga berperan sebagai laboratorium komunitas yang mempunyai kecenderungan kerja lintas disiplin, kesegaran gagasan, maupun praktik-praktik kecil yang laten dan intensif. Tak hanya selalu dalam ketegangan negosiasi seni dan non seni, lebih jauh lagi Hysteria menegaskan kerja-kerja berkesenian adalah bagian dari intervensi sosial untuk mendinamisir peradaban yang lebih baik. Di dalam kepengurusan Hysteria masing-masing anggota pengurus mempunyai jaringan personal dan jaringan personal itu terdiri para sastrawan, artis, seniman pelukis, seniman musik, wartawan, mahasiswa jurusan seni, koreografer, seniman tari, namun ketika kegiatan mereka telah dilaksanakan dan informasi berupa gambar dan tulisan harus dipajang atau diperlihatkan kepada orang lain atau publik di sekitar tempat mereka beraktivitas atau bekerja, mereka masih membuat desain majalah dinding. Majalah dinding (mading) yang dibuat biasanya yang bersifat manual atau konvensional yaitu dalam bentuk kumpulan materi majalah dinding (mading) yang ditempelkan dan diatur sedemikian rupa dalam satu lembar kertas besar berukuran agak tebal, sehingga informasi yang berada di majalah dinding (mading) tidak tersebar secara luas dan memerlukan biaya, waktu dan tenaga untuk membuat majalah dindingnya, sehingga terjadi pemborosan biaya, sehingga terpikirkan bagaimana anggota komunitas seni Hysteria secara mandiri dapat memanfaatkan aplikasi untuk menyebarkan informasi majalah dinding (mading) untuk menyampaikan informasi kegiatan dengan menggunakan jaringan internet berbasis digital berbentuk website agar lebih menarik. Website menjadi media informasi yang dinamis, akurat, cepat dan tepat penyampaiannya. Keberadaan website saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi banyak orang secara individual maupun organisasi maupun perusahaan karena website merupakan salah satu sarana promosi yang sangat efektif dan efisien, di samping untuk menggambarkan kesan *exclusive* dan profesional seseorang, lembaga maupun perusahaan. Maka majalah dinding ini belum menggunakan website dan perlu aplikasi dalam membuat website tersebut. Aplikasi yang dapat digunakan dan disediakan oleh Google adalah aplikasi Google Sites. Aplikasi Google Sites dapat membantu mendesain majalah dinding yang memuat materi berupa informasi yang berbentuk gambar dan tulisan, sehingga isi majalah dinding tersusun rapi dan dapat tersebar secara luas karena terhubung ke jaringan internet. Berdasarkan uraian diatas, melalui kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) Universitas PGRI Semarang serta untuk meningkatkan kualitas Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sebagai salah satu institusi yang benar-benar memanfaatkan teknologi informasi dalam membantu proses digitalisasi majalah dinding (mading) berbasis web dengan menggunakan aplikasi Google Sites dalam membantu menyebarkan informasi majalah dinding (mading) melalui jaringan internet berbentuk web dan dalam rangka meningkatkan penguasaan teknologi informasi bagi komunitas Hysteria yang berprofesi dan mempunyai keahlian di bidang seni, kami mengusulkan untuk melaksanakan kegiatan program kemitraan masyarakat dengan tema “PKM Pelatihan Mading Digital Berbasis Web Bagi Komunitas Seni Hysteria Semarang”.

1. Istilah Mading (majalah dinding) Digital, merupakan salah satu media komunikasi massa tulis dalam hal media pembelajaran yang dibuat secara online dan dapat diakses oleh siapapun kapanpun dan dimanapun dengan mudah. Mading Digital Interaktif menjadi sarana berlatih untuk membina kreativitas menulis dan menanamkan gemar membaca bagi peserta didik atau kelompok/komunitas tertentu.
2. Google Sites merupakan aplikasi wiki terstruktur untuk membuat web pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun korporat. Google sites disiapkan sebagai



pengganti dari Google Page Creator. Situs yang dibuat mempunyai alamat <http://sites.google/site/username/>, sehingga membuat situs Bersama-sama semudah mengedit dokumen, dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses, apakah itu hanya sendiri, tim, atau seluruh organisasi (https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Sites). Aplikasi ini semula bernama Jotspot nama yang sama seperti perusahaan pembuatannya. Produk ini awalnya ditunjukkan untuk perusahaan kecil dan menengah. Jotspot pernah masuk daftar 15 perusahaan baru yang patut diawasi perkembangannya. Menurut versi InfoWord Google mengakuisisi Jotspot pada bulan Oktober 2006, sehingga Google Sites dapat diakses di <http://sites.google.com>. Google Sites adalah cara termudah untuk membuat informasi dapat diakses oleh orang yang membutuhkan cepat, akses *up to date*. Orang-orang dapat bekerjasama dalam situs untuk menambahkan berkas file lampiran, informasi dari aplikasi Google lainnya (seperti Google Docs, Google Calender, Youtube, dan Picasa), dan konten baru yang bebas bentuk. Membuat situs bersama-sama semudah mengedit dokumen dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses dari komputer yang terhubung dengan internet. Program aplikasi Goole Sites merupakan aplikasi wiki terstruktur untuk membuat situs web pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun korporat. Google Sites disiapkan sebagai dari Google Page Creator. Situs yang dibuat mempunyai alamat <http://sites.google.com/site/username/>, sehingga membuat situs Bersama-sama semudah mengedit dokumen, dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses, apakah itu hanya sendiri, tim atau seluruh organisasi (https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Sites).

3. Website, merupakan adalah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*homepage*) menggunakan sebuah browser menggunakan URL website. Website terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung dan seluruh file saling terkait, ketika pengguna membuka layanan-layanan seperti Google, Facebook, Twitter, CNN, Kompas, Tokopedia, Bukalapak hingga Niagahoster di perangkat desktop atau mobile yang dibuka adalah website. Dan serangkaian halaman web berisi informasi yang terhubung satu sama lain dan diakses melalui internet. Pada era digital saat ini, website telah menjadi salah satu elemen penting di dalam kehidupan manusia.
4. Canva, merupakan layanan desain grafis yang ditawarkan secara gratis. Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis yang membutuhkan koneksi internet dan browser seperti Firefox, Chrome, atau Microsoft Edge. Maka Canva merupakan salah satu website dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis dan *brand building*. Oleh karena itu Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di Australia dan banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha. Dengan kata lain, Canva merupakan jalan keluar terbaik bagi mereka yang ingin membuat desain untuk keperluan sosial media, branding, printing, dan *personal use* tetapi tidak bisa mengoperasikan Adobe Photoshop, Adobe Iilstraror, maupun CorelDraw.

Maka jenis mading (majalah dinding) yang akan dikembangkan melalui kegiatan program kemitraan masyarakat ini untuk komunitas seni Hysteria Semarang adalah jenis kegiatan perorangan seperti sastrawan, artis, seniman pelukis, seniman musik, wartawan, mahasiswa jurusan seni, koreografer, seniman tari. Kondisi sekarang ini beberapa seniman belum mempunyai sistem majalah dinding (mading) digital berbasis web, dan belum terpikirkan bagaimana komunitas seni Hysteria yang mempunyai majalah dinding akan dibuat secara digital melalui website dan masih mengandalkan teknik manual, bahkan masih mengandalkan bantuan tenaga orang untuk mendesain dan membuat majalah dinding (mading) dengan menempel kertas di dinding. Dan capaian setelah dilakukan pelatihan majalah dinding (mading) digital berbasis web yakni komunitas seni Hysteria yang masih mendesain dan membuat majalah dinding dengan menggunakan teknik manual setelah dilatih untuk membuat majalah dinding digital (mading) berbasis web dengan menggunakan Google Sites maka mereka yang mempunyai profesi dan keahlian sebagai seniman akan mempunyai majalah dinding (mading) digital berbasis web sebagai pemilik majalah dinding digital yang berhak mengelola website majalah dinding



(mading) secara pribadi, sehingga kegiatan dalam mendesain dan membuat majalah dinding tidak lagi menggunakan teknik manual dan akan meningkatkan jejaring sosial secara *online* melalui jaringan internet yakni melalui majalah dinding (mading) digital berbasis web dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Google Sites oleh komunitas seniman Hysteria Semarang. Untuk peran serta mitra dalam kegiatan ini merupakan komunitas seni yang terdiri dari seni musik, seni sastra, seni lukis, seni tari yang mempunyai banyak program kerja yang berbentuk kegiatan yang dilaksanakan secara terus menerus dan teratur dan sering mengadakan pertunjukan atau pameran belum tersebar luas tetapi dalam wacana tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dan *science* belum menguasai dalam kaitannya perubahan sosial dalam masyarakat, sehingga karya-karya maupun hasil kegiatan yang sering dipamerkan di lingkungan Hysteria dan dipajang di dinding atau berupa majalah dinding ketika ada pameran atau pertunjukkan tidak dapat dinikmati atau disaksikan oleh seluruh masyarakat, sehingga perlulah suatu bentuk majalah dinding yang bersifat digital sehingga hasil karya-karyanya dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat berbentuk web yang disebar melalui jaringan internet. Maka kegiatan para komunitas seni mempunyai peran yang sangat penting dalam masyarakat yakni mengenalkan budaya seni yang merupakan hasil karya mereka sangat berharga dan menarik untuk dikenal di seluruh kalangan masyarakat luas tidak hanya dari kalangan seni saja, sehingga kegiatan-kegiatan mereka juga jarang terekspos secara luas dan belum dikenal oleh semua kalangan masyarakat, karena kegiatan-kegiatan mereka hanya sebatas kegiatan yang hasilnya hanya dirangkum dalam bentuk majalah dinding yang dibuat secara manual dan dipajang di tempat Hysteria saja. Maka dengan demikian dalam hal ini tim pengusul bersama mitra bahwa kegiatan seni sangat penting juga untuk bisa dikenal oleh seluruh masyarakat sehingga apa yang dikerjakan serta dilakukan oleh komunitas seni Hysteria yang dirangkum dalam setiap kegiatan program kerja dapat dinikmati dan terekspos secara luas dalam jejaring sosial, sehingga peran serta mitra di sini adalah sebagai komunitas seni yang turut berkontribusi terhadap perkembangan budaya seni di lingkungan masyarakat Indonesia yang tidak pernah tenggelam dan hilang dengan budaya-budaya barat atau budaya luar negeri yang masuk ke Indonesia, tetapi dengan kegiatan pelatihan majalah dinding digital berbasis web sangat membantu komunitas seni Hysteria yang terdiri dari bermacam-macam bagian seni yang mempunyai karakteristik unik yang menghasilkan karya yang berbeda juga, sehingga kegiatan majalah dinding digital berbasis web yang akan diberikan dan diajarkan untuk mitra Hysteria yakni komunitas seni berupa pelatihan maka setiap kegiatan komunitas seni yang berbeda-beda dapat tersebar luas di seluruh jejaring sosial melalui jaringan internet, tentu saja peran serta komunitas seni Hysteria sebagai bagian dari anggota masyarakat telah berkontribusi turut serta menyumbangkan pikiran dan hasil karya seni anak bangsa yang sangat membanggakan yang telah dirangkum dalam bentuk majalah dinding digital berbasis web untuk bisa dinikmati dan terekspos oleh seluruh masyarakat. Maka permasalahan riil yang dihadapi sasaran mitra “Pelatihan Mading digital berbasis web bagi komunitas seni Hysteria Semarang” adalah kurangnya penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam merangkum setiap kegiatan seni dalam pengembangan dan penyebaran atau penyampaian informasi kegiatan seni melalui majalah dinding digital berbasis web.

METODE

Seiring dengan perkembangan jaman terutama teknologi informasi yang sangat pesat dengan menggunakan jaringan internet, maka penyebaran informasi dalam majalah dinding (mading) digital tidak lagi menggunakan media kertas dan papan serta tidak dibuat secara manual yang mengakibatkan banyak pemborosan untuk waktu dan biaya transportasi serta membutuhkan beberapa tenaga manusia untuk membantu dalam membuat majalah dinding manual yang telah di desain sehingga dari segi waktu dan biaya tidak efisien. Maka komunitas seni Hysteria Semarang yang terdiri dari para seniman dan mahasiswa mahasiswi yang berkecimpung dibidang seni. Metode pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) yang digunakan adalah metode *surve* dan pelatihan kepada anggota komunitas Hysteria Semarang. Metode *surve* melakukan identitas dari para seniman yang masih membuat desain majalah dinding (mading) di



tempat kerja secara manual seperti membutuhkan kertas, alat printer, lem kertas dan pernak pernik lainnya sehingga banyak membutuhkan tenaga manusia untuk membantu mendesain dan membuat majalah dinding dalam waktu yang lama dan biaya membeli bahan sekali pakai untuk menempelkan material majalah dinding (mading), sehingga diketahui bahwa informasi yang telah dipasang di majalah dinding (majalah dinding) hanya bisa dibaca orang terbatas pada tempatnya karena tidak majalah dindingnya tidak terhubung dengan jaringan internet. Metode pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi pelatihan yang harus dilakukan dengan cara praktik, sehingga peserta pelatihan wajib membuat majalah dinding digital berbentuk website dengan materi yang telah disusun oleh tim. Selama kegiatan pelatihan dilakukan tanya jawab dengan peserta pelatihan. Peserta pelatihan terlebih dahulu diberikan materi teori yakni konsep majalah dinding digital dan teknik cara membuat majalah dinding digital yang sederhana, termasuk membuat desain grafis menggunakan Canva untuk kegiatan seni yang telah dilaksanakan setiap *event*, kemudian dilanjutkan dengan menentukan isi konten berupa judul, halaman, gambar, dan link website dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak google sites. Setelah itu peserta pelatihan dijelaskan cara mengoperasikan majalah dinding digital dengan menggunakan internet. Jika sudah dibuat maka peserta pelatihan dapat mendemonstrasikan website majalah dinding digital yang telah dibuat akhirnya mempunyai link dan link tersebut langsung terhubung ke jaringan internet dan android karena link website dapat disebar melalui android, sehingga isi website majalah dinding digital tersebut sudah terhubung secara *online* ke jaringan internet. Tahapan evaluasi dalam kegiatan ini meliputi awal dan akhir. Dalam evaluasi ini kriteria keberhasilan peserta pelatihan ini diukur dengan hasil karya majalah dinding (mading) digital berbasis web menggunakan aplikasi google sites berupa website majalah dinding digital dari setiap peserta pelatihan yang telah dibuat secara bertahap selama pelaksanaan pelatihan membuat majalah dinding digital berbasis web. Maka kegiatan para komunitas seni Hysteria mempunyai peran yang sangat penting dalam masyarakat yakni mengenalkan budaya seni yang merupakan hasil karya mereka sangat berharga dan menarik untuk dikenal di seluruh kalangan masyarakat luas tidak hanya dari kalangan seni saja, sehingga kegiatan-kegiatan mereka juga jarang terekspos secara luas dan belum dikenal oleh semua kalangan masyarakat, karena kegiatan-kegiatan mereka hanya sebatas kegiatan yang hasilnya hanya dirangkum dalam bentuk majalah dinding yang dibuat secara manual dan dipajang di tempat Hysteria saja, maka dengan diberikan pelatihan membuat majalah dinding digital berbasis web semua kegiatan-kegiatan seni mereka tidak hanya dipajang di satu tempat saja di tempat Hysteria berupa majalah dinding yang bersifat manual tetapi telah dibuat menjadi majalah dinding (mading) digital berbasis web yang dapat diekspos dan dinikmati secara luas dalam lingkungan jejaring lingkungan sosial melalui jaringan internet, sehingga partisipasi komunitas seni sebagai bagian dari penyebaran seni yang mempunyai karakteristik yang unik merupakan bagian dari budaya Indonesia yang tidak akan pernah tenggelam dan hilang akibat masuknya budaya asing dari luar negeri sehingga partisipasi mitra ini sangat penting peranannya dalam kontribusi ikut serta peranannya untuk penyebaran informasi di bidang seni dan budaya yang kegiatannya dapat dirangkum dalam bentuk majalah dinding digital berbasis web. Maka keberhasilan komunitas seni Hysteria dalam membuat majalah dinding digital berbasis web dapat dievaluasi secara berkelanjutan ketika majalah dinding digital milik komunitas seni Hysteria yang mempunyai banyak kegiatan di bidang seni telah beredar dan tersebar di jejaring sosial yang mempunyai alamat link dalam bentuk mading (majalah dinding) digital berbasis web. Pada Tahap evaluasi dalam kegiatan ini meliputi awal dan akhir. Dalam evaluasi ini kriteria keberhasilan peserta pelatihan ini diukur dengan hasil karya website mading (majalah dinding) digital yang menghasilkan link website dengan menggunakan aplikasi google sites dari setiap peserta pelatihan yang telah dibuat secara bertahap selama pelaksanaan pelatihan mading digital berbasis web.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas Hysteria adalah sebuah komunitas yang berpusat di kota Semarang yang berkarya untuk kota Semarang. Nama Hysteria adalah sebuah komunitas asal Semarang.



Komunitas ini adalah komunitas yang bergerak terjun langsung dalam menangani permasalahan yang ada di masyarakat khususnya masyarakat Semarang. Oleh karena itu Hysteria menekankan produksi artistik berdasar hasil riset pengetahuan keseharian di masyarakat. Visinya menumbuhkan ekosistem kebudayaan yang baik untuk itu selain kerja artistik Hysteria juga berperan sebagai laboratorium komunitas yang mempunyai kecenderungan kerja lintas disiplin, kesegaran gagasan, maupun praktik-praktik kecil yang laten dan intensif. Tidak hanya selalu dalam ketegangan negosiasi seni dan non seni, lebih jauh lagi Hysteria menegaskan kerja-kerja berkesenian adalah bagian dari intervensi sosial untuk mendinamisir peradaban yang lebih baik.

Di dalam kepengurusan Hysteria masing-masing anggota pengurus mempunyai jaringan personal dan jaringan personal itu terdiri para sastrawan, artis, seniman pelukis, seniman musik, wartawan, mahasiswa jurusan seni, koreografer, seniman tari, dengan objek sasarannya adalah para seniman yang berada dalam jaringan Hysteria yang merupakan anggota Hysteria yang masih mendesain dan membuat majalah dinding yang masih bersifat konvensional atau manual di dinding dalam bentuk kumpulan materi mading (majalah dinding) yang ditempelkan dan diatur sedemikian rupa dalam satu lembar kertas besar berukuran agak tebal, sehingga masih banyak membutuhkan biaya untuk membeli materi untuk menempelkan gambar dan tulisan dalam media kertas ukuran yang sangar besar dan memakan waktu lama serta membutuhkan tenaga orang untuk membantu membuat majalah dinding, sehingga informasi kegiatan tidak tersebar secara luas ke jejaring sosial. Maka perlu dipikirkan di sini bahwa dalam menyebar luaskan informasi majalah dinding kegiatan akan mengangkat wacana tentang penggunaan teknologi informasi dan *science* kaitannya dalam jejaring sosial dalam masyarakat, terutama kemampuan para seniman dalam mendesain dan membuat majalah dinding (mading) dengan menggunakan jaringan internet dalam bentuk website dengan menggunakan aplikasi yang terhubung langsung dengan jaringan internet, masih terhambat karena belum mengetahui dan memahami tentang majalah dinding digital berbasis web dalam mempublikasikan serta menyebarluaskan isi majalah dinding belum dikenal secara luas secara *online* dalam dunia maya melalui jaringan internet, sehingga terpikirkan bagaimana jaringan seniman Hysteria secara mandiri dapat memanfaatkan aplikasi untuk majalah dinding digital berbasis web agar lebih menarik sehingga kegiatan seni Hysteria dapat terpublikasi dan tersebar luas di medsos melalui jaringan internet.

Kegiatan pelatihan keterampilan majalah dinding atau mading berbasis web untuk komunitas seni Hysteria berbasis web yang dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2024 di Aula Hysteria Semarang (Tabel 1). Pelatihan majalah dinding digital berbasis web diikuti oleh 10 peserta dari kalangan seni Hysteria Semarang, jika majalah dinding berbasis web telah selesai dibuat dalam pelatihan majalah dinding digital maka setiap anggota seni Hysteria Semarang akan mempunyai majalah dinding digital berbasis web yang memuat kegiatan seni yang dapat tersebar dan terpublikasi secara luas di dunia maya yang terhubung dengan jaringan internet. Dosen Pendidikan Teknologi Informasi dilibatkan sebagai instruktur dalam kegiatan pelatihan ini.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No	Waktu	Kegiatan
1.	12.00-12.30	Registrasi peserta pelatihan mading digital berbasis web
2.	13.00-13.00	Materi teori
3.	14.00-15.00	Materi praktik
4.	15.00-15.30	Istirahat
5.	15.30-16.00	Pembuatan mading digital berbasis web oleh peserta pelatihan
6.	16.00-17.00	Pembuatan mading digital berbasis web oleh peserta pelatihan

Pelatihan sehari ini diawali dengan pembukaan dan dilanjutkan dengan ceramah mengenai materi cara membuat mading (majalah dinding) digital berbasis web dengan menggunakan google sites. Setelah itu dilanjutkan dengan pelatihan praktek komputer membuat mading (majalah dinding) digital dengan menggunakan aplikasi google sites dan Canva. Setelah mading digital selesai dibuat oleh setiap peserta pelatihan maka mading (majalah dinding) digital



berbasis web dapat dikirim linknya menggunakan fasilitas jaringan internet bahkan dikirim ke android, sehingga setiap peserta pelatihan dapat saling bertukar kirim link mading (majalah dinding) digital berbasis web dan hasilnya dapat dilihat di dalam link yang telah dibuka oleh masing-masing peserta pelatihan melalui android.

Kegiatan untuk Sesi 1

Kegiatan sesi 1 dimulai pada pukul 13.00-12.00 WIB, pelatihan mading (majalah dinding) digital berbasis web diawali dengan pembukaan dan ceramah mengenai bagaimana membuat mading (majalah dinding) digital berbasis web menggunakan aplikasi google sites dan canva serta tujuan dan manfaat.

Kegiatan untuk Sesi 2

Kegiatan sesi 2 pada pukul 14.00-15.00 adalah pelatihan keterampilan membuat mading (majalah dinding) digital berbasis web dengan menggunakan aplikasi google sites serta Canva. Disini peserta pelatihan mulai membuat mading (majalah dinding) digital dengan menggunakan Canva terlebih dahulu kemudian peserta telah menghasilkan bentuk desain grafis mading sesuai dengan kegiatan seni yang telah dilakukan secara kontinu.

Kegiatan untuk Sesi 3

Kegiatan pelatihan berikutnya pada sesi ke 3 pada pukul 15.30-17.00, setiap peserta pelatihan menentukan isi atau *content* dengan menggunakan aplikasi google sites. Kemudian mading digital yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi google sites dan menghasilkan link website, link tersebut dibagikan oleh masing-masing peserta pelatihan mading (majalah dinding) digital berbasis web melalui android, sehingga ketika link mading (majalah dinding) digital telah dibuka maka dapat dilihat isi atau *content*. Hasil-hasil yang telah dicapai dalam kegiatan ini tersaji pada Tabel 2, sedangkan dokumentasi kegiatan tersaji pada Gambar 1 dan Gambar 2.

Tabel 2. Hasil Kegiatan

Persiapan		
Langkah	Tujuan	Hasil
Materi teori bagaimana cara membuat mading digital berbasis web dengan menggunakan google sites dan aplikasi lainnya yakni canva	Agar peserta pelatihan memahami dan mengerti apa itu majalah dinding digital dan cara mengoperasikan dan menggunakan perangkat lunak google sites dan canva menggunakan internet	Peserta pelatihan madding digital berbasis web memperoleh pengetahuan materi madding digital dan cara pengelolaan content madding digital, serta aplikasi canva dan google sites
Pelaksanaan		
Langkah	Tujuan	Hasil
Mengadakan kegiatan praktek dengan menggunakan laptop atau komputer untuk pelatihan madding digital yakni untuk pelatihan keterampilan membuat madding digital	Memanfaatkan aplikasi perangkat lunak Google sites dan Canva untuk membuat madding digital berbasis web	Peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan komputer atau laptop dan aplikasinya sehingga menghasil madding digital berbasis web
Penutup		
Langkah	Tujuan	Hasil
Mengirim mading digital melalui internet dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak google sites serta canva dengan tujuan dikirim link hasil pembuatan madding digital ke masing-masing android peserta melalui jaringan internet	Praktek menggunakan internet untuk mengirim link hasil pembuatan madding digital berbasis web ke android	Peserta memperoleh keterampilan dalam menggunakan internet dan menghasilkan madding digital berbasis web sampai mengoperasikannya



Gambar 1. Tim dan Peserta PKM



Gambar 2. Peserta Pelatihan Mading Digital Berbasis Web

Dalam kutipan penelitian dari Bajari dan Wahyudin, bahwa pemanfaatan mading dan website dalam membentuk sikap antikorupsi siswa di kota Kupang merupakan upaya perancangan media alternatif website dan mading dengan jenis pesan informatif dan persuasif tentang bahaya korupsi, yang tidak dilakukan oleh media massa dengan mengadakan eksperimen dua media massa dengan dua jenis pesan dilakukan untuk mengetahui perubahan dan pembentukan sikap anti korupsi dari anak-anak yang menjadi objek penelitian, maka hasil dari penelitiannya adalah mading lebih mampu membentuk sikap anti korupsi dibanding website maka kombinasi mading dengan pesan persuasif memberikan skor rata-rata sikap anti korupsi lebih tinggi dibandingkan mading dengan pesan informatif, website dengan pesan persuasif dan website dengan pesan informatif (Bajari, A., & Wahyudin, U:2019), maka pelatihan majalah dinding digital berbasis website ini dapat mendukung kegiatan seni dari komunitas Hysteria untuk merangkul semua kegiatan yang dilakukan secara kontinu sehingga majalah dinding digital berbasis web yang telah dibuat oleh komunitas Hysteria dapat menyebarkan pesan informasi yang lebih luas untuk seluruh kalangan lapisan masyarakat di dunia internet. Kemudian dalam kutipan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Hasanah, M., Nirmawati, N., Dewi, N.P.P.A.T., dan Marhaeni, N.H., yakni dalam artikelnya yang berjudul Peningkatan Literasi Siswa Melalui Pelatihan Pembuatan Majalah Dinding Sebagai Media Komunikasi di SD Negeri Gungan telah ditemukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di sekolah dasar bahwa pelatihan pembuatan buletin, siswa dapat belajar bahwa majalah dinding dapat digunakan sebagai medium komunikasi dan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan literasi karena majalah dinding di sekolah sebagai medium komunikasi di sekolah melalui tahapan perencanaan sampai implementasi, sehingga mampu mengembangkan kreativitas tulisan mereka melalui majalah dinding yang sudah ada dalam kegiatan siswa (Hasanah, M., Nirmawati, N., Dewi, N.P.P.A.T., & Marhaeni, N.H., 2023). Oleh karena itu pelatihan pembuatan majalah dinding digital yang telah dilaksanakan untuk komunitas seni Hysteria sangat mendukung kegiatan seni yang dilakukan oleh komunitas seni Hysteria yang selalu dirangkul secara bertahap dan terencana, sehingga urutan kegiatan seni yang dilakukan setiap bulan dapat terekam dengan baik dalam majalah dinding digital berbasis web yang dapat dilihat dan dibaca oleh orang banyak melalui jaringan internet. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Jatnika (Jatnika, S: 2019) bahwa budaya literasi untuk menumbuhkan minat membaca dan menulis, yakni bahwa bagaimana peran budaya literasi dalam



kehidupan bermasyarakat pada era modern saat ini yang akan terus tergerus dengan adanya perkembangan teknologi. Budaya literasi sendiri mempunyai hubungan dalam menumbuhkan minat membaca dan menulis ini, harus membutuhkan beberapa peran seperti, sarana prasarana dalam sekolah, masyarakat dan orang tua, apabila peranan tersebut kurang memadai maka akan berdampak buruk terhadap berlangsungnya budaya literasi yang baik. Oleh karena itu pelatihan majalah dinding digital berbasis website akan menumbuhkan budaya literasi yakni minat membaca dan menulis kegiatan seni yang telah dilakukan oleh komunitas seni Hysteria dalam membuat majalah dinding digital berbasis website, sehingga majalah dinding digital merupakan pusat informasi dari seluruh kegiatan seni Hysteria yang dapat dilihat melalui jaringan internet. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mazhud, N., Akidah, I., & Rahmawati, S., yakni artikelnya yang berjudul Menumbuhkan Kreativitas Melalui Pelatihan Membuat Mading Digital Siswa MA bahwa pada era digital saat ini, tampaknya mading konvensional sudah tidak lagi sesuai, selain anggaran untuk menyiapkan berbagai bahan yang dibutuhkan memerlukan biaya yang cukup tinggi. Penggunaan bahan-bahan tentunya menjadi pertimbangan saat harus mendaur ulang karena harus diganti secara berkala. Olehnya itu, mading konvensional haruslah beriringan bersama dengan perkembangan era digital. Mading digital sudah marak digunakan oleh beberapa sekolah dengan memanfaatkan teknologi digital. Berbagai platform digital dapat digunakan dalam mendesain mading digital sehingga dapat menghasilkan kreasi yang baik. Pelatihan membuat mading digital diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam berbagi informasi terbaik sekolah kepada seluruh siswa maupun orang di luar lingkup sekolah. Pelatihan ini memberi manfaat yang besar bagi siswa untuk menampilkan informasi setiap saat dalam waktu relatif bebas. Pada akhir kegiatan pelatihan, secara kolaboratif tim pengabdian, guru, dan siswa menyusun mading digital yang memuat data tentang informasi seputar sekolah (Wihdatul Ulum Mazhud, N., Akidah, I., & Rahmawati, S., 2023). Oleh karena itu pelatihan majalah dinding digital berbasis website yang diberikan untuk komunitas seni Hysteria dapat memuat data dan informasi tentang kegiatan seni yang telah dilaksanakan oleh komunitas seni Hysteria secara kontinu sehingga informasi kegiatan seni dapat tersebar luas di dunia internet.

PENUTUP

Setelah mengadakan pelatihan mading digital berbasis web bagi komunitas seni Hysteria Semarang yakni membuat mading digital berbasis web menggunakan aplikasi google sites dan canva, sehingga peserta pelatihan akan terampil dan paham serta mampu bagaimana cara membuat mading digital berbasis web dengan menggunakan aplikasi google sites yang menghasilkan link website dan pada akhirnya website mading digital tersebut dapat dipublikasikan ke jaringan media sosial melalui jaringan internet untuk mempromosikan komunitas seni Hysteria Semarang, sehingga masyarakat luas dapat mengenal kegiatan seni budaya Indonesia yang tidak lekang dengan perkembangan jaman serta peradaban budaya asing yang masuk ke dalam negara Indonesia, sehingga partisipasi mitra ini sangat penting perannya dalam kontribusi ikut serta perannya untuk penyebaran informasi di bidang seni dan budaya yang kegiatannya dapat dirangkum dalam bentuk majalah dinding digital berbasis web.

UCAPAN TERIMAKASIH

Mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah mendukung dan membantu tim pengabdian sehingga dapat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah terlaksana pada bulan Maret 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Bajari, A., & Wahyudin, U. (2019). Pemanfaatan madding dan website dalam membentuk sikap antikorupsi siswa di kota Kupang. *Jurnal kajian Komunikasi*, 7(1), 59.
- Hasanah, M., Nirmawati, N., Dewi, N.P.P.A.T., & Marhaeni, N.H. (2023) Peningkatan Literasi Siswa Melalui Pelatihan Pembuatan Majalah Dinding Sebagai Media Komunikasi di SD Negeri Gunung. *Room of Civil Development*, 2(2), 161-169.



-
- Jatnika, S., A. 2019. Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Minat Membaca dan Menulis. *Indonesia Journal of Primary Education*, 3(2).
- Jubile Enterprise. (2021). *Desain Grafis Dengan Canva Untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mazhud, N., Akidah, I., & rahmawati, S. (2023). Menumbuhkan Kreativitas Melalui Pelatihan Membuat Mading Digital Siswa MA Wihdatul Ulum. *Madaniya*, 4(1), 425-434.
- Wardani, T. I., Wibisono, Arif., & Wijonarko. (2023). PKM Pelatihan E-Commerce Bagi Komunitas Warga Pakintelan Gunungpati Semarang, *E-Dimas: Jurnal Education Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 399-406.