
APLIKASI SOSIALISASI INTERAKTIF KOMUNIKASI LINGKUNGAN BAGI REMAJA DI KOTA TANGERANG

Irmulansati Tomohardjo¹, Fauzi Nur Iman², Ispawati Asrie³

¹Universitas Mercu Buana

²Universitas Mercu Buana

³Universitas Mercu Buana

irmulan_sati@mercubuana.ac.id, fauzi@mercubuana.ac.id

Abstrak

Setelah dua tahun pandemi di Indonesia, terjadi perubahan mendasar dalam pola komunikasi lingkungan di kalangan remaja. Sehingga perlu dilakukan suatu program pengabdian berupa sosialisasi edukasi bagi remaja khususnya untuk SMAN 2 di Kota Tangerang Provinsi Banten. Tujuan program ini adalah menumbuhkan pemahaman siswa-siswi SMAN 2 Kota Tangerang tentang nilai-nilai dan mampu menerapkan fungsi teknologi dalam komunikasi lingkungan, berupa Aplikasi Sosialisasi Interaktif. Kerangka pemikiran program ini teori integrasi informasi, perubahan sikap, teknologi media komunikasi dan komunikasi lingkungan. Hasil program pengabdian ini adalah dilaksanakannya sosialisasi edukasi pada tanggal 8 Maret 2022 lalu, bertempat di SMAN 2 Kota Tangerang. Pembicara utama yang hadir adalah Dr. Saifuddin (Universiti Sains Malaysia), sedangkan dari Universitas Mercu Buana antara lain Dr. Irmulansati T, Dr. Ispawati Asrie dan Fauzi Nur Iman, M.Kom. Peserta yang terlibat terdiri dari siswa SMAN 2 Kota Tangerang, guru, Wakil Kepala Bidang Humas dan Wakil Kepala Bidang Kurikulum. Aplikasi sosialisasi interaktif untuk menyebarluaskan informasi lingkungan hijau diulas dengan metode sosialisasi edukasi, yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Peserta mampu memahami konten positif yang dapat mendukung terciptanya kesadaran menjaga lingkungan hijau dimanapun mereka beraktifitas. Hasil evaluasi menunjukkan peserta mampu menyusun sosialisasi aplikasi interaktif yang tepat bagi remaja guna penyebaran informasi lingkungan hijau.

Kata Kunci : aplikasi sosialisasi interaktif, komunikasi lingkungan, SMAN 2 Kota Tangerang

PENDAHULUAN

Proses dan upaya menjaga lingkungan hijau kini telah menjadi agenda bersama, agenda internasional yang diikuti oleh semua negara di dunia, termasuk Indonesia. Kita semua tahu bahwa setiap tanggal 22 April kita memperingati Hari Bumi Sedunia, jadi peringatan ini bukan hanya

sekedar perayaan bumi tempat kita tinggal. Tapi lebih kepada bagaimana kita sebagai manusia menghargai bumi tempat kita berpijak, kita manfaatkan sebaik mungkin untuk kepentingan anak cucu kita di masa depan.

Pada dasarnya mengelola lingkungan, membutuhkan kesadaran yang tinggi dan komitmen hanya untuk kepentingan kehidupan manusia saat ini, tetapi juga harus dipersiapkan untuk keturunan kita di masa depan. Lingkungan terdiri dari air, udara, tanah dan segala isinya. Jadi semua itu milik negara, yang diatur dengan peraturan khusus tentang lingkungan hidup. Hal ini untuk menghindari penyalahgunaan oleh orang-orang tertentu. Diantaranya penggundulan hutan, menghilangkan daya ikat sumber air di hulu, menyebabkan banjir di hilir, dan seringkali munculnya bencana alam seperti tanah longsor dan sebagainya. Sehingga menimbulkan korban jiwa sebagai dampak lanjutan, dari kegiatan deforestasi tersebut.

Di sisi lain, kehidupan saat ini semakin mengikis lingkungan, dengan banyaknya penebangan pohon di hutan, semakin tinggi pula kebutuhan akan lahan untuk pemukiman, untuk pembangunan perumahan, pabrik dan industri. Selain itu, munculnya pencemaran udara yang disebabkan oleh banyaknya kendaraan bermotor khususnya di kota-kota besar memberikan kontribusi kerusakan udara yang paling tinggi. Akibatnya banyak menimbulkan penyakit pada manusia, karena menghirup udara kotor.

Selanjutnya, munculnya air yang tercemar dan dikonsumsi oleh manusia. Sehingga dampak selanjutnya adalah penyakit yang menimbulkan berbagai faktor dan mengganggu kehidupan manusia. Serta semakin berkurangnya keanekaragaman hayati, baik di laut, udara maupun darat beserta isinya. Akan terjadi ketidakseimbangan alam karena kurangnya keanekaragaman hayati.

Untuk mendukung upaya pelestarian lingkungan, dari perspektif komunikasi, diperlukan tindakan berkelanjutan, yang dirancang dalam program komunikasi lingkungan.

Dari aspek komunikasi lingkungan, perlu dikaji lebih mendalam dan spesifik, agar pemangku kepentingan mampu mengelola proses komunikasi secara efektif dan efisien. Sedangkan dari sisi penerapan teknologi menjadi solusi alternatif bagi remaja untuk bersama-sama berkontribusi dalam komunikasi lingkungan.

Sehingga perlu dilakukan edukasi dan sosialisasi secara masif tentang komunikasi

yang kuat. Lingkungan harus dioptimalkan tidak

lingkungan berdasarkan perkembangan teknologi saat ini, digitalisasi dan didukung oleh upaya komunikasi lingkungan yang strategis khususnya bagi remaja. Untuk itu pendidikan ini dikemas dalam program pengabdian kepada masyarakat bagi remaja khususnya siswa SMAN 2 Kota Tangerang Provinsi Banten. Para remaja SMA akan dilibatkan dalam program aplikasi sosialisasi interaktif dengan konten khusus untuk menjaga lingkungan tetap hijau dan mendukung masa depan mereka. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Maret 2022, dengan tema komunikasi lingkungan, secara khusus membahas: “APLIKASI SOSIALISASI INTERAKTIF UNTUK KOMUNIKASI LINGKUNGAN BAGI REMAJA DI SMAN 2 KOTA TANGERANG PROVINSI BANTEN”. Program ini dilaksanakan oleh dosen tetap Fakultas Ilmu Komunikasi dan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana bekerjasama dengan Fakultas Ilmu Komunikasi Universiti Sains Malaysia.

Selanjutnya diulas tentang konsep dasar komunikasi lingkungan, teknologi komunikasi, proses digitalisasi dan media sosial. Dimulai dengan konsep payung yaitu Teori Integrasi dan Perubahan Sikap. Pada dasarnya tugas praktisi komunikasi adalah menginformasikan, membujuk, mempengaruhi dan membujuk bahkan mengubah pola pikir khalayak untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Dalam konteks ini adalah melakukan komunikasi lingkungan, bagaimana praktisi komunikasi berkomunikasi, dengan isi pesan tentang upaya menjaga lingkungan hijau, dengan target audiens siswa sekolah menengah. Mengapa remaja? Karena mereka adalah ujung tombak perubahan masyarakat di masa depan, maka perlu ada edukasi sejak dini tentang pentingnya menjaga lingkungan yang hijau, dan juga dengan gaya hidup yang hijau.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, banyak lingkungan hijau yang menjadi korban pembangunan, terutama di kota-kota besar di Indonesia. Keberadaan lingkungan hijau sangat penting bagi manusia karena memiliki fungsi penting yaitu menyuplai oksigen, mengurangi polusi dan yang terpenting mengurangi efek pemanasan global.

Upaya pelestarian dan pemulihan fungsi lingkungan hijau tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah tetapi juga tanggung jawab kita, khususnya bagi generasi muda. Hal ini dapat dimulai dengan meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap generasi muda (milenial). Generasi muda dapat menjadi *Agent of Change* dalam proses pelestarian lingkungan hijau, dimana generasi muda dapat berkontribusi dan menjadi pionir dalam gerakan pelestarian lingkungan hijau. Contoh sederhananya bisa kita mulai dengan melakukan penghijauan di sekitar rumah atau lingkungan tempat kita belajar.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, banyak media yang dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan kegiatan ini, salah satunya adalah pengembangan aplikasi. Aplikasi yang akan dibuat adalah Aplikasi Sosialisasi Interaktif, dimana aplikasi ini akan berisi gambar, suara, animasi dan video yang bertujuan untuk membantu meningkatkan minat dan pemahaman generasi muda dalam melestarikan lingkungan hijau.

Selanjutnya perlu dikaji bagaimana teknologi komunikasi dan proses digitalisasi digunakan sebagai media komunikasi lingkungan. Mulai dari bagaimana pengertian media sosial versus komunikasi sosial. Berikut ulasan yang penulis kutip dari Olivier Blanchard (2015:6), pada dasarnya yang terjadi dalam interaksi antar individu melalui media sosial adalah proses saling berbicara dan berbagi pemikiran, opini, informasi, foto, video, siaran podcast, posting blog, artikel, data, sumber daya, dan apa pun yang mereka dapatkan. Web sosial juga memungkinkan mereka untuk bermain satu sama lain, saling mengirim undangan ke berbagai acara, mengirim pengingat ulang tahun, dan memberi tahu teman satu sama lain tentang lokasi terbaru mereka pada waktu tertentu. Pada intinya, apa yang dilakukan orang di web sosial adalah berkomunikasi dan berinteraksi.

Selanjutnya, menurut Blanchard, bahwa istilah media sosial menggambarkan pipa, maka komunikasi sosial dan interaksi sosial akan menggambarkan apa yang dilakukan orang terhadapnya. Perbedaan antara media sosial dan

komunikasi sosial, atau istilah yang lebih tepat, menurut Blanchard adalah komunikasi digital sosial, yaitu media sosial menunjukkan infrastruktur, sedangkan komunikasi sosial menunjukkan aktivitas di dalam dan di antara mereka.

Blanchard juga menjelaskan bahwa program media sosial yang dilaksanakan sepenuhnya merupakan mekanisme komunikasi terpadu yang memperkuat dampak dari setiap fungsi dalam suatu organisasi dengan memanfaatkan kekuatan jaringan manusia melalui platform jejaring sosial. Program ini merupakan pelengkap, dan bukan pengganti dan untuk taktik komunikasi lainnya, seperti periklanan, kegiatan kehumasan, dan lain-lain. Jadi dalam istilah militer, media sosial adalah penggandaan kekuatan, elemen taktis yang membuat kekuatan jauh lebih efektif daripada tanpanya. (Blanchard, 2015: 8)

Selain itu, teknologi komunikasi melalui internet dapat berkontribusi pada interaksi sosial dan debat publik yang bermakna. Pada sisi negatifnya, itu dapat dituduh menggantikan interaksi manusia dengan obrolan online yang dangkal dan menumbuhkan kebencian. Konten internet dapat didefinisikan dalam hal varietas utama protokol yang digunakan, yang meliputi e-mail, transfer file dan tampilan dokumen. Sebagian besar masalah berkisar pada kontrol internet. Beberapa kebijakan yang diusulkan ditujukan untuk menjaga internet tetap terbuka dan beragam, seperti dengan melindungi privasi individu, mencegah monopoli oleh kepentingan perusahaan, memberikan akses yang sama untuk semua, dan menjaganya agar tetap bebas dari pajak atau kontrol langsung oleh pemerintah nasional. (Straubhaar, 2012: 278)

Selanjutnya perlu dikaji proses komunikasi lingkungan, peneliti mengutip dari hasil penelitian sebelumnya, sebagaimana hasil temuan penelitian Aulira M. Tan, Sarmiati, Elfitra (2019: 97-108) yang menjelaskan tentang penerapan lingkungan hidup. langkah-langkah komunikasi. Pada tahap ini dapat diamati bahwa Dinas Lingkungan Hidup memperoleh strategi perencanaan dengan

mengetahui kebiasaan masyarakat, melihat potensi yang akan dihasilkan dari dampak lingkungan dan

Selain itu, Dinas Lingkungan Hidup juga berkomunikasi melalui media online, website, Facebook dan Grup WhatsApp. Sekaligus melakukan sosialisasi, demonstrasi tentang lingkungan sekitar kawasan Mandeh, mengajak masyarakat untuk turut serta dalam pelestarian lingkungan.

Tinjauan tahapan komunikasi lingkungan sebelumnya juga telah diulas oleh Uud Mahyudin (2017:132), dengan tahapan yang lebih rinci yaitu Tahap I, tahap penilaian, yang berisi analisis situasi dan identifikasi masalah, analisis pihak/pelaku yang terlibat dan komunikasi objektif (untuk menambah pengetahuan, mempengaruhi perilaku. Sedangkan Tahap 2, adalah perencanaan yang meliputi pengembangan strategi komunikasi, memotivasi dan menggerakkan publik serta memilih media. Tahap 3 adalah perancangan pesan yang ingin disampaikan dan produksi media disertai dengan pre-test. Sedangkan tahap 4 adalah aksi dan refleksi, yaitu diseminasi melalui media dan implementasinya, serta dokumentasi, monitoring dan evaluasi.

Robert Cox menyebutkan bahwa komunikasi lingkungan adalah tujuan pragmatis dan konstitutif untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat lingkungan, serta hubungan kita dengan alam semesta. Ini adalah media simbolis yang digunakan untuk menciptakan kecemburuan masalah ronmental dan merundingkan perbedaan tanggapan terhadap masalah lingkungan yang terjadi. Komunikasi lingkungan digunakan untuk menciptakan pemahaman tentang isu-isu lingkungan.

Merujuk pada ulasan Cox dalam Yenrizal (2017) komunikasi lingkungan dan ruang publik, komunikasi lingkungan merupakan sarana konstitutif dan pragmatis untuk memahami manusia dengan lingkungan dan hubungan manusia dengan alam. Cox juga menyatakan bahwa komunikasi lingkungan mencakup dua fungsi utama, yaitu pragmatis dan konstitutif. Secara pragmatis hal ini berkaitan dengan pendidikan, penyadaran, meyakinkan, menggerakkan dan membantu manusia mengatasi masalah lingkungan. Sedangkan

memberikan arahan melalui kegiatan komunikasi.

pengertian konstitutif meliputi aspek mengatur, menyusun, merepresentasikan masalah alam dan lingkungan itu sendiri sebagai subyek pemahaman manusia.

Selanjutnya menurut Corbett (2006) menyatakan bahwa komunikasi lingkungan adalah:

1. Disajikan dalam nilai, perkataan, tindakan dan praktik sehari-hari.
2. Ditafsirkan dan dinegosiasikan secara individual.
3. Berakar secara historis dan kultural.
4. Memiliki akar ideologis.
5. Tertanam dalam paradigma sosial dominan yang memberi nilai instrumental pada lingkungan dan meyakini bahwa lingkungan ada untuk melayani manusia.
6. Rumit dengan budaya pop, terutama periklanan dan hiburan.
7. Dibingkai dan dilaporkan oleh media dengan cara yang umumnya mendukung status quo.
8. Dimediasi dan dipengaruhi oleh institusi sosial seperti pemerintah dan bisnis.

Oravec dan Klurke, menyebutkan bahwa komunikasi lingkungan adalah studi tentang cara pandang manusia dalam melihat, mengetahui, dan membangun secara sosial budaya terhadap alam sekitarnya, dengan menggunakan bahasa dan simbol-simbol tertentu, sebagai bahan dalam bertindak dan membimbing perilaku manusia terhadap lingkungan.

Selanjutnya berkaitan dengan Teori Integrasi Informasi, yang menjelaskan bagaimana individu dapat dipengaruhi oleh informasi. Informasi dianggap sebagai inti dari kegiatan persuasi, karena informasi dapat mempengaruhi sikap, maka sikap memungkinkan untuk saling berinteraksi dan mempengaruhi maksud dari perilaku tertentu. "Perilaku adalah hasil dari sikap terhadap suatu tindakan dan keyakinan tentang harapan sosial individu lain yang setuju atau tidak setuju dengan tindakan itu." (Heath, 2005 dalam Kriyantono, 2014: 302)

Maka dalam proses komunikasi lingkungan yang diterapkan dalam program ini, isi atau informasi yang ditonjolkan adalah bagaimana menjaga lingkungan hijau dan green living dalam keseharian remaja. Informasi tersebut mereka terapkan melalui media komunikasi digital yaitu aplikasi sosialisasi interaktif yang dirancang khusus oleh tim penulis dalam program pengabdian masyarakat ini.

Menurut Kriyantono (2014:304) bahwa teori ini dapat diterapkan oleh praktisi komunikasi, praktisi humas dalam program kampanye untuk mengubah sikap publik. Pesan-pesan dalam kampanye dirancang untuk mengubah arah informasi negatif dan positif, atau memberikan informasi untuk menambah keyakinan baru terkait suatu topik atau organisasi. Penyebaran informasi ini dapat dilakukan melalui berbagai media komunikasi kehumasan, seperti buletin, majalah, website dan iklan di media.

Jadi penerapan teori ini adalah melalui pemanfaatan teknologi komunikasi digital berupa aplikasi yang relevan dengan kebutuhan remaja, dengan informasi khusus yaitu bagaimana menjaga lingkungan hijau dan green living.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam program pengabdian masyarakat ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman remaja di Kota Tangerang tentang komunikasi lingkungan dalam rangka menjaga lingkungan hijau?
2. Bagaimana proses aplikasi sosialisasi interaktif sebagai sarana teknologi komunikasi lingkungan dalam mendukung terciptanya lingkungan hijau?

Tujuan dari program ini untuk mengembangkan pengetahuan komunikasi lingkungan dan untuk membangun keterampilan mempraktekkan penerapan sosialisasi interaktif

lingkungan hijau dan hidup hijau bagi para pemuda, terutama dalam kegiatan sehari-hari mereka.

Manfaat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Remaja di Kota Tangerang yang diwakili oleh siswa SMA memiliki pengetahuan tentang pentingnya pengetahuan komunikasi lingkungan.
2. Remaja khususnya siswa SMA di Kota Tangerang dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan menjaga lingkungan hijau dan hidup hijau melalui aplikasi sosialisasi interaktif dalam kegiatan sehari-hari.

METODE

Khalayak sasaran program pengabdian masyarakat ini adalah siswa-siswi kelas XII SMAN 2 Kota Tangerang Provinsi Banten. Program ini dilaksanakan secara online, melalui aplikasi Zoom, karena kondisi pandemi Covid 19, sehingga tidak bisa bertatap muka dan saling berinteraksi. Link Zoom meeting dibagikan ke semua peserta saat mereka mendaftar dan bergabung di Bitly link.

Kerangka kerja untuk pemecahan masalah dapat dibagi menjadi beberapa cara, yakni melalui komunikasi lingkungan, teknologi komunikasi dan media digitalisasi. Teknologi komunikasi dan media digital, sebagai cara untuk memperkaya tema lingkungan dan mendukung proses komunikasi itu sendiri.

Maka sistematika penyampaian materi yang dilakukan oleh para pembicara berdasarkan kerangka kerja diatas, yakni :

1. Pembukaan acara oleh pembawa acara.
2. Sambutan Pembukaan Dekan Fikom Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta.
3. Presentasi dan Keynote speech oleh narasumber tamu dari Universiti Sains Malaysia, yang mengulas tentang

perkembangan komunikasi lingkungan dan

4. Presentasi narasumber kesatu tentang deskripsi esensi komunikasi lingkungan hijau dalam aktivitas sehari-hari dan proses digitalisasi serta jenis medianya.
5. Presentasi narasumber kedua tentang deskripsi mekanisme dan cara penerapan program aplikasi sosialisasi interaktif, khususnya untuk menjaga lingkungan hijau dan kehidupan hijau dalam aktivitas sehari-hari.
6. Simulasi oleh narasumber ketiga tentang bagaimana penggunaan aplikasi sosialisasi interaktif dalam bentuk multimedia. Simulasi tersebut mengajak peserta untuk menunjukkan hasil karya sosialisasi interaktif mereka yang sederhana, baik yang berbentuk Power Point, sosialisasi interaktif menggunakan Animaker dan sosialisasi interaktif menggunakan Canva.
7. Tanya jawab antara peserta dan ketiga pembicara, sekaligus memberikan beberapa rekomendasi untuk program berikutnya.
8. Melakukan evaluasi, serta pengisian daftar absensi peserta dan pidato penutupan oleh ketua panitia program pengabdian masyarakat.
9. Foto bersama
10. Penyebaran form evaluasi kepada seluruh peserta
11. Penutupan

Para pembicara dalam penyampaian informasi dalam program pengabdian pada masyarakat ini menggunakan alat atau media komunikasi, penggunaan materi dan konten yang menarik. Para narasumber tampil dengan suara yang jelas, jernih dan lantang. Penggunaan ice breaking dan pertanyaan diajukan dua arah. Sekaligus memberikan motivasi dan semangat guna menjaga lingkungan hijau melalui aplikasi sosialisasi interaktif untuk para remaja dalam kegiatan sehari-hari.

Setelah selesainya proses simulasi, maka narasumber melaksanakan tahap evaluasi. Desain evaluasi dirilis melalui kuesioner pada link Bitly,

teknologi komunikasi yang mendukungnya.

disebarkan kepada semua peserta. Indikator yang ditanyakan, meliputi:

1. Remaja memiliki kesadaran dan pengetahuan tentang komunikasi lingkungan.
2. Remaja dapat mendeskripsikan apa yang menjadi ide baru dalam mengusung tema lingkungan dengan digitalisasi.
3. Remaja memiliki keterampilan terutama untuk berkomunikasi dengan audiens lain melalui teknologi digital dan tema khusus dalam komunikasi lingkungan, secara khusus dalam penggunaan Animaker, Power point dan Canva.
4. Remaja dapat menerapkan aplikasi sosialisasi interaktif dalam kegiatan sehari-hari mereka untuk mendukung lingkungan hijau dan hidup hijau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat diulas berikut ini, diawali dengan ulasan narasumber. Sebagai narasumber, ada tiga orang dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yaitu: (1) Dr. Irmulansati Tomohardjo, SH, M.Si, (2) Dr. Ispawati Asrie, MM, dan (3) Fauzi Nur Iman S.Kom, M.Kom. Serta satu Keynote Speaker dari Universiti Sains Malaysia, yakni Saifuddin, PhD. Hadirnya keynote speaker ini sebagai bentuk implementasi kerjasama internasional program pengabdian kepada masyarakat antara Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan School of Communication Universiti Sains Malaysia. Program ini telah dilaksanakan pada:

- Hari/Tanggal : Selasa, 8 Maret 2022
- Pukul : 07.30 - 12.30 WIB
- Tempat : SMAN 2 Kota Tangerang

via Zoom meeting : Link

Youtube:

<https://youtu.be/YAPZTTh7xIo>

•Peserta:300siswasiswiSMAN2KotaTangerang

Review dari keynote speaker dan tiga narasumber secara umum dibahas dalam program pengabdian masyarakat ini, diawali dari ulasan bahwa lingkungan memegang peranan penting dalam seluruh sektor kehidupan manusia. Ibaratnya, lingkungan seperti rumah bahagia yang berisi berbagai jenis makhluk hidup, maka sebagai manusia wajib untuk menjaga, merawat, menjaga kelangsungan hidup manusia dan alam, bahkan menyelamatkan lingkungan dari adanya kerusakan yang muncul.

Namun, di sisi lain, ternyata lingkungan juga mengalami perubahan, bahkan kerusakan sistematis. Aspek yang menjadi penyebabnya, antara lain adanya sikap manusia yang tidak bertanggung jawab, kejadian alam dan perubahan iklim, yang juga disebabkan oleh perbuatan manusia. Kerusakan dan perubahan lingkungan harus dicermati secara khusus, terutama dalam konteks komunikasi lingkungan.

Sebagai kontribusi ilmu komunikasi dalam mendukung upaya menjaga lingkungan hijau, salah satunya melalui penggunaan teknologi komunikasi dan proses digitalisasi di lingkungan remaja. Pemikiran tersebut direpresentasikan dalam bentuk penyebaran informasi lingkungan hijau melalui sosialisasi aplikatif yaitu platform multimedia yang banyak diminati oleh remaja di wilayah Tangerang khususnya di SMAN 2 Kota Tangerang, khususnya media Power point, Canva, Pixel, Freepik dan Animaker. Media tersebut disinergikan melalui platform multimedia yang merupakan sarana komunikasi yang mengintegrasikan teks, grafik, gambar, baik visual diam maupun visual bergerak, didukung oleh pola animasi dan audio.

Program pengabdian pada masyarakat ini merupakan ajang untuk mengkampanyekan upaya pelestarian lingkungan dan mensosialisasikan pentingnya menjaga lingkungan kepada generasi muda. Sekaligus sebagai media komunikasi perantara yang digunakan untuk menyalurkan suatu objek, pesan informasi dari remaja satu ke remaja lainnya. aplikasi interaktif seperti Power Point, Canva dan Animaker. Hal ini relevan dengan program multimedia interaktif yang merupakan salah satu media yang efektif, karena dapat meningkatkan memori hingga 30%. Maka perlu adanya aktivitas atau exercise terus menerus bagi remaja SMA agar dapat semakin menumbuhkan memori khususnya tentang aplikasi sosialisasi.

Selanjutnya para pembicara mengulas secara rinci bagaimana proses penyusunan dan penggunaan aplikasi multimedia interaktif, serta bagaimana menyampaikan informasi yang relevan untuk remaja. Artinya remaja juga harus dididik dalam menggunakan platform multi media, yang dapat diisi dengan informasi terbaik, tidak mengandung hal-hal negatif.

Proses pendirian platform multi-media dimulai dengan pengenalan audiens, kebutuhan audiens dan penyusunan multi-media. Fokus informasinya adalah bagaimana remaja mampu menyebarkan informasi tentang menjaga lingkungan hijau, baik di rumah, di sekolah maupun di masyarakat. Informasi dapat dijabarkan dengan suara, warna, desain, tulisan dan data informatif tentang lingkungan hijau. Misalnya, berapa banyak data kerusakan lingkungan akibat dampak penggunaan plastik. Jadi, desainnya adalah plastik yang menjerat ikan dan penyu di laut. Atau desainnya tentang lingkungan kotor yang dipenuhi sampah, banjir, dan bencana lainnya yang

diakibatkan oleh tangan-tangan jahil manusia. Jadi media visual yang tepat adalah penambahan suara, musik dan warna visual yang mendukung informasi tersebut.

Proses simulasi aplikasi sosialisasi interaktif diawali dari penggunaan Animaker dan Canva. Para narasumber menyusun modul membuat Sosialisasi Interaktif Menggunakan Animaker dan Canva, yang disusun oleh Dr. Irmulansati. T, MSi Dr. Ispawati Asrie, MM dan Fauzi Nur Iman, S.Kom, M.Kom.



Selanjutnya peserta diajak melihat proses akses ke website animaker di alamat situs <https://www.animaker.com/>, dan memproses pengisian lembar kerja Animaker. Peserta bisa melanjutkan ke dalam template, misalnya mengambil ukuran 16:9 (horizontal video) yang dapat digunakan untuk media sosial Instagram story, Instagram reels, Youtube shorts dan TikTok. Narasumber menjelaskan proses pembuatan animasi dari awal, termasuk proses editing, input teks, visual background, image, video, music dan upload.

Sedangkan aplikasi Canva yang merupakan platform desain grafis, digunakan untuk membuat desain grafis di media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone dan android. Penggunaan Canva, pada dasarnya diperuntukkan guna desain logo, banner iklan, konten di media sosial, poster, e-poster, blog yang membutuhkan image atau visual gambar, thumbnail Youtube,

newsletter, infografis sekaligus untuk mendesain kemasan baik produk atau layanan jasa. Media ini dipergunakan remaja untuk kebutuhan sehari hari, sehingga proses komunikasi lingkungan menjadi semakin “*build in*” dan meresap dalam benak mereka. Hal ini dimudahkan, karena materi yang dibahas sangat aplikatif, mudah sekaligus sesuai dengan selera remaja. Intinya dengan penggunaan multimedia tersebut, info info komunikasi lingkungan dapat tersebar dengan luas, beragam, unik dan menarik.

Selanjutnya para narasumber melakukan proses tanya jawab dengan peserta, diakhiri dengan evaluasi kepada peserta, sebagai bagian dari proses penilaian dan indikator pengetahuan, minat dan sikap peserta setelah kegiatan ini. Indikator keberhasilan program pengabdian masyarakat ini antara lain:

- a. Pemahaman peserta meningkat terutama dalam proses penggunaan aplikasi sosialisasi melalui platform multimedia untuk menjaga lingkungan hijau di kawasan kota Tangerang.
- b. Minat peserta sosialisasi menjaga lingkungan hijau berubah dari tidak mendukung menjadi mendukung, khususnya di Kota Tangerang.
- c. Peserta memiliki minat dan upaya untuk menerapkan platform multimedia dalam sosialisasi menjaga lingkungan hijau, khususnya di kota Tangerang.

Maka secara umum dapat digambarkan bahwa hasil pengabdian kepada masyarakat yang merupakan kerjasama antara Universitas Mercu Buana, Universiti Sains Malaysia dan SMAN 2 Kota Tangerang, pada dasarnya mendukung upaya siswa dalam menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan, kompetensi, kreativitas dan minat

siswa. Khususnya dalam menggunakan platform aplikasi sosialisasi lingkungan. hijau untuk sekolah

Pembahasan program ini, menitikberatkan pada analisis komunikasi lingkungan dan proses penyampaian pesan melalui platform multi media, sebagai bagian dari sosialisasi informasi pelestarian lingkungan hijau. Aplikasi interaktif tersebut menjadi kebutuhan remaja untuk mendukung penyebaran informasi lingkungan hijau. Remaja dapat memilih aplikasi yang menurut mereka lebih tepat dan interaktif, untuk menarik minat audiens untuk mengikuti dan menerapkan ide-ide dalam menjaga lingkungan hijau. Perpaduan berbagai aplikasi teknis, sebagai media yang efektif, dapat menambah pengetahuan, pemahaman dan pada akhirnya mampu menerapkannya dalam kehidupan remaja sehari-hari.

Sementara itu, pengelolaan konten lingkungan hijau diatur secara sistematis, sesuai tahapan yang telah diulas oleh Cox sebelumnya, sehingga pemahaman penonton dapat meningkat dan menunjukkan hasil yang maksimal. Remaja umumnya melihat informasi secara audio-visual, dengan asumsi akan terjadi peningkatan memori dan pemahaman. Sehingga aplikasi sosialisasi interaktif dapat tersusun secara optimal khususnya untuk konten informasi lingkungan hijau, menggunakan materi desain lingkungan, contoh visual lingkungan bersih dan kotor, bahkan audio visual berupa dampak positif dan negatif dari upaya manusia menjaga lingkungan sesuai terhadap kebutuhan alam. Fungsinya untuk menjaga pemuda sebagai agen reformasi di masa depan, tetap mampu melestarikan lingkungan hijau dan menjaga keberlanjutannya di masa depan.

dan masyarakat di mana mereka berada.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil setelah pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini antara lain bahwa program aplikasi sosialisasi interaktif bermanfaat bagi remaja. Sehingga untuk mendukung penyebaran informasi lingkungan hijau dapat disusun melalui media multi platform yang menggunakan kombinasi informasi, teks, gambar, visual, audio dan animasi, khususnya melalui teknik powerpoint, animaker dan canva. Penerapannya untuk mendukung terciptanya pemahaman, pengetahuan dan kemauan remaja untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah maupun di lingkungan yang lebih luas, masyarakat pada umumnya. Selain itu, pemilihan informasi lingkungan hijau harus dipilih dan disesuaikan dengan karakter khalayak. P2M dilaksanakan pada hari Selasa, 8 Maret 2022 di SMAN 2 Kota Tangerang, melalui platform zoom meeting, kerjasama antara Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan Universiti Sains Malaysia yang dihadiri oleh siswa dari SMAN 2 Tangerang Kota, mahasiswa, masyarakat umum, dosen dan guru. Evaluasi menunjukkan bahwa peserta mengetahui, memahami dan mampu menerapkan aplikasi sosialisasi interaktif dalam menyebarluaskan informasi lingkungan hijau.

REFERENSI

Blanchard, Olivier. 2015. *Social Media ROI, Mengelola dan Mengukur Penggunaan Media Sosial pada Organisasi Anda*. Terjemahan. Jakarta: PT. Kompas Gramedia.

Kriyantono, Rachmat. 2014. *Teori Public Relations Perspektif Barat dan Lokal: Aplikasi Penelitian dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Straubhaar, Joseph. Robert LaRose. Lucinda Davenport. 2012. *Media Now: Understanding Media, Culture and Technology*. Seventh Edition. Boston: Wadsworth Cengage Learning.

Tan. Aulira M, Sarmiati, Elfitra. 2019. *Komunikasi Lingkungan Sebagai Upaya Pencegahan Kerusakan Lingkungan Kawasan Wisata (Studi Deskriptif pada Pemerintah Kabupaten Pesisir Selatandi Kawasan Wisata Mandeh)*. *Jurnal Komunikasi*. Vol XIII No. 02. September. Halaman: 97-108.

Wahyudin, Uud. 2017. *Strategi Komunikasi Lingkungan Dalam Membangun Kepedulian Masyarakat Terhadap Lingkungan*. *Jurnal Common*. Volume 1 Nomor 2 Desember. Halaman 132.

Yenrizal. 2017. *Lestarkan Bumi dengan Komunikasi Lingkungan*. Yogyakarta: Deepublish.