

PROGRAM PENDAMPINGAN FORMULASI INOVASI RISET PADA PUSAT STUDI MEDIA, GAME, DAN MOBILE UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH LUARAN PENELITIAN

Yuli Purwati¹⁾, Rujianto Eko Saputro²⁾, Sarmini³⁾, Ria Indriyani²⁾, Rizqi Aulia Widiyanto¹⁾

¹⁾Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas
Jawa Tengah, Indonesia

²⁾Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas
Jawa Tengah, Indonesia

³⁾Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas
Jawa Tengah, Indonesia

Corresponding author : Yuli Purwati
E-mail : yulipurwati@amikompurwokerto.ac.id

Diterima 11 September 2022, 26 Oktober 2022, Disetujui 27 Oktober 2022

ABSTRAK

Rendahnya jumlah gagasan inovasi riset berdampak pula pada rendahnya jumlah kolaborasi riset antara mahasiswa dengan dosen anggota pusat studi Media, Game, dan Mobile. Selain itu, permasalahan ini juga berdampak pada rendahnya jumlah publikasi ilmiah penelitian dari hasil kolaborasi riset antara dosen dengan mahasiswa di bidang Media, Game, dan Mobile. Kegiatan ini bertujuan untuk mendampingi dosen anggota pusat studi dalam merumuskan inovasi riset pada pusat studi Media, Game dan Mobile di Universitas Amikom Purwokerto. Ada tiga tahapan dalam pelaksanaan kegiatan yaitu tahap persiapan, implementasi dan evaluasi. Kegiatan pendampingan dilakukan secara daring dengan menghadirkan narasumber dari Universiti Teknikal Malaysia (UTeM) dan diikuti oleh 11 dosen dari pusat studi. Hasil dari kegiatan webinar yang telah terlaksanan yaitu adanya peningkatan jumlah judul/ide inovasi riset yang ditawarkan untuk kolaborasi riset antara mahasiswa dengan dosen anggota Pusat Studi Media, Game, dan Mobile pada skema MB-KM Riset penyelenggara FIK di Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022 sebanyak 5 ide/Judul dan di Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023 sebanyak 29 ide/judul.

Kata kunci: pendampingan; pusat studi; game; kolaborasi; riset

ABSTRACT

The low number of research innovation ideas also impacts the low number of research collaborations between students and lecturers: members of the Media, Game, and Mobile Research Group. In addition, this problem also impacts the low number of scientific research publications resulting from research collaborations between lecturers and students in the fields of Media, Games, and Mobile. This activity aims to assist the lecturers in formulating research innovations at the Media, Game, and Mobile research group on Universitas AMIKOM Purwokerto. There are three stages in the implementation of activities: preparation, implementation, and evaluation. Mentoring activities were conducted online by presenting the main speaker from Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM) and were attended by 11 lecturers from study centers. The results of the webinar activities that have been carried out are an increase in the number of titles/innovation research ideas offered for research collaboration between students and lecturers of the Center for Media, Game, and Mobile Studies in the MB-KM Research scheme FIK organizers in the Even Semester of the 2021/2022 Academic Year as many as 5 ideas/titles and the Odd Semesters of the 2022/2023 Academic Year as many as 29 ideas/titles.

Keywords: accompaniment; study center; games; collaboration; research

PENDAHULUAN

Pusat studi atau grup riset merupakan kelompok peneliti yang berasal dari fakultas yang sama, saling berkolaborasi dan bekerjasama pada topik riset tertentu. Grup ini terdiri dari peneliti dari institusi/matakuliah yang sama atau matakuliah yang berbeda dale satu fakultas (U. of Southampton, 2021). Lebih

dalam lagi dijelaskan bahwa pusat studi adalah kelompok keilmuan dan kepakaran yang mempunyai minat terhadap kajian ilmu yang melakukan kegiatan perencanaan dan pelaksanaan, pengendalian mutu kegiatan serta kerja sama riset dan pentadiene kepada masyarakat dalam rangka pengembangan keilmuan yang bersifat

monodisiplin/multidisiplin (U. Padjadjaran, 2016). Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komputer No. 025/AMIKOMPWT/FIK/11/XI/ 2019 pada tanggal 28 November 2019 (FIKUAP, 2019), didirikan 7 pusat studi di Fakultas Ilmu Komputer. Ketujuh pusat studi tersebut yakni Pusat Studi Sistem Cerdas, Rekayasa Perangkat Lunak, *Computer Vision*, Jaringan berbasis Informasi, *Media Game Mobile*, Sistem Informasi, dan *Embedded System & Robotika*.

Pusat studi Media, *Game*, dan *Mobile* merupakan pusat studi yang memiliki fokus riset dan pengabdian masyarakat di bidang keilmuan animasi, interaksi manusia dan komputer, *game*, UI/UX, dan aplikasi *game mobile*. Animasi adalah sekumpulan gambar/objek yang bergerak sesuai alur yang ditentukan (Hadi, 2021). *Game* merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pengguna untuk mencapai target tertentu dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia dalam sebuah *game* dan memberikan efek menyenangkan bagi para pengguna/pemain (Marisa dkk., 2020) (Diharjo, 2020). *User interface* adalah kumpulan grafis yang digunakan untuk berinteraksi dengan dan mengontrol suatu sistem (Nasution, 2021). Sedangkan *User experience* berfokus pada proses penggunaan suatu produk, tetapi UX juga mencakup proses sebelum dan sesudah penggunaan. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman positif dan membangun kepercayaan (Luther et., 2020). Media merupakan perantara antara manusia, materi atau kejadian yang digunakan untuk mendapatkan pengetahuan, ketrampilan maupun perilaku (Aghni, 2018). *Game mobile* merupakan *game* yang dimainkan di *smartphone* atau tablet dan biasanya diunduh dari toko aplikasi seperti apps store atau play store (Sandy dan Hidayat, 2019).

Pusat studi Media, *Game*, dan *Mobile* pada semester gasal tahun akademik 2021/2022 memiliki anggota sejumlah 13 dosen yang berasal dari program studi di lingkungan fakultas ilmu komputer. Berdasarkan data pada semester gasal 2021/2022, pusat studi ini telah memiliki 5 dokumen *roadmap* riset personil dosen.

Permasalahan pada pusat studi Media, *Game*, dan *Mobile*, yaitu beberapa anggota dosen belum mampu merumuskan dan mendokumentasikan peta jalan risetnya. Tercatat baru 5 dari 13 dosen pusat studi yang telah memiliki peta jalan penelitian. Kendala yang dihadapi dosen adalah kurangnya pengetahuan dalam merumuskan peta jalan penelitian dan inovasi riset yang dihasilkan dari *roadmap* tersebut. Akibat keterbatasan jumlah

peta jalan riset dosen tersebut, tercatat pada semester gasal 2021/2022 hanya 7 gagasan inovasi riset yang dapat ditawarkan kepada mahasiswa pada program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) skema riset/penelitian. MBKM skema riset merupakan media kolaborasi penelitian antara dosen dengan mahasiswa. Terdapat 7 kelas mahasiswa di semester gasal 2021/2022 dari program studi Informatika yang mengambil konsentrasi peminatan Animasi dan Visualisasi. Estimasi jumlah mahasiswa sekitar 250 orang dari total tujuh kelas tersebut. Jumlah gagasan riset dari pusat studi Media, *Game*, dan *Mobile* yang ditawarkan kepada mahasiswa pada program MBKM tentu sangat rendah dibandingkan dengan jumlah mahasiswa yang mengambil konsentrasi peminatan tersebut.

Rendahnya jumlah gagasan inovasi riset berdampak pula pada rendahnya jumlah kolaborasi riset antara mahasiswa dengan dosen anggota pusat studi Media, *Game*, dan *Mobile*. Selain itu, permasalahan ini juga menimbulkan dampak rendahnya jumlah publikasi ilmiah penelitian dari hasil kolaborasi riset antara dosen dengan mahasiswa di bidang Media, *Game*, dan *Mobile*. Oleh karena itu, dalam program Amikom Mitra Masyarakat Kolaborasi Internasional ini kami bekerjasama dengan mitra perguruan tinggi Universiti Teknikal Malaysia Melaka akan menyelesaikan permasalahan:

Rendahnya jumlah ketersediaan *roadmap* riset dosen pada Pusat Studi Media, *Game*, dan *Mobile* dikarenakan kurangnya pengetahuan dalam merumuskan peta jalan penelitian dan inovasi riset yang dihasilkan dari *roadmap* tersebut. Rendahnya jumlah gagasan inovasi riset yang ditawarkan dari Pusat Studi kepada mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer pada program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) skema riset/penelitian.

METODE

Metode pelaksanaan pada kegiatan pendampingan perumusan inovasi riset pada pusat studi media, *game* dan *mobile* untuk meningkatkan jumlah luaran riset meliputi beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap persiapan kegiatan

Pada tahap persiapan ini beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah:

- a. Melakukan koordinasi dengan mitra untuk pelaksanaan kegiatan.
- b. Menentukan waktu dan tempat untuk pelaksanaan kegiatan.
- c. Membuat poster sebagai media promosi kegiatan.

- d. Berkoordinasi dengan peserta kegiatan terkait dengan kebutuhan-kebutuhan yang harus dipersiapkan oleh peserta dalam kegiatan pendampingan.
 - e. Berkoordinasi dengan tim pelaksana kegiatan terkait teknis pelaksanaan pendampingan.
 - f. Mempersiapkan materi dan teknis pelaksanaan kegiatan pendampingan.
2. Tahap pelaksanaan kegiatan
Tahap pelaksanaan kegiatan pendampingan perumusan inovasi riset dilaksanakan secara daring, kegiatan ini akan didampingi oleh nara sumber yang memiliki kesesuaian bidang keilmuan khususnya adalah bidang multimedia. Pada kegiatan pendampingan peserta akan didampingi oleh narasumber untuk mencari gap riset dan juga menyusun roadmap penelitian sesuai dengan trend dalam bidang ilmu multimedia.
 3. Tahap evaluasi kegiatan
Tahap ini adalah tahap untuk mengevaluasi kegiatan yang telah berjalan dan bagaimana keberlanjutannya setelah kegiatan pendampingan selesai dilaksanakan. Untuk mempermudah proses evaluasi, kegiatan pendampingan dan komunikasi dengan peserta dilakukan melalui grup WA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Koordinasi awal untuk menentukan jadwal pelaksanaan webinar internasional telah dilaksanakan oleh dosen pelaksana dengan narasumber utama pada tanggal 14 Juni 2022 secara daring. Hasil koordinasi memutuskan bahwa webinar dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2022, pukul 09.00 – 10.45 WIB atau 10.00 – 11.45 AM waktu Malaysia. Selanjutnya, kami membentuk kepanitiaan yang melibatkan dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer untuk mengelola kegiatan webinar. Lalu, berkoordinasi dengan Pusat Studi Media, *Game Mobile* terkait waktu pelaksanaan webinar internasional dan hal-hal yang perlu dipersiapkan oleh dosen untuk mengikuti kegiatan tersebut. Koordinasi akhir dengan narasumber telah dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2022 untuk evaluasi performa koneksi internet dan pengaturan yang digunakan untuk presentasi menggunakan video dan suara. Hasil pengujian menunjukkan unjuk kerja koneksi internet dan pengaturan yang sangat baik untuk berkomunikasi pada kegiatan webinar.

Gambar 1 menunjukkan koordinasi akhir antara narasumber dari Universiti Teknikal Malaysia (UTeM) dan dosen pelaksana.



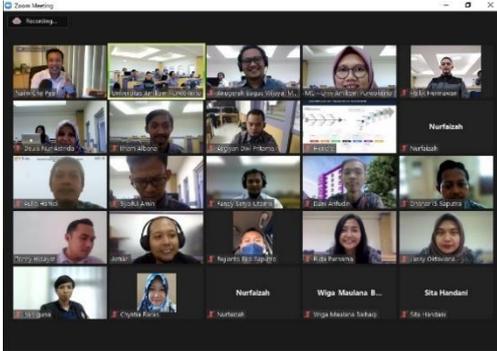
Gambar 1. Koordinasi Akhir

2. Tahap Implementasi

Webinar internasional diselenggarakan pada tanggal 13 Juli 2022, pukul 09.00 – 10.45 WIB atau 10.00 – 11.45 AM waktu Malaysia. Kami menggunakan platform Zoom untuk melaksanakan kegiatan webinar. Dosen yang tergabung dalam keanggotaan Pusat Studi Media, Game, dan Mobile mengikuti kegiatan webinar yang berlokasi di ruang Eksekutif Universitas AMIKOM Purwokerto. Kegiatan ini dihadiri oleh 11 dosen dari Pusat Studi, 3 dosen sebagai panitia penyelenggara kegiatan webinar, dan beberapa dosen undangan dari Fakultas Ilmu Komputer. Gambar 2 menunjukkan situasi di ruang Eksekutif saat kegiatan webinar berlangsung, sedangkan Gambar 3 menunjukkan aktivitas webinar pada platform Zoom Meeting.



Gambar 2. Peserta Webinar Universitas AMIKOM Purwokerto



Gambar 3. Aktivitas Webinar pada Platform Zoom

Materi webinar dimulai dari pembahasan tanggungjawab dosen, definisi dan formulasi peta jalan penelitian dan pengabdian masyarakat bagi dosen, contoh peta jalan penelitian di bidang *Game-based learning*, riset di area multimedia, serta pesan media sosial untuk visibilitas akademik bagi dosen.

Komitmen Pusat Studi Media, *Game*, dan *Mobile* setelah materi webinar telah disampaikan oleh narasumber yakni tiap dosen anggota pusat studi mempersiapkan dan merumuskan peta jalan penelitian dan pengabdian masyarakat, serta merumuskan 20 ide inovasi riset untuk kolaborasi penelitian yang ditawarkan kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer pada program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MB-KM) skema Riset di semester gasal tahun akademik 2022/2023.

Dokumentasi dan luaran dari kegiatan Pengabdian Masyarakat Internasional terlampir pada laporan akhir ini. Beberapa bukti dokumentasi dan luaran kegiatan ini adalah presensi kehadiran event webinar, bukti publikasi kegiatan pengabdian di media elektronik, rekaman video aktivitas webinar, dan publikasi pada jurnal pengabdian masyarakat. Hasil dari kegiatan webinar yang telah terlaksana yaitu adanya peningkatan jumlah judul/ide inovasi riset yang ditawarkan untuk kolaborasi riset antara mahasiswa dengan dosen anggota Pusat Studi Media, *Game*, dan *Mobile* pada skema MB-KM Riset penyelenggara FIK di Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022 sebanyak 5 ide/Judul dan di Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023 sebanyak 29 ide/judul.

3. Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan webinar usai, Fakultas Ilmu Komputer mendorong seluruh dosen anggota Pusat Studi Media, *Game*, dan *Mobile* untuk menyusun peta jalan penelitian dan pengabdian masyarakat,

serta mendorong perumusan ide kreatif untuk mendukung kolaborasi riset antara dosen pusat studi dengan mahasiswa pada program MB-KM di semester gasal 2022/2023. Kekurangan dari kegiatan pengabdian ini adalah program ini hanya diperuntukkan bagi kalangan internal universitas AMIKOM Purwokerto, padahal webinar internasional ini memiliki potensi untuk menjangkau peserta yang lebih luas yakni para dosen di Kabupaten Banyumas yang memiliki fokus riset di bidang multimedia. Berdasarkan kekurangan tersebut, harapannya apabila terdapat kegiatan pengabdian yang serupa, maka dapat dipublikasikan dan disosialisasikan secara massive di media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

SIMPULAN DAN SARAN

Capaian kegiatan pengabdian masyarakat ini yakni telah menyelenggarakan program *webinar* internasional bagi Pusat Studi Media, *Game*, dan *Mobile* di Fakultas Ilmu Komputer untuk menyelesaikan permasalahan: (1) Rendahnya jumlah ketersediaan *roadmap* riset dosen pada Pusat Studi Media, *Game*, dan *Mobile*; (2) Rendahnya jumlah gagasan inovasi riset yang ditawarkan dari Pusat Studi kepada mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer pada program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) skema riset/penelitian.

Kekurangan dari kegiatan pengabdian ini adalah program ini hanya diperuntukkan bagi kalangan internal universitas AMIKOM Purwokerto, padahal *webinar* internasional ini memiliki potensi untuk menjangkau peserta yang lebih luas yakni para dosen di Kabupaten Banyumas yang memiliki fokus riset di bidang multimedia. Berdasarkan kekurangan tersebut, harapannya apabila terdapat kegiatan pengabdian yang serupa, maka dapat dipublikasikan dan disosialisasikan secara *massive* di media sosial untuk menjangkau *audiens* yang lebih luas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Purwokerto, Fakultas Ilmu Komputer, Pusat Studi Media *Game Mobile*, serta Universitas Amikom Purwokerto atas segala dukungannya baik materil dan moril dalam pelaksanaan kegiatan Amikom Mitra Masyarakat Internasional ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).
- F. I. K. U. A. Purwokerto, "Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komputer No. 025/AMIKOMPWT/FIK/11/XI/2019." Fakultas Ilmu Komputer, Purwokerto, pp. 1–2, 2019.
- Hadi, E. K. (2021). Perancangan Animasi 3D "Remember" dengan Metode Pose to Pose. *NUANSA INFORMATIKA*, 15(2), 14-20.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219-228.
- Nasution, R. I. (2021). Penggunaan User Interface (UI) Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan. In *SANDI: Seminar Nasional Desain* (Vol. 1, pp. 215-221).
- Luther, L., Tiberius, V., & Brem, A. (2020). User Experience (UX) in business, management, and psychology: A bibliometric mapping of the current state of research. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(2), 18.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Ahlimedia Book.
- U. Padjadjaran, "Peraturan Rektor Universitas Padjadjaran Nomor 5 Tahun 2016." Universitas Padjadjaran, Bandung, pp. 1–7, 2016, [Online]. Available: <https://www.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2012/10/puslitpusdi.pdf>.
- U. of Southampton, "Research groups," <https://www.southampton.ac.uk/research/centres/groups.page>. <https://www.southampton.ac.uk/research/centres/groups.page> (accessed Nov. 05, 2021).