

**Prosiding Seminar Nasional Gelar Wicara
Volume 1, April 2023**

Universitas Mataram, 23-24 Februari 2023

**PENGEMBANGAN POTENSI PARIWISATA LOMBOK MELALUI PELATIHAN BAHASA KOREA,
KOMPUTER GRAFIS, DAN PERTUKARAN BUDAYA INDONESIA-KOREA**

Pramudya Eko Niti Taruno, Hanifah Rania Yasmin, Muhamad Nizam Azmi, Fauziyah Aulia Rachim, Lale Inaya Firasya, Rizky Aulia Safitri, I Wayan Agus Arimbawa

Universitas Mataram

Alamat Korespondensi : nititaruno@gmail.com

Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, Indonesia

ABSTRAK

Keindahan alam di Pulau Lombok semakin dikenal luas oleh para wisatawan lokal dan mancanegara. Lombok memiliki potensi yang tinggi pada aspek pariwisata. Namun, masih ada sebagian masyarakat yang tidak memiliki kemudahan akses pada pendidikan karena faktor ekonomi. Padahal, sumber daya manusia di sekitarnya harus memiliki kualitas yang baik agar dapat meneruskan pengelolaan aset daerahnya. Oleh karena itu, tim KKN Universitas Mataram berkolaborasi dengan Seoul National University (SNU) dan Universitas Nasional sebagai upaya perwujudan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian guna memberikan solusi pengembangan keterampilan berupa pelatihan komputer grafis dan bahasa Korea untuk pariwisata. Keterlibatan mahasiswa dengan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan diharapkan mampu berperan selaku perpanjangan tangan masyarakat dengan berbagai kebutuhan pemberdayaan masyarakat. Kegiatan tersebut dilakukan selama tiga bulan, baik secara daring maupun luring serta terdiri atas beberapa metode, yaitu dengan pemberian literasi dasar, sesi praktikum, pembekalan ilmu kewirausahaan dan edukasi budaya Korea serta pengadaan pameran hasil karya peserta pelatihan pada penghujung kegiatan KKN. Pelatihan ini disasarkan pada masyarakat Lombok yang mengalami putus sekolah dan tidak memiliki pekerjaan sebagai bekal untuk beradaptasi dengan kompetensi di era digital dan mengembangkan sektor pariwisata NTB sehingga dapat meningkatkan angka kesejahteraan masyarakat di masa yang akan datang.

Kata Kunci : Bahasa Korea, Komputer Grafis, Lombok, Pariwisata

PENDAHULUAN

Pulau Lombok telah menjadi salah satu destinasi wisata populer di Indonesia. Tercatat per Mei 2022, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Lombok mencapai 541.151 orang, dengan rincian 510.431 wisatawan lokal, dan 30.720 wisatawan mancanegara (Dinas Pariwisata NTB, 2022). Angka yang cukup tinggi tersebut menandakan adanya potensi besar pada pariwisata Lombok, terlebih jika kualitas sumber daya manusianya turut dibenahi.

Pasalnya, dilansir dari suarantb.com, Indeks Pembangunan Manusia (IPM) NTB masih bertahan pada posisi 29 dari 34 provinsi di Indonesia. IPM NTB hanya naik sedikit sekali dari 68,14 tahun 2019, menjadi 68,25 pada tahun 2020. Dilihat dari dimensi pendidikan, rendahnya IPM NTB masih dipicu oleh angka putus sekolah atau drop out. N. Suherni (2023) mengatakan, Sebanyak 2.313 orang mengalami putus sekolah dengan berbagai macam alasan. Masyarakat yang tidak mengenyam pendidikan lanjutan menjadi fokus utama yang perlu diberi perhatian besar.

Berkaca dari permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, Universitas Mataram

membangun kerja sama dengan Seoul National University (SNU) dalam suatu aktivitas kerelawanan atau yang biasa disebut sebagai Kuliah Kerja Nyata (KKN) setiap tahunnya. KKN juga merupakan salah satu bentuk kegiatan pengaplikasian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat. Secara khusus, KKN termasuk dalam pengabdian kepada masyarakat, dimana mahasiswa mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan untuk digunakan ditengah masyarakat secara langsung.

Kolaborasi keseluruhan tim mahasiswa dalam kegiatan ini memiliki nama “Bahasha”, kombinasi dari kata “Bahasa” yang berarti bahasa di Indonesia dan “Sha” berarti Seoul University. Adapun pengabdian yang dilakukan adalah dengan menyelenggarakan beberapa macam bentuk pelatihan, yaitu pelatihan bahasa Korea dan komputer grafis. Pelatihan bahasa Korea terbagi menjadi dua, yakni kelas pariwisata dan EPS-TOPIK. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini dibantu oleh pihak Universitas Nasional (UNAS), khususnya pada pelatihan bahasa Korea, sehingga aksi ini melibatkan tiga perguruan tinggi sekaligus.

Sumber daya manusia (SDM) adalah faktor penting bagi setiap usaha. SDM yang berkualitas akan menentukan keberhasilan atau kegagalan dalam persaingan. Mengingat SDM berperan sebagai tonggak utama peradaban suatu daerah, maka penguatan SDM adalah langkah urgen yang perlu dilakukan terhadap masyarakat Lombok. Keterlibatan mahasiswa di tengah masyarakat dalam rangkaian kegiatan tersebut diharapkan dapat menjadi pemantik motivasi dan antusiasme masyarakat yang mengalami putus sekolah untuk terus meningkatkan kompetensi agar tetap dapat bersaing pada perubahan zaman yang sangat cepat.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama tiga bulan berlokasi di Gedung D Fakultas Teknik Universitas Mataram. Menjelang akhir masa pelatihan, terdapat pertemuan intens selama satu pekan setiap hari. Adapun rincian metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Pemberian literasi dasar

Tahap ini dilakukan secara blending antara luring dan daring sejak bulan November. Secara umum, peserta pelatihan harus hadir di lokasi pelatihan berdasarkan jadwal yang telah ditentukan. Pelatihan bahasa Korea kelas pariwisata dilaksanakan setiap hari Senin dan Kamis, bahasa Korea kelas EPS-TOPIK setiap hari Selasa dan Kamis, dan komputer grafis setiap hari Sabtu. Materi pada pelatihan bahasa Korea diberikan secara penuh daring oleh mahasiswa Seoul National University dan Universitas Nasional. Sementara itu, materi pelatihan komputer grafis diberikan secara luring oleh dosen dan mahasiswa Universitas Mataram dan sebagian daring oleh mahasiswa Seoul National University. Materi komputer grafis berupa teori-teori dasar desain visual, lalu mempraktikkannya menggunakan software Canva. Peserta juga diminta untuk mengerjakan beberapa penugasan guna menguji pemahaman materi dan agar semakin menguasai tekniknya.

b. Sesi praktikum

Usai materi dasar pelatihan komputer grafis diberikan seluruhnya, diadakan pertemuan dimana peserta diajarkan cara membuat kaos sablon menggunakan alat sederhana yang disediakan. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mencoba teknik penyablonan kaos.

c. Pembekalan ilmu kewirausahaan dan edukasi budaya Korea

Satu pekan menjelang masa akhir pelatihan, kelas komputer grafis diberikan pembekalan ilmu kewirausahaan, seperti bagaimana cara membangun suatu merek hingga tahapan investasi. Kedua kelas pelatihan bahasa Korea diberikan pengenalan terhadap budaya Korea. Kelas berlangsung sangat interaktif karena pemberian materi disajikan dalam bentuk permainan.

d. Pengadaan pameran

Seluruh karya peserta hasil dari pelatihan komputer grafis dipamerkan pada acara Peresmian S-Cube Center dan Penutupan Pelatihan yang mengundang hingga ratusan masyarakat umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kerja yang dicanangkan berkaitan dengan tema KKN Desa Wisata. Penjelasan lebih rincinya adalah sebagai berikut:

1. Program Kerja Utama
 - a. Pelatihan Bahasa Korea (Pariwisata)

Pelatihan ini diselenggarakan untuk membantu masyarakat sekitar dan pegiat pariwisata memahami dan memperdalam bahasa Korea serta budaya setempat. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengalaman wisata mereka dan membuka kesempatan bagi mereka untuk berinteraksi dengan wisatawan dari Korea dengan lebih baik.

Pelatihan bahasa Korea mencakup berbagai topik, mulai dari dasar-dasar bahasa Korea hingga tingkat mahir. Instruktur memastikan bahwa peserta memahami dasar-dasar pengucapan, gramatika, dan kosakata bahasa Korea sebelum melanjutkan ke materi yang lebih tinggi. Peserta juga diajarkan cara membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Korea seperti yang digunakan dalam situasi pariwisata.

Pelatihan budaya Korea Selatan meliputi berbagai topik, seperti sejarah, tradisi, makanan, dan budaya populer. Instruktur memastikan bahwa peserta memahami budaya Korea Selatan dan memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana menghormati dan berinteraksi dengan warga setempat saat berwisata. Peserta juga memiliki kesempatan untuk mencoba makanan tradisional dan melihat pertunjukan budaya setempat.



Gambar 1.1 Pelatihan Bahasa Korea (Pariwisata)



Gambar 1.2 Peserta memainkan permainan tradisional Korea

Setelah selesai melalui proses pelatihan, peserta memiliki pemahaman yang baik tentang bahasa Korea dan budaya Korea Selatan. Hal ini akan membantu mereka membuat koneksi dengan warga setempat dan memperkaya pengalaman wisata mereka. Pelatihan ini juga membuka kesempatan bagi peserta untuk memperluas jaringan mereka dan membantu membangun hubungan antara Indonesia dan Korea Selatan.

Pelatihan bahasa Korea dan budaya pariwisata ini sangat sukses dan membantu peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi pengembangan pariwisata. Hal ini menunjukkan komitmen untuk peningkatan pendidikan dan pengabdian masyarakat serta upaya untuk membantu membangun industri pariwisata Lombok yang lebih baik dan berdaya.

- b. Pelatihan Bahasa Korea (EPS-TOPIK)



Gambar 1.3 Pelatihan Bahasa Korea (EPS-TOPIK)

Pelatihan ini diselenggarakan untuk membantu masyarakat umum memahami dan memperdalam bahasa Korea. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan bahasa dan membuka kesempatan bagi peserta untuk bekerja di Korea Selatan. Pada pelatihan ini dibantu oleh dosen Universitas Nasional sebagai instruktur dalam kelas ini.

Pelatihan ini mencakup berbagai topik, mulai dari dasar-dasar bahasa Korea hingga tingkat mahir. Instruktur memastikan bahwa peserta memahami konsep dasar bahasa seperti pengucapan, gramatika, dan kosakata, sebelum memasuki tahap yang lebih tinggi. Peserta juga diajarkan cara membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Korea.

Pelatihan ini juga memasukkan praktik aktif dan latihan soal untuk membantu peserta mempraktikkan bahasa Korea. Instruktur memberikan umpan balik yang konstruktif dan membantu peserta memperbaiki kesalahan mereka. Peserta juga memiliki kesempatan untuk berlatih berbicara dengan teman-teman pelatihan dan instruktur.

Setelah selesai melalui proses pelatihan, peserta diwajibkan mengikuti ujian EPS-TOPIK yang diselenggarakan oleh pemerintah Korea Selatan. Ujian ini mengukur kemampuan bahasa Korea peserta dan membantu mereka memperoleh sertifikat yang mengakui kemampuan bahasa mereka. Sertifikat ini sangat berguna bagi peserta yang ingin bekerja di Korea Selatan atau mengikuti program studi di Universitas Korea.

Pelatihan bahasa Korea EPS-TOPIK ini sangat sukses dan membantu peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan bahasa Korea yang lebih baik. Hal ini menunjukkan komitmen Universitas Mataram terhadap pendidikan dan pengabdian masyarakat, serta upaya untuk membantu membangun masyarakat yang lebih baik dan berdaya. Pelatihan ini juga membuka kesempatan bagi peserta untuk memperluas jaringan mereka dan membantu membangun hubungan diplomatik antara Indonesia dan Korea Selatan.

c. Pelatihan Komputer Grafis



Gambar 1.4 Pelatihan Komputer Grafis

Pelatihan ini mencakup tiga bidang utama: desain grafis, fotografi, dan videografi. Tujuannya adalah untuk membantu masyarakat sekitar memahami dan memperdalam pengetahuan tentang teknik

dan aplikasi desain grafis dalam era digital saat ini. Instruktur pelatihan desain grafis ini berasal dari dosen-dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Mataram.

Pelatihan desain grafis difokuskan pada penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain grafis yang berkualitas dan profesional. Instruktur menjelaskan bagaimana menggunakan alat-alat desain Canva dengan efektif dan membuat desain yang menarik dan memiliki nilai jual. Pelatihan desain grafis mencakup pelatihan membuat poster, banner, note book, flyers, dan sebagainya. Peserta juga mempelajari cara menggabungkan warna, tipografi, dan gambar untuk membuat desain yang memikat dan profesional.

Pelatihan fotografi fokus pada teknik dan aplikasi fotografi digital. Instruktur menjelaskan bagaimana menggunakan kamera dan aplikasi editing foto untuk membuat foto yang berkualitas dan menarik. Peserta juga mempelajari cara mengatasi masalah yang sering terjadi dalam pemotretan, seperti masalah cahaya dan sudut pandang.

Pelatihan videografi fokus pada teknik pembuatan video yang berkualitas. Instruktur menjelaskan bagaimana menggunakan kamera, mengedit video, dan menambahkan efek dan musik untuk membuat video yang menarik dan menarik perhatian. Peserta juga belajar cara mengatasi masalah yang sering terjadi dalam pembuatan video, seperti masalah iluminasi dan suara.

Pelatihan ini berlangsung sangat sukses. Dari 35 peserta yang terdaftar pada kelas komputer grafis, 31 peserta menyelesaikan kelas ini sampai akhir program. Hal ini menunjukkan komitmen universitas terhadap pendidikan dan pengabdian masyarakat serta upaya untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan masyarakat sekitar. Pelatihan ini juga membuka kesempatan bagi peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka dapatkan dalam proyek-proyek mereka sendiri dan membantu membangun masyarakat yang lebih baik dan kompeten.

d. Pencetakan Produk Pelatihan Desain Grafis



Gambar 1.5 Praktik mencetak kaos sablon

Pelatihan komputer grafis tidak hanya berfokus pada teori dan praktik desain grafis saja, namun juga membantu peserta untuk menerapkan hasil karya mereka. Salah satu cara untuk menerapkan hasil karya adalah melalui pencetakan produk yang dapat dipamerkan dan dijual.

Setelah melalui proses desain dan pencetakan, peserta pelatihan desain grafis akan memiliki produk yang dapat dipamerkan seperti kaos, tote bag, gantungan kunci, stiker dan note book. Kaos yang dicetak menggunakan teknik sablon atau cetak digital memiliki hasil yang tajam dan tidak mudah luntur. Tote bag dapat digunakan sebagai tas belanja atau tas sekolah dengan desain yang unik dan menarik. Gantungan kunci dapat digunakan sebagai aksesoris untuk mempercantik penampilan, sedangkan stiker dan note book dapat digunakan sebagai media untuk menulis atau mempercantik buku catatan.

Pada ceremony day, produk yang dicetak dari hasil karya peserta akan dipamerkan kepada publik. Ini merupakan kesempatan bagi peserta untuk memamerkan hasil karya mereka dan mendapatkan ekspouser dari pengujung. Para pengunjung dapat melihat hasil karya peserta dan membeli produk yang mereka sukai.

Pelatihan desain grafis di Universitas Mataram memberikan kesempatan kepada peserta untuk

mengaplikasikan hasil karya mereka melalui pencetakan produk seperti kaos, tote bag, gantungan kunci, stiker, dan note book. Pameran produk ini merupakan kesempatan bagi peserta untuk memperkenalkan diri sebagai desainer grafis dan memperkenalkan hasil karya mereka kepada publik.

e. Closing Ceremony

Pada hari closing ceremony yang meriah, terdapat acara penting yang dilakukan, yaitu peresmian innovation center. Innovation center ini akan menjadi tempat berkumpul dan berkembang bagi para mahasiswa untuk terus kreatif dan berinovasi. Acara peresmian ini dihadiri oleh profesor dari SNU, Direktur Samick, Rektor Universitas Mataram dan beberapa Dekan Fakultas. Kegiatan ini terbuka untuk umum dan dihadiri sekitar 400 audiens dari berbagai organisasi.



Gambar 1.6 Peresmian S-Cube Center

Selain peresmian innovation center, acara ini juga merupakan penutupan dari berbagai pelatihan yang sudah dilaksanakan selama tiga bulan. Para peserta pelatihan memamerkan hasil karyanya dan diakui atas prestasi dan keberhasilan yang telah diraih selama masa pelatihan. Para peserta diberikan penghargaan atas prestasi dan dedikasi yang dituangkan selama pelatihan. Peserta juga memperoleh sertifikat atas keikutsertaannya dalam program tersebut.



Gambar 1.7 Pameran kaos hasil karya peserta pelatihan komputer grafis



Gambar 1.8 Pameran tote bag hasil karya peserta pelatihan komputer grafis

Dalam acara penutupan pelatihan, terdapat juga pentas budaya Indonesia-Korea yang menampilkan penampilan musik, paduan suara dan tarian. Kami menampilkan gabungan tarian tradisional dari beberapa daerah, UNAS menampilkan tarian Poco-Poco yang dikombinasikan dengan K-Pop dance. Sedangkan mahasiswa SNU menampilkan penampilan musik, taekwondo dan K-Pop dance. Penampilan ditutup dengan persembahan paduan suara bersama UNRAM, UNAS, dan SNU. Lagu Laskar pelangi dan Butterfly menjadi wujud dari persatuan yang kuat dan harmoni antara mahasiswa.



Gambar 1.9 Penampilan mahasiswa Universitas Mataram



Gambar 1.10 Penampilan paduan suara UNRAM, SNU, dan UNAS

Kegiatan ini membuktikan bahwa program pelatihan merupakan sarana yang efektif untuk memperkuat kerja sama budaya dan ekonomi antarnegara. Acara ini juga menjadi bukti bahwa dengan kerja sama yang baik, ketiga universitas dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan yang unggul. Secara keseluruhan, hari closing ceremony merupakan hari yang menyenangkan dan bermakna bagi semua pihak yang terlibat. Semua peserta dan tamu terhormat tampak bahagia dan terinspirasi oleh acara ini. Ini menjadi bukti bahwa program pelatihan dapat memberikan dampak yang positif dan membangun relasi yang kuat antaruniversitas.



Gambar 1.11 Foto bersama para mahasiswa dan peserta pelatihan

2. Program Kerja Tambahan
 - a. Pengembangan S-Cube Center



Gambar 1.12 S-Cube Center

S-Cube Center adalah singkatan dari Samick-SNU-Sustainability Center. S-Cube Center merupakan sebuah innovation center yang berfokus pada riset dan pengembangan untuk menciptakan inovasi baru dalam bidang teknologi, bisnis, ekonomi dan lainnya. Pada tahap awal pengembangan Center, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menjamin keberhasilan dari proyek ini.

Sebagai mahasiswa KKN berada di bawah naungan S-Cube Center, program-program KKN yang dijalankan merupakan tahap awal dari pengembangan S-Cube Center. Di antaranya adalah desain logo S-Cube Center, perancangan rooftop garden, program peresmian S-Cube Center, general lecture, dan pameran.

Networking dan kerja sama dengan berbagai pihak harus dibangun dan dikembangkan untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan efektivitas pengembangan innovation center ini. Pendanaan dan sumber daya finansial juga harus tersedia dan dikelola dengan baik agar pengembangan S-Cube Center dapat berjalan dengan lancar. Kerja sama S-Cube Center dengan SNU yang didukung oleh Samick dan akan terus berjalan selama lima tahun ke depan. Hal ini bertujuan untuk menjamin bahwa proyek ini memiliki sumber daya yang cukup untuk mengatasi segala hambatan yang mungkin timbul selama pengembangan. Dalam hal ini, pengelolaan dan pengawasan yang baik sangat penting untuk memastikan bahwa sumber daya yang tersedia digunakan secara efisien dan efektif.

b. Pertukaran Budaya



Gambar 1.13 Pertukaran budaya di Madrasah Sayang Ibu

Pertukaran budaya antara Indonesia dan Korea dapat terjadi melalui berbagai cara, salah satunya melalui sekolah. Madrasah Sayang Ibu merupakan salah satu sekolah yang membuka kesempatan bagi siswa-siswinya untuk berpartisipasi dalam pertukaran budaya dengan Korea.

Melalui program ini, siswa-siswi Madrasah Sayang Ibu dapat mempelajari lebih dalam tentang budaya Korea, terutama melalui permainan tradisional dan makanan tradisional. Dalam permainan tradisional, siswa-siswi dapat memainkan permainan populer seperti Ttakji, Alkkagi, Gonggi, dan Tuho, sambil menikmati jajanan tradisional dan buah-buahan.

Pertukaran budaya ini tidak hanya menambah wawasan siswa-siswi, tetapi juga dapat mempererat hubungan antara Indonesia dan Korea. Melalui aktivitas ini, siswa-siswi dapat memahami dan menghormati budaya lain dari negara yang berbeda.

Program ini juga dapat membantu siswa-siswi Madrasah Sayang Ibu memahami dan menghormati budaya asing, sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia kepada masyarakat Korea. Selain itu, dapat membantu mempromosikan budaya Indonesia dan membuka kesempatan bagi masyarakat Indonesia untuk mempelajari lebih dalam tentang budaya Korea.

Secara keseluruhan, pertukaran budaya antara Indonesia dan Korea melalui program seperti ini merupakan pengalaman yang sangat menarik baik bagi mahasiswa SNU maupun siswa-siswi Madrasah Sayang Ibu. Kegiatan ini membantu memperkenalkan budaya satu sama lain, saling memahami dan menghormati budaya asing.

c. Pelepasan Tukik



Gambar 1.14 Pelepasan tukik di Pantai Mapak Indah

Mahasiswa dari Universitas Mataram, SNU, dan Universitas Nasional bersama-sama mengadakan kegiatan pelepasan tukik (anak penyu) di Pantai Mapak Indah. Kegiatan ini merupakan bagian dari program kerja sama universitas untuk melestarikan lingkungan dan membantu menjaga ekosistem laut.

Anak penyu yang akan dilepaskan adalah hasil dari program penangkaran penyu yang dilakukan oleh kelompok sadar wisata pantai Mapak Indah. Mereka telah memastikan bahwa anak penyu yang akan dilepaskan sudah cukup sehat dan mampu bertahan hidup di alam liar. Kegiatan pelepasan anak penyu juga merupakan bentuk aksi nyata untuk memperkuat hubungan antar universitas dan memperkenalkan program mereka kepada masyarakat.

Para mahasiswa dan universitas mempersiapkan diri dengan baik sebelum kegiatan pelepasan anak penyu. Sebelum mengeksekusi program, berbagai riset dan studi terkait dengan ekosistem dan habitat anak penyu di Pantai Mapak Indah telah dilakukan. Mahasiswa juga bekerja sama dengan masyarakat setempat untuk memastikan kegiatan pelepasan anak penyu berjalan dengan lancar.

Pada tanggal 29 Januari, kegiatan pelepasan anak penyu berlangsung meriah dengan kehadiran masyarakat setempat. Para mahasiswa bersama-sama melakukan pelepasan anak penyu ke laut dengan harapan agar anak penyu mampu bertahan hidup di alam liar. Kegiatan ini juga diselingi dengan berbagai kegiatan edukasi dan sosialisasi terkait dengan pentingnya melestarikan lingkungan dan ekosistem laut. Kegiatan pelepasan anak penyu ini merupakan contoh nyata dari upaya universitas dan mahasiswa dalam membantu melestarikan lingkungan dan ekosistem laut. Selanjutnya, aksi ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat dan memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitar.

3. Sasaran Kegiatan

Kegiatan ini terbuka untuk masyarakat Lombok, tetapi diutamakan bagi yang berusia 16-26 tahun, tidak memiliki pekerjaan, sedang putus sekolah, berencana bekerja di bidang pariwisata, dan berasal dari keluarga kurang mampu. Ketentuan-ketentuan tersebut dicantumkan karena pelatihan ini diharapkan agar dapat menjadi jembatan menuju ilmu pengetahuan bagi masyarakat yang memiliki kendala terhadap akses pendidikan. Usai menjalani pelatihan diharapkan peserta mengantongi bekal kompetensi untuk melamar pekerjaan maupun membuka usaha mandiri.

4. Pemabahasan

Untuk menguji pemahaman materi dan efektivitas pelaksanaan pelatihan, disajikan kuis yang terdiri dari beberapa pertanyaan pada setiap akhir pertemuan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebelum adanya pelatihan ini, 91% peserta tidak mengetahui software untuk pembuatan desain grafis, merasa masih bingung mengenai penggunaannya di masa awal pelatihan, dan hanya memiliki pemahaman yang sedikit tentang bahasa Korea. Namun, seiring berjalannya waktu mengikuti pelatihan, 88% peserta merasa lebih termotivasi untuk mempelajari desain grafis dan bahasa Korea serta lebih percaya diri karena telah memiliki bekal ilmu untuk bersaing di dunia kerja.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa rangkaian pelatihan bahasa Korea dan komputer grafis berjalan sukses dan memperoleh respons positif dari masyarakat Lombok. Peserta dapat menguasai kompetensi dari masing-masing pelatihan dan menjadi lebih percaya diri akan bekal ilmu yang telah dimiliki. Selain itu, program kerja tambahan juga mendapat sambutan hangat dari masyarakat. Adapun hal-hal yang perlu menjadi masukan untuk ke depannya adalah penambahan jumlah anggota dalam kelompok KKN Internasional mengingat beban kerja yang cukup banyak agar mahasiswa tidak terlalu kelelahan dan dapat menjaga stamina hingga akhir masa penugasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2020). Angka Putus Sekolah Jadi Pemicu Rendahnya IPM NTB. [Online]. Available: <https://www.suarantb.com/2020/12/23/angka-putus-sekolah-jadi-pemicu-rendahnya-ipm-ntb/>. 08 Februari 2023.
- Dinas Pariwisata NTB. (2022). Jumlah Kunjungan Wisata ke Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). [Online]. Available: <https://data.ntbprov.go.id/dataset/jumlah-kunjungan-wisatawan-ke-provinsi-nusa-tenggara-barat-ntb>. 08 Februari 2023.
- Suherni, N. (2021). 2.313 Siswa Putus Sekolah di NTB, Disdikbud: Penyebabnya Macam-Macam. [Online]. Available: <https://ntb.inews.id/berita/2313-siswa-putus-sekolah-di-ntb-disdikbud-penyebabnya-macam-macam>. 08 Februari 2023.