

Optimasi Kinerja Organisasi Karang Taruna Melalui Penerapan Teknologi Kecerdasan Buatan Artificial Intelligent

Sucitra Sahara^{1*}, Reni Widyastuti², Mely Mailasari³, Ari Puspita⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No. 98, Senen, Jakarta Pusat

e-mail: ^{1*}sucitra.scr@bsi.ac.id, ²reni.rws@bsi.ac.id, ³mely.mly@bsi.ac.id, ⁴ari.arp@bsi.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
11 Juni 2024	22 Juli 2024	25 Juli 2024

Abstrak - Program Kerja Karang Taruna Tegal Parang, Jakarta Selatan, belum terlaksana secara optimal dalam memberikan kontribusi dan pembekalan kepada masyarakat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dan dokumentasi kegiatan yang telah terjadi, sehingga program yang ada terkadang tidak terealisasi dengan baik. Untuk mengatasi masalah tersebut pengabdian kali ini akan mengadakan pelatihan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas program kerja Karang Taruna. Pelatihan ini akan mencakup beberapa aspek penting seperti: Sosialisasi Efektif, Dokumentasi Kegiatan, Manajemen Proyek, Penggunaan Teknologi. Dengan pelatihan ini, diharapkan Karang Taruna Tegal Parang dapat lebih efektif dalam menjalankan program-programnya dan memberikan kontribusi yang lebih besar kepada masyarakat. Lokakarya Pengenalan Dasar AI untuk Generasi Muda ini berperan sebagai langkah awal dalam mempersiapkan organisasi Karang Taruna Tegal Parang, Jakarta Selatan, untuk menghadapi perubahan teknologi yang cepat, sambil membuka peluang untuk menciptakan inovasi dan pertumbuhan yang berkelanjutan dalam era AI. Serta memberikan pelatihan berupa pemanfaatan *Artificial Intelligent* (AI) dalam pembuatan Iklan Layanan masyarakat yang berfungsi mengajak masyarakat agar peduli untuk lingkungan di wilayah RW.05 Tegal Parang Pancoran dengan cara penyampaian yang menarik yaitu berupa *Storytelling*. Peserta mendapatkan dasar pengetahuan yang kuat tentang AI dan merasa lebih percaya diri dalam menghadapi perkembangan teknologi yang tak terelakkan dan kegiatan ini akan membuka pintu menuju masa depan yang lebih cerah dan penuh potensi untuk generasi muda khususnya peserta anggota karang taruna.

Kata kunci: Artificial Intelligent, Optimasi Kinerja, Organisasi Karang Taruna

Abstract - The Karang Taruna Tegal Parang Work Program, South Jakarta, has not been implemented optimally in providing contributions and supplies to the community. This is caused by a lack of socialization and documentation of activities that have occurred, so that existing programs are sometimes not realized properly. To overcome this problem, this time the service will hold training aimed at increasing the effectiveness of Karang Taruna's work program. This training will cover several important aspects such as: Effective Socialization, Activity Documentation, Project Management, Use of Technology. With this training, it is hoped that the Tegal Parang Youth Organization can be more effective in carrying out its programs and make a greater contribution to society. This Basic Introduction to AI Workshop for the Young Generation serves as the first step in preparing the Karang Taruna Tegal Parang organization, South Jakarta, to face rapid technological change, while opening up opportunities to create innovation and sustainable growth in the AI era. As well as providing training in the form of using Artificial Intelligence (AI) in making public service advertisements which function to encourage people to care about the environment in the RW.05 Tegal Parang Pancoran area with an interesting delivery method, namely in the form of storytelling. Participants gain a strong knowledge base about AI and feel more confident in facing inevitable technological developments and this activity will open the door to a brighter future full of potential for the younger generation, especially youth organization members.

Keywords: Artificial Intelligence, Performance Optimization, Karang Taruna Organization

Pendahuluan

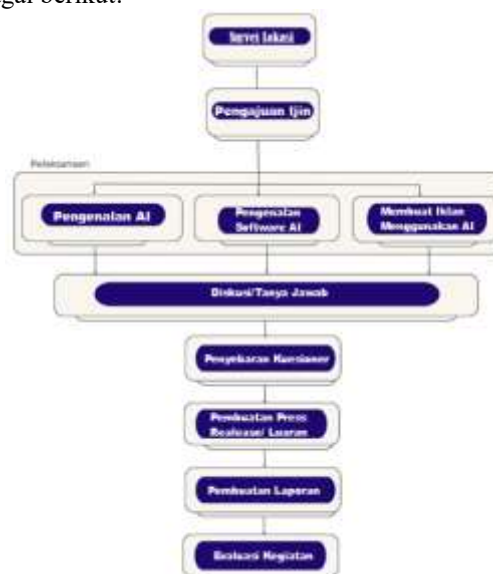
Kinerja organisasi sangat penting dalam mengukur keberhasilan pencapaian tujuan organisasi. Berhasil tidaknya kegiatan yang dicapai organisasi dipengaruhi oleh tingkat keaktifan para anggotanya baik secara individu maupun kelompok, sehingga kegiatan tersebut merupakan hasil kerja sama para anggota organisasi untuk mencapai tujuan organisasi, maka diperlukan optimalisasi kinerja organisasi sehingga tujuan organisasi yang telah disepakati akan lebih mudah dan cepat terwujud (Haikal et al., 2023). Karang Taruna sebagai organisasi yang



mendorong pengembangan kreativitas generasi muda harus memiliki visi dan pemahaman sosial untuk menghindari, mencegah dan menyelesaikan berbagai permasalahan sosial khususnya dalam kehidupan di era saat ini. Organisasi kepemudaan wajib memikul tanggung jawab terhadap dirinya dan lingkungannya perihal permasalahan sosial masyarakat. Oleh karena itu, Salah satu organisasi yang ada di lingkungan masyarakat yang beranggotakan para pemuda remaja adalah organisasi karang taruna (Lainsamputti et al., 2019). Kehadiran Karang Taruna Pemuda Pemuda Sejahtera sebagai wadah organisasi kepemudaan dapat dimanfaatkan untuk merangkul sekaligus memberdayakan potensi pemuda setempat (Sindar et al., 2022). Karang Taruna RW.05 Tegal Parang Pancoran Jakarta Selatan mempunyai salah satu program kerja unggulan adalah meningkatkan kemampuan sumber daya manusia agar lebih optimal. Selain itu, kesuksesan anggota Karang Taruna dapat menginspirasi remaja dan anak-anak lainnya untuk mengikuti jejak kesuksesan mereka (Suprayogi et al., 2022). Untuk dapat merealisasikan program kerja tersebut pada tahun 2024, Ketua karang taruna melakukan kerjasama dengan Kampus Universitas Bina Sarana Informatika melakukan Kerjasama di bidang teknologi terkini yaitu pelatihan *Artificial intelligent* (AI) untuk para pengurus dan anggota karang taruna yang bertujuan meningkatkan kemampuan teknologi informasi. Pada hakikatnya “menyerang” adalah salah satu bentuk pertahanan diri (self defense) dari bahaya atau ancaman yang akan datang (Santo Gitakarma et al., 2022). Namun, untuk generasi muda, pemahaman tentang cara AI bekerja dan cara menggunakannya dalam konteks kreatif dan produktif merupakan pengetahuan yang sangat berharga. Kegiatan ini akan melibatkan peserta dalam diskusi, studi kasus, dan praktik langsung, membantu mereka memahami konsep-konsep dasar AI dan bagaimana menerapkannya dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam kehidupan kita sering berinteraksi dengan AI tanpa disadari, mulai asisten virtual dari smartphone hingga rekomendasi produk pada situs website e-commerce. Kecerdasan buatan, Artificial Intelligence (AI) merupakan simulasi dari kecerdasan yang dimiliki oleh manusia yang di modelkan dalam mesin dan diprogramkan agar bisa berpikir seperti manusia (Hafiih Tantri et al., 2022). Teknologi kecerdasan buatan ada banyak keuntungan yang dapat meningkatkan kehidupan manusia. Salah satu keuntungan terbesar kemampuannya untuk mengambil keputusan yang cepat dan akurat berdasarkan data (Misnawati, 2022). Dalam upaya mendukung pemahaman dan pemanfaatan AI yang lebih baik di kalangan generasi muda, lokakarya ini akan menjadi langkah awal yang penting. Melalui kegiatan ini, kami berharap anggota Karang Taruna Tegal Parang akan mendapatkan dasar pengetahuan yang kuat tentang AI dan merasa lebih percaya diri dalam menghadapi perkembangan teknologi yang tak terelakkan. Kami yakin bahwa kegiatan ini akan membuka pintu menuju masa depan yang lebih cerah dan penuh potensi untuk generasi muda ini. Iklan Layanan masyarakat adalah merupakan produk desain grafis dimana iklan merupakan komunikasi yang menggunakan berbagai bentuk elemen visual seperti tulisan, gambar, video dan lain-lain untuk memberikan informasi yang ingin dikomunikasikan (Adhi Pramono et al., 2023). *Storytelling* merupakan informasi atau cerita disajikan dalam jangka waktu yang relatif singkat. Informasi tersebut bisa berupa cerita sejarah, informasi ilmiah, kehidupan pribadi seseorang dan masih banyak lagi cerita menarik lainnya. Bercerita menggunakan teknologi digital, menggabungkan penceritaan pendidikan dan penceritaan dengan teknologi digital seperti gambar, suara, video, dan animasi (Prasetyawati, 2021).

Metode

Metode pelaksanaan pada pengabdian kepada masyarakat dijelaskan pada Gambar 1. mengenai metode pelaksanaan kegiatan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode Pelaksanaan Kegiatan

Keterangan metode pelaksanaan kegiatan pada Gambar. 1 yaitu sebagai berikut:

1. Survey Lokasi
Pelaksanaan pengabdian masyarakat diawali dengan melakukan survei lokasi mitra untuk menganalisis permasalahan yang terjadi.
2. Pengajuan Izin
Setelah mengetahui kondisi lokasi calon mitra, kemudian mengajukan izin untuk melakukan pengabdian masyarakat kepada pimpinan setempat.
3. Pelaksanaan
Jika pengurus setempat telah memberikan izin, barulah pengabdian masyarakat dilakukan. Metodenya menggunakan pemaparan lisan, yaitu memberikan pelatihan Microsoft Office dan menjelaskan manfaatnya. Selain itu, diberikan edukasi konten tentang pentingnya Microsoft Office dan cara memanfaatkannya untuk mengelola atau memproses kegiatan administrasi.
4. Diskusi
Setelah pemaparan materi selesai, dilakukan sesi diskusi atau tanya jawab agar pemateri dapat memastikan bahwa materi yang disampaikan dipahami oleh peserta. Sesi ini juga memberi kesempatan bagi peserta untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami.
5. Penyebaran Kuesioner
Untuk memfasilitasi evaluasi aplikasi dan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, peserta diberikan kuesioner oleh panitia.
6. Pembuatan Press Release
Setelah acara pengabdian masyarakat selesai, dibuatlah artikel tentang press release yang akan dimuat di situs atau web redaksi. Tujuannya adalah untuk menyebarkan informasi terkait kegiatan Tri Dharma dosen sehingga branding perusahaan dapat tercapai.
7. Pembuatan Laporan
Laporan dibuat sebagai bukti pertanggungjawaban kegiatan pengabdian masyarakat ini.
8. Evaluasi Kegiatan
Setelah pemaparan materi dan diskusi selesai, dilakukan evaluasi kegiatan untuk perbaikan pada kegiatan selanjutnya.

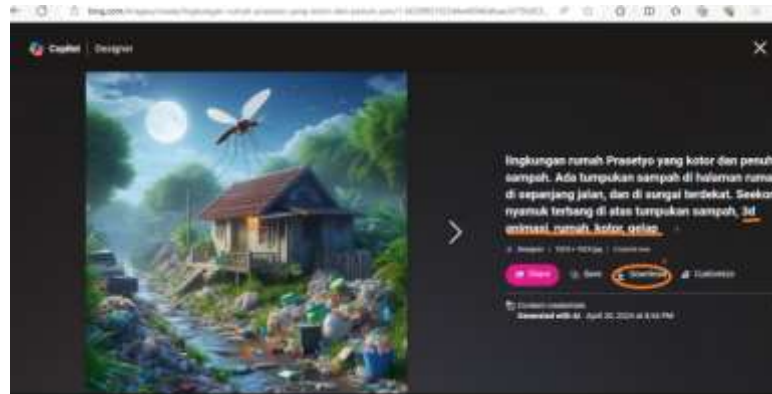
Hasil dan Pembahasan

Beberapa permasalahan yang terjadi pada organisasi karang taruna sebelumnya yaitu kurangnya pemahaman tentang AI dalam penunjang berorganisasi dan banyak anggota Karang Taruna belum memahami penerapan AI dalam penunjang kegiatan organisasi, minimnya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang berorganisasi dan keterbatasan pengetahuan tentang AI dapat menghambat anggota Karang Taruna untuk memanfaatkannya dalam berorganisasi. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut yang dapat diterapkan pada organisasi karang taruna yakni diskusi interaktif dan mendorong diskusi serta pertanyaan dari peserta untuk memastikan pemahaman yang lebih baik, mengadakan studi kasus lokal yakni dengan memaparkan studi kasus bagaimana AI telah digunakan dalam proyek-proyek lokal untuk memotivasi anggota Karang Taruna, praktek langsung dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba AI dengan panduan langsung dalam sebuah proyek sederhana yg berhubungan dengan kegiatan organisasi. Dengan menerapkan hal tersebut ternyata dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan anggota Karang Taruna Tegal Parang dalam menghadapi era digital kreatif yang didukung oleh kecerdasan buatan. Hal ini akan membantu mereka menjadi lebih terampil dan berkontribusi positif dalam komunitas mereka. Pada pelatihan ini, Universitas Bina Sarana Informatika memberikan pelatihan berupa pemanfaatan *Artificial intelligent* (AI) dalam pembuatan Iklan Layanan masyarakat yang berfungsi mengajak masyarakat agar peduli untuk lingkungan di wilayah RW.05 Tegal Parang Pancoran dengan cara penyampaian yang menarik yaitu berupa *Storytelling*. Pada pelatihan peserta diajarkan mulai dari membuat script dengan menggunakan chatGPT. Contohnya pada Gambar. 2 berikut:

- *Buatkan naskah dari cerita mengenai Prasetyo adalah anak yang nakal dan tidak peduli terhadap lingkungan, dia selalu mengotori lingkungan dengan membuang sampah sembarangan. Namun suatu hari lingkungan rumahnya kotor penuh dengan sampah dan menjadi sarang penyakit sehingga Prasetyo menjadi sakit demam berdarah akibat gigitan nyamuk. Naskah harus detail tentang pengisi suara narator dan harus memiliki deskripsi gambar dari setiap adegan sehingga saya dapat membuat gambar dari deskripsi tersebut*
- *Setiap scrip diberi deskripsi seperti 3d animasi, rumah, kotor*

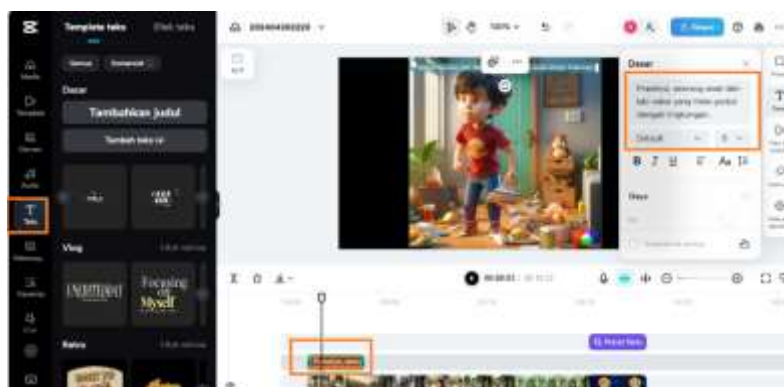
Gambar. 2 Proses PembuatanScript

Setelah itu nantinya akan tampil hasil dari chatGPT sesuai dengan teks diatas, berikutnya peserta diajarkan membuat gambar di bing image creator free untuk mendapatkan hasil gambar sesuai dengan script yang muncul pada chatGPT. Kemudian akan tampil gambar sesuai dengan teks yang kita input ke dalam salah satu layanan di bing.com, berikut salah satu contoh gambar yang tampil yaitu pada Gambar 3:



Gambar. 3 Proses Pembuatan Karakter Gambar

Peserta juga dibekali dengan proses mengubah gambar menjadi video dengan menggunakan layanan yang ada pada website <https://runwayml.com/>, setelah tercentuk video maka peserta di harapkan untuk mengunduh kedalam perangkat laptop maupun handphone, setelah itu gambar dilakukan pengedit video dengan memanfaatkan layanan pada aplikasi Capcut. Dan berikut contoh tampilan editing yang tercantum pada Gambar. 4:



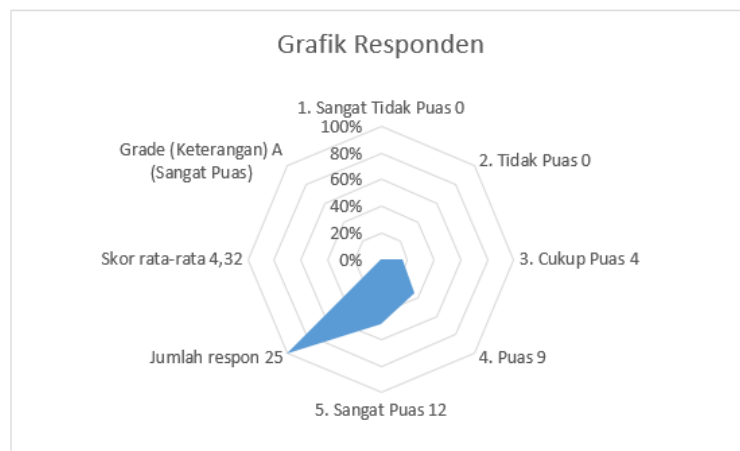
Gambar. 4 Proses Edit Video

Materi akhir yang di bahas kepeserta adalah memberikan efek transisi, backsound dan voice over sehingga lebih menarik. Dapat dilihat pada Gambar. 5 terlihat ada interaksi aktif antara peserta dan pemateri yaitu sebagai berikut:



Gambar. 5 Interaksi Peserta dan Pemateri

Dan berikut pada Gambar. 6 adalah hasil riset mengenai tingkat kepuasan peserta kegiatan dengan membagikan kusioner dan diisi oleh semua peserta, dan disimpulkan dari hasilnya sebagai berikut:



Gambar. 6 Grafik Hasil Responden

Berdasarkan Gambar. 6 di atas rata-rata peserta pelatihan merasa puas sebanyak 36 % persen dan sangat puas sebanyak 48% dengan kegiatan yang dilakukan dan tertarik dengan materi yang disampaikan.

Kesimpulan

Kegiatan yang dijalankan pada pengabdian masyarakat yang dalam bentuk pelatihan mengenai penerapan teknologi kecerdasan buatan Artificial Intelligent pada organisasi Karang Taruna Tegal Parang Jakarta Selatan kepada pengurus dan anggotanya yang dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2024 berjalan dengan lancar dan sesuai dengan agenda yang telah ditetapkan. Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh beberapa peserta muda yang bersemangat. Mereka dengan antusias mempraktikkan langkah-langkah pembuatan iklan layanan masyarakat yang diajarkan oleh pemateri, menggunakan perangkat handpone yang mereka miliki. Beberapa peserta maju ke depan untuk membuat iklan layanan masyarakat dengan tema "wanita muslimah yang tangguh dan pekerja keras". Peserta yang aktif dalam sesi sharing mendapatkan cinderamata dari pemateri, yang membuat semangat peserta semakin tinggi dalam mengikuti kegiatan ini. Pelatihan berlangsung dari pukul 08:00 hingga 12:00 WIB, waktu yang cukup efisien untuk penyampaian materi. Acara ini berhasil meningkatkan ketertarikan peserta untuk belajar lebih dalam tentang ilmu komputer, khususnya mengenai Artificial Intelligence (AI). Pemateri juga membuat suasana menjadi hangat dan kondusif, sehingga ilmu yang didapat dapat maksimal di terapkan oleh para peserta. Kegiatan juga perlu diadakan praktik secara intensif lagi agar para peserta bukan hanya memahami teori yang disampaikan namun juga dapat langsung dipraktikkan saat pelatihan berlangsung. Selain itu perlu dilakukan review materi terhadap peserta pengabdian masyarakat untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dan pelatihan.

Daftar Pustaka

- Lainsamputty, G., & Lumintang, E.J. (2019). Kajian Pemuda Karang Taruna Dalam Meningkatkan Pembangunan Masyarakat di Desa Soakonora Kecamatan Jailolo Kabupaten Halmahera. *Holistik*, 12(2), 1-20.
- Haikal A, Gunadi AN, Mawardi VC. (2023). Penggunaan AI Tools untuk Meningkatkan Kualitas Sosial Media Umkm Artree. Vol. 6.
- Adhi Pramono S, Sri Wahyuningsih E, Bayuaji Sanggoro H, Yulianto P, Darmawan N. 2023. Pelatihan Online Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat bagi Karang Taruna dengan Software Adobe Photoshop. Vol. 1, SABAJAYA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat.
- Prasetyawati A. 2021. Digital Storytelling Kok Bisa?: Mengubah Keberlimpahan Informasi menjadi Konten Edukasi Digital Storytelling Kok Bisa?: Turning Abundance of Information into Educational Content. Vol. 22, *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi*.
- Hafizh Tantri A, Akmal Fajar Riyadi M, Wanabil N. 2022. Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Indonesia: Sebuah Tinjauan Pustaka Sistematis. *Notasi*. 1(2):21-8.
- Misnawati M. 2023. ChatGPT: Keuntungan, Risiko, Dan Penggunaan Bijak Dalam Era Kecerdasan Buatan. In: *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Mateandrau)*. p. 192-9.

- Sindar Ros Maryana Sinaga A, Marbun M, Samuel Sitio A. (2022). Pengembangan Website Karang Taruna Pemuda Pemudi Sejati Jambur Pulau Sebagai Media Promosi Produk Desa Berbasis Kecerdasan Buatan. *Abdimas Univers*. 4(2):306–13.
- Santo Gitakarma M, Putu Ary Sri Tjahyanti L. 2022. Peranan Internet of Things Dan Kecerdasan Buatan Dalam Teknologi Saat Ini. *J Komput dan Teknol Sains*. 1(1):1–8
- Suprayogi S, Puspita D, Putra EAD, Mulia MR. (2022). Pelatihan Wawancara Kerja Bagi Anggota Karang Taruna Satya Wira Bhakti Lampung Timur. *Community Dev J J Pengabd Masy*. 3(1):356–63