

WORKSHOP TEKNOLOGI INFORMASI DALAM RANGKA PROMOSI SENI MANGKUNEGARAN

Alfonsa Maria Sofia Hapsari¹⁾, Tigus Juni Betri¹⁾, Della Arinta Putri¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Slamet Riyadi, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

Corresponding author : Alfonsa Maria Sofia hapsari
E-mail : alfonsa@unisri.ac.id

Diterima 21 Mei 2022, Direvisi 16 Juni 2022, Disetujui 16 Juni 2022

ABSTRAK

Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta atau disebut ASGA adalah kampus vokasi seni yang berada di Istana Mangkunegaran Surakarta. Keberadaan mereka tidak banyak diakui di masyarakat sekitar karena salah satunya adalah ketiadaan teknologi informasi baik dari segi infrastruktur maupun sumber daya manusianya. Para tenaga pengajar di lingkungan ASGA canggung dan kesulitan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dikarenakan latar belakang mereka sebagai praktisi seni murni yang sudah bertahun-tahun mempertahankan prinsip originalitas seni Mangkunegaran. Hal tersebut membuat ASGA makin sulit dikenal di masyarakat sehingga bisa berakibat buruk yaitu tergerusnya seni asli Mangkunegaran Surakarta. Metode yang digunakan adalah dengan memperkenalkan media teknologi informasi dan bagaimana mengembangkannya. Hasil dari kegiatan ini adalah civitas akademika memahami dan memiliki media teknologi informasi untuk kepentingan promosi Mangkunegaran.

Kata kunci: mangkunegaran; seni; teknologi informasi

ABSTRACT

The Mangkunegaran Art Academy of Surakarta (ASGA) is an arts vocational campus located at the Mangkunegaran Palace of Surakarta. Their existence is not widely recognized in the surrounding community because one of them is the absence of information technology both in terms of infrastructure and human resources. The teaching staff in the ASGA environment are awkward and have difficulty adapting to the development of information technology due to their background as pure arts practitioners who have for years maintained the principle of originality of Mangkunegaran art. This makes ASGA increasingly difficult to recognize in the community so that it can have a bad effect, namely the erosion of the art of Mangkunegaran Surakarta. The method used is to introduce the media and how to develop it. The result of this activity is that the academic community understands and has information technology media for the promotion of Mangkunegaran.

Keywords: mangkunegara; art; information technology

PENDAHULUAN

Perguruan Tinggi seni yang berada dalam naungan Pura Mangkunegaran Surakarta adalah Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta (ASGA Surakarta) yang berlokasi di Kota Surakarta, Jawa Tengah. ASGA Surakarta dikelola oleh Yayasan Mangkunegaran dan salah satu Perguruan Tinggi yang masih mempertahankan nilai-nilai luhur berbasis budaya sebagai roh dalam pengembangannya (Bastomi, 1992).

Berdirinya ASGA Surakarta berdasarkan tradisi nyantrik para anggota masyarakat Surakarta dan sekitarnya terutama warga daerah masyarakat swapraja wilayah Pura Mangkunegaran di masa lampau kepada para empu di Pura Mangkunegaran bidang kebudayaan seperti adat-istiadat, rias

pengantin, keprotokolan, seni pedalangan, tari, maupun seni (Bambang, 2004).

Seni yang dikembangkan di kampus ASGA Surakarta memiliki nilai-nilai luhur karena berbasis budaya Mangkunegaran yang telah bertahun-tahun dilestarikan (Sachari, 1986). Namun seiring berkembangnya jaman, dengan kemajuan teknologi yang pesat membuat kesenian di Mangkunegaran sulit untuk berkembang bahkan banyak masyarakat di kota Surakarta yang tidak mengetahui keberadaan ASGA Surakarta (Albiladiyah, 1999)

Latar belakang para tenaga pengajar yang merupakan praktisi seni adalah salah satu alasan mereka kesulitan untuk menyesuaikan tingginya pengaruh teknologi pada seluruh lapisan masyarakat. Kebutuhan akan teknologi

menyentuh semua lapisan tidak terkecuali di bidang seni (Priyatmoko, 2018). Hal inilah yang membuat para praktisi seni tersebut kesulitan beradaptasi karena keterbatasan mereka terhadap pengelolaan teknologi informasi sehingga kesulitan untuk melakukan promosi (Faiqoh, 2007). Bahkan banyak dari tenaga pengajar yang belum memiliki jabatan fungsional padahal sudah lama menjadi seorang dosen (Anshari, 2009).

Berdasarkan analisis situasi tersebut terlihat bahwa permasalahan yang ada dalam Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta adalah keterbatasan kemampuan pengelolaan teknologi informasi oleh para civitas di kampus tersebut (Djollong, 2014) Hal tersebut berimbas pada kegiatan promosi seni baik individu maupun Lembaga serta juga berdampak pada karir mereka sebagai tenaga pengajar (Panggabean et al., 2021).

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi, merasa perlu menyumbangkan Informasi pengetahuan yang lebih mengenai pengelolaan teknologi informasi sebagai sarana media promosi kegiatan seni di lingkungan Istana Mangkunegaran pada umumnya dan di Kampus Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta pada khususnya. (Mulyadi, 2011)

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut;

1. Diperlukan sosialisasi pentingnya pengelolaan teknologi informasi sebagai sarana media promosi kampus Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta.
2. Diperlukan *workshop* untuk civitas Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta mengenai pengelolaan teknologi informasi sebagai media sarana promosi kegiatan seni di lingkungan tersebut (Syaharuddin, 2017)

Adapun luaran yang dihasilkan dalam program pengabdian ini adalah sebagai berikut;

1. Meningkatnya pemahaman para tenaga pengajar di kampus Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta mengenai pentingnya pengelolaan teknologi informasi sebagai sarana media promosi kegiatan seni maupun jenjang karir mereka (Usmadi, 2020).
2. Publikasi jurnal ilmiah.

METODE

Civitas Akademi Seni Mangkunegara yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini adalah berjumlah 15 orang yang meliputi dosen dan karyawan. Sementara tim pengabdian yang melakukan kegiatan ini berjumlah 3 orang.

1. Prosedur Kerja

Metode pelaksanaan pengabdian ini diawali dari metode ceramah, diskusi, dan *workshop* (Magdalena et al., 2020)[10]. Dalam kegiatan *workshop* dan diskusi diberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip dalam pengelolaan teknologi informasi sebagai media promosi kegiatan seni dengan langkah-langkah sebagai berikut;

- a. *Pretest* kecil dan sederhana perlu dilakukan terlebih dahulu pada tenaga pengajar di Kampus Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta untuk mengukur tingkat pemahaman dalam pengelolaan teknologi informasi. *Pretest* dilakukan dalam bentuk tanya jawab maupun diskusi.
- b. Menyelenggarakan *workshop* untuk mengenalkan dan memanfaatkan platform teknologi informasi sebagai sarana media promosi kegiatan seni .

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Kampus Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta (ASGA) di Kampus Panti Putra, Istana Mangkunegaran . Kegiatan ini terdiri 2 kategori yaitu sosialisasi pengenalan teknologi informasi dan pengembangan media promosi .Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 5 dan 27 Mei 2021 secara daring.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan adalah kegiatan untuk menilai apakah kegiatan ini berlangsung dan menghasilkan luaran sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan evaluasi ini tentu supaya segala pekerjaan yang dilakukan tetap sesuai dengan rencana awal (Kantun, 2017).

Kegiatan Evaluasi ini juga sebenarnya bisa dimanfaatkan sebagai bahan untuk merencanakan target selanjutnya. Kegiatan evaluasi dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan melihat apakah produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan promosi Akademi Seni Mangkunegaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dalam pengabdian ini dilaksanakan dengan luring menggunakan aplikasi Zoom. Pilihan ini diambil dikarenakan kondisi pandemik yang tidak memungkinkan untuk melakukan kegiatan bersama dalam jumlah banyak. Pengabdian ini terdiri dari 2 kegiatan yakni pengenalan teknologi informasi kepada Dosen dan Karyawan Akademi Seni

mangkunegaran Surakarta. Masing masing kegiatan diselenggarakan selama 90 menit.

1. Pengenalan Teknologi Informasi

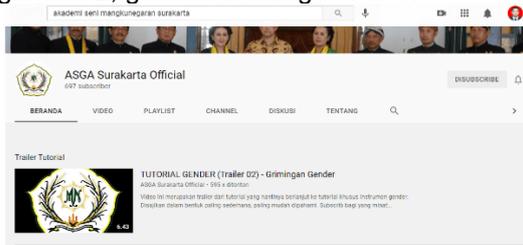
Kegiatan ini dilaksanakan pada Rabu 5 Mei 2021 pukul 10.00 WIB dengan dihadiri oleh 12 dosen dan 3 tenaga kependidikan Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta serta 3 orang tim pengabdian. Kegiatan pada gambar 1 ini meliputi pengenalan dan sosialisasi teknologi informasi yakni website dan media sosial serta cara menggunakannya.



Gambar 1. Workshop Secara daring

2. Pengembangan Media Promosi

Kegiatan ini dilaksanakan pada Kamis, 27 Mei 2021 pukul 10.00 WIB dengan diikuti 12 dosen dan 3 tenaga kependidikan Akademi Seni Mangkunegara Surakarta. Dalam kegiatan ini tim pengabdian menunjukkan contoh pembuatan dan pemanfaatan website serta media Youtube ataupun media sosial sebagai sarana promosi seni bagi para civitas seni di Akademi Seni Mangkunegara Surakarta seperti yang ditunjukkan pada gambar 2, gambar 3 dan gambar 4.



Gambar 2 Pemanfaatan media sosial dan youtube sebagai sarana promosi seni



Gambar 3 Pemanfaatan media website sebagai sarana promosi seni

Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta



Gambar 4 Pemanfaatan media youtube sebagai sarana promosi seni



Gambar 5 Pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi seni

3. Evaluasi

Kegiatan ini menghasilkan produk berupa akun Youtube (Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta) dan konten Website (www.asga.ac.id). Akun – akun tersebut sudah aktif dan dapat diupdate isi maupun postingan setiap harinya oleh Civitas Akademi Seni Mangkunegaran. Hal ini menunjukkan kegiatan pengabdian ini dapat berlangsung dengan baik karena Akademi Seni Mangkunegaran belum memiliki akun Youtube sebelumnya dan sekarang sudah memiliki. Sementara untuk website ASGA sudah didesain dan ditata sedemikian rupa sehingga ASGA sudah dapat mengembangkan konten-konten lainnya yang berkaitan dengan kegiatan promosi untuk diposting.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penjelasan yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan ini sangat berguna, bermanfaat dan tepat sasaran dikarenakan ASGA Mangkunegaran belum memiliki media promosi dalam bentuk media yang memanfaatkan teknologi informasi. Dengan kegiatan ini ASGA Mangkunegaran memiliki channel Youtube dan Website yang bisa digunakan untuk sarana media promosi Mangkunegaran. Pelaksanaan pengabdian yang sejenis dengan modifikasi aplikasi dan isi materi dapat dilaksanakan di lokasi yang berbeda atau membuat aplikasi lain yang menjawab kesulitan mitra pengabdian untuk mempermudah kinerja.

Saran

Saran bahwa pengembangan media promosi menggunakan teknologi informasi dalam bidang seni perlu diperbanyak dikarenakan sosial media sekarang ini sangatlah digemari oleh semua lapisan sehingga berdampak pada peningkatan promosi seni ataupun peningkatan perolehan mahasiswa baru di Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta khususnya atau Mangkunegaran pada umumnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Selain itu juga ucapan terimakasih kepada Bapak Supriyanto, S.E sebagai Ketua Yayasan Mangkunegaran serta Bapak Budi Utomo, S.Sn,M.Sn selaku Direktur Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta atas kerjasamanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Albiladiyah, S. I. (1999). *Ragam hias Pendapa Istana Mangkunegaran* (Nurdiyanto (ed.)). Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional, Dirjen Kebudayaan, Depdikbud.
- Anshari. (2009). *HERMENEUTIKA SEBAGAI TEORI DAN METODE*. 15(2), 187–192.
- Bambang, M. (2004). *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Universitas Negeri Semarang.
- Bastomi, S. (1992). *Seni dan Budaya Jawa*. IKIP Semarang.
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik pelaksanaan penelitian kuantitatif (. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam ISTIQRA*, II(September), 86–100.
- Faiqoh, L. (2007). *RUMEKSOPURO lembaga penjaga keamanan mangkunegaran di era transisi kemerdekaan Indonesia tahun 1945-1949 Laela Faiqoh*.
- Kantun, S. (2017). PENELITIAN EVALUATIF SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN (Suatu Kajian Konseptual). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2).
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., Putri, R., & Tangerang, U. M. (2020). *DAN AKIBAT MEMANIPULASINYA*. 2, 244–257.
- Mulyadi, M. (2011). PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF SERTA PEMIKIRAN DASAR MENGGABUNGKANNYA Mohammad Mulyadi. *Jurnal Studi Komunikasi Dan*

Media, 15(1), 127–138.

- Panggabean, S., Sihombing, P. R., Dewi, H. S., & Pramarta, I. N. B. (2021). *Simulasi Exponential Moving Average dan Single Exponential Smoothing : Sebuah Perbandingan Akurasi Metode Peramalan*. 4(1), 1–10.
- Priyatmoko, H. (2018). Gamelan di Kemlayan : Studi Sejarah Kampun dan Abdi Dalem Niyaga di Surakarta. *Patrawidya*, 19(2), 113–124.
- Sachari, A. (1986). *Desain: Gaya dan Realitas*. Institut Teknologi Bandung.
- Syahrudin. (2017). APLIKASI SISTEM INFORMASI DESA SEBAGAI TEKNOLOGI. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 1(1), 4–11.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>