

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

**PENTINGNYA MENGENAL DAN MEMPELAJARI TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK MENINGKATKAN
PENGETAHUAN TENTANG LGBT DI KOTA PADANG**



TIM PENGUSUL

Ketua : Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom/ 1015119301
Anggota : Roqi Nazif/ 2155201028
Anggota : Rofiz Nazif / 2155201027
Anggota : Annisa Azzahwa / 2055201034

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
SEMESTER GENAP
TAHUN AJARAN 2023-2024**

**FORMULIR USULAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

1. Judul Pengabdian : Pentingnya Mengenal Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Di Era Modern
2. Integrasi PkM pada MK: E-Commerce dan Interaksi Manusia dan Komputer
3. Ketua Pengabdian : Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom
NIP/NIDN : 096.542.170/1015119301
Jabatan Fungsional : Lektor/ IIID
Program Studi : Teknik Informatika
No. Telp/Hp : 081374667372
e-mail : sikumbang_ona@yahoo.com
4. Anggota Dosen /NIP/NIDN/Prodi:
a. Indra Irawan / 096542138 / Teknik Informatika
5. Anggota Mahasiswa /NIM/ /Prodi:
a. Aldhi Putra Perdana/ 2155201003
b. Muhammad Bayu Setiawan / 2155201017
c. Fathan Al-Ashraf / 2155201033
6. Mitra Pengabdian : Desa Kesuma Pangkal Kurais
7. Lokasi Pengabdian : Kab.Pelalawan
8. Biaya Usulan : Rp.6.000.000

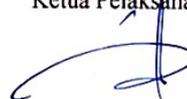
Bangkinang, 02 Januari 2023

Mengetahui,
Ketua



Deddy Gusman, S.Kom., M.TI
NIP-TT 096.542.160

Ketua Pelaksana



Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom
NIP.TT 096.542.170

Menyetujui,

Ketua L&PM



(Dr Musnâr Indra Daulay, M.Pd)

Nip-TT : 096542108

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pentingnya Mengenal Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang LGBT Di Kota Padang

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : Novi Yona Sidratul Munti, S.kom, M.Kom
Perguruan Tinggi : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
NIDN : 1015119301
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Teknik Informatika
Nomor HP : 081374667372
Alamat Surel : sikumbang_ona@yahoo.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : Roqi Nazif
NIM : 2155201027
Perguruan Tinggi : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Anggota (2)

Nama Lengkap : Rofiq Nazif
NIM : 2155201028
Perguruan Tinggi : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Anggota (3)

Nama Lengkap : Annisa Azahwa
NIM : 2055201034
Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Alamat : Jl. Tuanku Tambusai
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 Tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 3.000.000,00

Mengetahui
Ka.Prodi

Bangkinang, 28 Juli 2023
Ketua,

Deddy Gusman, S.Kom., M.TI
NIP-TT 096 542 160

Novi Yona Sidratul Munti, S.kom, M.Kom
NIP-TT 096 542 170

Menyetujui
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Ketua,

Menyetujui,
Ketua LPPM

(Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd)
Nip-TT : 096542108

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd
NIP-TT 096 542 108

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
Ringkasan Proposal	ii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Analisis Situasi.....	1
1.2. Permasalahan Mitra.....	1
BAB 2 SOLUSI DAN TARGET LUARAN	3
2.1. Solusi yang Ditawarkan	3
2.2. Luaran	3
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	4
3.1.Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan	4
BAB 4 KELAYAKAN KEPAKARAN.....	7
4.1.Kinerja LPM Universitas Pahlawan.....	7
4.2. Kelayakan Tim Pengusul	7
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	9
5.1 Hasil Kegiatan	9
5.2 Materi Pada Sosialisasi.	9
BAB 6 PENUTUP.....	11
6.1.Kesimpulan	11
6.2. Saran.....	11
REFERENSI	12
Justifikasi Anggaran	
Lampiran 1 Biodata Ketua Tim Pelaksana	
Lampiran 2 Biodata Anggota Peneliti	
Lampiran 3 Gambar luaran Program PKM	
Lampiran 4 Lokasi PKM	
Lampiran 5 Dokumentasi PKM	

RINGKASAN PROPOSAL

Pentingnya Mengenal Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Lgbt Di Kota Padang di kalangan Anak Remaja Kota Padang merupakan salah satu faktor pendorong untuk dapat bersaing di dunia digital. Penggunaan teknologi tidak hanya untuk media sosial akan tetapi penggunaan teknologi sangat berperan penting dalam dunia pekerjaan di masa sekarang ini. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat perubahan serta pembaruan-pembaruan pada setiap teknologi. Hal tersebut pastinya juga membutuhkan orang (pengguna) teknologi yang kompeten juga. Generasi-generasi muda sekarang seharusnya sudah layak berkopesesi di dunia kerja.

Berdasarkan hal diatas dosen-dosen program studi Teknik Informatika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai sangat berkontribusi dalam memberikan pemahaman pembinaan Pentingnya Mengenal Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Lgbt Di Kota Padang di kalangan Anak Remaja Kota Padang untuk tenaga kerja muda agar lebih kompeten. Kegiatan atau pelatihan ini merupakan bentuk kepedulian dan juga merupakan salah satu tugas sebagai seorang dosen Teknik informatika yang mengetahui literasi digital yang semakin canggih.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai adalah Universitas satu-satunya yang ada dikabupaten kampar. Kita sebagai Masyarakat Kabupaten Kampar patut berbangga dengan berdirinya universitas pertama di Kabupaten Kampar yakni, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai (UPTT) yang diresmikan oleh Pejabat Bupati Kampar, Syahrial Abdi, Senin (27/2/2017) lalu. Adanya universitas di daerah pendidikan dan gudangnya orang-orang berpendidikan.

Saat ini, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai memiliki jumlah dosen yang sebanding dengan kelas yang tersedia. Dosen yang mengajar di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai merupakan dosen yang direkrut dari tamatan terbaik. Minimnya pengalaman mengajar dosen menyebabkan rendahnya aktivitas belajar mahasiswa yang dihasilkan. Rendahnya aktivitas belajar memperlihatkan hasil atau gambaran untuk generasi penerus bangsa yang kurang kompeten. Mahasiswa yang kurang kompeten akan sulit bersaing dalam dunia pekerjaan.

Berdasarkan pengamatan dan diskusi yang dilakukan oleh dosen Teknik Informatika di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, diperoleh data bahwasanya mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan maupun keahlian yang sesuai/cocok untuk dirinya. Agar kegiatan pembelajaran dan aktivitas mahasiswa dapat berjalan baik sesuai dengan kebutuhan mahasiswa kedepannya, maka mahasiswa di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai harus meningkatkan kemampuannya dalam memberikan pencerahan serta pengetahuan yang lebih banyak mengenai literasi digital pada saat ini.

Oleh karena itu, para dosen dari prodi Teknik Informatika memberikan Pentingnya Mengetahui Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Di Era Modern

Pentingnya Mengetahui Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Di Era Modern di kalangan Anak Remaja Riau.

1.2. Permasalahan Mitra

- a. Kurangnya pemahaman dalam Teknologi Informasi Dan Komunikasi tentang Tentang Lgbt Di Kota Padang.

- b. Kurangnya kemampuan masyarakat dalam menghadapi era Digital Tentang Lgbt Di Kota Padang
- c. Keinginan Universitas/Dosen untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sangat tinggi, namun masih terkendala oleh beberapa faktor, seperti sulitnya untuk melaksanakan pelatihan dikarenakan pendanaan, terbatasnya kegiatan pelatihan penggunaan model pembelajaran yang sesuai.

BAB 2

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1. Solusi dan Target Luaran

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi mitra, dosen sebagai pelaksana program pengabdian kepada masyarakat (PKM) dan tenaga profesional dari perguruan tinggi serta dibantu oleh dua orang mahasiswa akan memberikan suatu solusi untuk mengatasi kesulitan yang dialami mahasiswa dalam menemukan kemampuan yang berkompeten. Solusi tersebut berupa memberikan Pentingnya Mengetahui Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Lgbt Di Kota Padang pada kalangan Masyarakat. Pelatihan dan pembinaan ini akan bermanfaat bagi masyarakat sehingga dapat memberikan wawasan, pengetahuan serta bagaimana kinerja bekerja sebagai tenaga muda yang kompeten di era Digital.

2.2. Luaran

Luaran yang diharapkan melalui kegiatan ini adalah sebagai berikut:

2.2.1. Luaran Wajib

- a. Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN
- b. Menerbitkan publikasi pada media online perguruan tinggi
- c. Memberikan pelatihan dan pembinaan digital kompetensi tenaga kerja muda

2.2.2. Luaran Tambahan

- a. Memberikan sertifikat Pentingnya Mengetahui Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Lgbt Di Kota Padang

Tabel 2.1. Rencana Target Capaian Luaran

Jenis Luaran	Indikator Capaian
Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding jurnal nasional.	Accepted/ Published
Publikasi pada media masa cetak/online/repository PT	Belum
Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diverifikasi produk, atau sumber daya lainnya)	Penerapan
Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen)	Penerapan

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

3.1. Metode Pengabdian

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana, observasi berupa pengecekan hasil dari pelaksanaan pembelajaran mahasiswa. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian. Mekanisme pengabdian kegiatan secara umum berupa metode pengabdian, tahap pelaksanaan, evaluasi, biaya dan jadwal kegiatan.

3.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu sebagai berikut:

- 3.2.1 Melakukan koordinasi dengan Rektor sebagai pemberi izin pelaksanaan memberikan Pentingnya Menenal Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Lgbt Di Kota Padang.
- 3.2.2 Melakukan penyusunan memberikan Pentingnya Menenal Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Lgbt Di Kota Padang
- 3.2.3. Menjelaskan mengenai memberikan Pentingnya Menenal Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Lgbt Di Kota Padang
- 3.2.4. Menjelaskan materi memberikan Pentingnya Menenal Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Lgbt Di Kota Padang
- 3.2.5. Melaksanakan kegiatan memberikan Pentingnya Menenal Dan Mempelajari Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Lgbt Di Kota Padang

3.3. Evaluasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana, observasi berupa pengecekan hasil dari pelaksanaan pembelajaran mahasiswa. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

3.4. Biaya dan Jadwal Kegiatan

Anggaran Biaya

Total biaya yang diusulkan sebesar Rp.6.000.000,- (Enam Juta Rupiah). Adapun ringkasan anggaran biaya dalam kegiatan ini dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Ringkasan Anggaran Biaya

Uraian	Justifikasi Pemakaian	Volume	Besaran	Total (Rp)
1. Honorarium				
a. Honorarium koordinator pengabdian	Pelaksanaan PkM	1	800.000	800.000
b. Honorarium Petugas Survei	Pelaksanaan PkM	30	25.000	750.000
c. Honorarium Anggota Lapangan	Pelaksanaan PkM	3	200.000	600.000
d. Honorarium Desa	Pelaksanaan PkM	6	50.000	300.000
Subtotal Honorarium				2.450.000
2. Bahan Habis Pakai dan Peralatan				
Kertas A4	Operasional kegiatan	2 Rim	50.000	100.000
Kertas F4	Operasional kegiatan	2 Rim	50.000	100.000
Kertas Sertifikat	Operasional kegiatan	1 Rim	55.000	55.000
Tinti Print hitam	Operasional kegiatan	21 Tabung	50.000	100.000
Pena	Alat tulis peserta	1 kotak	25.000	25.000
Foto copy poster	Bahan materi acara	60 exemplar	250	15.000
Foto copy laporan, dan penjiilidan	Paket	Paket	paket	200.000
Aqua, 2 x pertemuan	Peserta dan Pemateri	2 kotak	20.000	40.000
Desain poster	Paket	30	5000	150.000
Spanduk	Operasional kegiatan	2 buah	400.000	400.000
Plakat	Paket	2 buah	200.000	400.000
SUB TOTAL (Rp)				1.585.000
3. Perjalanan dan Konsumsi				
Snack box 2 x pertemuan	Konsumsi selama kegiatan peserta dan pemateri	25 kotak (2 kali)	15000	1.000.000
Nasi Siang	Konsumsi selama kegiatan peserta dan pemateri	25 kotak (1 kali)	20.000	500.000
Transportasi	Transportasi selama kegiatan	6 kali pp	20.000	120.000
Kuota Internet	Per Kegiatan	1 Kali	200.000	200.000
SUB TOTAL (Rp)				1.820.000

4. Pelaporan, Luaran Penelitian				
Foto Copy Proposal dan Laporan	Laporan PkM	200	500	100.000
Jilid Laporan	Laporan PkM	3	15.000	45.000
Luaran PkM Jurnal Nasional	Luaran PkM			
SUB TOTAL (Rp)				145.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)				Rp.6.000.000

Jadwal Kegiatan

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3. Jadwal Kegiatan

Jadwal	Kegiatan	Feb	Mare	April	Mei	Juni	Juli
1	Pembuatan proposal dan survey lokasi						
2	Sampling dan						
3	Pengumpulan data						
4	Analisis data						
5	Penyusunan laporan						
6	Publikasi dan seminar						

BAB 4

KELAYAKAN KEPAKARAN

4.1 Kinerja LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai pada awalnya merupakan LPPM Stikes dan STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai. Pada tahun 2017 LPPM Stikes dan STKIP berubah menjadi LPM Universitas pahlawan Tuanku Tambusai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai telah dilakukan sejak Tahun 2010. Pada Tahun 2013 arah pengabdian kepada masyarakat lebih diarahkan kepada pemberdayaan masyarakat yang ada di lingkungan STIKes dan STKIP dengan memanfaatkan, serta menggali potensi yang ada di setiap daerah sesuai dengan keahlian peneliti. Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai sebagai lembaga tingkat universitas bertugas melaksanakan kegiatan edukatif dibidang pengabdian masyarakat. Sejak awal berdirinya, lembaga ini telah melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat baik yang dilakukan oleh dosen ataupun oleh mahasiswa. Pola program kegiatan masyarakat terdiri atas pelayanan masyarakat, pendidikan dan pelatihan untuk masyarakat, serta forum kajian atau lokakarya.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, telah menghasilkan beberapa karya baik dalam penelitian maupun pengabdian masyarakat. Selama ini kegiatan Pengabdian Masyarakat di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dilakukan dengan dana mandiri dosen serta dana dari Yayasan Pahlawan Tuanku Tambusai. Selama 1 tahun terakhir, LPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai telah berhasil melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberdayakan potensi dosen dan stakeholder. Berdasarkan data tahun 2014, terdapat 39 kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berhasil dilaksanakan dengan pendanaan dari DIPA Yayasan dengan besaran dana Rp. 3.700.000,- sampai dengan Rp. 10.000.000,-. Hal ini menunjukkan kinerja yang cukup membanggakan.

4.2. Kelayakan Tim Pegusul

4.2.1 Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom. sebagai ketua tim pengusul merupakan dosen program studi Teknik Informatika. Ketua tim memiliki pengalaman penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat. Diantaranya penelitian mengenai pelatihan dan Pembinaan digital kompetensi bagi mahasiswa di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dalam rangka meningkatkan mutu

kemampuan mahasiswa dan profesionalisme manajemen dalam dunia kerja nantinya.

- 4.2.2 Aldhi Putra Perdana merupakan anggota tim 1 pengusul. Anggota tim 1 pengusul merupakan mahasiswa program studi Teknik Informatika. Anggota tim 1 memiliki pengalaman penelitian, serta pengabdian masyarakat. Anggota Tim 1 berkoordinasi dengan ketua tim dan mitra kegiatan, mendampingi ketua pelaksana dalam melaksanakan kegiatan dan memberikan pelatihan. Anggota tim 1 akan terlibat penuh dalam program kemitraan masyarakat ini.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Kegiatan

Hasil Kegiatan pengabdian masyarakat yang dicapai sebagai berikut.

1. Dosen di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai antusias terhadap pelatihan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan Tentang Lgbt Di Kota Padang.
2. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Digital yang sangat dibutuhkan pada era moder Tentang Lgbt Di Kota Padang.
3. Materi pelatihan .

5.2 Pembahasan

Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.

Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi :

Teknologi komunikasi dan informasi mempunyai pengertian dari dua aspek, yaitu teknologi komunikasi dan teknologi informasi. Teknologi komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Teknologi informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Karena itu, teknologi komunikasi dan informasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu. Menurut Eric Deeson, Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah kebutuhan manusia didalam mengambil dan memindahkan, mengolah dan memproses informasi dalam konteks sosial yang menguntungkan diri sendiri dan masyarakat secara keseluruhan. Istilah TIK muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi informasi pada pertengahan abad ke-20.

Fngsi Teknologi Informasi dan Komunikasi di Era Modern

Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki tiga fungsi utama yaitu :

1. Teknologi berfungsi sebagai alat, dalam hal ini Teknologi Informasi dan Komunikasi digunakan sebagai alat bantu bagi pengguna untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat database, membuat program, desain dan sebagainya.

2. Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan. Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh pengguna.
3. Teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (literacy). Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer.

Lingkup Kerja

Abdul Kadir dalam buku Pengenalan Teknologi Informasi (2003) menyebutkan bahwa Haag (2000) membagi lingkup kerja teknologi digital menjadi:

1. Teknologi masukan adalah segala macam teknologi yang bisa mendigitalisasi suatu informasi misalnya keyboard dan scanner.
2. Teknologi keluaran adalah segala sesuatu yang bisa menampilkan informasi misalnya layar monitor.
3. Teknologi perangkat lunak adalah berbagai software untuk mengolah informasi.
4. Teknologi penyimpanan adalah media penyimpanan informasi seperti hard disk.
5. Teknologi telekomunikasi merupakan teknologi yang dapat menghubungkan manusia dalam jarak jauh seperti mesin ATM maupun media sosial.
6. Mesin pemroses atau dikenal sebagai central processing unit (CPU)

Komunikasi teknologi dapat dilakukan di lingkungan akademis, lingkungan kerja, dan lingkungan umum. Tidak dapat dilakukan di lingkungan industri

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa perubahan dalam masyarakat di era informasi digital saat ini dan menjadi bagi yang tidak terpisahkan dalam tatanan kehidupan sosial masyarakat. Salah satu produk dari teknologi komunikasi tersebut adalah munculnya media sosial yang merupakan sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan konten dan saling berkomunikasi dalam sebuah dunia virtual.

Jejaring Sosial (social networking) merupakan konsep pengembangan dari media sosial itu sendiri yang menjadi suatu fenomena yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan bertukar informasi berupa teks, foto, maupun video dari berbagai penjuru dunia dengan akurat dan cepat. Tidak sedikit dampak positif maupun negatif dari kemunculan media jejaring sosial ini. Dampak positif dari penggunaan jejaring sosial sendiri sudah dapat dirasakan dimana banyak informasi positif dan berguna yang dapat dipertukarkan melalui jejaring sosial, menghimpun kekuatan massa bagi

kampanye sosial dan kemanusiaan untuk membantu sesama manusia, sampai pada penggunaannya dalam dunia pendidikan.

Media sosial sebagai fenomena baru dalam teknologi komunikasi di era peradaban digital ini telah membawa perubahan perilaku, mulai dari kognitif, afektif, hingga konatif. Salah satunya adalah persepsi terhadap keberadaan kaum homoseksual yang masuk dalam golongan LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender). Fenomena homoseksual selalu menjadi isu dalam masyarakat yang tidak pernah

Persepsi Masyarakat

Persepsi masyarakat, Secara etimologi persepsi berasal dari bahasa latin perception perseption yang berarti menerima atau mengambil. Persepsi merupakan proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan dan penciuman. Persepsi diartikan juga sebagai tanggapan atau penerimaan langsung dari suatu serapan yaitu proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indera. Pada dasarnya persepsi merupakan suatu bentuk anggapan ataupun pendapat yang dikeluarkan oleh individu maupun kelompok terhadap sesuatu hal. Munculnya persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor (Walgito, 1994:57), yaitu:

- a. Keadaan stimulus khususnya stimulus person
- b. Keadaan individu yang mengadakan persepsi, yaitu mengenai daya pikir, perasaan dan sebagainya.
- c. Keadaan sosial dimana stimulus itu dijumpai Berdasarkan beberapa uraian dan faktor yang mendorong munculnya persepsi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi dapat dikemukakan karena persaan, kemampuan berfikir, pengalaman-pengalaman individu tidak sama, maka dalam mempersepsi sesuatu stimulus, hasil persepsi memungkinkan perbedaan antara individu yang satu dengan individu yang lain. Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan. Penginderaan adalah merupakan suatu proses di terimanya stimulus oleh individu melalui alat penerima yaitu alat indera. Pada umumnya stimulus tersebut diteruskan oleh saraf ke otak melalui pusat susunan saraf dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi. Stimulus diterima oleh alat indera, kemudian melalui proses persepsi sesuatu yang di indera tersebut menjadi sesuatu yang berarti setelah diorganisasikan dan diinterpretasikan. Melalui persepsi individu dapat menyadari, dapat mengerti tentang keadaan diri individu yang bersangkutan. Persepsi itu merupakan aktivitas yang integrated, maka seluruh apa yang ada dalam diri individu seperti perasaan,

pengalaman, kemampuan berpikir, kerangka acuan dan aspek-aspek lain yang ada dalam diri individu masyarakat akan ikut berperan dalam persepsi tersebut. Berdasarkan atas hal tersebut, dapat dikemukakan bahwa dalam persepsi itu sekalipun stimulusnya sama tetapi karena pengalaman tidak sama, kemampuan berpikir tidak sama, kerangka acuan tidak sama, adanya kemungkinan hasil persepsi antara individu dengan individu yang lain tidak sama.

Faktor-faktor yang berpengaruh pada persepsi adalah faktor internal: perasaan, pengalaman, kemampuan berpikir, motivasi dan kerangka acuan. Sedangkan faktor eksternal adalah : stimulus itu sendiri dan keadaan lingkungan dimana persepsi itu berlangsung. Kejelasan stimulus akan banyak berpengaruh pada persepsi. Bila stimulus itu berwujud benda- benda bukan manusia, maka ketepatan persepsi lebih terletak pada individu yang mengadakan persepsi karena benda-benda yang dipersepsi tersebut tidak ada usaha untuk mempengaruhi yang mempersepsi.

Mengenai pengertian masyarakat dalam kamus bahasa Inggris, masyarakat disebut *society* asal katanya *socius* yang berarti kawan. Arti yang lebih khusus, bahwa masyarakat adalah kesatuan sosial yang mempunyai kehidupan jiwa seperti adanya ungkapan-ungkapan jiwa rakyat, kehendak rakyat, kesadaran masyarakat dan sebagainya. Sedangkan jiwa masyarakat ini merupakan potensi yang berasal dari unsur-unsur masyarakat meliputi pranata, status dan peranan sosial. Sehingga para pakar sosiologi seperti Mac Iver, J.L Gillin memberikan pengertian bahwa masyarakat adalah kumpulan individu-individu yang saling bergaul berinteraksi karena mempunyai nilai-nilai, norma-norma, cara-cara dan prosedur yang merupakan kebutuhan bersama berupa suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu dan terikat oleh suatu identitas bersama.

Pengertian persepsi masyarakat dapat disimpulkan adalah tanggapan atau pengetahuan lingkungan dari kumpulan individu-individu yang saling bergaul berinteraksi karena mempunyai nilai-nilai, norma-norma, cara-cara dan prosedur merupakan kebutuhan bersama berupa suatu sistem adat-istiadat yang bersifat kontinue dan terikat oleh suatu identitas bersama yang diperoleh melalui interpretasi data indera. Sedangkan yang dimaksud dengan masyarakat adalah sekelompok manusia yang hidup dalam satu kesatuan dalam tatanan sosial masyarakat.

Lebih lanjut adalah pendapat yang dikemukakan oleh Ralph Linton menyatakan bahwa

masyarakat adalah setiap kelompok manusia yang telah cukup lama hidup dan bekerja sama sehingga mereka itu dapat mengorganisasikan dirinya dan berpikir tentang dirinya sebagai kesatuan sosial dengan batas-batas tertentu.

Robbins (2001) mengemukakan bahwasanya ada

3 (tiga) faktor yang dapat mempengaruhi persepsi masyarakat, yaitu:

1. Pelaku persepsi, bila seseorang memandang suatu objek dan mencoba menafsirkan apa yang dilihatnya dan penafsiran itu sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadi dari pelaku persepsi individu itu.
2. Target atau objek, karakteristik-karakteristik dan target yang diamati dapat mempengaruhi apa yang dipersepsikan. Target tidak dipandang dalam keadaan terisolasi, hubungan suatu target dengan latar belakangnya mempengaruhi persepsi seperti kecenderungan kita untuk mengelompokkan benda-benda yang berdekatan atau yang mirip.
3. Situasi, dalam hal ini penting untuk melihat konteks objek atau peristiwa sebab unsur- unsur lingkungan sekitar mempengaruhi persepsi kita.

Media Sosial Zimmerman (2010) mengidentifikasi media sosial sebagai setelan dari pelayanan online yang memfasilitasi komunikasi dua arah dan berbagi isi. Layanan atau saluran media sosial membuat penggunaan yang inovatif dari teknologi online baru untuk menyempurnakan komunikasi yang akrab dan tujuan pemasaran.

Ada beberapa bentuk dari media sosial seperti yang diuraikan oleh Eley dan Shayne (2009):

a. Situs jejaring sosial

Bentuk jejaring sosial yang populer yaitu Facebook, LinkedIn, Plaxo, dan MySpace. Situs jejaring sosial dibangun secara khusus untuk menghubungkan orang dengan yang lain. Pengguna memulai dengan membuat 2 RSS (Really Simple Syndication) adalah solusi sekali klik dimana memungkinkan semua konten dapat dikirimkan pada profil pengguna yang termasuk didalamnya biografi, ketertarikan, foto, gambar, catatan, bahkan blog. Pengguna kemudian dapat menggunakan situs ini untuk menemukan kenalan, rekan, teman, dan anggota keluarga, dan mendaftarkan mereka dalam profil sebagai teman, koneksi, atau rekan.

b. Blog

Blog berasal dari nama weblog, adalah sebuah situs yang sering diperbaharui dimana menunjukkan pembaharuan dalam kebalikan perintah yang kronologis (paling baru ada di atas). Pembaharuan ini dapat mengambil bentuk dari isi jurnal, artikel,

atau hanya perantara dimana orang-orang bertemu. Beberapa blog dapat mempunyai banyak muatan per harinya, namun ada beberapa blog yang mungkin tidak dimuat harian atau mingguan. Blog juga memiliki karakteristik tertutup atau arsip, memungkinkan penggunaannya berkomentar, dan menawarkan sindikat isi melalui RSS.2

c. Microblogging

Microblogging memungkinkan untuk memasang pembaharuan singkat, terbatas pada sangat sedikit karakter. Pembaharuan dikirimkan melalui pesan instan, teks pesan singkat, atau pada situs. Twitter adalah salah satu layanan microblogging yang populer saat ini.

d. Berbagi foto dan video

Situs yang memungkinkan pengguna untuk memuat foto dan video yang dibagikan pada keluarga, teman, dan masyarakat umum yang dengan cepat mendapat popularitas. Youtube memiliki video yang telah dilihat jutaan waktu, bahkan membuat beberapa pembuat video terkenal. Flickr merupakan salah satu situs berbagi foto yang paling populer, memiliki aplikasi telepon seluler untuk memuat foto dimanapun. Pengguna dapat menangkap momen dan dengan seketika membagikannya dengan orang lain. pengikut Anda pada waktu Anda mempublikasikan konten tersebut.

e. Bookmark

Situs bookmark sosial membantu menyelesaikan masalah mengingat situs yang bagus menyediakan sebuah tempat dan dengan mudah mengakses kumpulan dari bookmark. Delicious merupakan salah satu layanan bookmark yang populer.

f. Berita Sosial

Situs berita sosial seperti Digg mengumpulkan perantaa pada berita yang ditempatkan pada situs di seluruh internet. Berita diserahkan, dibandingkan, atau dipilih oleh pengguna, dan berita yang paling populer dikemukakan pada halaman utama situs dan daftar kategori.

g. Podcast

Podcast adalah rekaman suara atau video yang dibagikan online. Pengguna berlangganan untuk mengisi program, dimana secara otomatis menangkap episode baru setelah diberikan. Podcast dapat dibuat dengan kamera video digital dan perangkat lunak perekam suara sederhana.

h. Online Forum

Online forum adalah salah satu bentuk tertua dari media sosial, dimana orang berkumpul bersama di situs untuk membuka diskusi pada topik yang spesifik. Media sosial menjadi media utama yang selalu diakses saat semua orang sudah terhubung ke internet. Mengapa media sosial bisa membuat orang menjadi candu? Karena media tersebut bisa mengakses segalanya dan bisa terhubung ke semuanya. Lalu apa yang bisa dilakukan di media sosial sehingga orang selalu fokus utama ke media sosial? Banyak dan beraneka ragam dimulai dari komunikasi dan berbagi atau sharing. Contohnya komunikasi melalui chatting dan sharing data, foto, status dan semuanya yang disediakan oleh fasilitas dari media sosial tersebut (<http://www.infosaja.com>).

Terlepas dari itu, hampir setiap harinya dalam kehidupan kita media sosial menjadi salah satu bagian utama dari kebutuhan akan informasi yang kita inginkan. Bisa terlihat setiap kita melakukan aktifitas harian baik di sekolah, kantor, rumah dan lainnya media sosial selalu diakses dan dibuka hanya untuk sekedar memberi informasi yang berada di sekitar kita. Media sosial dijadikan sebagai kebutuhan untuk berbagi dan menerima informasi dari teman-teman yang tergabung dalam jaringan media sosial tersebut. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan social media dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa

biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Kita sebagai pengguna social media dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya. Media sosial mempunyai

ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet
- b. Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu Gatekeeper
- c. Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya
- d. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

Media sosial merupakan alat promosi bisnis yang efektif karena dapat diakses oleh siapa saja, sehingga jaringan promosi bisa lebih luas. Media sosial menjadi bagian yang sangat diperlukan oleh pemasaran bagi banyak perusahaan dan merupakan salah satu cara terbaik untuk menjangkau pelanggan dan klien. Media sosial seperti blog, facebook, twitter, dan youtube memiliki sejumlah manfaat bagi perusahaan dan lebih cepat dari media konvensional seperti media cetak dan iklan TV, brosur dan selebaran. Media sosial memiliki kelebihan dibandingkan dengan media konvensional, antara lain :

1. Kesederhanaan

Dalam sebuah produksi media konvensional dibutuhkan keterampilan tingkat tinggi dan keterampilan marketing yang unggul. Sedangkan media sosial sangat mudah digunakan, bahkan untuk orang tanpa dasar TI pun dapat mengaksesnya, yang dibutuhkan hanyalah komputer dan koneksi internet.

2. Membangun Hubungan

Sosial media menawarkan kesempatan tak tertandingi untuk berinteraksi dengan pelanggan dan membangun hubungan. Perusahaan mendapatkan sebuah feedback langsung, ide, pengujian dan mengelola layanan pelanggan dengan cepat. Tidak dengan

media tradisional yang tidak dapat melakukan hal tersebut, media tradisional hanya melakukan komunikasi satu arah.

3. Jangkauan Global

Media tradisional dapat menjangkau secara global tetapi tentu saja dengan biaya sangat mahal dan memakan waktu. Melalui media sosial, bisnis dapat mengkomunikasikan informasi dalam sekejap, terlepas dari lokasi geografis. Media sosial juga memungkinkan untuk menyesuaikan konten anda untuk setiap segmen pasar dan memberikan kesempatan bisnis untuk mengirimkan pesan ke lebih banyak pengguna.

4. Terukur

Dengan sistem tracking yang mudah, pengiriman pesan dapat terukur, sehingga perusahaan langsung dapat mengetahui efektifitas promosi. Tidak demikian dengan media konvensional yang membutuhkan waktu yang lama.

Ketika kita mendefinisikan media sosial sebagai sistem komunikasi maka kita harus mendefinisikan fungsi-fungsi terkait dengan sistem komunikasi, yaitu:

a. Administrasi

Pengorganisasian profil karyawan perusahaan dalam jaringan sosial yang relevan dan relatif dimana posisi pasar anda sekarang. Pembentukan pelatihan kebijakan media sosial, dan pendidikan untuk semua karyawan pada penggunaan media sosial. Pembentukan sebuah blog organisasi dan integrasi konten dalam masyarakat yang relevan. Riset pasar untuk menemukan dimana pasar anda.

b. Mendengarkan dan Belajar

Pembuatan sistem pemantauan untuk mendengar apa yang pasar anda inginkan, apa yang relevan dengan mereka.

c. Berpikir dan Perencanaan

Dengan melihat tahap 1 dan 2, bagaimana anda akan tetap didepan pasar dan bagaimana anda berkomunikasi ke pasar, Bagaimana teknologi sosial meningkatkan efisiensi operasional hubungan pasar.

d. Pengukuran

Menetapkan langkah-langkah efektif sangat penting untuk mengukur apakah metode yang digunakan, isi dibuat dan alat yang anda gunakan efektif dalam meningkatkan posisi dan hubungan pasar anda.

Efek Media Massa

Menurut McLuhan, media massa adalah perpanjangan alat indra manusia. Dengan media massa kita memperoleh informasi tentang benda, orang, atau tempat yang tidak

kita alami secara langsung. Media massa datang menyampaikan informasi mengenai lingkungan sosial dan politik (Rakhmat, 2008:224). Realitas yang ditampilkan media adalah realitas yang diseleksi (second hand reality), sehingga kita membentuk citra tentang lingkungan sosial berdasarkan realitas kedua yang ditampilkan media massa. Pada tahun 1960, Josep Klapper melaporkan hasil penelitian yang komprehensif tentang efek media massa (Rakhmat, 2008:232).

Dalam hubungannya dengan pembentukan dan perubahan sikap, pengaruh media massa dapat disimpulkan pada lima prinsip umum:

1. Pengaruh komunikasi massa diantarai oleh faktor-faktor seperti predisposisi personal, proses selektif, keanggotaan kelompok.
2. Komunikasi massa berfungsi memperkokoh sikap dan pendapat yang ada, walaupun kadang-kadang berfungsi sebagai media pengubah (agent of change).
3. Bila komunikasi massa menimbulkan perubahan sikap, perubahan kecil pada intensitas sikap lebih umum terjadi daripada “konversi” (perubahan seluruh sikap) dari satu sisi masalah ke sisi yang lain.
4. Komunikasi cukup efektif dalam mengubah sikap pada bidang-bidang dimana pendapat orang lemah, misalnya pada iklan komersial.
5. Komunikasi massa cukup efektif dalam menciptakan pendapat tentang masalah-masalah baru bila tidak ada predisposisi yang harus diperteguh. Para peneliti berhasil menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas rangsangan emosional pesan media massa. Faktor-faktor tersebut adalah suasana emosional (mood), skema kognitif, suasana terpaan, predisposisi individual, dan tingkat identifikasi khalayak dengan tokoh dalam media massa. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti media massa, menyebabkan terjadi perubahan secara cepat dimana-mana. Media massa sedikit demi sedikit membawa masuk masyarakat ke suatu pola budaya yang baru dan mulai menentukan pola pikir serta budaya perilaku masyarakat. Tanpa disadari media massa telah ikut mengatur jadwal hidup kita serta menciptakan sejumlah kebutuhan.

Keberadaan media massa dalam menyajikan informasi cenderung memicu perubahan serta banyak membawa pengaruh pada penetapan pola hidup masyarakat. Beragam informasi yang disajikan dinilai dapat memberi pengaruh yang berwujud positif dan negatif. Secara perlahan-lahan namun efektif, media membentuk pandangan masyarakat terhadap bagaimana seseorang melihat pribadinya dan bagaimana seseorang seharusnya berhubungan dengan dunia sehari-hari.

Media memperlihatkan pada masyarakat bagaimana standar hidup layak bagi seorang manusia, sehingga secara tidak langsung menyebabkan masyarakat menilai apakah lingkungan mereka sudah layak atau apakah ia telah memenuhi standar tersebut dan gambaran ini banyak dipengaruhi dari apa yang di lihat, didengar dan dibaca dari media. Pesan/informasi yang disampaikan oleh media bisa jadi mendukung masyarakat menjadi lebih baik, membuat masyarakat merasa senang akan diri mereka, merasa cukup atau sebaliknya mengempiskan kepercayaan dirinya atau merasa rendah dari yang lain.

Pergeseran pola tingkah laku yang diakibatkan oleh media massa dapat terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, dan dalam kehidupan bermasyarakat. Wujud perubahan pola tingkah laku lainnya yaitu gaya hidup. Perubahan gaya hidup dalam hal peniruan atau imitasi secara berlebihan terhadap diri seorang figur yang sedang diidolakan berdasarkan informasi yang diperoleh dari media. Biasanya seseorang akan meniru segala sesuatu yang berhubungan dengan idolanya tersebut baik dalam hal berpakaian, berpenampilan, potongan rambutnya ataupun cara berbicara yang mencerminkan diri idolanya. Hal tersebut diatas cenderung lebih berpengaruh terhadap generasi muda. Secara sosio-psikologis, arus informasi yang terus menerpa kehidupan kita akan menimbulkan berbagai pengaruh terhadap perkembangan jiwa, khususnya untuk anak-anak dan remaja. Pola perilaku mereka, sedikit demi sedikit dipengaruhi oleh apa yang mereka terima yang mungkin melenceng dari tahap perkembangan jiwa maupun norma-norma yang berlaku. Hal ini dapat terjadi bila tayangan atau informasi yang mestinya di konsumsi oleh orang dewasa sempat ditonton oleh anak. Dampak yang ditimbulkan media massa bisa beraneka ragam diantaranya terjadinya perilaku yang menyimpang dari norma-norma sosial atau nilai-nilai budaya.

Di jaman modern ini umumnya masyarakat menganggap hal tersebut bukanlah hal yang melanggar norma, tetapi menganggap bagian dari trend massa kini. Selain itu juga, perkembangan media massa yang teramat pesat dan dapat dinikmati dengan mudah mengakibatkan masyarakat cenderung berpikir praktis.

Dampak lainnya yaitu adanya kecenderungan makin meningkatnya pola hidup konsumerisme. Dengan perkembangan media massa apalagi dengan munculnya media massa elektronik (media massa modern) sedikit banyak membuat masyarakat senantiasa diliputi perasaan tidak puas dan bergaya hidup yang serba instant. Gaya hidup seperti ini tanpa sadar akan membunuh kreatifitas yang ada dalam diri kita dikemudian hari.

Rubrik dari layar TV dan media lainnya yang menyajikan begitu banyak unsur-unsur kenikmatan dari pagi hingga larut malam membuat menurunnya minat belajar dikalangan generasi muda. Dari hal tersebut terlihat bahwa budaya dan pola tingkah laku yang sudah lama tertanam dalam kehidupan masyarakat mulai pudar dan sedikit demi sedikit mulai diambil perannya oleh media massa dalam menyajikan informasi-informasi yang berasal dari jaringan nasional maupun dari luar negeri yang terkadang kurang pas dengan budaya kita sebagai bangsa timur.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti media massa, menyebabkan terjadi perubahan secara cepat dimana-mana. Media massa sedikit demi sedikit membawa masuk masyarakat ke suatu pola budaya yang baru dan mulai menentukan pola pikir serta budaya perilaku masyarakat. Tanpa disadari media massa telah ikut mengatur jadwal hidup kita serta menciptakan sejumlah kebutuhan.

Keberadaan media massa dalam menyajikan informasi cenderung memicu perubahan serta banyak membawa pengaruh pada penetapan pola hidup masyarakat. Beragam informasi yang disajikan dinilai dapat memberi pengaruh yang berwujud positif dan negatif. Secara perlahan-lahan namun efektif, media membentuk pandangan masyarakat terhadap bagaimana seseorang melihat pribadinya dan bagaimana seseorang seharusnya berhubungan

dengan dunia sehari-hari.

a. Pengaruh Positif

Media sebagai sebuah system komunikasi manusia telah kian penting di dunia, seperti yang diungkapkan oleh C. Wright Mills “pengalaman primer telah digantikan oleh komunikasi sekunder, seperti media cetak, radio, televisi, dan film film. Media telah memainkan peran penting dalam merombak tatanan sosial menjadi masyarakat serbamasal. Lebih dari itu, menurut Mills, media juga kian penting sebagai alat kekuasaan kaum elite. Media tidak hanya menyaring pengalaman eksternal manusia, melainkan bahkan ikut membentuk pengalaman itu sendiri. Media memberi tahu kita tentang apa atau siapa diri kita, harus menjadi apa diri kita nanti, apa yang kita inginkan, dan bagaimana kita menampilkan diri kepada orang lain. Media menyajikan aneka informasi tentang dunia. Namun karena media menyajikannya dalam bahasa, stereotype dan harapannya sendiri, media sering membuat manusia frustasi dalam upayanya mengaitkan kehidupan pribadinya dengan kenyataan dunia di sekelilingnya. Manusia kian tergantung pada media untuk memperoleh informasi dan kian rapuh terhadap manipulasi dan eksploitasi kalangan tertentu di masyarakat yang menguasai

media. Media memperlihatkan pada masyarakat bagaimana standar hidup layak bagi seorang manusia, sehingga secara tidak langsung menyebabkan masyarakat menilai apakah lingkungan mereka sudah layak atau apakah ia telah memenuhi standar tersebut dan gambaran ini banyak dipengaruhi dari apa yang di lihat, didengar dan dibaca dari media. Pesan/informasi yang disampaikan oleh media bisa jadi mendukung masyarakat menjadi lebih baik, membuat masyarakat merasa senang akan diri mereka, merasa cukup atau sebaliknya mengempiskan kepercayaan dirinya atau merasa rendah dari yang lain.

Selain itu juga terdapat beberapa dampak positif yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media memiliki cara untuk menunjukkan kepada kita informasi yang tersusun rapi dalam berita. Anak-anak juga mendapat manfaat dari media karena dapat meningkatkan pengetahuan mereka dalam mata pelajaran tertentu.
2. Kita memiliki rasa atas apa yang terjadi disekitar kita dan juga tentang segala sesuatu di tempat lain. Kita dapat melihat dunia melalui televisi, bahkan jika kita berdiam diri disatu tempat sepanjang waktu. Kita menjadi punya pengetahuan tentang apa yang terjadi disana tanpa kita sendiri berada ditempat itu.
3. Media dalam segala bentuknya dapat memperkenalkan kita cara berfikir kreatif yang dapat membantu kita memperbaiki diri dengan cara yang berbeda, baik itu dalam kehidupan pribadi atau pekerjaan kita. Hal ini dapat mengubah perspektif dan memotivasi kita untuk melakukan hal yang baru.
4. Media juga dapat membantu kita berhubungan dengan orang lain diseluruh dunia dan menjadi lebih terbuka serta memahami budaya bangsa lain.

b. Pengaruh Negatif

Pergeseran pola tingkah laku yang diakibatkan oleh media massa dapat terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, dan dalam kehidupan bermasyarakat. Wujud perubahan pola tingkah laku lainnya yaitu gaya hidup. Perubahan gaya hidup dalam hal peniruan atau imitasi secara berlebihan terhadap diri seorang figur yang sedang diidolakan berdasarkan informasi yang diperoleh dari media. Biasanya seseorang akan meniru segala sesuatu yang berhubungan dengan idolanya tersebut baik dalam hal berpakaian, berpenampilan, potongan rambutnya ataupun cara berbicara yang mencerminkan diri idolanya.

Hal tersebut diatas cenderung lebih berpengaruh terhadap generasi muda. Secara sosio-psikologis, arus informasi yang terus menerpa kehidupan kita akan menimbulkan berbagai pengaruh terhadap perkembangan jiwa, khususnya untuk anak-anak dan

remaja. Pola perilaku mereka, sedikit demi sedikit dipengaruhi oleh apa yang mereka terima yang mungkin melenceng dari tahap perkembangan jiwa maupun norma-norma yang berlaku. Hal ini dapat terjadi bila tayangan atau informasi yang mestinya di konsumsi oleh orang dewasa sempat ditonton oleh anak-anak. Dampak yang ditimbulkan media massa bisa beraneka ragam diantaranya terjadinya perilaku yang menyimpang dari norma-norma sosial atau nilai-nilai budaya. Di jaman modern ini umumnya masyarakat menganggap hal tersebut bukanlah hal yang melanggar norma, tetapi menganggap bagian dari trend massa kini. Selain itu juga, perkembangan media massa yang teramat pesat dan dapat dinikmati dengan mudah mengakibatkan masyarakat cenderung berpikir praktis. Dampak lainnya yaitu adanya kecenderungan makin meningkatnya pola hidup konsumerisme. Dengan perkembangan media massa apalagi dengan munculnya media massa elektronik (media massa modern) sedikit banyak membuat masyarakat senantiasa diliputi perasaan tidak puas dan bergaya hidup yang serba instant. Gaya hidup seperti ini tanpa sadar akan membunuh kreatifitas yang ada dalam diri kita dikemudian hari. Tayangan dari layar TV dan media lainnya yang menyajikan begitu banyak unsur-unsur kenikmatan dari pagi hingga larut malam membuat menurunnya minat belajar dikalangan generasi muda. Dari hal tersebut terlihat bahwa budaya dan pola tingkah laku yang sudah lama tertanam dalam kehidupan masyarakat mulai pudar dan sedikit demi sedikit mulai diambil perannya oleh media massa dalam menyajikan informasi-informasi yang berasal dari jaringan nasional maupun dari luar negeri yang terkadang kurang pas dengan budaya kita sebagai bangsa timur. Selain itu juga terdapat beberapa dampak negatif yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kekerasan merupakan faktor utama yang terlihat dan berpotensi menjadi penghasut yang berbahaya pada khalayak muda. Anak-anak mudah dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat di televisi atau internet, kemudian menirukan tindakan kekerasan.
2. Pada saat ini, informasi yang dilaporkan mungkin tidak otentik dari setiap sudut. Oleh karena itu, mungkin ada salah tafsir terhadap situasi.
3. Berita dapat dimanipulasi untuk mempengaruhi pikiran penonton. Sebagai contoh, partai politik tertentu dapat memanipulasi laporan yang menguntungkan mereka, yang akan menunjukkan kontrol politik di media.
4. Sebuah peristiwa tertentu yang menyajikan gaya hidup mewah dapat menanamkan cita-cita yang salah dikalangan anak-anak.

5. Sensasionalisme yang tidak perlu dari sebuah isu dapat memproyeksikan informasi yang salah kepada publik.
6. Pesan menyesatkan mengalihkan pikiran menuju jalan yang sah.

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan serta penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah bagaimana kita sebagai pengguna bisa menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya, tanpa menyalahgunakan teknologi tersebut. Pemanfaatan teknologi sangat penting dalam dunia kerja dan lainnya seperti pendidikan, perkantoran maupun di sistem pemerintahan. Pelatihan ini pastinya sangat bermanfaat bagi pengguna terutama tenaga-tenaga kerja muda penerus bangsa dan terhindar generasi muda dari LGBT.

6.2 Saran

Peneliti berharap agar pengabdian masyarakat ini bisa menjadi contoh dan lebih baik di masa yang akan datang. kegiatan ini dapat dilangsungkan di sekolah lain dengan materi yang lebih advance.

DAFTAR PUSTAKA

- Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Cet.II, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 9
- Jogiyanto, *Pengenalan Komputer*, Ed.V, (Yogyakarta: ANDI, 1999), h.692-699.
- Pawit M. Yusud, *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*, editor, Rini Rachmatika, Ed. 1, Cet. 1, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.
- Creswell, John. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kadir, Hatib Abdul. (2007). *Tangan Kuasa dalam Kelamin*. Yogyakarta: INSISTPress.
- Oetomo, Dede. (2003). *Memberi Suara pada yang Bisu*. Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soetjiningsih, (2004). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta : Sagung Seto.
- Tan, Poedjiati. (2005). *Mengenal Perbedaan Orientasi Remaja Puteri*. Surabaya: Suara Earnest.
- Zimmerman, Jan. & Doug Sahlin. (2010). *Social Media Marketing All-in-One For Dummies*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi ketiga. (2005).
- <http://eprints.uny.ac.id/8599/2/BAB%201%20-%2007413241022.pdf>, diakses tanggal 2 Desember 2015
- [http://www.kompasiana.com/jenviariduan/pengaruh-media-terhadap-presepsi masyarakat-pada-kaum-lesbian-gay-bissex-dan-transgender_lgbt_54f827c3a33311191c8b536a](http://www.kompasiana.com/jenviariduan/pengaruh-media-terhadap-presepsi-masyarakat-pada-kaum-lesbian-gay-bissex-dan-transgender_lgbt_54f827c3a33311191c8b536a), diakses tanggal 29 Januari 2016
- <http://repository.wima.ac.id/760/2/BAB%201.pdf>, diakses tanggal 29 Januari 2016
- <http://e-journal.uajy.ac.id/1277/2/1KOM03202.pdf>, diakses tanggal 29 Januari 2016 Wijana dalam Soetjiningsih, 2014:285).
- Situs Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, diakses tanggal 2 Desember 2015

Justifikasi Anggaran

Uraian	Justifikasi Pemakaian	Volume	Besaran	Total (Rp)
1. Honorarium				
a. Honorarium koordinator pengabdian	Pelaksanaan PkM	1	800.000	800.000
	Pelaksanaan PkM	30	25.000	750.000
b. Honorarium Petugas Survei				
c. Honorarium Anggota Lapangan	Pelaksanaan PkM	3	200.000	600.000
Subtotal Honorarium				2.150.000
2. Bahan Habis Pakai dan Peralatan				
Kertas A4	Operasional kegiatan	2 Rim	50.000	100.000
Kertas F4	Operasional kegiatan	2 Rim	50.000	100.000
Kertas Sertifikat	Operasional kegiatan	1 Rim	55.000	55.000
Tinti Print hitam	Operasional kegiatan	21 Tabung	50.000	100.000
Pena	Alat tulis peserta	1 kotak	25.000	25.000
Foto copy poster	Bahan materi acara	60 exemplar	250	15.000
Foto copy laporan, dan penjiilidan	Paket	Paket	paket	200.000
				40.000
Aqua, 2 x pertemuan	Peserta dan Pemateri	2 kotak	20.000	
Desain poster	Paket	30	5000	150.000
Spanduk	Operasional kegiatan	2 buah	400.000	400.000
Plakat	Paket	2 buah	200.000	400.000
SUB TOTAL (Rp)				1.585.000
3. Perjalanan dan Konsumsi				
Snack box 2 x pertemuan	Konsumsi selama kegiatan peserta dan pemateri	25 kotak (2 kali)	15000	1.000.000
Nasi Siang	Konsumsi selama kegiatan peserta dan pemateri	25 kotak (1 kali)	20.000	500.000
Transportasi	Transportasi selama kegiatan	6 kali pp	20.000	120.000
Kuota Internet	Per Kegiatan	1 Kali	200.000	200.000
SUB TOTAL (Rp)				1.820.000
4. Pelaporan, Luaran Penelitian				
Foto Copy Proposal dan Laporan	Laporan PkM	200	500	100.000
Jilid Laporan	Laporan PkM	3	15.000	45.000
Luaran PkM Jurnal	Luaran PkM	1	300.000	300.000

Nasional				
SUB TOTAL (Rp)				445.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)				Rp.6.000.000

LAMPIRAN 1

Biodata Ketua Tim Pelaksana

A. Identitas

1.	Nama Lengkap	Novi Yona Sidratul Munti,M.Kom
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Lektor
4.	NIP	096.542.170
5.	NIDN	1001018102
6.	Tempat Tanggal Lahir	Talang, 15 November 1993
7.	E-mail	Sikumbang_ona@Yahoo
8.	No. Telepon/Hp	01374667372
9.	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kampar-Riau
10.	No. Telepon/Faks	
11.	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S1 = - orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pengantar Teknologi Informasi 2. Jaringan Komputer dan Komunikasi Data 3. Pengujian dan Penjaminan Mutu Perangkat Lunak 4. Perancangan Jaringan Komputer

B. Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Putra Indonesia "YPTK"	Universitas Putra Indonesia "YPTK Padang"	
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknik Informasi	
Tahun Masuk-Lulus			
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	Perancangan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Lupus Eritmato Sistem (LES) Dengan Metode Forward Chaining Menggunakan Program PHP dan MySQL	Analisis dan Penerapan Data Minim Untuk Menentukan Gaji Karyawan Tetap dan Karyawan Kontrak Menggunakan Algoritma K-Means Clustering (Studi Kasus Di PT. Indomex Dwijaya Lestari).	
Nama Pembimbing	1.	1.	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun

Terakhir (Bukan Skripsi, Tesis, dan Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)

1	2017			
---	------	--	--	--

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2017			

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor /Tahun
1				

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Persentation*) dalam 5 Tahun

No	Nama Temu Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/ Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi Lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan proposal pengabdian masyarakat.

Pengusul



Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom

Lampiran 2. Biodata Anggota Peneliti

A. Identitas

1.	Nama Lengkap	Deddy Gusman, S.Kom, M.Ti
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	NIP	096.542.160
5.	NIDN	1005088602
6.	Tempat Tanggal Lahir	Bangkinang, 05 agustus 1986
7.	E-mail	Deddyg@gmail.com
8.	No. Telepon/Hp	081328444422
9.	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kampar-Riau
10.	No. Telepon/Faks	
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = - orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Dasar Pemograman 2. Perancangan Web 3. Kecerdasan Buatan 4. E-Commerce

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Islam Indonesia	Universitas Indonesia	
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknologi Informasi	
Tahun Masuk-Lulus			
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	Sistem Pendukung Keputusan untuk Menentukan Tingkatan Resiko Dimensia Dengan Menggunakan Sistem Inferensi Fuzzy.	Model e-Government Pemerintah Daerah : Studi Kasus Pemerintahan Kabupaten Kampar.	
Nama Pembimbing	1. Sri Kusuma Dewi	1. Prof. Ir. Zainal Arifin Hasibuan, MLS.Ph.D	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir
(Bukan Skripsi, Tesis, dan Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2017			

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2017			

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor /Tahun
1				

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Persentation*) dalam 5 Tahun

No	Nama Temu Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/ Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
----	-----------------	-------	-------	------------

1				
2				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi Lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

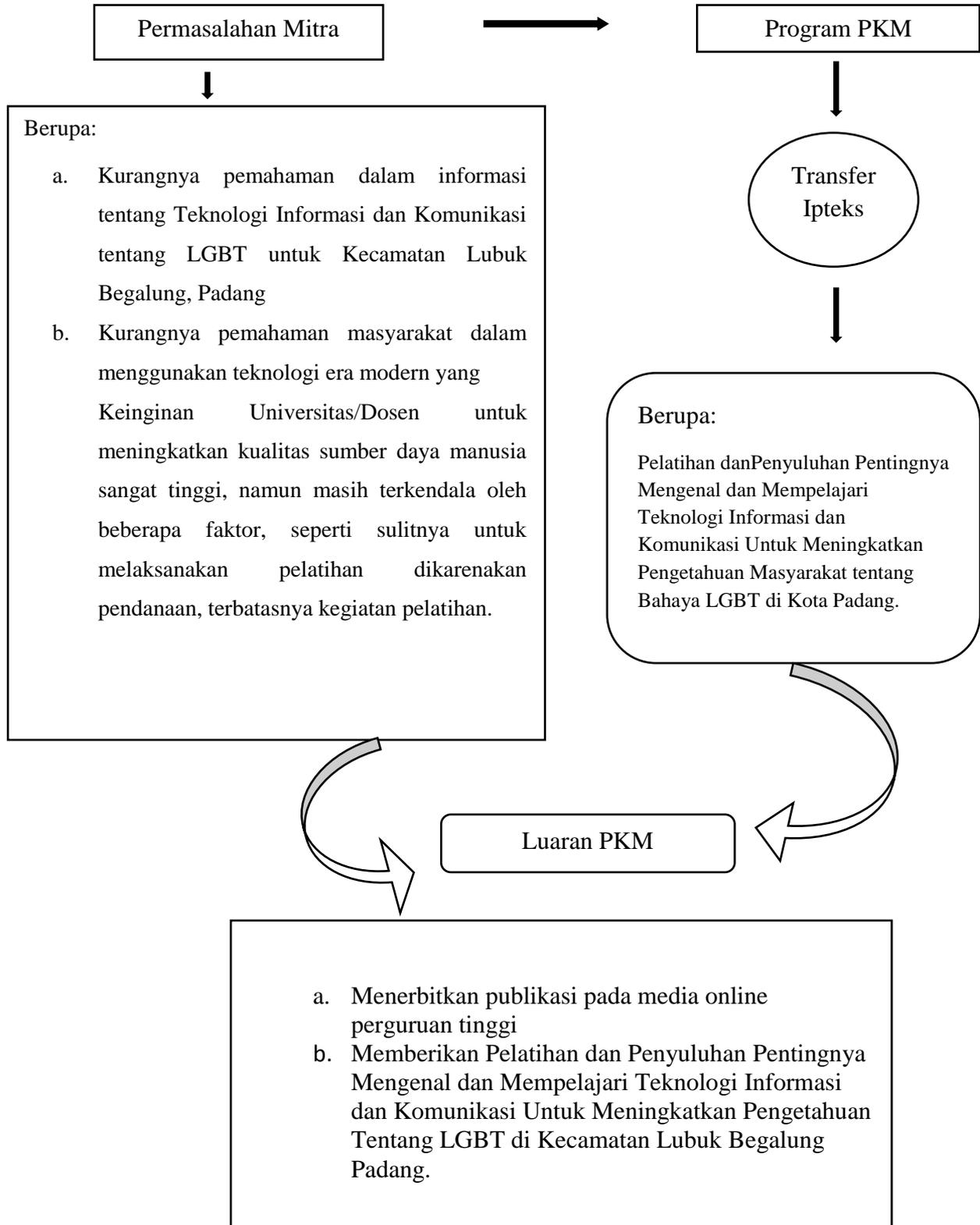
No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Dosen Pemula.

Pengusul

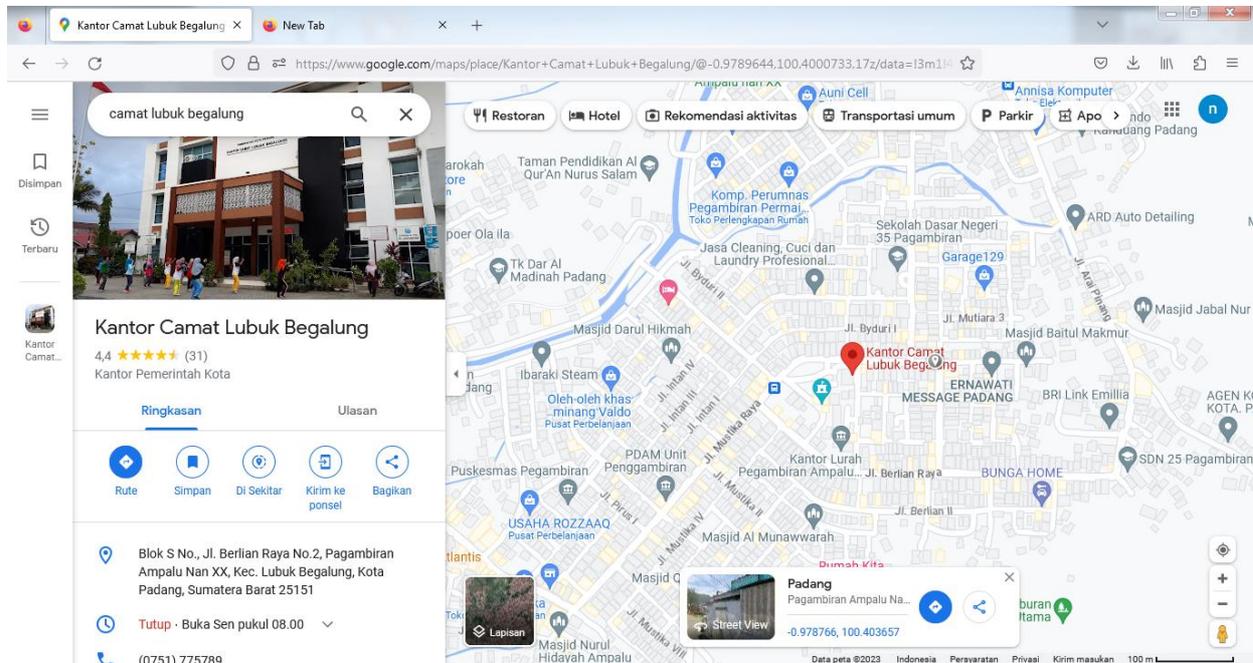
Deddy Gusman, S.Kom, M.Ti

LAMPIRAN 3



Gambar: Luaran program PKM

LAMPIRAN 4



Gambar. Kantor Camat Lubuk Begalung Padang

LAMPIRAN 5





UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : lppm.tambusai@yahoo.co.id

Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang, Kampar - Riau Kode Pos. 28412

Telp. (0762)21677, 085278005611, 085211804568

SURAT PERINTAH TUGAS

Nomor : 1094 /LPPM/UPTT/VII/2023

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,
dengan ini menugaskan kepada:

Nama	:	Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom	1015119301
		Indra Irawan, M.Kom	1006018403
		Roqi Nazif	2155201028
		Rofiz Nazif	2155201027
		Annisa Azzahwa	2055201034
Jabatan	:	Dosen Prodi S1 Teknik Informatika	
		Dosen dan Mahasiswa Prodi S1 Teknik Informatika	

Melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat di Kecamatan Lubuk Begalung dengan kegiatan "Pentingnya Mengenal dan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang LGBT di Kota Padang" pada Juli Tahun 2023. Dengan dikeluarkannya surat tugas ini, maka yang bersangkutan wajib melaksanakan tugas dengan sebenarnya dan bertanggungjawab kepada Ketua LPPM Tuanku Tambusai Riau.

Demikian surat tugas ini dibuat, untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 29 Juli 2023
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Ketua,


Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd
NIP – TT 096.542.108

Tembusan:

Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

**KETERANGAN
DARI PEJABAT YANG MEMBERI TUGAS**

Tempat kedudukan pegawai yang memberi tugas	Berangkat	Tiba kembali
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	<p align="center">..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p align="center">Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd NIP-TT. 096.542.108</p>	<p align="center">..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p align="center">Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd NIP-TT. 096.542.108</p>

DARI PEJABAT DI TEMPAT YANG DIKUNJUNGI

Tempat kedudukan pegawai yang dikunjungi	Tiba di	Berangkat dari
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	 <p align="center">Bustami, S.E</p>	 <p align="center">Bustami, S.E</p>