



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

<https://journal.unwira.ac.id/index.php/BERBAKTI>

SOSIALISASI TENTANG MANUSIA SEBAGAI HOMO DIGITAL PADA SISWA KELAS XII SMA IKARASI MELALUI PENGENALAN APLIKASI COREL DRAW

Donsianus Rondo¹, Sandi Weru Tana², Fransiskus X. Subun³, Isabel Coryunitha Panis^{4*}

^{1,2,3,4}*Universitas Katolik Widya Mandira*

e-mail: isabelcoryunithapanis@yahoo.com^{4*}

Dikirim : 21 Maret 2023, Direvisi : 27 Maret 2023, Diterima: 06 April 2023

ABSTRAK

Hasil pengabdian kepada masyarakat tentang sosialisasi Manusia sebagai Homo Digital pada siswa kelas XII SMA Ikarasi melalui pengenalan aplikasi Corel Draw adalah peningkatan keterampilan teknologi siswa dalam mendesain grafis. Kegiatan ini melibatkan pelatihan dan praktik penggunaan aplikasi Corel Draw untuk membuat desain grafis yang kreatif dan menarik. Dalam kegiatan ini, siswa belajar tentang cara menggunakan aplikasi Corel Draw untuk membuat desain grafis yang berkualitas. Mereka juga belajar tentang teknik dan strategi dalam membuat desain grafis yang menarik serta bagaimana menggunakan teknologi digital secara bijaksana dan efektif. Hasil dari kegiatan ini adalah siswa yang memiliki keterampilan teknologi dalam membuat desain grafis, serta memahami bagaimana teknologi digital dapat meningkatkan kualitas karya mereka. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kesadaran siswa tentang risiko dan potensi dampak negatif dari penggunaan teknologi digital yang tidak bijaksana, seperti kecanduan, isolasi sosial, dan gangguan kesehatan mental. Dalam kesimpulannya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang sosialisasi "Manusia sebagai Homo Digital" pada siswa kelas XII SMA Ikarasi melalui pengenalan aplikasi Corel Draw adalah cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan teknologi siswa dalam mendesain grafis, serta meningkatkan kesadaran mereka tentang penggunaan teknologi digital yang bijaksana dan efektif. Hal ini dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan kualitas karya mereka dan mempersiapkan mereka untuk hidup dan bekerja di era digital.

Kata kunci: sosialisasi, manusia sebagai homo digital, siswa kelas XII, pengenalan aplikasi Corel Draw.

ABSTRACT

The result of community service on the socialization of Humans as Homo Digital to class XII students of Ikarasi High School through the introduction of the Corel Draw application is an increase in students' technological skills in graphic design. This activity involves training and practice in using the Corel Draw application to create creative and attractive graphic designs. In this activity, students learn about how to use the Corel Draw application to create quality graphic designs. They also learn about techniques and strategies in creating attractive graphic designs as well as how to use digital technology wisely and effectively. The result of this activity is students who have technological skills in creating graphic designs, as well as understanding how digital technology can improve the quality of their work. In addition, this activity also increases students' awareness of the risks and potential negative impacts of unwise use of digital technology, such as addiction, social isolation, and mental health disorders. In conclusion, the community service activity on the socialization of "Humans as Digital Homo" to class XII students of Ikarasi High School through the introduction of Corel Draw application is an effective way to improve students' technological skills in graphic design, as well as increase their awareness



about the wise and effective use of digital technology. This can provide benefits for students in improving the quality of their work and preparing them to live and work in the digital era.

Keywords: socialization, humans as digital homo, class XII students, introduction to Corel Draw application.

1. PENDAHULUAN

Manusia adalah ens rationale. (Gerson, 2020). Sebagai ens rationale manusia mampu mengubah peradaban dunia dengan cara menciptakan alat-alat teknologi baru yang semakin mutakhir seiring perkembangan zaman. Banyak pencapaian telah berhasil diraih. Misalnya dalam sejarah peradaban teknologi mulai dari tingkat yang paling primitif hingga pada tingkat yang modern; Mulai dari tingkat yang paling sederhana sampai pada tingkat yang paling kompleks. Pencapaian-pencapaian ini telah berhasil membawa manusia pada masa kejayaannya. Salah satu pencapaian manusia adalah temuan di bidang teknologi digital. Teknologi digital diciptakan untuk membantu manusia, mempermudah pekerjaan manusia, dan masih banyak hal lain lagi yang dianggap sebagai fungsi sekunder dari teknologi digital. Teknologi memudahkan manusia dalam banyak hal seperti kemudahan berkomunikasi, efektivitas waktu, hingga dalam mengembangkan peningkatan perekonomian. Sekali lagi kemajuan teknologi telah merambat ke semua arah kehidupan manusia. Industri jasa, perekonomian dan manufaktur dapat dijalankan dengan mudah dan efisien berkat kemajuan teknologi. Dalam hal inilah manusia sebagai “homo digital”. (Subiyanto, 2021).

Perkembangan teknologi canggih dewasa ini menandakan bahwa manusia telah berhasil bergerak menuju fase baru, karena kemajuan teknologi itu sendiri terjadi karena manusia. Manusia adalah tokoh utama. Manusia dewasa ini telah berhasil menciptakan begitu rupa alat teknologi canggih. Lahirnya begitu rupa teknologi canggih yang terus berkembang senyatanya menandakan bahwa manusia sesungguhnya sedang berproses menuju atau menjadi. Manusia adalah makhluk yang dinamis, keberadaannya senantiasa mengarah dalam proses ‘menjadi’. Zaman dahulu (manusia pra-digital) dalam berkomunikasi, penutur hadir secara ragawi bagi pendengar demikian pun sebaliknya. Tetapi saat ini di era digital keduanya hadir dalam tempat yang berbeda dan berjauhan. Manusia hanyalah sebuah komponen sistem di media komunikasi. Di era digital manusia bukan sekadar pengguna media, tetapi manusia bereksistensi melalui dan ditentukan oleh media (Hardiman, 2021). Kemajuan teknologi sangat berperan penting dalam kehidupan manusia. Manusia dengan mudah mendapatkan informasi, melakukan pekerjaan dan juga dalam upaya peningkatan perekonomian. Produk perekonomian, tempat wisata yang terdapat di tempat tertentu dapat dengan mudah diketahui oleh publik berkat kemajuan teknologi. Dalam dunia industri teknologi menjadi wadah yang penting. Banyak perusahaan yang mendapat kemudahan dalam proses pemasaran. (Hidayat, 2018).

Era digital yang semakin berkembang saat ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari cara berkomunikasi, mencari informasi, hingga cara bekerja dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Teknologi digital seperti internet, smartphone, dan aplikasi yang berkembang pesat menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam berbagai aktivitas, namun juga memiliki dampak yang signifikan pada cara manusia berinteraksi dengan dunia sekitar. Siswa sebagai generasi yang tumbuh dan berkembang di era digital perlu memahami dampak dan potensi teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari agar dapat menggunakan teknologi secara bijaksana dan produktif. Selain itu, pemahaman tentang teknologi digital juga dapat membantu siswa mempersiapkan diri untuk masuk ke dunia kerja yang semakin didominasi oleh teknologi digital.

Pemahaman yang lebih mendalam tentang teknologi digital juga penting untuk meminimalkan dampak negatif dari penggunaan teknologi digital, seperti ketergantungan pada teknologi, kecanduan media sosial, dan hilangnya interaksi sosial secara langsung. Siswa yang memahami dampak dan potensi teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari

dapat mengambil keputusan yang bijaksana dalam menggunakan teknologi dan menghindari dampak negatifnya. Oleh karena itu, pendidikan tentang teknologi digital dan cara manusia berinteraksi dengan teknologi sangat penting bagi siswa di era digital ini. Dengan memahami dampak dan potensi teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan di masa depan dan memanfaatkan teknologi digital secara produktif dan bertanggung jawab. Pengenalan aplikasi Corel Draw pada siswa merupakan langkah yang sangat penting dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam desain grafis. Desain grafis merupakan bidang yang sangat dibutuhkan di dunia kerja saat ini, karena banyaknya permintaan untuk desain kreatif yang menarik untuk berbagai keperluan seperti iklan, brosur, poster, dan media promosi lainnya. Dalam dunia kerja, keterampilan desain grafis yang baik dan profesional dapat membantu siswa memperoleh pekerjaan yang lebih baik dan juga memberikan kontribusi yang lebih baik bagi perusahaan.

Pengenalan aplikasi Corel Draw dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dasar dalam desain grafis, seperti komposisi visual, warna, dan tipografi. Dalam aplikasi Corel Draw, siswa akan belajar bagaimana menggabungkan elemen desain seperti teks, gambar, dan bentuk untuk menciptakan desain grafis yang menarik dan kreatif. Siswa akan memahami bagaimana mengatur elemen-elemen tersebut dengan komposisi visual yang baik, menggunakan warna yang tepat untuk menciptakan suasana tertentu, dan memilih jenis huruf yang sesuai untuk meningkatkan pesan yang ingin disampaikan. Pengenalan aplikasi Corel Draw pada siswa juga dapat meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif siswa dalam menghasilkan desain grafis yang berkualitas tinggi. Siswa akan mempelajari berbagai teknik dan alat dalam aplikasi Corel Draw, seperti pengaturan layer, penyesuaian warna, pemotongan gambar, dan efek visual. Selain itu, siswa juga akan memperoleh keterampilan kreatif dalam menciptakan desain grafis yang unik dan menarik. Dengan demikian, pengenalan aplikasi Corel Draw pada siswa merupakan langkah yang sangat penting dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam desain grafis dan mempersiapkan siswa untuk masuk ke dunia kerja yang semakin kompetitif dan didominasi oleh teknologi.

Sosialisasi tentang "Manusia sebagai Homo Digital" dapat membantu siswa memahami dampak teknologi digital pada kesehatan mental dan fisik. Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi digital, manusia semakin banyak menghabiskan waktu mereka untuk menggunakan teknologi tersebut, baik untuk keperluan akademik, hiburan, atau komunikasi sosial. Namun, penggunaan teknologi digital yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif pada kesehatan mental dan fisik seseorang. Penggunaan teknologi digital yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan kecanduan. Hal ini dapat terjadi karena teknologi digital dapat menciptakan lingkungan sosial yang tidak nyata atau "dunia maya", yang dapat mengganggu interaksi sosial di dunia nyata dan memperburuk kondisi kesehatan mental seseorang. Selain itu, penggunaan teknologi digital yang berlebihan juga dapat mengganggu tidur, mengganggu pola makan, dan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti sakit kepala, ketegangan otot, dan gangguan penglihatan.

Oleh karena itu, sosialisasi tentang "Manusia sebagai Homo Digital" juga dapat membantu siswa membangun kesadaran tentang pentingnya menjaga keseimbangan dalam penggunaan teknologi digital. Siswa akan mempelajari cara-cara untuk mengurangi penggunaan teknologi digital yang berlebihan dan menciptakan kebiasaan sehat dalam penggunaan teknologi. Hal ini dapat membantu siswa menjaga kesehatan mental dan fisik mereka serta meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Dalam kesimpulannya, sosialisasi tentang "Manusia sebagai Homo Digital" dapat membantu siswa memahami dampak teknologi digital pada kesehatan mental dan fisik serta membangun kesadaran tentang pentingnya menjaga keseimbangan dalam penggunaan teknologi digital. Ini akan membantu siswa untuk menjadi pengguna teknologi yang lebih cerdas dan bertanggung jawab, yang mampu memanfaatkan teknologi digital dengan baik dan meminimalkan dampak negatifnya pada kesehatan dan kualitas hidup mereka.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan dalam melaksanakan program pengabdian masyarakat ini ialah wawancara, sosialisasi, mengajar, dan diskusi. Adapun tahap-tahapnya; Pertama; Terhitung sejak tanggal 17 Januari para peserta KKNT-PPM terus melakukan dialog baik dengan pihak pemerintah (kelurahan) maupun dengan masyarakat Nonbes mengenai kondisi pendidikan, ekonomi dan teknologi. Kedua; menyikapi fakta lapangan salah satunya masalah teknologi, maka para peserta KKNT-PPM mengambil langkah untuk membantu masyarakat setempat dengan pengetahuan yang dimiliki. Ketiga; Survey lokasi. Pada tanggal 25 Januari 2023, para peserta KKNT-PPM mendatangi SMA Ikarasi, membangun komunikasi dengan pihak sekolah serta menyampaikan maksud dan tujuan yaitu untuk memberikan sosialisasi mengenai pentingnya teknologi dan sebagai aplikasinya peserta KKNT-PPM mengajarkan aplikasi Corel Draw. SMA Ikarasi adalah salah satu sekolah menengah atas yang ada di Oekabiti Amarasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi tentang pentingnya teknologi dengan tema manusia sebagai homo digital kepada siswa SMA Ikarasi kelas XII melalui pengenalan aplikasi corel draw dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Januari 2023. Kegiatan sosialisasi dan pengenalan aplikasi Corel Draw berlangsung selama 5 Jam. Para peserta yang hadir dalam kegiatan ini adalah siswa/i kelas XII dan juga guru-guru. Adapun tahap-tahap dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan latihan pengenalan aplikasi Corel Draw: Tahap pertama adalah penyampaian materi mengenai manusia sebagai homo digital dan problematika yang akan dihadapi. Pertama; Eksistensi manusia sebagai homo digital. Pemateri memberikan penjelasan mengenai kedudukan manusia saat ini khususnya dalam hubungannya dengan kemajuan teknologi. Manusia adalah makhluk yang senantiasa berproses. Manusia adalah makhluk yang keterarahannya adalah makhluk yang 'menjadi'. Manusia dalam adanya senantiasa bergerak untuk menjadi dengan segala kemampuan yang dimiliki. Manusia di masa ini, dengan segala kemajuan teknologi yang ada dan bagaimana manusia berhubungan dengan teknologi layak disebut homo digitalis. Salah satu ciri mendasar sehingga manusia layak disebut homo digital adalah prihal perubahan manusia dalam berkomunikasi. Komunikasi memang merupakan ciri manusia yang mendasar. Kegiatan manusia dalam berkomunikasi telah mengalami perubahan. Bawasannya dahulu (manusia pra-digital) dalam berkomunikasi, penutur hadir secara ragawi bagi pendengar demikian pun sebaliknya. Tetapi saat ini di era digital keduanya hadir dalam tempat yang berbeda dan berjauhan. Manusia hanyalah sebuah komponen sistem di media komunikasi. Di era digital manusia bukan sekedar pengguna media, tetapi manusia bereksistensi melalui dan ditentukan oleh media.

Kedua; Peran media digital dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi digital memberi banyak manfaat kepada manusia. Berbekal hanpone yang kecil, manusia mampu menjelajahi dunia. Berbekal hanpone orang tidak harus pergi ke tokoh untuk membeli pakaian. Orang tidak harus pergi ke rumah makan atau restoran. Orang tidak harus antrian di loket tiket pesawat. Berbekal hanpone semuanya akan teralisasi dalam waktu yang singkat. Selain efisiensi waktu, teknologi digital juga membantu untuk meringankan pekerjaan. Banyak perusahaan yang mempekerjakan robot. Robot menggantikan posisi manusia. Manusia hanya hadir untuk mengontrol bagaimana para robot bekerja. Singkatnya kehadiran teknologi sangat memberi sumbangsi yang dapat membantu manusia dalam banyak hal.

Ketiga; Sikap bijak. Kemajuan teknologi di satu sisi membawa dampak baik bagi manusia, namun tak dapat di sangkal bahwa kemajuan teknologi membawa dampak buruk bagi manusia. Literatur-literatur terbaru tentang media sosial dan internet menunjukkan kemungkinan-kemungkinan baru dalam eksplorasi informasi digital yang akan memudahkan kita memantau arus informasi global, tetapi dampak ambivalennya terhadap perilaku manusia tak kerap luput. Media atau teknologi telah membuka ruang yang sangat bebas. setiap orang dapat dengan mudah membuka atau mengakses banyak hal termasuk yang kurang baik, seperti situs-situs porno dan masih banyak hal lain. Menyikapi kenyataan yang

demikian maka sikap bijak dalam menggunakan saran teknologi adalah hal yang utama. Sikap bijak yang dimaksud ialah setiap orang mesti menyadari secara sungguh dan mampu membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik. Sikap bijak berarti kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang untuk menetapkan skala prioritasnya, mampu menemukan hakekat dari sesuatu.

Tahap kedua adalah pemberian materi tentang Corel Draw dan pendampingan langsung oleh para peserta KKNT-PPM dalam praktek adaptasi teknologi aplikasi Corel Draw. Pertama; salah satu perwakilan dari peserta KKNT-PPM memberikan materi tentang Corel Draw yang meliputi; apa itu Corel Draw, manfaatnya serta bagaimana cara mengoperasikannya. Corel Draw sebagai salah satu perangkat lunak dalam komputer semestinya dapat dipahami diakses oleh setiap operator atau user, secara khusus para pelajar sebagai pewaris dan tulang punggung masa depan bangsa. Adapun urgensi kemendesakan aplikasi Corel Draw di zaman ini, di mana aplikasi ini dapat membantu user (manusia pada umumnya) dalam menunjang perekonomian, di mana user dapat menghasilkan atau memasarkan karya-karya yang dihasilkan berupa gambar, motif, dll dengan harga yang mahal karena kualitas vektor gambar yang dihasilkan sangat baik. Hal yang dituntut dari kita adalah keterampilan. Dalam hal ini tentu keterampilan sangat erat hubungannya dengan pengetahuan. Orang harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang komputer secara khusus mengenai aplikasi Corel Draw. Setelah orang memiliki pengetahuan yang cukup tahap selanjutnya ialah mengasah keterampilan, karena aplikasi Corel Draw menuntut user untuk kreatif dalam mengolah gambar atau membuat design.



Gambar 1. Situasi saat para peserta KKNT-PPM melakukan pendampingan terhadap siswa/i saat mengoperasikan aplikasi *Corel Draw*.

4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah mengubah pola-pola adaptasi manusia terhadap lingkungannya. Manusia adalah makhluk rasional dinamis. Keberadaannya senantiasa berubah untuk 'menjadi'. Kemajuan teknologi saat ini menampilkan dimensi manusia yang selalu menjadi, karena secanggih apapun teknologi adalah ciptaan manusia. Manusia sebagai homo digital berbeda dari sosok manusia pra-digital, mengalami perubahan tidak hanya dalam cara berkomunikasi, melainkan juga dalam cara merespons tuntutan dunia. Bawasannya manusia harus mampu memahami cara dunia berjalan dan dunia sekarang sedang dalam genggaman teknologi. Teknologi telah merembes masuk ke segala arah kehidupan manusia. Maka sosialisasi tentang manusia sebagai homo digital melalui pengenalan aplikasi corel draw adalah kemendesakkan yang sangat urgen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada: (1). Pimpinan UNWIRA yang telah memberi kesempatan untuk mengaktualisasikan ilmu yang telah diperoleh melalui program KKNT-PPM; (2). Kepada dosen pendamping lapangan (ICP) yang dengan penuh cinta meluangkan waktu, tenaga, serta terus memberikan ide-ide solutif yang inspiratif; (3). Pihak



sekolah SMA Katolik Ikarasi & (4). Para peserta KKNT-PPM yang berkenan untuk berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam menjalankan kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat.

REFERENSI

- Gerson, Gregorius We'u. (2020). Urgensi Pendidikan Multikultural: sebuah Jawaban atas Problematika Pluralitas. JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan) Vol. 4 No. 2.
- Hardiman, F Budi. (2021). *Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia dalam Revolusi Digital* Yogyakarta: Kanisius,
- Hidayat, Medhy Aginta. (2018). Homo digitalis: manusia dan teknologi di era digital, Journal Article. Yogyakarta: Elmatara,
- Subiyanto, Paulus, (2021). Book Review Dilema Homo Digitalis di Era 4.0. Conference Proceedings.
- Sinaga, D. D. (2019). Penggunaan Aplikasi CorelDRAW dalam Pembelajaran Desain Grafis pada Siswa Kelas XII SMK. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, 6(1), 23-33.
- Syafrizal, I., & Jupri, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menggunakan Aplikasi CorelDRAW melalui Pembelajaran Kontekstual pada Siswa SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, 8(2), 186-195.
- Iskandar, A., & Indrawati, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Aplikasi Corel Draw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 27(2), 145-152.
- Adnan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Siswa dengan Menggunakan Aplikasi CorelDRAW. Jurnal Informatika dan Sistem Informasi, 5(2), 47-53.
- Kurniawan, D., & Fahrurrozi, F. (2018). Pengenalan Desain Grafis dan Aplikasi CorelDRAW pada Siswa Kelas XII SMK Negeri 2 Purwokerto. Jurnal Inovasi Pendidikan Vokasional, 4(1), 1-8.
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society and Culture Volume I*. John Wiley & Sons.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Rheingold, H. (2012). *Net Smart: How to Thrive Online*. MIT Press.