

Pengabdian Masyarakat Dalam Peningkatan Mutu Story Telling dan Visual di Rumah Pintar Bandung

Hendy Yuliansyah, Agus Triyadi

Universitas BSI, hendy.hly@bsi.ac.id

Abstrak

Instansi pendidikan memerlukan dukungan dari segala pihak. Disisi lain, gerak-gerik masyarakat tidak mampu semakin meresahkan masyarakat perkotaan, akibatnya keamanan, ketentraman kota tidak kondusif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesempatan pada masyarakat terutama anak-anak untuk menyenjam pendidikan. Perlu adanya peningkatan kemampuan dan pengetahuan pengurus dalam penggunaan teknologi informasi. Belum tersedianya media informasi publik yang dapat diakses dengan mudah oleh anggota untuk turut serta memantau kinerja Rumah Pintar. Kurangnya aktivitas promosi dan penyebaran informasi kepada masyarakat terkait dengan aktivitas bisnis Rumah Pintar. Melalui pengabdian masyarakat ini, tim desain komunikasi visual Universitas BSI mencoba untuk menyumbangkan pemikirannya tentang kiat khusus dalam memperkaya suasana atau cara pemberian story telling sebagai kekuatan pendidikan Rumah Pintar. Proses pembelajaran story telling sebagai salah satu cara ampuh dalam mengembangkan proses tranformasi informasi penting kepada siswa, yang dapat bermanfaat bagi anak-anak yang kurang mampu. Hambatan ekomoni dan lingkungan yang keras, bahkan sarkasme, dapat dibendung dengan pengadaan program belajar secara mandiri. Rumah Pintar merekrut anak-anak kurang mampu untuk belajar secara kolektif, dengan tujuan mengabadikan Rumah pintar sebagai wadah yang dapat digunakan masyarakat kurang mampu untuk tetap bersekolah, memperoleh prndidikan secara cuma-cuma, dengan tetap tujuan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dengan meningkatkan taraf kehidupan dan berbudaya agar dapat meningkatkan persaingan tingkat dunia.

Kata kunci : cerita, desain, informasi.

Abstract

Educational institutions need support from all sides. On the other hand, the gestures of the people are not able to increasingly disturb the urban community, the arrival of security, ketentraman city is not conducive. This is caused by the lack of opportunities in the community, especially children to pursue education. Need to increase the ability and knowledge of the management in the use of information technology. The unavailability of public information media that can be accessed easily by members to participate in monitoring the performance of Smart House. Lack of promotional activities and dissemination of information to the public related to Smart House business activities. Through this community service, the visual communication design team of BSI University tries to contribute his thoughts on special tips in enriching the atmosphere or how to give story telling as the power of education Smart House. The story telling learning process is one of the most powerful ways

to develop an important information transformation process for students, which can be useful for underprivileged children. The harsh economic and economic barriers, even sarcasm, can be dammed by the procurement of independent learning programs. Smart House recruits underprivileged children to study collectively, with the goal of mengabadikan Rumah pintar as a container that can be used by poor society to stay in school, obtain free education, with national purpose, that is to improve the life of the nation by improving the standard of living and cultured in order to increase world-level competition.

Keywords : *design. Information, story.*

Pendahuluan

Rumah Pintar yang terletak di Kota Bandung. Sebagai penyelenggara pendidikan di tahap awal mengalami banyak hambatan, salah satunya adalah kesulitan-kesulitan dalam pemasaran, keterbatasan pekerja dengan keahlian tinggi (kualitas SDM rendah) dan kemampuan teknologi. Tantangan ke depan rumah pintar untuk mampu bersaing di pendidikan nasional dan internasional, sangat ditentukan oleh kemampuan internal SDM rumah pintar yang harus di perbaiki, mencakup modal guru yang dapat berkontribusi terutama penguasaan pemanfaatan teknologi dan informasi, kekuatan modal dan jaringan bisnis dengan pihak luar (Yosal, 2011). Oleh karena itu sangat tepat kiranya jika Universitas BSI Bandung melalui Dosennya merasa terpancang untuk membantu pihak Rumah Pintar yang ada di wilayah Cisarua khususnya, dan Jawa Barat pada umumnya, dalam pemberian ilmu manajemen dan teknologi informasi melalui program pengabdian pada masyarakat.

Metode

Rencana realisasi kegiatan program ini sedianya akan dilakukan selama sepuluh hari sesuai dengan jadwal kegiatan. Pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat akan dilaksanakan oleh tim pelaksana yang terdiri dari delapan dosen, yaitu ketua dan anggota dari Dosen tetap Universitas BSI Bandung, serta partisipasi dari pengurus Rumah Pintar (Jaeni, 2012). Kualifikasi tim pelaksana kegiatan program ini adalah sebagai berikut:

1. Memiliki pengalaman kerja dan mempunyai kemampuan dalam bidang teknologi informasi dan manajemen.
2. Memiliki kemampuan bidang Kewirausahaan dan Pemasaran Rumah Pintar.
3. Memiliki kemampuan manajerial dalam pengendalian kerja tim fasilitator dengan melakukan koordinasi, pengawasan serta pemantauan terhadap tim.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan proses penyampaian story telling dari waktu ke waktu membutuhkan kecerdasan dan kedewasaan dalam bertuturnya. Proses bercerita dari waktu ke waktu, mempunyai banyak ragam hingga kepada cerita rakyat baik yang emliputi nasional maupun internasional. Proses secara metaforis membawa materi budaya dan nuansa kebijaksanaan. Hal ini sebagai harta yang tersimpan di hati bukan di tangan, sebagaimana layaknya seorang ahli cerita yang menyampaikan ceritanya kepada anak-anak (Hernowo, 2001).

Cerita rakyat dalam tradisi lisan dipelihara, dilestarikan sebagai salah satu kekayaan budaya nasional. Dan karenanya proses story telling ini menjadi kuat, akibatnya menjadi mudah diingat, bermanfaat, dan dilakukan secara berulang-ulang. Jika itu terjadi pada anak-anak ada, maka prosesnya dan akibatnya dapat memungkinkan cerita rakyat tentang warna warni kehidupan sebagai cerita yang unik. Disini di rumah Pintar, Kami memilih dongeng untuk diceritakan dengan hati-hati dan menganggap diri kami, dari masing-masing mentor sebagai kurator repertoar yang telah hafal akan seluk beluk ceritanya.

Cerita yang dipilih adalah perwakilan tentang ciri khas masing-masing pribadi story teller. Kami meneliti sejarah dan konteks cerita rakyat dengan ketelitian dan empati dan berusaha menyajikan materi secara terbuka, dan meliputi beberapa segi yang cocok untuk anak-anak. Rumah Pintar dengan komposisi yang sesuai, dengan umur anak-anak yang sepadan, membuat kami menjadi lebih bersemangat dalam menyajikan informasi.

Sebelum berbagi cerita dalam pengaturan layaknya konser, kami masing-masing mempunyai cara tersendiri. Sebagai contoh, selalu berhenti sejenak, menarik napas, dan bercita-cita untuk menjadi "alat" yang tepat untuk alur cerita, bermain setiap menitnya atau beberapa menitnya untuk menghela nafas dan memandu agar cerita dan pengucapan terkontrol dengan baik. Adapun dengan niat tulus serta memberikan dampak terbaik bagi anak-anak.

Memasuki dunia cerita, teller itu seperti pemandu yang membawa pendengar dengan selamat untuk mengeksplorasi alam, mengeksplorasi keadaan serta membungungkan imajinasi menjadi kenyataan (Kenney, 2009). Dan hal ini dikemas dengan sangat menarik, sehingga menjadi Memiliki kehadiran panggung berarti hadir. Dengan pikiran terfokus, yang tidak terganggu oleh kenangan atau imajinasi yang tersesat, adalah mungkin untuk menerangi gambar cerita dengan nuansa vokal, ekspresi wajah dan isyarat, atau untuk berimprovisasi bahasa dan musik baru yang menggugah. Ada kepuasan dalam menyelesaikan usaha kreatif untuk membawa cerita ke kehidupan dan sampai di sisi yang jauh dari gambar terakhir. Mendongeng adalah seni abstrak yang didorong oleh imajinasi dan semangat yang berasal dari masyarakat. Ini adalah saat yang menakutkan saat penonton bergabung dengan nafas, napas, aura sedih, atau tawa - bahagia yang tampaknya sama-sama terbuka. Memegang jeda atau sepetah kata seperti nada seorang musisi yang masih ada di udara adalah usaha yang menyenangkan.

Serta menyusun karya cerita individu, dan melakukannya, kami menikmati proses kreatif untuk merencanakan serangkaian cerita (Fred, 1977). Merancang daftar cerita untuk sebuah pertunjukan memerlukan perhatian yang sama terhadap komposisi sebagai desain setiap kisah masing-masing. Bersebelahan satu sama lain, cerita bisa beresonansi satu sama lain, bertentangan, menyegarkan para pendengar, memberi tahu, menyelesaikan, dan menerangi. Merangkai cerita rakyat istilah dengan cerita-cerita rumah tangga telah memungkinkan kami tempat santai untuk menghubungkan cerita rakyat dengan pengalaman pribadi (Jaeni, 2012). Kami mengumpulkan daftar cerita dan perkenalan kisah pribadi untuk pengaturan tematik, urutan emosional, kinerja busur, dan durasi waktu pertunjukan yang diinginkan. Sensitivitas terhadap kebutuhan audiens tertentu, waktu, musim atau

kesempatan bisa menjadi pertimbangan dalam desain konser. Memiliki rencana cerita yang jelas untuk diceritakan adalah cara praktis untuk menyebarkan demam panggung.

Simpulan dan Rekomendasi

Praktek story telling dan visual sebagai agen dalam membahas bagaimana proses transfer informasi dan pendidikan terhadap anak-anak di rumah pintar dapat berjalan dengan baik. Efek visual yang diberikan dapat berupa penggunaan warna yang beragam, katagori visual dan kata serta pembendaharaan visual dan kata yang beragam, sehingga memotivasi anak-anak dalam belajar.

Daftar Pustaka

Hahn E, Fred. (1977). *Do It Yourself Advertising & Promotion*. Jakarta : Grasindo

Hernowo. (2001). *Mengikat Makna*. Mizan: Bandung.

Iriantara, Yosol. (2011) *Media Relations*. Bandung: Simbiosis

Jaeni. (2012). *Komunikasi Estetis*. Bogor: IPB

Kenney, Elaine (2009). *Guide to Communication*. London: Rockport