

SURAT TUGAS
No.0301/C.01/LPPM-UBSI/III/2025

Tentang
Panitia Pengabdian Masyarakat LPPM UBSI

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, dengan ini menugaskan :

Penanggung Jawab : Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng
Ketua Pelaksana : 201909125 Istihayyu Buansari
Anggota : 201507193 Dwi Indarti
200803758 Maulani Pangestu
200410203 Otto Siregar
33230151 BOMA INDRA HIDAYAT
33230162 ANDIKA PUTRA
ARBIYANSYAH

Bertanggung jawab terhadap jalanya acara dari awal s/d akhir sebagai Panitia Pengabdian Masyarakat UBSI berupa Pelatihan Pembuatan Desain Dan Tema Media Sosial Berbahasa Inggris Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Bahasa masa penugasan pada:

Tanggal : 17 Mei 2025
Tempat : Kelompok PKK RW 09 Kelurahan Cibubur
Jalan Cibubur VIII

Surat tugas dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Agar dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 3 Maret 2025

Ketua LPPM

Universitas Bina Sarana Informatika



Agus Junaidi, M. Kom

Tembusan

- Rektor UBSI
- Arsip
- Ybs



SERTIFIKAT



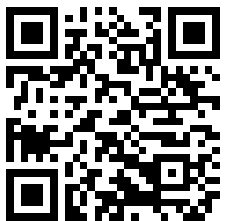
Diberikan Kepada

Dwi Indarti M. Hum

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Sekretariat PKK RW 09 Kelurahan Cibubur dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 17 Mei 2025 dengan materi Pelatihan Pembuatan Desain Dan Tema Media Sosial Berbahasa Inggris Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Bahasa.

Jakarta, 24 Mei 2025
Ketua LPPM



Agus Junaidi, M. Kom

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI**



**PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN DAN TEMA MEDIA SOSIAL
BERBAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL
DAN BAHASA UNTUK KELOMPOK PKK RW 009 KELURAHAN
CIBUBUR**

Oleh:

ISTIHAYYU BUANSARI, M. Hum (0314018508)

DWI INDARTI, M. Hum (0314127701)

MAULANI PANGESTU, M. Hum (0327128203)

OTTO SIGERGAR, M. M (0313037301)

BOMA INDRA HIDAYAT (33230151)

ANDIKA PUTRA ARBIYANSYAH (33230162)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

AGUSTUS 2025

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Pembuatan Desain Dan Tema Media Sosial Berbahasa Inggris Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Bahasa
2. Mitra : Sekretariat PKK RW 09 Kelurahan Cibubur
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Istihayyu Buansari
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP : 201909125
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : S1 - Sastra Inggris
 - f. Email : istihayyu.iyb@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 3
- Nama Anggota : 201507193 Dwi Indarti
200803758 Maulani Pangestu
200410203 Otto Siregar
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra : Kecamatan Ciracas
 - b. Kabupaten/Kota : Jakarta Timur
 - c. Propinsi : DKI Jakarta
6. Biaya yang disetujui : Rp.5.700.000,-

Jakarta, 19 Agustus 2025

Mengetahui
Rektor UBSI



Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

Istihayyu Buansari S.S., M.Hum

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	1
II. METODE PELAKSANAAN	12
III. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	14
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)	14
V. ANGGARAN	16
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	17
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN.....	20

RINGKASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan mengakses informasi. Di tengah perubahan ini, literasi digital menjadi kompetensi penting bagi setiap individu, termasuk kelompok masyarakat seperti PKK (Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga). Kemampuan untuk memanfaatkan media sosial tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga menyangkut kemampuan menyampaikan pesan secara efektif dan menarik melalui desain visual serta penggunaan bahasa yang sesuai, termasuk bahasa Inggris yang kini semakin dominan dalam ruang digital. Kelompok PKK RW 009 Kelurahan Cibubur merupakan komunitas perempuan yang aktif dalam kegiatan sosial kemasyarakatan. Namun, dalam menghadapi era digital, kelompok ini menghadapi sejumlah kendala, seperti rendahnya pemahaman terhadap media sosial sebagai alat publikasi, kurangnya keterampilan dalam membuat konten visual yang menarik, dan minimnya kemampuan menggunakan bahasa Inggris untuk menjangkau khalayak lebih luas atau meningkatkan citra kegiatan mereka. Hal ini menyebabkan potensi PKK, baik dalam kegiatan maupun produk kreatif anggotanya, tidak terpublikasi secara optimal. Sebagai respon terhadap tantangan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital dan kemampuan bahasa Inggris praktis melalui pelatihan pembuatan desain dan tema media sosial. Pelatihan akan dilaksanakan dalam bentuk workshop partisipatif berbasis praktik langsung (hands-on), menggunakan aplikasi desain gratis seperti Canva. Peserta akan diajak memahami prinsip dasar desain konten digital, membuat banner kegiatan, katalog produk, dan konten promosi sederhana. Selain itu, peserta juga akan diperkenalkan pada penggunaan bahasa Inggris praktis untuk menulis caption, slogan, atau kalimat promosi yang sering digunakan dalam unggahan media sosial. Metode pelaksanaan pelatihan akan dibagi dalam tiga tahapan utama: (1) tahap persiapan yang mencakup koordinasi dengan mitra, penyusunan modul, dan survei kebutuhan peserta; (2) tahap pelaksanaan berupa pelatihan langsung yang meliputi sesi desain visual dan praktik bahasa Inggris dalam konteks media sosial; serta (3) tahap evaluasi untuk menilai efektivitas pelatihan melalui observasi, kuesioner, dan analisis hasil karya peserta. Manfaat dari kegiatan ini tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan teknis peserta, tetapi juga mencakup aspek pemberdayaan. Para anggota PKK akan memiliki kemampuan untuk mengelola akun media sosial komunitas secara mandiri, menyampaikan kegiatan atau produk dengan tampilan visual yang menarik dan pesan yang komunikatif. Target luaran dari kegiatan ini mencakup: (1) peningkatan keterampilan anggota PKK dalam mendesain konten digital dan menulis caption berbahasa Inggris, (2) publikasi artikel kegiatan di media massa. Kegiatan ini diharapkan mampu memberdayakan anggota PKK menjadi komunitas perempuan yang kreatif, adaptif, dan kompeten dalam menghadapi tantangan era digital.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara individu dan kelompok masyarakat berinteraksi, berkomunikasi, dan mengakses informasi. Di era digital saat ini, literasi digital menjadi keterampilan esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk dapat berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat informasi. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga melibatkan pemahaman kritis terhadap informasi yang diperoleh melalui media digital serta kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dalam lingkungan digital (1)

Kelompok Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK) RW 009 Kelurahan Cibubur merupakan salah satu komunitas yang memiliki peran strategis dalam pembangunan masyarakat di tingkat lokal. Sebagai kelompok yang mayoritas anggotanya adalah perempuan, PKK memiliki potensi besar dalam mendukung peningkatan kesejahteraan keluarga dan masyarakat melalui berbagai program dan kegiatan. Namun, dalam menghadapi era digital, masih terdapat tantangan dalam hal literasi digital dan kemampuan berbahasa Inggris yang dapat menghambat partisipasi aktif anggota PKK dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan sosial dan ekonomi.

Beberapa studi menunjukkan bahwa perempuan, khususnya di komunitas lokal, sering kali menghadapi hambatan dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi, kurangnya kepercayaan diri dalam menggunakan perangkat digital, serta minimnya pemahaman terhadap bahasa asing yang sering digunakan dalam platform digital. Sebagai contoh, penelitian oleh (2) menunjukkan bahwa program sosialisasi literasi digital dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital ibu-ibu PKK, termasuk dalam penggunaan media sosial untuk promosi usaha dan akses informasi kesehatan.

Selain itu, penggunaan media sosial sebagai alat untuk promosi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam kegiatan ekonomi seperti usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Namun, tanpa pemahaman yang memadai tentang desain konten yang menarik dan penggunaan bahasa Inggris yang tepat, upaya promosi melalui media sosial dapat kurang efektif. Penelitian oleh (3) menekankan pentingnya literasi digital dalam pengembangan dan pengelolaan sumber daya manusia, khususnya dalam memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi.

Dalam konteks ini, pelatihan pembuatan desain dan tema media sosial berbahasa Inggris menjadi sangat relevan untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan berbahasa anggota PKK RW 009 Kelurahan Cibubur. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan dalam merancang konten visual yang menarik dan komunikatif, serta meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris yang dapat mendukung aktivitas mereka di dunia digital. Dengan demikian, anggota PKK dapat lebih percaya diri dan efektif dalam memanfaatkan media sosial untuk berbagai keperluan, termasuk promosi usaha, kampanye sosial, dan komunikasi komunitas.

Program pelatihan ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan indeks peradaban digital di Indonesia. Menurut Deputy Bidang Kesetaraan Gender Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA), Leny Nurhayanti Rosalin, literasi digital bersifat penting bagi perempuan pelaku UMKM. Sebanyak 64,5 persen dari total pelaku UMKM di Indonesia adalah perempuan, namun pengetahuan mengenai teknologi informasi dan komunikasi perempuan di Indonesia dinilai lebih rendah dari laki-laki (4)

Selain itu, pelatihan literasi digital dapat membantu anggota PKK dalam menghadapi tantangan di ruang digital, seperti penyebaran informasi hoaks. Penelitian oleh Lapiana dan Oktaviana (2023) menunjukkan bahwa penguatan literasi digital bagi ibu-ibu PKK dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mereka dalam mencegah penyebaran informasi hoaks (5)

Dengan demikian, pelatihan pembuatan desain dan tema media sosial berbahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital dan bahasa bagi kelompok PKK RW 009 Kelurahan Cibubur merupakan langkah strategis dalam memberdayakan perempuan di era digital. Melalui pelatihan ini, diharapkan anggota PKK dapat lebih adaptif dan berdaya saing dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan sosial dan ekonomi mereka.

1. Analisa situasi



Gambar 1. Sekretariat PKK RW 09 Kel Cibubur

Kelurahan Cibubur, yang terletak di Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur, merupakan salah satu wilayah yang terus mengalami pertumbuhan, baik dari sisi infrastruktur maupun kepadatan penduduk. Di tengah dinamika perkembangan urban ini, RW 09 menjadi salah satu lingkungan yang aktif menjalankan berbagai kegiatan pemberdayaan masyarakat, salah satunya melalui peran Kelompok Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK). PKK RW 09 dikenal sebagai kelompok ibu-ibu yang solid dan memiliki semangat tinggi dalam menjalankan program-program kemasyarakatan, seperti posyandu, arisan, pengajian, pelatihan kewirausahaan, dan kegiatan gotong royong. Namun demikian, kelompok ini juga menghadapi sejumlah tantangan, terutama terkait dengan peningkatan kapasitas dalam bidang digitalisasi dan penguasaan bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris.



Gambar 2. Kegiatan anggota PKK RW 09 Kelurahan Cibubur

Mayoritas anggota PKK RW 09 terdiri dari ibu rumah tangga dengan latar belakang pendidikan menengah ke bawah. Kegiatan mereka selama ini masih banyak bergantung pada metode konvensional, baik dalam komunikasi antaranggota maupun dalam menyebarkan informasi kegiatan kepada warga sekitar. Di era digital saat ini, keterbatasan dalam penguasaan teknologi dan media sosial menjadi hambatan yang cukup signifikan, terutama ketika mereka ingin mempromosikan kegiatan atau produk hasil pelatihan (seperti makanan olahan, kerajinan tangan, atau jasa rumahan) secara lebih luas melalui platform digital. Selain itu, minimnya kemampuan berbahasa Inggris menyebabkan keterbatasan dalam memahami fitur-fitur aplikasi digital, tutorial daring, atau peluang ekonomi dari jejaring sosial global yang sebagian besar menggunakan bahasa Inggris sebagai pengantar.

Meskipun memiliki semangat belajar yang tinggi, akses terhadap pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka masih tergolong minim. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar anggota PKK RW 09 belum familiar dengan aplikasi desain grafis sederhana seperti Canva maupun teknik penulisan konten singkat dalam bahasa Inggris untuk media sosial. Mereka juga masih belum terbiasa menyusun narasi promosi yang efektif dalam bentuk visual dan teks, sehingga potensi mereka dalam memanfaatkan media sosial sebagai sarana pemberdayaan ekonomi dan komunikasi publik belum tergali secara optimal. Padahal, keberadaan media sosial

di kalangan masyarakat saat ini sangat strategis, tidak hanya sebagai wadah informasi tetapi juga sebagai sarana pemasaran dan penguatan citra kelompok.

Dari sisi kelembagaan, PKK RW 09 menunjukkan struktur organisasi yang cukup tertata dengan adanya ketua, sekretaris, bendahara, dan beberapa bidang kerja. Namun dalam pelaksanaannya, kegiatan masih sering berfokus pada rutinitas tanpa inovasi program yang menjawab kebutuhan zaman. Hal ini mengindikasikan pentingnya intervensi yang bersifat peningkatan kapasitas (*capacity building*) dan pemanfaatan teknologi informasi, agar mereka mampu mengembangkan potensi secara lebih mandiri dan berkelanjutan. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan desain dan tema media sosial berbahasa Inggris menjadi relevan sebagai respon terhadap kebutuhan aktual PKK RW 09. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat posisi sosial anggota PKK dalam menghadapi tantangan era digital dan globalisasi informasi.

Profil

Kelompok Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK) RW 09 Kelurahan Cibubur, Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur merupakan organisasi kemasyarakatan yang beranggotakan para ibu rumah tangga dari lingkungan RW 09. Organisasi ini berperan penting sebagai motor penggerak berbagai kegiatan sosial, pendidikan keluarga, kesehatan, dan ekonomi produktif di tingkat akar rumput. PKK RW 09 telah aktif menjalankan berbagai program dan kegiatan pemberdayaan masyarakat yang selaras dengan 10 Program Pokok PKK, seperti kegiatan Posyandu, Bina Keluarga Balita (BKB), kegiatan lingkungan bersih dan sehat, hingga pelatihan keterampilan untuk mendukung ketahanan ekonomi keluarga.

Secara struktural, PKK RW 09 berada di bawah koordinasi TP PKK Kelurahan Cibubur dan memiliki kepengurusan yang lengkap, meliputi Ketua, Wakil Ketua, Sekretaris, Bendahara, serta para ketua Pokja (Kelompok Kerja) I hingga IV yang masing-masing memiliki tugas dan fungsi spesifik. Pokja I membidangi penghayatan dan pengamalan Pancasila serta gotong royong, Pokja II fokus pada pendidikan dan keterampilan, Pokja III pada sandang, pangan dan perumahan, sedangkan Pokja IV mengelola kegiatan kesehatan dan kelestarian lingkungan. Dengan struktur

yang relatif tertib dan dukungan dari aparat kelurahan serta warga sekitar, PKK RW 09 menjadi mitra strategis dalam pembangunan berbasis komunitas.

Jumlah anggota aktif PKK RW 09 saat ini berkisar antara 50 hingga 70 orang, yang terdiri dari para ibu rumah tangga dengan latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam. Sebagian besar dari mereka memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan produktif dan pelatihan peningkatan kapasitas. Beberapa kegiatan rutin yang dilaksanakan di antaranya adalah pertemuan bulanan, arisan PKK, pelatihan membuat makanan ringan, menjahit, dan keterampilan kerajinan tangan. Selain itu, PKK RW 09 juga aktif dalam kegiatan sosial seperti bantuan kepada warga yang sakit, santunan yatim piatu, serta gotong royong kebersihan lingkungan.

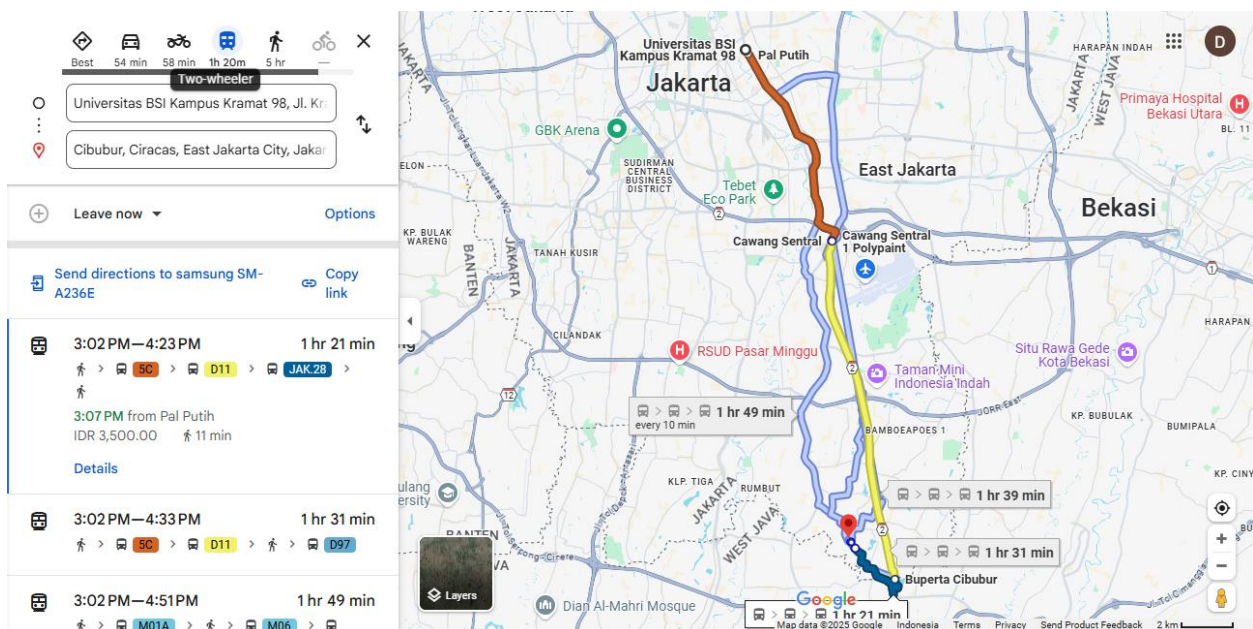
Meskipun menunjukkan semangat kebersamaan dan partisipasi yang tinggi, anggota PKK RW 09 menghadapi beberapa tantangan, khususnya dalam hal adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan digitalisasi. Minimnya keterampilan menggunakan media sosial dan platform digital untuk mendukung kegiatan sosial-ekonomi menjadi salah satu hambatan dalam memaksimalkan potensi kelompok ini. Selain itu, kemampuan bahasa Inggris anggota juga masih terbatas, yang menyebabkan mereka kurang percaya diri ketika berinteraksi dengan konten digital atau mencoba memasarkan produk melalui platform daring yang bersifat global.

Melihat potensi dan semangat yang dimiliki oleh anggota, PKK RW 09 sangat terbuka terhadap kolaborasi dengan pihak luar, baik dari akademisi, pemerintah, maupun lembaga swadaya masyarakat, untuk meningkatkan kapasitas anggotanya. Program pelatihan berbasis teknologi informasi, digital marketing, desain grafis sederhana, serta penggunaan bahasa Inggris dalam konteks sosial dan ekonomi sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan zaman. Dengan adanya dukungan dan pendampingan yang tepat, PKK RW 09 memiliki peluang besar untuk tumbuh menjadi kelompok yang mandiri, adaptif, dan berdaya saing, tidak hanya di tingkat kelurahan, tetapi juga sebagai model pemberdayaan perempuan di wilayah Jakarta Timur secara umum.

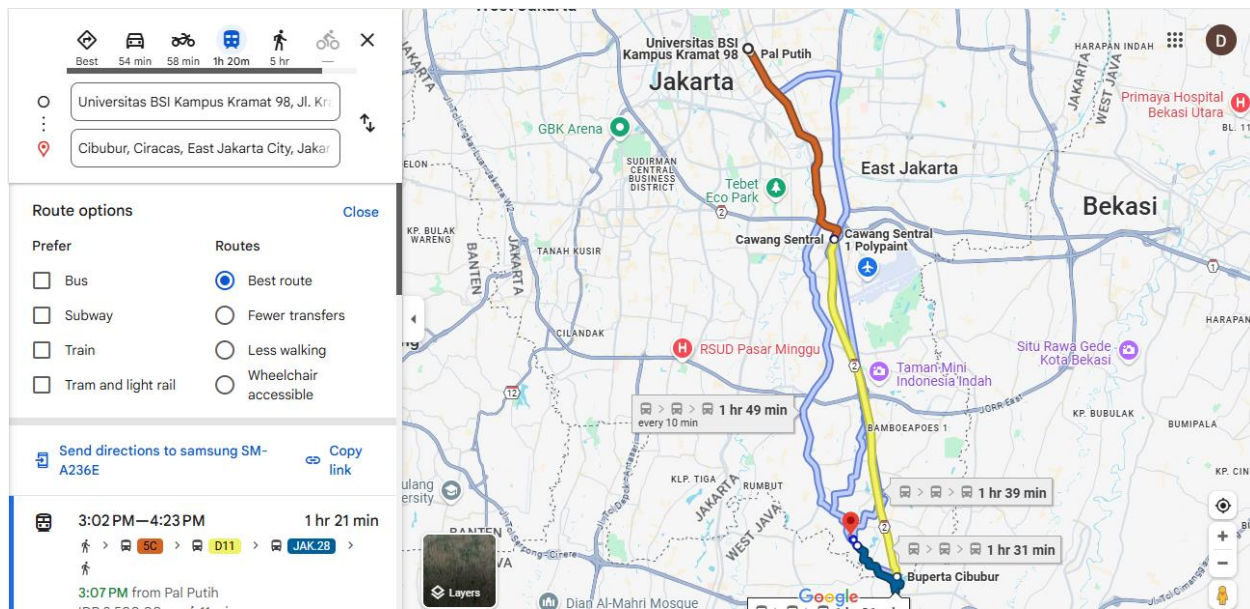
Program kerja kelompok PKK RW 009 Kelurahan Cibubur, Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur:

1. Penghayatan dan pengamalan Pancasila
2. Gotong royong
3. Pangan
4. Sandang
5. Perumahan dan tata laksana rumah tangga
6. Pendidikan dan keterampilan
7. Kesehatan
8. Pengembangan kehidupan berkoperasi
9. Kelestarian lingkungan hidup
10. Perencanaan sehat

Peta Lokasi Mitra



Gambar 3. Google Map Sekretariat PKK RW 009 dari Kampus UBSI Kramat 98



Gambar 4. Rute menuju Sekretariat PKK dari kampus UBSI Kramat 98

Sekretariat PKK RW 009 Kelurahan Cibubur, Kecamatan Ciracas terletak di Jalan Jalan Cibubur VIII Jakarta Timur, dapat ditempuh dengan menggunakan beberapa alternative kendaraan baik pribadi maupun kendaraan umum, yaitu:

- Dengan mobil menempuh perjalanan selama 54 menit dengan jarak tempuh 32,5 km
- Dengan kendaraan roda dua menempuh perjalanan selama 58 menit dengan jarak tempuh 23,9 km
- Dengan Trans Jakarta menempuh perjalanan selama 1 jam 24 menit dengan rute TJ 5C

Permasalahan Mitra

Mitra kegiatan pengabdian ini adalah Kelompok PKK RW 009 Kelurahan Cibubur, Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur. Berdasarkan observasi awal, diskusi kelompok terfokus (FGD), dan wawancara dengan pengurus serta anggota PKK, diperoleh sejumlah permasalahan yang relevan dengan kebutuhan dan kondisi mitra saat ini. Permasalahan-permasalahan ini dikelompokkan ke dalam beberapa aspek berikut:

1. Rendahnya Literasi Digital di Kalangan Anggota PKK

- Mayoritas anggota PKK RW 009 belum terbiasa memanfaatkan teknologi digital, khususnya dalam konteks produktivitas sosial dan ekonomi.
- Sebagian besar anggota hanya menggunakan ponsel pintar untuk keperluan komunikasi dasar (WhatsApp, telepon, SMS), dan belum memahami potensi lebih luas dari platform digital seperti media sosial untuk promosi usaha, komunikasi publik, atau kegiatan komunitas.
- Kurangnya akses pelatihan digital yang kontekstual dan sederhana membuat banyak anggota merasa "gaptek" (gagap teknologi) dan enggan mencoba hal-hal baru.

2. Ketidakterampilan dalam Mendesain Konten Digital

- Anggota PKK umumnya belum memiliki keterampilan dasar dalam mendesain konten digital untuk media sosial.
- Belum mengenal aplikasi desain berbasis mobile/web seperti Canva, yang sebetulnya sangat ramah untuk pemula dan cocok untuk kegiatan komunitas.
- Konten yang dibuat untuk promosi kegiatan atau produk seringkali tidak menarik, tidak konsisten, dan tidak mengikuti prinsip desain komunikasi visual yang efektif.
- Tidak adanya pemahaman mengenai pentingnya identitas visual kelompok (logo, warna khas, gaya tulisan) sebagai citra publik organisasi.

3. Rendahnya Kemampuan Bahasa Inggris Praktis

- Banyak konten digital saat ini mengandung istilah atau navigasi dalam bahasa Inggris, sehingga sebagian anggota kesulitan memahami cara menggunakannya.
- Kurangnya keterampilan menulis kalimat-kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, terutama untuk tujuan promosi atau pengenalan diri/usaha di media sosial.

- Belum terbiasanya anggota dalam menyusun caption atau slogan sederhana berbahasa Inggris yang dapat meningkatkan nilai profesional dari unggahan mereka.
- Terbatasnya keberanian dalam menggunakan bahasa Inggris karena takut salah atau diejek, yang berdampak pada rendahnya kepercayaan diri dalam ruang digital global.

4. Belum Maksimalnya Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Pemberdayaan

- Media sosial yang digunakan oleh anggota (misalnya Facebook, Instagram, TikTok) lebih banyak digunakan untuk hiburan atau aktivitas pasif seperti menonton dan menyukai unggahan.
- Belum ada strategi atau pola tetap dalam memanfaatkan media sosial untuk memperkenalkan kegiatan PKK, mengedukasi warga, atau mempromosikan produk komunitas.
- Informasi mengenai kegiatan PKK atau hasil usaha bersama tidak terdokumentasi dan tersebar secara terstruktur di media sosial.
- Belum ada pengelolaan akun media sosial resmi milik kelompok PKK RW 009 yang dikelola secara terjadwal dan terkoordinasi.

5. Belum Adanya Program Pendampingan atau Pelatihan yang Berkelanjutan

- Sebagian besar pelatihan yang pernah diikuti bersifat satu kali, bersifat umum, atau tidak terfokus pada kebutuhan nyata di lapangan.
- Tidak adanya fasilitator atau pendamping yang dapat memberikan pelatihan tematik seperti desain konten digital dan bahasa Inggris praktis untuk media sosial.
- Kegiatan belajar mandiri sangat terbatas karena keterbatasan materi pelatihan yang mudah dipahami dan sesuai konteks ibu rumah tangga atau kelompok komunitas.
- Tidak tersedia modul atau media panduan sederhana dalam bahasa Indonesia yang ramah pengguna awam.

6. Rendahnya Rasa Percaya Diri dalam Berinovasi di Dunia Digital

- Banyak anggota PKK merasa bahwa mereka “terlambat” belajar teknologi dan tidak memiliki latar belakang yang cukup untuk mengembangkan keterampilan digital.
- Ketakutan terhadap kegagalan atau salah membuat konten menyebabkan mereka enggan mencoba membuat unggahan baru di media sosial kelompok.
- Budaya belajar digital yang belum terbentuk membuat anggota lebih nyaman dengan cara lama, seperti komunikasi langsung atau pengumuman kertas.
- Minimnya apresiasi atau feedback positif terhadap konten yang dibuat sebelumnya membuat semangat berinovasi digital kurang berkembang.

7. Keterbatasan Fasilitas dan Infrastruktur Pendukung

- Belum tersedia perangkat digital yang memadai untuk pelatihan, seperti laptop, koneksi internet stabil, dan layar proyektor (jika pelatihan dilakukan secara klasikal).
- Banyak anggota hanya memiliki ponsel dengan spesifikasi terbatas, yang menyulitkan mereka untuk menjalankan aplikasi desain atau media sosial secara optimal.
- Tidak tersedia ruang belajar yang kondusif di lingkungan RW untuk kegiatan pelatihan yang rutin dan tematik.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu: (1) Tahap Persiapan, (2) Tahap Pelaksanaan, dan (3) Tahap Evaluasi. Setiap tahap dirancang secara sistematis agar kegiatan berjalan efektif, tepat sasaran, dan memberi dampak nyata bagi mitra.

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan fondasi penting sebelum kegiatan dilaksanakan. Pada tahap ini, tim pelaksana akan melakukan koordinasi awal dengan pengurus PKK RW 009 Kelurahan Cibubur untuk menyusun jadwal, menentukan lokasi pelatihan, serta mengidentifikasi peserta yang akan terlibat. Kegiatan ini juga mencakup survei awal untuk mengetahui tingkat literasi digital dan kemampuan bahasa Inggris peserta, agar pelatihan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.

Tim pelaksana juga akan menyiapkan materi pelatihan yang terdiri dari modul pembuatan desain menggunakan aplikasi Canva, materi literasi media sosial, dan latihan menyusun caption bahasa Inggris sederhana. Selain itu, media pembelajaran pendukung seperti slide presentasi, video tutorial singkat, serta lembar kerja praktikum akan disusun secara tematik dan kontekstual agar mudah dipahami peserta. Tim juga akan memastikan kesiapan peralatan yang dibutuhkan, seperti laptop, jaringan internet, dan proyektor.

B. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan akan dilakukan dalam bentuk sesi pelatihan intensif yang berlangsung selama dua hingga tiga hari, tergantung kesepakatan dengan mitra. Setiap sesi dirancang dalam bentuk workshop partisipatif dengan pendekatan *learning by doing*, di mana peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga langsung mempraktikkannya.

Pelatihan akan dibagi ke dalam beberapa topik utama:

- Sesi 1: Pengantar Literasi Digital dan Potensi Media Sosial untuk Komunitas
- Sesi 2: Pelatihan Pembuatan Desain Digital dengan Canva (untuk banner, poster kegiatan, katalog produk)
- Sesi 3: Pelatihan Bahasa Inggris Praktis untuk Media Sosial (caption, slogan, pengenalan produk)

- Sesi 4: Simulasi dan Pembuatan Konten oleh Kelompok

Adapun kegiatan ini berupa pelatihan ini akan diadakan pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 17 Mei 2025

Waktu : 09:00 – 11:00

Tempat : Kantor Sekretariat PKK RW 009

Jl Cibubur VIII Kel. Cibubur, Kec, Ciracas, Jakarta Timur

Table 1. Pembagian Tugas Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

No.	NIP	NAMA	URAIAN TUGAS
1.	201909125	Istihayyu Buansari, M. Hum	a. Membuat proposal dan laporan kegiatan b. Membuat modul pelatihan
2.	201507193	Dwi Indarti, M. Hum	a. Menjadi tutor saat pelaksanaan b. Membuat press release publikasi
3.	200803758	Otto Siregar, M. M	Membuat dokumentasi kegiatan
4.	200410203	Maulani Pangestu, M. Hum	Menyampaikan materi kegiatan kepada para peserta PM
5.	33240041	Andika Putera	Mengumpulkan absensi peserta
6.	33230162	Boma Indra Hidayat	Menjadi Co-Host acara

Peserta Pengabdian Masyarakat berjumlah 15 orang anggota PKK RW 009 Kelurahan Cibubur, Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur.

C. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan pelatihan dan mengukur pencapaian tujuan. Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama pelatihan melalui observasi aktivitas peserta, diskusi kelompok, dan hasil tugas. Sementara evaluasi sumatif dilakukan di akhir pelatihan menggunakan kuesioner untuk mengetahui tingkat pemahaman, kepuasan, dan rencana tindak lanjut peserta. Selain itu, akan dilakukan penilaian terhadap hasil karya desain peserta dan penggunaan bahasa Inggris dalam caption sebagai indikator keterampilan yang diperoleh. Tim pelaksana juga akan menyusun laporan evaluasi internal dan memberikan rekomendasi kepada pengurus PKK terkait tindak lanjut

kegiatan, seperti pembentukan tim pengelola media sosial RW, pelatihan lanjutan, atau mentoring digital berbasis komunitas.

III. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1.	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Lokal	Publish LPPM News https://lppm.bsi.ac.id/press/detail/pelatihan-pembuatan-desain-dan-tema-media-sosial-berbahasa-inggris-untuk-meningkatkan-literasi-digital-dan-bahasa
2.	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Tercapai
		Keterampilannya meningkat	Tercapai

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PM) telah memberikan berbagai manfaat nyata bagi para peserta, penyelenggara, serta masyarakat sekitar. Outcome dari kegiatan ini tidak hanya bersifat jangka pendek berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga memiliki dampak jangka panjang terhadap pemberdayaan perempuan dan peningkatan kualitas komunikasi digital berbasis lokal namun berorientasi global.

1. Pertama, dari sisi **peningkatan literasi digital**, peserta pelatihan yang sebagian besar merupakan ibu rumah tangga anggota PKK, telah mengalami perkembangan signifikan dalam pemahaman dan penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva, serta media sosial seperti Instagram dan Facebook. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memahami cara membuat desain visual yang menarik atau bagaimana memanfaatkan fitur-fitur platform digital secara efektif. Namun, setelah mengikuti sesi-sesi pelatihan, mereka mampu membuat konten visual sederhana seperti poster kegiatan, pengumuman, hingga ucapan hari besar dengan desain yang lebih estetik dan komunikatif.

2. Kedua, dari aspek **literasi bahasa Inggris**, peserta juga menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap frasa-frasa umum dalam bahasa Inggris yang relevan untuk penggunaan media sosial. Penggunaan bahasa Inggris dalam pembuatan tema dan caption media sosial menjadi salah satu bentuk penerapan langsung dari materi pelatihan. Meskipun tidak semua peserta memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris yang kuat, pelatihan ini berhasil memperkenalkan mereka pada kosakata dan struktur kalimat sederhana yang fungsional dan mudah diterapkan. Hal ini mendorong kepercayaan diri peserta dalam menggunakan bahasa asing secara terbatas namun bermakna.
3. Ketiga, manfaat lain yang cukup signifikan adalah **peningkatan kreativitas dan rasa percaya diri peserta**. Dalam sesi-sesi praktik, para peserta diberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide dan nilai-nilai lokal dalam bentuk visual dan verbal. Misalnya, mereka membuat desain bertema kegiatan PKK seperti senam pagi, arisan, bazar makanan, dan kegiatan sosial lainnya dengan sentuhan bahasa Inggris. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk lebih aktif berkreasi dan berpartisipasi dalam komunitas digital.
4. Keempat, outcome yang juga penting adalah terbentuknya **kesadaran kolektif mengenai pentingnya kehadiran digital yang positif dan representatif**, terutama bagi kelompok masyarakat akar rumput seperti PKK. Peserta mulai menyadari bahwa media sosial bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga alat untuk memperluas jaringan sosial, promosi kegiatan komunitas, serta membangun citra positif kelompok mereka. Dengan kemampuan desain dan bahasa yang telah mereka pelajari, kelompok PKK RW 009 kini dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat lebih efektif dan menarik.
5. Kelima, dari sisi kelembagaan, kegiatan PM ini berhasil membangun **kerja sama yang lebih erat antara perguruan tinggi dan masyarakat**, khususnya dalam bidang literasi digital dan pemberdayaan perempuan. Kegiatan ini membuka ruang dialog antara akademisi dan masyarakat akar rumput, yang pada akhirnya memperkuat peran institusi pendidikan tinggi dalam menjawab kebutuhan riil masyarakat.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kapasitas individu dan kelompok dalam memanfaatkan teknologi digital dan bahasa Inggris untuk kebutuhan komunikasi dan representasi sosial. Harapannya, keterampilan yang telah diperoleh ini

dapat terus dikembangkan secara mandiri maupun melalui pelatihan lanjutan, sehingga tercipta masyarakat yang lebih melek digital dan mampu bersaing dalam era global yang semakin terhubung

V. ANGGARAN

I. HONOR				
Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
Honor peserta	20	orang	50.000	1.000.000
Biaya publish media massa	1	kali	1.000.000	1.000.000
Biaya publikasi jurnal	1	kali	1.500.000	1.500.000
Total Honor				3.500.000
II. BELANJA BAHAN				
Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
Pengadaan materi pelatihan	15	eksemplar	20.000	300.000
Spanduk	1	pcs	100.000	100.000
Souvenir	15	orang	20.000	300.000
Alat Tulis	15	pcs	20.000	300.000
Total Belanja Bahan				1.000.000
III. BELANJA BARANG NON OPERASIONAL				
Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
Konsumsi peserta	15	box	20.000	300.000
Snack Peserta	15	box	10.000	150.000
Air Mineral	2	dus	25.000	50.000
Total Belanja Barang Non Operasional				500.000
IV. BIAYA PERJALANAN				
Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
Transportasi survey	4	orang	100.000	400.000
Transportasi pelatihan	4	orang	100.000	300.000
Total Biaya Perjalanan				700.000
Total Keseluruhan				5.700.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan literasi digital dan literasi bahasa Inggris dasar bagi anggota Kelompok PKK RW 009 Kelurahan Cibubur melalui pelatihan pembuatan desain dan tema media sosial. Selama proses pelatihan, peserta memperoleh pengetahuan praktis mengenai penggunaan aplikasi desain (seperti Canva) serta pengenalan bahasa Inggris yang relevan untuk kebutuhan media sosial, termasuk dalam pembuatan caption, slogan, dan elemen visual lainnya.

- Kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan literasi digital peserta, khususnya dalam penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva untuk membuat konten media sosial yang menarik dan informatif.
- Peserta mengalami peningkatan literasi bahasa Inggris dasar, terutama dalam penggunaan kosakata dan frasa sederhana yang relevan untuk pembuatan caption, tema, dan pesan pada media sosial.
- Pelatihan mendorong kreativitas dan kepercayaan diri peserta dalam membuat konten yang merepresentasikan kegiatan komunitas secara positif dan profesional.
- Peserta menunjukkan antusiasme dan respons positif selama kegiatan berlangsung, meskipun latar belakang pengetahuan teknologi dan bahasa Inggris mereka beragam.
- Kegiatan ini memperkuat peran PKK sebagai agen literasi digital dan komunikasi masyarakat, serta memberikan contoh konkret pemberdayaan perempuan berbasis teknologi dan bahasa.
- Terjalin kerja sama positif antara perguruan tinggi dan masyarakat, khususnya dalam mentransfer pengetahuan yang aplikatif dan mendukung pengembangan kapasitas lokal.
- Kegiatan ini memberikan dampak nyata dan berkelanjutan, baik dalam bentuk peningkatan kemampuan individu maupun perbaikan citra dan aktivitas digital kelompok PKK RW 009.

Saran

1. Pelatihan Lanjutan dan Pendampingan Berkelanjutan: Diperlukan adanya program pelatihan lanjutan secara berkala, agar keterampilan yang sudah diperoleh tidak hilang begitu saja. Selain itu, pendampingan teknis secara bertahap akan membantu peserta mengatasi tantangan yang mereka hadapi saat mempraktikkan desain dan penggunaan bahasa Inggris dalam konten media sosial.

2. Pembuatan Buku Panduan Sederhana: Disarankan untuk menyusun dan mendistribusikan buku panduan sederhana berisi langkah-langkah membuat desain media sosial dan contoh kalimat bahasa Inggris dasar yang mudah diterapkan. Hal ini dapat menjadi bahan referensi mandiri bagi peserta saat pelatihan telah selesai.
3. Kolaborasi Lebih Luas dengan Kelurahan atau RW Lain: Mengingat manfaat yang dirasakan cukup besar, program serupa sebaiknya diperluas ke RW atau kelompok PKK lainnya di Kelurahan Cibubur atau wilayah sekitarnya. Ini juga bisa menjadi model pemberdayaan perempuan berbasis literasi digital yang dapat direplikasi.
4. Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Promosi Komunitas: Disarankan agar hasil pelatihan ini dimanfaatkan untuk mengelola akun media sosial resmi kelompok PKK sebagai sarana promosi kegiatan, edukasi masyarakat, serta membangun citra positif komunitas.
5. Evaluasi Dampak Jangka Panjang: Penting untuk melakukan evaluasi lanjutan (3–6 bulan ke depan) guna mengetahui sejauh mana peserta mampu mengaplikasikan materi yang telah diberikan dan bagaimana dampaknya terhadap aktivitas komunitas mereka.

Dengan saran-saran tersebut, diharapkan keberlanjutan manfaat dari kegiatan ini dapat terjaga dan terus berkembang, seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat akan kemampuan literasi digital dan komunikasi global berbasis teknologi dan bahasa.







DAFTAR PUSTAKA

1. Rahayu D. Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Partisipasi Masyarakat. *PESHUM J Pendidikan, Sos dan Hum.* 2023;4(1):1–10.
2. Herliansyah, R., Rasendriya, T., Prillenia, A. A., Kartika, C., & Azhar SN. Peningkatan literasi digital ibu PKK melalui program sosialisasi di Dusun Trojayan Magelang. *Inspirasi J Pengabd Masy.* 2024;1(2):55–9.
3. Hasbullah H, Yudhinanto CN, Surya A, Kumalasari N CC. Literasi Digital sebagai Alat Pengembangan dan Pengelolaan Sumber Daya Manusia pada Ibu PKK di Desa Wisata Pulau Pahawang Lampung. *Ahsana J Penelit dan Pengabdi Kpd Masy.* 2023;1(3):117–26.
4. ANTARA News. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA). Kemen PPPA ungkap literasi digital penting bagi perempuan pelaku UMKM. <https://www.antaraneews.com/berita/3631539/kemen-pppa-ungkap-literasi-digital-penting-bagi-perempuan-pelaku-umkm>. 2023;
5. Lapiana, U. N. B., & Oktaviana I. Menembus Batas Digital: Penguatan Literasi Digital bagi Ibu-Ibu PKK di Kelurahan Teluk, Purwokerto Selatan, Banyumas dalam Pencegahan Informasi Hoaks. *J Hum Educ.* 2024;4(2):106–9.

LAMPIRAN

Lampiran A. Absensi Panitia

**ABSENSI PANITIA PENGABDIAN MASYARAKAT
PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN DAN TEMA MEDIA SOSIAL
BERBAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL
DAN BAHASA UNTUK KELOMPOK PKK RW 009 KELURAHAN CIBUBUR
JAKARTA TIMUR**

NO	NIP / NIM	NAMA	TANDA TANGAN
1	201909125	ISTIHAYYU BUANSASI, M. HUM	
2	200803758	MAULANI PANGESTU, M. HUM	
3	201507193	DWI INDARTI, M. HUM	
4	200410203	OTTO SIREGAR, M.M	
5	33230162	ANDIKA PUTRA A	
6	33230151	BOMA INDRA HIDAYAT	

Lampiran B. Absensi Peserta

ARSENSI PESERTA KELOMPOK PKK RW 008			
KELURAHAN CIBUBUR			
NO	Nama	Alamat	TTD
1	Nafeeza Aida	Jl. Bojonegara Putih II No 41 RT 008 RW. 008 Kec. Cibubur Kec. Cibubur	
2	Evi Oktaryani	— * —	
3	ROCHALYATI	RT CIBUBUR RT 007/09	
4.	KUSWATI	Jl. KAPULAGA 3 No. 1	
5.	SARMINI	RT. 003/08. Cibubur RW 04 Cibubur	
6	Wika Puspita Sari	Cibubur RT 010/002	
7	Karyati K	CIBUBUR RT 001/010	
8	Siti Aminah	Cibubur RT 003/010	
9	RUSTINI	Sl. Taruna Jaya RT 005/013	
10.	Annisa Septianwati	Cibubur RT. 001/013	
11.	Lina Marlina	Cibubur VIII RT 001/013	
12.	SITI MAULIDA	Kec. Cibubur	
13.	Mardianah	Kel. Cibubur	
14.	Yuliana	Peta Cibubur	

Lampiran C. Surat Keterangan Mitra/Instansi



KELOMPOK PKK RW 009 KELURAHAN CIBUBUR KECAMATAN CIRACAS KOTA ADMINISTRASI JAKARTA TIMUR

Sekretariat: Jl. Cibubur VIII RT 005 RW 009,
Kelurahan Cibubur, Kecamatan Ciracas, Kota Administrasi Jakarta Timur

Kode Pos 13720

SURAT KETERANGAN

Nomor : 096/SL/W/2025

Ketua Kelompok PKK RW 009 Kelurahan Cibubur, dengan ini menerangkan bahwa:

Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Alamat : Jalan Kramat Raya No. 98, Jakarta Pusat

Telah melaksanakan Pengabdian Masyarakat berupa Pelatihan Pembuatan Desain dan Tema Media Sosial Berbahasa Inggris Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Bahasa Untuk Kelompok PKK RW 009 yang dilaksanakan pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 17 Mei 2025
Waktu : 09.00 s.d 12.00 wib
Tempat : Aula Kelurahan Cibubur
Jl Raya Lapangan Tembak Rt 005 Rw 02 No. 1. Cibubur, Kec. Ciracas
Jakarta Timur

Dengan susunan panitia, sebagai berikut :

Penanggung Jawab	Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, M.M, M.Pd, IPU, ASEAN Eng.
Ketua Pelaksana	Istihayyu Buansari, M. Hum
Tutor	Dwi Indarti, M. Hum
Anggota	Maulani Pangestu, M. Hum Otto Siregar, M. M Boma Indra Hidayat Andika Putra Arbiyansyah

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Jakarta, 20 Mei 2025

Ketua Kelompok PKK RW 009



Lampiran D. Luaran PM

Press Release

Link berita: <https://lppm.bsi.ac.id/press/detail/pelatihan-pembuatan-desain-dan-tema-media-sosial-berbahasa-inggris-untuk-meningkatkan-literasi-digital-dan-bahasa>

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan mengakses informasi. Di tengah perubahan ini, literasi digital menjadi kompetensi penting bagi setiap individu, termasuk kelompok masyarakat seperti PKK (Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga). Kemampuan untuk memanfaatkan media sosial tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga menyangkut kemampuan menyampaikan pesan secara efektif dan menarik melalui desain visual serta penggunaan bahasa yang sesuai, termasuk bahasa Inggris yang kini semakin dominan dalam ruang digital. Kelompok PKK RW 009 Kelurahan Cibubur merupakan komunitas perempuan yang aktif dalam kegiatan sosial kemasyarakatan.

Menurut ketua kelompok PKK RW 009 Kelurahan Cibubur, Jakarta Timur, Ibu Ida Wahyuni, dalam menghadapi era digital, kelompok PKK menghadapi sejumlah kendala, seperti rendahnya pemahaman terhadap media sosial sebagai alat publikasi, kurangnya keterampilan dalam membuat konten visual yang menarik, dan minimnya kemampuan menggunakan bahasa Inggris untuk menjangkau khalayak lebih luas atau meningkatkan citra kegiatan mereka. Hal ini menyebabkan potensi PKK, baik dalam kegiatan maupun produk kreatif anggotanya, tidak terpublikasi secara optimal. Sebagai respon terhadap tantangan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital dan kemampuan bahasa Inggris praktis melalui pelatihan pembuatan desain dan tema media sosial. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop partisipatif berbasis praktik langsung (*hands-on*), menggunakan aplikasi desain gratis seperti Canva.

Untuk memberikan pengajaran dan pelatihan bahasa Inggris yang praktis dan sistematis tersebut, maka diadakanlah Pengabdian Masyarakat atau PM oleh Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI), khususnya Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Prodi Bahasa dan Sastra Inggris di Jakarta. Kegiatan PM ini diketuai oleh Ibu Istihayyu Buansari, M. Hum, dan beranggotakan ibu Dwi Indarti, M. Hum, Ibu Maulani Pangestu, M. Hum dan Bapak Otto Siregar, M. M, serta melibatkan beberapa mahasiswa prodi Sastra Inggris. Kegiatan ini dilaksanakan di aula kelurahan Cibubur, kecamatan Ciracas, Jakarta Timur, pada hari Sabtu, 17 Mei 2025, pukul 09.00 hingga pukul 12.00, dihadiri oleh ibu-ibu anggota PKK, serta melibatkan mahasiswa Prodi Sastra Inggris.

Pengabdian Masyarakat adalah suatu bentuk kegiatan sosial kemasyarakatan yang memiliki tujuan mulia dalam memberikan bantuan kepada lapisan masyarakat tertentu tanpa mengharapkan imbalan baik moril maupun materil. Agenda rutin yang bernuansa "*Community Service*" ini secara luas dan berkala dijalankan oleh banyak Perguruan Tinggi di Indonesia sebagai salah satu pilar dari Tri Dharma Perguruan Tinggi (TDPT) untuk mempersembahkan kontribusi yang signifikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pengajaran dan pelatihan yang dapat meningkatkan

tingkat intelektualitas warga negara, khususnya generasi muda sebagai calon pemimpin di masa depan

lppm.bsi.ac.id/press/detail/pelatihan-pembuatan-desain-dan-tema-media-sosial-berbahasa-inggris-untuk-meningkatkan-literasi-digital-dan-bahasa

Home / Kontak

lppm **UBSI**
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

BERANDA Info Terbaru

PROFIL Kenali Kami

BERITA Terpercaya

PUBLIKASI Buku, Jurnal, Prosiding

BLOG & DATA Untuk Anda

UNDUH Arsip

Pelatihan Pembuatan Desain Dan Tema Media Sosial Berbahasa Inggris Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Bahasa

17 May 2025 / Yoseph Tajul Arifin



Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan mengakses informasi. Di tengah perubahan ini, literasi digital menjadi kompetensi penting bagi setiap individu, termasuk kelompok masyarakat seperti PKK (Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga). Kemampuan untuk memanfaatkan media sosial tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga menyangkut kemampuan menyampaikan

Sosial Media

- Youtube LPPM UBSI
- Instagram LPPM UBSI

Tautan Penting

- BEASISWA KEMENDIKBUD
- SIMLITABMAS
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
- OJS V.2 Ejournal BSI
- OJS V.3 Ejournal BSI
- Jurnal Terakreditasi SINTA
- Jurnal Terindex

lppm.bsi.ac.id/press/detail/pelatihan-pembuatan-desain-dan-tema-media-sosial-berbahasa-inggris-untuk-meningkatkan-literasi-digital-dan-bahasa

lppm **UBSI**

HOME **PROFIL** **BERITA** **PUBLIKASI** **BLOG & DATA** **UNDUH** **KONTAK**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan mengakses informasi. Di tengah perubahan ini, literasi digital menjadi kompetensi penting bagi setiap individu, termasuk kelompok masyarakat seperti PKK (Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga). Kemampuan untuk memanfaatkan media sosial tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga menyangkut kemampuan menyampaikan pesan secara efektif dan menarik melalui desain visual serta penggunaan bahasa yang sesuai, termasuk bahasa Inggris yang kini semakin dominan dalam ruang digital. Kelompok PKK RW 009 Kelurahan Cibubur merupakan komunitas perempuan yang aktif dalam kegiatan sosial kemasyarakatan. Menurut ketua kelompok PKK RW 009 Kelurahan Cibubur, Jakarta Timur, Ibu Ida Wahyuni, dalam menghadapi era digital, kelompok PKK menghadapi sejumlah kendala, seperti rendahnya pemahaman terhadap media sosial sebagai alat publikasi, kurangnya keterampilan dalam membuat konten visual yang menarik, dan minimnya kemampuan menggunakan bahasa Inggris untuk menjangkau khalayak lebih luas atau meningkatkan citra kegiatan mereka. Hal ini menyebabkan potensi PKK, baik dalam kegiatan maupun produk kreatif anggotanya, tidak terpublikasi secara optimal.

Sebagai respon terhadap tantangan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital dan kemampuan bahasa Inggris praktis melalui pelatihan pembuatan desain dan tema media sosial. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop partisipatif berbasis praktik langsung (hands-on), menggunakan aplikasi desain gratis seperti Canva. Untuk memberikan pengajaran dan pelatihan bahasa Inggris yang praktis dan sistematis tersebut, maka diadakanlah Pengabdian Masyarakat atau PM oleh Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI), khususnya Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Prodi Bahasa dan Sastra Inggris di Jakarta. Kegiatan PM ini diketuai oleh Ibu Istihayu Buansari, M. Hum, dan beranggotakan ibu Dwi Indarti, M. Hum, Ibu Maulani Pangestu, M. Hum dan Bapak Otto Siregar, M. M, serta melibatkan beberapa mahasiswa prodi Sastra Inggris. Kegiatan ini dilaksanakan di aula kelurahan Cibubur, kecamatan Ciracas, Jakarta Timur, pada hari Sabtu, 17 Mei 2025, pukul 09.00 hingga pukul 12.00, dihadiri oleh ibu-ibu anggota PKK, serta melibatkan mahasiswa Prodi Sastra Inggris.

Pengabdian Masyarakat adalah suatu bentuk kegiatan sosial kemasyarakatan yang memiliki tujuan mulia dalam memberikan bantuan kepada lapisan masyarakat tertentu tanpa mengharapkan imbalan baik moril maupun materil. Agenda rutin yang bernuansa "Community Service" ini secara luas dan berkala dijalankan oleh banyak Perguruan Tinggi di Indonesia sebagai salah satu pilar dari Tri Dharma Perguruan Tinggi (TDPT) untuk mempersembahkan kontribusi yang signifikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pengajaran dan pelatihan yang dapat meningkatkan tingkat intelektualitas warga negara, khususnya generasi muda sebagai calon pemimpin di masa depan

[← Back](#)

Jurnal Terakreditasi SINTA

Jurnal Terindex SCOPUS

Analytics

- QUESTION & ANSWER
- ANALYTICS ARTIKEL ILMIAH
- ANALYTICS JURNAL UBSI

Flag Counter

Visitors

ID 32,851	CA 92
CN 5,066	KH 80
US 2,112	NL 75
SG 1,763	WY 57
JP 522	FR 46

Pageviews: 66,034

FLAG counter

Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN DAN TEMA MEDIA SOSIAL BERBAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN BAHASA UNTUK KELOMPOK PKK RW 009 KELURAHAN CIBUBUR

FOTO DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1. Sambutan dari perwakilan panitia Pengabdian Masyarakat



Gambar 2. Penyampaian materi oleh narasumber pertama



Gambar 3. Penyampaian materi oleh narasumber kedua



Gambar 4. Dosen membantu peserta dalam mempraktekan materi



Gambar 5. Mahasiswa membantu peserta PM untuk mempraktekan materi



Gambar 6. Foto bersama seluruh peserta PM, dosen dan mahasiswa

MODUL

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



**PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN DAN TEMA MEDIA
SOSIAL BERBAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI DIGITAL DAN BAHASA UNTUK KELOMPOK PKK
RW 009 KELURAHAN CIBUBUR**

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

2025

Desain digital translates to "digital design" in English. It refers to the process of creating and arranging visual elements for use on digital platforms like websites, apps, and social media. Unlike traditional graphic design, which often focuses on print media, digital design emphasizes interactive elements, user experience, and adapting visuals for screen-based mediums also using English as the language media (Saragih, 2022).

Key aspects of digital design:

- Visual Communication:

Digital design aims to communicate messages and ideas effectively through visuals on digital devices.

- User Experience (UX) and Interface (UI):

It prioritizes how users interact with the design, ensuring it is intuitive, usable, and aesthetically pleasing.

- Interactivity:

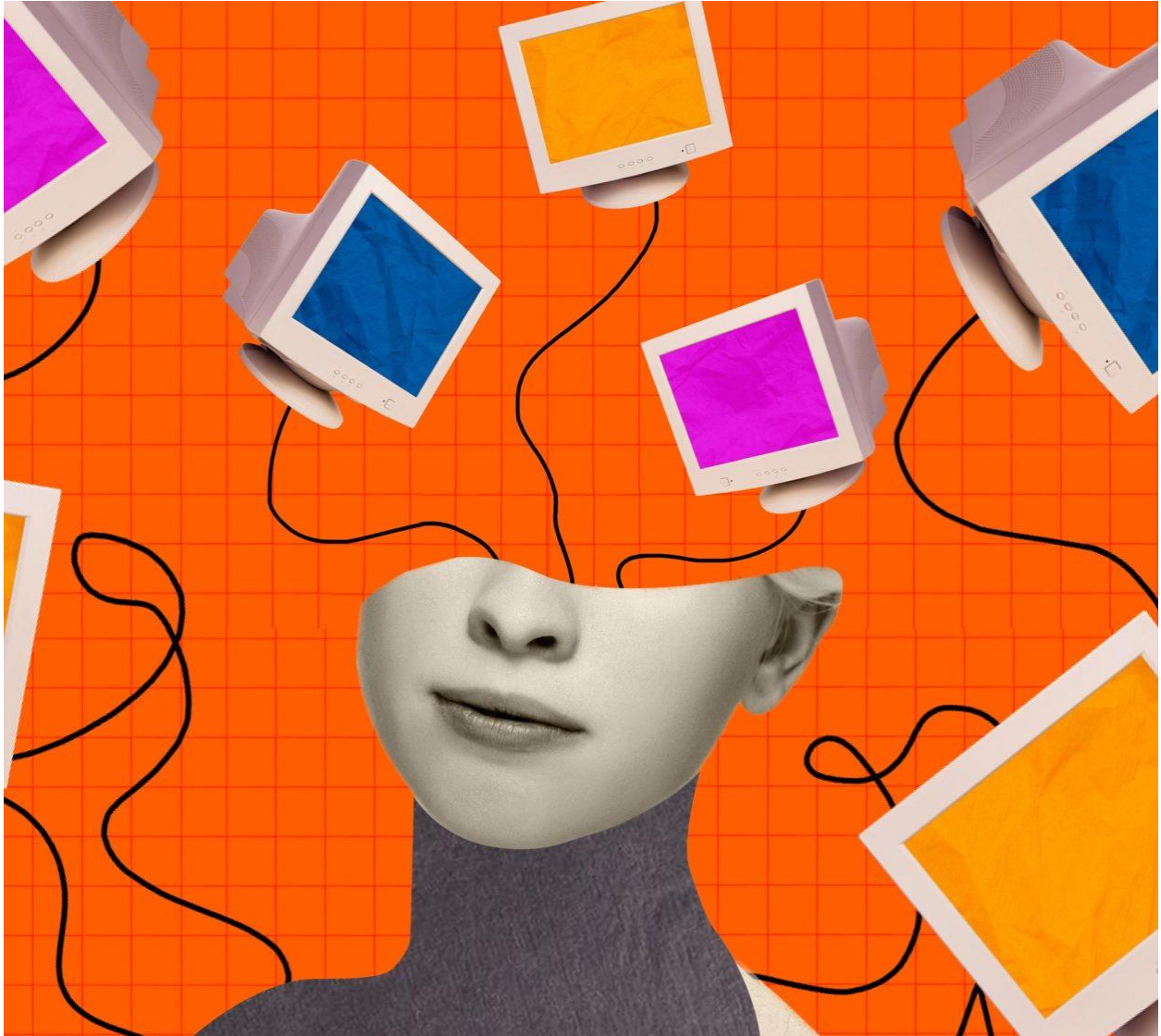
Digital designs often incorporate interactive elements like buttons, animations, and scrolling features to enhance user engagement.

- Adaptability:

(Haleem et al., 2022) Digital designers need to consider how their designs will appear on different screen sizes and devices.

- Digital Platforms:

This includes web design, mobile app design, social media graphics, animation, and 3D modelling.



What Is Digital Design?

(Grace Fussell, 2024) Digital design describes any type of visual communication that has been created to be used on a digital device, such as a phone, tablet, computer, or electronic billboard. The difference between traditional graphic design and digital design is that graphic design is for print, while digital design includes a greater degree of interactivity to adapt to a digital format.

However, a wide range of designs, both print and digital content, are often pulled together into the term “graphic design.”

Digital design describes any type of visual communication that has been created to be used on a digital device, such as a phone, tablet, computer, or electronic billboard.

While a PDF uploaded to a website is technically digital design, as it appears on a screen or online, it misses the one aspect of digital design which really sets it apart from a print design, which is usability. A digital designer will, therefore, be expected to be able to design interactive and user-friendly layouts for websites, app designs, interactive video advertising, or social media. In other words, while graphic design is intended to be viewed and read, digital design is intended to be used, and will include many more interactive elements as a result.



App design for Flourish by Unikorns Agency.

Digital Design: Past, Present, and Future

Digital design can trace its origins back to the early 1980s, when computer screens first started to become more developed, including graphics, simple animations, fonts and, later in the mid-1990s, full-color plasma display.

With the development of digital design software, such as Adobe Photoshop (1987) and Adobe Illustrator (1986), graphic designers now had tools to produce digital designs, with early websites including photos, logos, and colorful illustrations.

- [How to Turn a Sketch into Digital Art: A Complete Guide](#)
- [The Differences Between Kerning, Leading, and Tracking in Typography](#)

By the early 2000s, web design was a fully-fledged occupation, although at this point it still commonly merged with web development (more on that later). CAD (Computer-Aided Design) software began to replace manual methods of designing across a wide range of design and construction industries, such as architecture, product design, and interior design.

In recent years, digital design has become increasingly advanced, propelled by the demand for websites and apps with an ever-greater sophistication of interactivity, as well as fresh social media content to keep consumers engaged.

Now, and into the near future, we're likely to see digital design explode even further in diversity and evolution, with the impact of Artificial Intelligence and AI-aided design.

Meanwhile social media are interactive technologies that facilitate the creation, sharing and aggregation of content (such as ideas, interests, and other forms of expression) amongst virtual communities and networks. Common features include:

- Online platforms that enable users to create and share content and participate in social networking.
- User-generated content—such as text posts or comments, digital photos or videos, and data generated through online interactions.
- Service-specific profiles that are designed and maintained by the social media organization.
- Social media helps the development of online social networks by connecting a user's profile with those of other individuals or groups.

The term *social* in regard to media suggests platforms enable communal activity. Social media enhances and extends human networks. Users access social media through web-based apps or custom apps on mobile devices. These interactive platforms allow individuals, communities, and organizations to share, co-create, discuss, participate in, and modify user-generated or self-curated content. (Nia & Loisa, 2019) Social media is used to document memories, learn, and form friendships. They may be used to promote people, companies, products, and ideas. Social media can be used to consume, publish, or share news.

Social media platforms can be categorized based on their primary function. Social networking sites like Facebook, LinkedIn, and Threads focus on building personal and professional connections. Microblogging platforms, such as Twitter (now X) and Mastodon, emphasize short-form content and rapid information sharing. Media sharing networks, including Instagram, TikTok, YouTube, and Snapchat, allow users to share images, videos, and live streams. Discussion and community forums like Reddit, Quora, and Discord facilitate conversations, Q&A, and niche community engagement. Live streaming platforms, such as Twitch, Facebook Live, and YouTube Live, enable real-time audience interaction. Finally, decentralized social media platforms like Mastodon and Bluesky aim to provide social

networking without corporate control, offering users more autonomy over their data and interactions.

Popular social media platforms with over 100 million registered users include Twitter, Facebook, WeChat, ShareChat, Instagram, Pinterest, QZone, Weibo, VK, Tumblr, Baidu Tieba, Threads and LinkedIn. Depending on interpretation, other popular platforms that are sometimes referred to as social media services include YouTube, Letterboxd, QQ, Quora, Telegram, WhatsApp, Signal, LINE, Snapchat, Viber, Reddit, Discord, and TikTok. Wikis are examples of collaborative content creation.

Social media outlets differ from old media (e.g. newspapers, TV, and radio broadcasting) in many ways, including quality, reach, frequency, usability, relevancy, and permanence. Social media outlets operate in a *dialogic* transmission system (many sources to many receivers) while traditional media operate under a *monologic* transmission model (one source to many receivers). For instance, a newspaper is delivered to many subscribers, and a radio station broadcasts the same programs to a city.

Social media has been criticized for a range of negative impacts on children and teenagers, including exposure to inappropriate content, exploitation by adults, sleep problems, attention problems, feelings of exclusion, and various mental health maladies (Nightingale et al., 2017). Social media has also received criticism as worsening political polarization and undermining democracy. Major news outlets often have strong controls in place to avoid and fix false claims, but social media's unique qualities bring viral content with little to no oversight. "Algorithms that track user engagement to prioritize what is shown tend to favour content that spurs negative emotions like anger and outrage. Overall, most online misinformation originates from a small minority of "superspreaders," but social media amplifies their reach and influence.

**

Graphic Design for Social Media

Basics for Beginners

Simplicity

Don't clutter your design. Simple is better.

Don't write too much info - do your best to communicate through images rather than have your readers scan through lots of text.



Negative Space

The space in your design that's not occupied by any visual or written element.

Use negative space to keep your design from getting cluttered.



Balance

Keep your visual elements balanced.

Use contrasting colors, different size fonts, graphics, etc.



Rule of Thirds

Imagine a grid that splits the graphic into thirds vertically and horizontally.

Place the subject along those grid lines. The intersections of the lines are especially compelling.

This works regardless of the size of the frame or the visual medium you are designing in.



Visual Hierarchy

Everyone reads top to bottom and those of us who speak English read left to right. This means our eyes move in a diagonal from the top left to bottom right of an image.

Visual Hierarchy is using elements like color and font size to convey the importance of information in a graphic.





Text

Serif vs. Sans Serif

Serifs are small marks located on the ends of a letter.

Serif fonts contain serifs, while Sans Serif fonts do not.

Sans serif fonts are best for social media.

(Costello, ch. 8)



AaBbCc

AaBbCc

AaBbCc

Using Color with Fonts

Pick a contrasting shade that stands out from the background.

Dark type on a light background is generally easier for people to read than light-colored type on a dark background.

(Costello, ch. 8)



Design Tips for Text

Limit up to three colors, which should harmonize to each other and with the color of the background and the dominant color(s) of the graphic

Limit to two typefaces

Limit up to three sizes

Avoid underlining

(Costello, ch. 8)



Color

Complimentary Colors

Directly across from each other on the color wheel

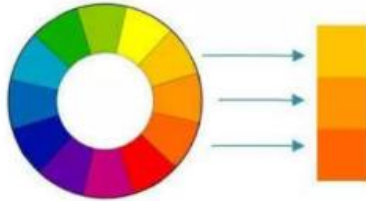
Make each other appear brighter and more intense



Analogous Colors

Next to each other on the color wheel

Create a feeling of harmony



Warm Colors

Build excitement

Appear larger than cool colors



Cool Colors

Can be calming

Seem to recede



GRAPHIC DESIGN *for* NON-GRAPHIC DESIGNERS

PRESENTED BY

Mary Nell Shaw and Charles Creel ~ Graphic Arts Specialists
Alabama Department of Education



What is Graphic Design?


The process and art of combining text and graphics to communicate an effective message in the design of logos, graphics, brochures, newsletters, posters, signs, and any other type of visual communication.



Before You Begin to Design

- **TARGET AUDIENCE**

- *Decide Who Your Audience is. The more you know about your audience, the better equipped you are to attract their attention and communicate your message. Knowing who the audience is will help you determine the best format in which to communicate with them.*





Before You Begin to Design

- **CONTENT**

- *What do you want to convey? It helps to know exactly what words you want to use (or have to use) on the page to convey your message, because the amount of words and the message will affect how you design your layout.*
- *Be ready to edit or cut text.*



Before You Begin to Design

- **IMAGE AREA**

- *Consider the size, shape, and function of your layout.*
- *Draw a mock-up showing where artwork, photos, etc should be placed relative to copy.*

Before You Begin to Design

■ COLOR

- *Spot color vs. process*
- *Use color for emphasis*
- *Computer-screen color is not necessarily printed color*
- *Paper color affects ink color*
- *PMS - Pantone Matching System*



Before You Begin to Design

■ PRINTING

- *What printing processes to use.*
- *Communicate with your printer*
- *Make sure materials are available*
- *Spell out everything - leave nothing to "guesswork."*
- *Provide a hard copy.*





Before You Begin to Design

- Consider these five things before you begin to design:
 - *TARGET AUDIENCE*
 - *CONTENT*
 - *IMAGE AREA*
 - *COLOR*
 - *PRINTING*
- 



Say What?

bleed
pica
widow
orphan
PDF

typeface
font
leading
kerning
PMS

serif
san serif
rag
justified

bi-fold
tri-fold
saddle stitch
RGB
CMYK





Good Graphic Design Utilizes:

Simplicity

Emphasis

White Space



Simplicity

- **KISS**
 - *Have a good reason for everything you add, and take away anything that you don't need*
 - *Keep headlines and lead paragraphs short*
 - **Have a purpose for everything - when in doubt, leave it out**
 - **Stick to three or fewer fonts in a layout**
 - **Contrast - Balance - Alignment - Repetition - Flow**
- 

Emphasis

- The most important element on the page should be the most prominent
- Emphasis Techniques:
 - Make it the biggest
 - Make it the boldest
 - Placing the element in a shape that is different from others on the page
 - Making it full intensity when everything else is faded
 - Adding a border around the element
 - Changing its color so it is different
 - Surrounding the element with lots of white space
 - Tilting it at an angle when other elements are horizontal

White Space

- Allows the eye to "rest"
- Makes type easier and faster to read
- Resist the urge to fill entire space with words, pictures, charts and graphics
- Avoid "gray" pages
- White space creates emphasis



Photographs

- Resolution - low vs. high
 - *ppi (display) and dpi (printer)*
- Size - *too big or too small*
- Cropping - *when and how*
- Photo-editing programs (*Paint*)
- Formats - *jpg, gif, tiff*
- Vector images - *what are they?*



Logos

- Less is more
 - *Convey the idea as simply as possible. Few words and colors.*
 - *Create logos in a vector program - not Paint, PowerPoint or Publisher.*
 - *Here are some examples:*





Top 12 Graphic Design Don'ts


1. Use low resolution photos for print
2. Use too many different fonts in one design
3. Use every color in the rainbow just because you can
4. Put a box around everything
5. Center everything on the page
6. Forget to check for widows and orphans

LO-RES (web) = 72 dpi

HI-RES (print) = 300 dpi



Top 12 Graphic Design Don'ts

7. Forget white space is your friend – *avoid "gray pages"*
 8. Use fonts that are too small – *5, 6, 7 point*
 9. Use double spaces after punctuation
 10. Underline or use all caps instead of italicizing
 11. Justify type – *creates too many hyphens and "rivers"*
 12. Rely on the computer for everything – *it is only a tool*
- 



**Right and wrong do not exist in
graphic design. There is only effective
and non-effective communication.**

REFERENCES

- Grace Fussell. (2024). *What Is Digital Design: A Complete Guide*. <https://www.shutterstock.com/blog/what-is-digital-design>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(May), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Nia, L., & Loisa, R. (2019). Pengaruh Penggunaan New Media Terhadap Pemenuhan Kebutuhan (Studi Tentang Media Sosial Facebook Dalam Pemenuhan Informasi di Kalangan Ibu Rumah Tangga). *Prologia*, 3(2), 489. <https://doi.org/10.24912/pr.v3i2.6393>
- Nightingale, S. J., Wade, K. A., & Watson, D. G. (2017). *Can people identify original and manipulated photos of real-world scenes?* <https://doi.org/10.1186/s41235-017-0067-2>
- Saragih, D. K. (2022). Dampak Perkembangan Bahasa Asing terhadap Bahasa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2569–2577.