



UNIVERSITAS IPWIJA

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Letda Natsir No.7 Cikeas Ds. Nagrak, Kec. Gunung Putri

Kab. Bogor. 16967 Telp. +62-21-8233737

lp2m@ipwija.ac.id <https://lp2m.ipwija.ac.id>

 UNIVERSITAS IPWIJA

No. : 024/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2026
Perihal : Edaran Pengabdian kepada Masyarakat
Lampiran : -

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dosen Tetap
Universitas IPWIJA

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dimulainya semester Genap Tahun Akademik 2025/2026, perlu diingatkan kembali tentang salah satu kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi Dosen yaitu melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat. Berkenaan dengan hal itu maka disampaikan:

- Terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Peneliti yang telah merespon Surat Edaran Kepala LP2M No.148/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2025 tanggal 1 September 2025 tentang Kegiatan Bidang Pengabdian kepada Masyarakat dengan aktif melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat baik secara incidental maupun terjadwal yang ditugaskan oleh LP2M.
- Dosen diharapkan aktif mendukung agenda Pengabdian kepada Masyarakat yang telah disusun oleh LP2M.
- Dosen diharapkan aktif menginformasikan kepada LP2M mengenai kebutuhan dan atau permintaan masyarakat yang dapat dijadikan sarana Pengabdian kepada Masyarakat dengan mengajukan usulan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Dosen diharapkan siap setiap saat ketika ditugaskan oleh LP2M untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Dosen yang ditugaskan untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat segera membuat laporan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Dosen bersedia mendiseminasikan/memaparkan temuan Pengabdian kepada Masyarakat sesuai Laporan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah disusun pada kegiatan yang dijadwalkan oleh LP2M UNIVERSITAS IPWIJA.

Demikian edaran ini disampaikan dan terima kasih.

Bogor, 2 Maret 2026



Drs Jayadi, M.M.
Kepala LP2M

Tembusan : Rektor
Dekan FEB
Dekan FSK



UNIVERSITAS IPWIJA

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Letda Natsir No.7 Cikeas Ds. Nagrak, Kec. Gunung Putri

Kab. Bogor. 16967 Telp. +62-21-8233737

lp2m@ipwija.ac.id <https://lp2m.ipwija.ac.id>

 UNIVERSITAS IPWIJA

SURAT TUGAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

No: 084/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2026

Berdasarkan Surat Edaran Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Semester Genap 2025/2026 No. 024/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2026 tanggal 2 Maret 2026 dan kegiatan yang diselenggarakan oleh Pusat Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Kota Administrasi Jakarta Pusat, dengan ini Kepala LP2M Universitas IPWIJA menugaskan:

Muhammad Irfan Wahyutama S.Sos., M.M. (NUPTK: 3752776677130172)

Untuk menjadi Narasumber dalam kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan pada:

Hari / tanggal : Senin s/d Kamis, 13 s/d 16 Juli 2026

Waktu : 08.00 – 17.00 WIB

Tempat : Pusat Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Kota Administrasi Jakarta Pusat,

Tema : “Peningkatan Kompetensi Teknis Guru Teknik Bidang Keahlian Multimedia.”

Setelah pelaksanaan kegiatan Dosen yang ditugaskan diwajibkan membuat Laporan Pelaksanaan Kegiatan kepada pemberi tugas (LP2M Universitas IPWIJA). Mohon bantuan penanggungjawab kegiatan membantu menyediakan berkas yang diperlukan untuk pembuatan laporan pelaksanaan kegiatan.

Demikian Surat Tugas ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Bogor, 10 Juli 2026




Drs Jayadi, M.M.

Kepala LP2M



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
PUSAT PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN
KOTA ADMINISTRASI JAKARTA PUSAT
Jl. Budi Utomo No. 3, Telp. (021) 3842362
Fax. (021) 3523124, Email : p4jp.disdik@jakarta.go.id
J A K A R T A

Kode Pos : 10710

Nomor : 058/PK.01.04
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (satu) lembar
Hal : Permohonan Asesor
Penguji

14 Januari 2026

Kepada
Yth. Pimpinan LSP Media Informatika
di-
Tempat

Dalam rangka Pelaksanaan Program Pelatihan pada Pusat Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan (P4) Kota Administrasi Jakarta Pusat tahun anggaran 2026. Bersama surat ini kami mengajukan permohonan kepada LSP Media Informatika untuk berkenan menjadi Asesor Penguji pada Pelaksanaan Pelatihan kami. Adapun rencana jadwal pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

No.	Nama Kegiatan	Metode Pelatihan	Jadwal Uji Kompetensi	Asesor	Peserta
1.	Peningkatan Kompetensi Teknis Guru Teknik Bidang Keahlian Multimedia	Luring/ Tatap Muka	17 Juni 2026	2	24

Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon kepada Pimpinan LSP Media Informatika berkenan menunjuk dan menugaskan Asesor Uji Kompetensi peserta pelatihan pada kegiatan dimaksud.

Sebagai kelengkapan administrasi yang harus dipenuhi, mohon mengisi Biodata Asesor Terlampir dan dibawa pada saat pelaksanaan kegiatan berlangsung.

Untuk koordinasi lebih lanjut dapat menghubungi **Ibu Fariah nomor Hp. 0852-1269-4310 dan Jamalludin nomor Hp. 0823-6252-9847.**

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, diucapkan terima kasih.

Kepala Pusat Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan
Kota Administrasi Jakarta Pusat



Mukmin

NIP. 196910221990101001



PUSAT PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN
KOTA ADMINISTRASI JAKARTA PUSAT

PIAGAM PENGHARGAAN

DIBERIKAN KEPADA:

Muhammad Irfan Wahyutama

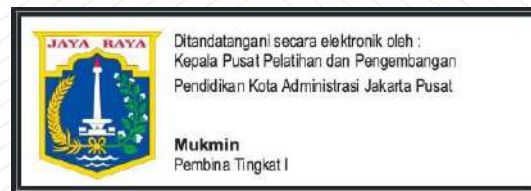


Sebagai

NARASUMBER

Pada kegiatan Pelatihan Peningkatan Kompetensi Teknis Guru Teknik Bidang Keahlian Multimedia
yang diselenggarakan secara *Luring* (Tatap Muka)

Jakarta, 03 Agustus 2026
Kepala Pusat Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Kota
Administrasi Jakarta Pusat



MUKMIN

NIP 196910221990101001

Catatan

1. UU ITE No.1 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah"
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE BSSN



HARI 1

Pemetaan Kompetensi Dan Update Tren Industri DKV

4

Sesi

8 JP

Total (@45 menit)

2

Output Utama



Agenda Hari Ini

Ada 4 sesi berjenjang, dari pembukaan hingga penetapan prioritas belajar individu

1

SESI 1

Pembukaan, Kontrak Belajar dan Pre-Test

2 JP

2

SESI 2

Update Tren Industri DKV 2026

2 JP

3

SESI 3

Gap Analysis: Kurikulum vs Kebutuhan Industri

2 JP

4

SESI 4

Refleksi dan Prioritas Belajar Individu

2 JP

Tujuan Pembelajaran Hari 1



Peserta memahami tren terkini industri DKV yang relevan dengan pembelajaran di SMK.



Peserta mampu memetakan kesenjangan (gap) antara kurikulum yang diampu dengan kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja.



Peserta menetapkan prioritas pengembangan diri sebagai acuan belajar pada Hari 2-4.

SESI 1

Pembukaan, Kontrak Belajar Dan Pre-Test Kompetensi DKV

2 JP — @45 menit



Pembukaan dan Kontrak Belajar

Pembukaan dan Perkenalan

- Sambutan P4/Dinas Pendidikan dan instruktur — urgensi program dalam konteks transformasi industri kreatif.
- Perkenalan peserta lintas sekolah — pemetaan sebaran sekolah & rumpun keahlian yang diampu.



Kontrak Belajar

- Tujuan, alur 4 hari, dan keterkaitan antar-hari (Hari 1 fondasi → Hari 4 penerapan).
- Kesepakatan teknis: platform, jadwal, mekanisme tugas, kriteria kelulusan (kehadiran $\geq 90\%$, output lengkap).
- Sistem penilaian: pre/post-test, penilaian output harian, portofolio akhir.



Pre-Test Kompetensi DKV

30

Menit
pengerjaan

15

Soal pilihan ganda
(dasar desain dan tren)

5

Pertanyaan reflektif
terbuka

Catatan Penting

Hasil pre-test TIDAK memengaruhi kelulusan — berfungsi sebagai baseline untuk mengukur peningkatan pada post-test di Hari 4. Dilakukan daring via Google Form/LMS P4.

SESI 2

Update Tren Industri DKV 2026

2 JP — @45 menit



Sesi 2 — Konten Materi (1/7)

Ada 4 Area Tren Industri DKV

Setiap tren dikaitkan langsung dengan rumpun keahlian yang diampu peserta.

1

AI-Assisted Design Workflow

Pergeseran peran desainer: dari eksekutor manual menjadi pengarah proses dibantu AI.

2

Motion dan Video Craft Sederhana

Kebutuhan konten motion pendek (reels/shorts) meningkat di industri dan UMKM.

3

UI/UX Fundamentals

Permintaan tenaga kerja junior yang paham dasar UI/UX terus meningkat.

4

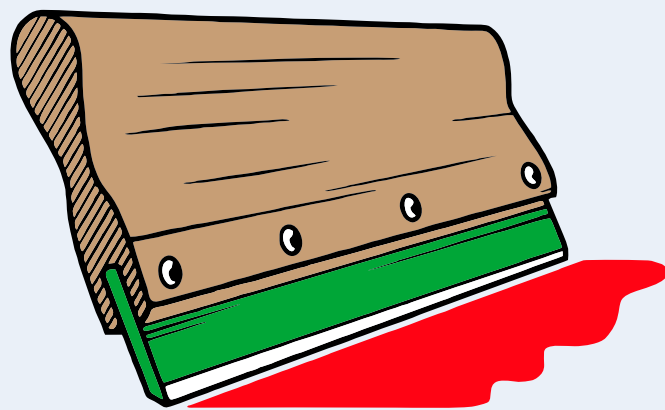
Personal Branding Kreator

Lulusan DKV makin banyak berkarier sebagai kreator konten mandiri/freelancer.

Contoh: Dari Eksekutor Manual ke Pengarah Proses AI

Sebelum: Eksekutor Manual

- Membuat 8–10 alternatif moodboard/layout secara manual, dieksekusi satu per satu di Illustrator/Photoshop.
- Proses eksplorasi visual memakan waktu 2–3 hari kerja penuh.
- Fokus utama: kecepatan tangan dan penguasaan teknis software.



Sesudah: Pengarah Proses Dibantu AI

- Merumuskan brief dan prompt presisi: kepribadian brand, target audiens, mood, referensi gaya.
- Meng-generate puluhan variasi visual dalam hitungan menit lewat Midjourney, Adobe Firefly, atau Canva Magic Design.
- Fokus bergeser ke kurasi, penyempurnaan detail, dan quality control — waktu produksi turun jadi setengah hari.



Motion dan Video Craft Sederhana

Statistik Kunci

4,9 hari/minggu

Rata-rata frekuensi menonton video pendek oleh pengguna internet Indonesia — peringkat ke-5 dunia

Sumber: We Are Social, Digital 2025 April Global Statshot Report



Implikasi untuk Pembelajaran SMK

- Materi videografi dan editing perlu menekankan format vertikal (9:16) berdurasi pendek, bukan hanya produksi video panjang konvensional.
- Siswa dilatih storytelling ringkas: hook 3 detik pertama, caption menarik, dan pemilihan musik/tren yang relevan.
- Praktik kerja memakai tools mobile-first seperti CapCut, sesuai kebutuhan konten industri dan UMKM saat ini.

UI/UX Fundamentals

Statistik Kunci

6.800 Lowongan

Lowongan kerja UI/UX Designer di Indonesia dalam satu tahun terakhir

Sumber: Kompas, dikutip Quipper Campus



Implikasi untuk Pembelajaran SMK

- Kurikulum perlu mencakup dasar riset pengguna (user research) dan wireframing, tidak hanya desain visual statis.
- Siswa dilatih membuat prototype interaktif sederhana memakai tools seperti Figma untuk portofolio siap kerja.
- Penekanan pada logika alur (user flow) dan usability, agar desain fungsional, bukan sekadar indah dipandang.

Personal Branding Kreator

Statistik Kunci

32%

Angkatan kerja Indonesia adalah pekerja lepas
(46,47 juta orang)

Sumber: BPS, Februari 2023 (dikutip tirto.id)



Implikasi untuk Pembelajaran SMK

- Siswa perlu dibekali kemampuan membangun portofolio digital dan personal brand sejak di bangku sekolah, bukan hanya menunggu lulus.
- Materi kewirausahaan kreatif perlu mencakup cara menetapkan harga jasa, negosiasi klien, dan etika kerja lepas (freelance).
- Guru dapat mendorong siswa aktif membangun jejak digital positif di platform seperti Instagram, Behance, atau LinkedIn.

Implikasi Tren untuk Pembelajaran SMK

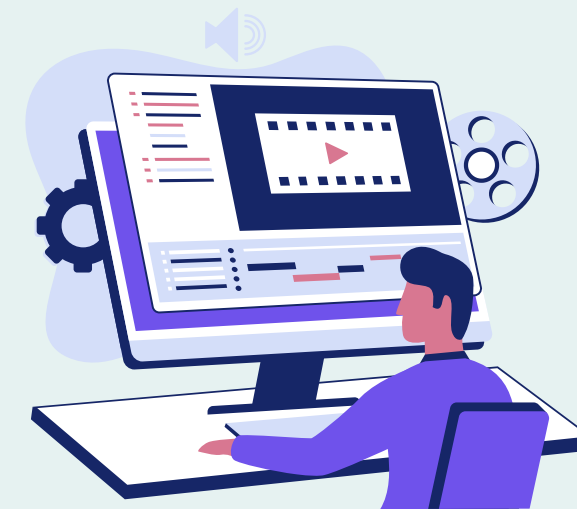
1. AI-Assisted Design Workflow

- Contoh aplikasi: image generation untuk moodboard, AI layout assist, AI copywriting pendamping desain.
- Implikasi SMK: siswa perlu memahami AI sebagai alat percepatan, bukan pengganti kemampuan konsep dan eksekusi.



2. Motion & Video Craft Sederhana

- Tools makin mudah diakses: CapCut, Canva Video, fitur auto-caption dan template motion berbasis AI.
- Implikasi SMK: motion graphic dasar perlu masuk sebagai kompetensi tambahan, tak lagi eksklusif milik mapel multimedia.



Implikasi Tren untuk Pembelajaran SMK

3. UI/UX Fundamentals

- Permintaan tenaga kerja junior yang memahami dasar UI/UX meningkat seiring pertumbuhan produk digital lokal.
- Implikasi SMK: pengenalan wireframing dan prinsip usability dapat diintegrasikan ke mapel desain grafis lanjutan.



4. Personal Branding Kreator

- Lulusan DKV semakin banyak berkarier sebagai kreator konten mandiri/freelancer, bukan hanya karyawan studio.
- Implikasi SMK: tugas portofolio siswa perlu diarahkan menyerupai standar industri (proses kerja, bukan hanya hasil akhir).



Lembar Catatan Tren (Diisi Selama Sesi)

Bahan mentah ini akan digunakan langsung untuk gap analysis di Sesi 3.

Area Tren	Relevansi dengan Mapel yang Diampu	Contoh Penerapan di Sekolah
AI-Assisted Design	• Relevan dengan mapel Desain Grafis Percetakan •	• Menggunakan Canva Magic Design untuk ide dan membuat draf brosur •
Motion dan Video	• Relevan untuk mapel Video Editing •	• Siswa membuat video promosi produk UMKM durasi 15-30 detik pakai CapCut •
UI/UX Fundamentals	• Ada di mapel ilustrasi tapi sama sekali tidak dikhususkan di kurikulum •	• Memperkenalkan wireframing di Illustrator untuk tugas "desain aplikasi" •
Personal Branding Kreator	• Relevan dengan tugas akhir siswa kelas XII yang selama ini hanya berupa kumpulan karya	• Siswa diminta membuat akun portofolio digital yang menampilkan proses kerja •

SESI 3

Gap Analysis: Kurikulum vs Kebutuhan Dunia Kerja

2 JP — @45 menit



Kerangka Gap Analysis — 3 Langkah



Kerangka ini digunakan setiap kelompok rumpun keahlian untuk mengisi Peta Gap Kompetensi (Tugas 1).

Sesi 3 — Konten Materi (2/2)

Sumber Rujukan dan Metode Kerja

Sumber Rujukan Gap

- Tren industri dari Sesi 2 (AI-assisted design, motion, UI/UX, personal branding).
- Skema okupasi/kompetensi terkini bidang desain grafis dan konten kreatif.
- Pengalaman langsung guru — umpan balik alumni atau mitra industri (jika ada).

Metode dan Media

- Diskusi kelompok per rumpun keahlian: Branding, Ilustrasi, Motion, UI/UX (4-6 orang/kelompok).
- Fasilitasi instruktur memastikan gap yang diidentifikasi spesifik dan dapat ditindaklanjuti.
- Presentasi singkat hasil tiap kelompok (opsional) untuk silang-pandang antar rumpun.

SESI 4

Refleksi Dan Penyusunan Prioritas Belajar Individu

2 JP — @45 menit



Menyaring Gap Menjadi Prioritas Individu

Tidak Semua Gap Bisa Dikejar Sekaligus

Teknik menyaring hasil gap analysis kelompok menjadi prioritas yang realistis untuk individu.

Kriteria Penentuan Prioritas

Dampak terhadap siswa, kesiapan sumber daya sekolah, dan keselarasan dengan sesi Hari 2-4.

Target: 2-3 Prioritas

Peserta memilih 2-3 prioritas realistis untuk dikembangkan pada 3 hari pelatihan berikutnya.

Ada 2 Tugas yang Harus Diselesaikan

1

Peta Gap Kompetensi

per Kelompok/Sekolah

- Dikerjakan berkelompok (Sesi 3), difinalisasi individu.
- Minimal 5 baris kompetensi paling relevan dengan mapel yang diampu.
- Dikumpulkan paling lambat akhir Sesi 3.

2

Lembar Prioritas Belajar

Individu

- Dikerjakan mandiri (Sesi 4), berdasarkan Peta Gap Kompetensi.
- Pilih 2-3 gap dengan urgensi tertinggi yang mungkin ditindaklanjuti.
- Dikumpulkan paling lambat akhir Hari 1 — syarat kehadiran penuh.

Tugas 1 — Template

Peta Gap Kompetensi

Kompetensi Kurikulum Saat Ini	Kompetensi Dibutuhkan Industri	Tingkat Gap	Berlaku di Sekolah Saya	Catatan Tindak Lanjut
Desain layout manual dengan software vektor	Layout assist berbasis AI + revisi manual	Tinggi	Ya	Perlu modul praktik AI di Hari 2
...	...	...	...	...
...	...	...	...	...

Contoh baris pertama sebagai acuan pengisian — minimal 5 baris diisi peserta.

Tugas 2 — Template

Lembar Prioritas Belajar Individu

Prioritas	Kompetensi yang Dipilih	Alasan Pemilihan	Sesi Terkait (Hari 2-4)
Prioritas 1	Penggunaan AI untuk layout assist pada materi branding/sosial media	Gap tergolong <u>Tinggi</u> dan berlaku di sekolah saya. Siswa saat ini hanya diajarkan desain layout manual dengan software vektor, padahal kebutuhan industri sudah mengarah ke AI-assisted layout. Kompetensi ini juga realistis untuk dilatih karena sekolah sudah punya akses Canva	Hari 2 (praktik tools AI) dan Hari 3 (diintegrasikan ke modul ajar PjBL)
Prioritas 2			
Prioritas 3			

Lembar ini menjadi acuan penyusunan modul ajar (Hari 3) dan RTL (Hari 4).

Penilaian

Kriteria Penilaian Tugas Hari 1

30%

Kelengkapan

Minimal 5 baris gap terisi dan 2-3 prioritas ditetapkan

40%

Relevansi

Gap dan prioritas sesuai konteks mapel dan sekolah peserta

30%

Kejelasan Tindak Lanjut

Catatan/alasan cukup spesifik untuk ditindaklanjuti di Hari 2-4

SELANJUTNYA

Hari 2: Praktik Teknis Tools dan Workflow AI dalam DKV

Pastikan Peta Gap Kompetensi dan Lembar Prioritas Belajar sudah lengkap menjadi acuan langsung praktik AI di Hari 2.

Terima kasih — Sampai jumpa di Hari 2

