

PENGUNAAN TEKNOLOGI DALAM SENI DAN KREATIVITAS UNTUK MENDAPATKAN UANG

Nikita Meidearni^{a,1}, Suci Rahmasari Lubis^{b,2}, Harry Shammad Jayadi^{c,3}, Meilynda Safitri^{d,4}

^{abcd}Prodi Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang*

¹meidearninikita91@gmail.com; ²sucilubis1304@gmail.com; ³harrshamm10@gmail.com;

⁴melindasafitri68890@gmail.com

*meidearninikita91@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji potensi penggunaan teknologi dalam seni dan kreativitas sebagai sarana penghasilan bagi anak-anak panti asuhan. Latar belakang penelitian ini ditemukan dari konteks di mana anak-anak panti asuhan seringkali menghadapi tantangan ekonomi yang signifikan dan teknologi menjadi jendela untuk peluang baru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi cara anak-anak panti asuhan dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan keterampilan seni dan kreativitas mereka sekaligus memperoleh penghasilan. Metode penelitian melibatkan wawancara dan observasi terhadap anak-anak panti asuhan yang aktif menggunakan teknologi dalam penciptaan karya seni. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform daring dan media sosial dapat memberdayakan anak-anak panti asuhan untuk memonetisasi hasil karya seni mereka. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk membuka peluang ekonomi dan menginspirasi anak-anak panti asuhan untuk mengembangkan potensi kreatif mereka. Rekomendasi termasuk pengembangan program pelatihan yang mendukung keterampilan teknologi dan pemberdayaan anak-anak panti asuhan untuk mengelola platform daring mereka. Dengan demikian, penelitian ini menyajikan konsep penggunaan teknologi dalam seni dan kreativitas sebagai cara untuk memberikan peluang penghasilan kepada anak-anak panti asuhan, memberikan mereka akses lebih luas ke dunia kreatif dan ekonomi digital.

Kata Kunci: *penggunaan teknologi; seni; kreativitas; globalisasi; pola pikir; panti asuhan*

Abstract

This research examines the potential for using technology in art and creativity as a means of income for children in orphanages. The background to this research is found in a context where children in orphanages often face significant economic challenges and technology provides a window for new opportunities. The aim of this research is to explore how children in orphanages can utilize technology to develop their artistic and creative skills while earning an income. The research method involves interviews and observations of orphanage children who actively use technology in creating works of art. The research results show that the use of online platforms and social media can empower children in orphanages to monetize their artistic works. The conclusion of

this research is that technology can be an effective tool to open up economic opportunities and inspire children in orphanages to develop their creative potential. Recommendations include developing training programs that support technology skills and empowering children in orphanages to manage their online platforms. Thus, this research presents the concept of using technology in art and creativity as a way to provide income opportunities to children in orphanages, giving them wider access to the creative world and digital economy.

Keywords: *use of technology; art; creativity; globalization; mindset; orphanage*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini semakin lama semakin canggih. Dengan menggunakan sumber teknologi yang dengan mudahnya sekarang ini kita pergunakan, dapat mempermudah kita untuk mendapatkan informasi dari berbagai kalangan sektor atau bidang-bidang. Masyarakat saat ini mengakses informasi dan mengetahui segala hal mengenai problematika aspek-aspek yang sedang dialami negara atau lingkup sekitar hanya dengan menggunakan media jejaring sosial.

Semakin luasnya ilmu pengetahuan masyarakat ini memunculkan kreativitas masyarakat penjurus dunia untuk menggali lebih dalam mengakses berbagai kemodernan. Salah satu kekreatifan masyarakat dalam media globalisasi ini yakni dengan adanya pengetahuan masyarakat yang leluasa dan diimbangi dengan adanya teknologi memunculkan adanya media elektronik dan jejaring sosial yang memudahkan masyarakat dalam berinteraksi. Kita sebagai masyarakat Indonesia yang ikut serta dalam pengembangan globalisasi di seluruh dunia harus berpartisipasi dalam pengembangan teknologi yang semakin lama semakin canggih ini.

Kreativitas yang ditunjukkan anak usia dini merupakan bentuk kreativitas yang original yang muncul seolah tanpa terkendali. Usia tersebut juga merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral (Raudhah, 2017). Karakteristik ini ditandai dengan kemampuan belajar peserta didik yang luar biasa, yaitu keinginan peserta didik untuk belajar lebih aktif dan eksploratif. Orang tua juga semakin merasa pentingnya memberikan pendidikan kepada anak sejak dini dan berlomba-lomba untuk memberikan fasilitas pendidikan yang terbaik pada anak-anaknya (Nurani, 2005).

Dalam menghadapi era digital yang terus berkembang, penggunaan teknologi dalam seni dan kreativitas tidak hanya menjadi gebrakan estetika, tetapi juga pintu gerbang peluang ekonomi baru, terutama bagi anak-anak panti asuhan. Mereka, dengan keunikan dan bakat kreatif yang dimilikinya, dapat menjembatani pengembangan diri dan pendapatan melalui pemanfaatan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan menganalisis dampak positif dari penggunaan teknologi dalam seni dan kreativitas terhadap pendapatan anak-anak panti asuhan. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat memberikan pandangan mendalam tentang bagaimana teknologi dapat menjadi sarana pemberdayaan

ekonomi bagi mereka yang mungkin menghadapi tantangan kehidupan yang lebih besar.

Konteks ini memberikan landasan untuk memahami bagaimana anak-anak panti asuhan dapat memanfaatkan platform daring, media sosial, dan alat desain modern untuk mengembangkan dan memonetisasi bakat kreatif mereka. Selain itu, penelitian ini akan menyoroti peran teknologi dalam membuka peluang kolaborasi, memperluas jaringan, dan meningkatkan visibilitas karya-karya mereka di dunia digital.

Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya meningkatkan kemandirian finansial anak-anak panti asuhan melalui pemanfaatan teknologi. Dengan mendekati tantangan ini secara holistik, diharapkan dapat membuka diskusi dan menyajikan solusi inovatif yang dapat diterapkan dalam konteks sosial yang unik ini.

Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan wawasan yang mendalam tentang cara teknologi dapat diintegrasikan dalam pembangunan kreativitas anak-anak panti asuhan sebagai langkah positif menuju pemberdayaan ekonomi mereka.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan ini dilakukan menggunakan metode kualitatif yaitu metode dengan memahami fenomena atau

gejala sosial dengan lebih menitik beratkan pada gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji daripada memerincinya menjadi variabel-variabel yang saling terkait (Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si, Triangulasi dalam penelitian kualitatif, 2010).

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan di Yayasan Aruna Surya Bestari yang terletak pada Jl. Pamulang Permai I Blok A 16 No.9 RT003/RW 010 Pamulang Barat, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417. Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 8 Oktober 2023, dimulai pada pukul 11:00 WIB sampai dengan 14:00 WIB. Yang menjadi sasaran nya yaitu anak SD dan SMP dari panti asuhan Yayasan Aruna Surya Bestari dengan jumlah anak sekitar 21 orang. Dengan melakukan pendekatan kualitatif terhadap anak-anak dapat menemukan, menggambarkan, dan menganalisis hasil observasi dan wawancara tersebut. Data hasil penelitian dianalisis dengan cara mengklasifikasikan hingga memberi makna terhadap hasil dari observasi partisipasi, wawancara, pencatatan, dan perekaman melalui pengumpulan data. Validasi data penelitian dilakukan proses triangulasi untuk kevalidan data, keefektivitasan proses dan hasil yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengenalan kegiatan PkM ini kepada anak-anak panti asuhan dari Yayasan Aruna Surya Bestari kami melakukan kegiatan berupa memberi materi, tanya jawab, dan sesi games agar acara kegiatan kami ini dapat bermanfaat bagi anak-anak panti asuhan. Perkembangan Teknologi telah memicu lahirnya industri seni dan kreativitas yang saat ini telah menjadi fenomena global terutama pada anak-anak.

Dengan adanya teknologi yang semakin canggih dan maju ini, anak-anak dapat menggunakan teknologi tersebut. Teknologi juga bisa digunakan dalam Seni dan Kreativitas dalam menghasilkan uang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan PkM tersebut dapat ditarik kesimpulan mengenai Penggunaan Teknologi dalam Seni dan Kreativitas untuk Menghasilkan Uang yaitu kita dapat memanfaatkan teknologi yang sudah canggih ini untuk menghasilkan uang dari berbagai macam teknologi yang sudah ada saat ini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan sesuai dengan perencanaan, yakni dengan memaparkan materi dan melakukan sesi tanya jawab kepada anak-anak panti asuhan Yayasan Aruna Surya Bestari. Dengan kerjasama yang baik antara

tim pelaksana kegiatan PkM dan mitra maka kegiatan PkM ini berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan harapan agar apa yang sudah kami berikan kepada anak-anak panti asuhan dapat bermanfaat bagi mereka di masa kini maupun masa depan. Saran kami, ada beberapa kendala yang dihadapi dalam acara kegiatan PkM ini yaitu proses pendekatan dan sosialisasi kepada Masyarakat setempat harus lebih ditekankan untuk meningkatkan kesadaran dan pentingnya pendidikan untuk usia dini. Kegiatan yang dilakukan harus disesuaikan dengan masalah dan harapan yang terjadi di lokasi pengabdian dengan memperhatikan latar belakang masyarakat juga.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan Syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya acara PkM kami boleh berjalan dengan lancar tanpa suatu kendala yang terjadi. Kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat atas bantuan dan dukungannya selama pelaksanaan kegiatan ini. Kami juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yayasan Aruna Surya Bestari atas dukungan dan izinnya. Serta kami juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dosen Pendamping

dan teman-teman sepekerjaan yang membantu pelaksanaan PkM.

Dukungan dan donasi seluruh pemangku kepentingan sangat berperan penting dalam kelancaran kegiatan ini. Kami berharap hubungan kerja sama yang baik ini dapat terus berlanjut di masa yang akan datang.



(Gambar 1. Foto Bersama Tim PkM dengan Peserta PkM)



(Gambar 2. Foto serah terima cinderamata antara Dosen Pendamping dengan Pimpinan Yayasan Aruna Surya Bestari)



(Gambar 3. Foto Bersama Seluruh Tim PkM dengan peserta PkM)

REFERENSI

- Ratih, E. K., & Yanuartuti, S. (2021). Meningkatkan Daya Kreatif Siswa Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 942-955.
- Mardiana, D., & Qomaria, E. P. (2023). Penggunaan Teknologi Untuk Memajukan Kreativitas Masyarakat Kontemporer Dalam Sektor Menstabilkan Perkonomian. *Student Research Journal*, 1(3), 239-251.
- Lestari, N. P. E. B., & Torbeni, W. (2022, March). Mengenal Nft Arts Sebagai Peluang Ekonomi Kreatif Di Era Digital. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 5, pp. 342-357).
- Ariska, K. (2021). Pemanfaatan Bahan Bekas dengan Decoupage untuk

- Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Pembelajaran Online. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 189-200.
- Angelia, F., & Gultom, Y. (2020). Peran Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Ekonomi*, 15(2), 4.
- Damayanti, N., Sanjaya, T., & Sugiharto, B. (2022). Pengembangan Kreativitas dalam Berkarya Seni Rupa Melalui Teknologi Digital pada Masa Pandemi Covid-19. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 51-58.
- Runtu, M. R. G. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif di Kota Parepare. *Jurnal Ilmiah Manajemen & Kewirausahaan*, 9(1), 1-10.
- Humardhiana, A., Wijayanti, R. I., Syaefudin, M., & Zikrillah, A. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Yang Kreatif Dan Beradab Bagi Generasi Z. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 77-90.