



Isian Substansi Proposal

SKEMA Pemberdayaan Berbasis Masyarakat

RUANG LINGKUP PEMBERDAYAAN KEMITRAAN MASYARAKAT

Petunjuk: Pengusul hanya diperkenankan mengisi di tempat yang telah disediakan sesuai dengan petunjuk pengisian dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi template atau penghapusan di setiap bagian

A. Pendahuluan

Pendahuluan dijelaskan tidak lebih dari 1000 kata dengan *font Times New Roman* ukuran 12 spasi 1 (tunggal) size paper A4 yang berisi uraian sebagai berikut:

1. **Analisis situasi dan permasalahan mitra** yang akan diselesaikan.
Uraian analisis situasi dibuat secara komprehensif agar dapat menggambarkan secara lengkap **kondisi mitra sasaran baik dari segi potensi, permasalahan dan kondisi kewilayahan**. Analisis situasi dijelaskan dengan berdasarkan **kondisi eksisting dari mitra/masyarakat** yang akan diberdayakan, **didukung dengan profil mitra sasaran dengan data dan gambar yang informatif**. Kondisi eksisting mitra sasaran dibuat secara lengkap hulu dan hilir sedapat mungkin dalam bentuk data terkuantifikasi.
2. Jelaskan dan uraikan secara detil dan rinci mengenai kondisi mitra sasaran. Untuk mitra ekonomi produktif dapat meliputi keseluruhan segi bisnis seperti bahan, produksi, proses, produk/jasa (jenis, jumlah, spesifikasi, mutu), distribusi, manajemen, pemasaran (teknik pemasaran, harga jual produk, konsumen), dan sarana. Untuk mitra non produktif dapat meliputi aspek sosial ekonomi kemasyarakatan serta aksesibilitas yang dimiliki.
3. Uraikan tujuan pelaksanaan kegiatan dan kaitannya dengan SDG'S, IKU, Asta Cita dan bidang fokus RIRN serta fokus permasalahan yang diambil.
4. Lain-lain yang dianggap perlu.

Komunitas baca **Sudut Buku/Suku Perina** berlokasi di Perina, Jonggat, Lombok Tengah, dengan anggota 10 orang sekaligus sebagai relawan pendamping. Potensi utama komunitas ini adalah semangat literasi. Koleksi buku yang dimiliki hanya bersumber dari sumbangan dengan kuantitas cukup memadai yaitu lebih dari 2400 buku tetapi kualitas dan kuantitas koleksi buku bertemakan suku atau budaya suku Sasak sangat tidak memadai. Adapun kegiatan rutin membaca bersama anggota dan anak usia sekolah dasar dilakukan di hari libur atau sore hari. Keterbatasan buku dan media kreatif khususnya tentang budaya suku Sasak membuat anak-anak kurang terhubung dengan simbol budaya mereka sendiri. Padahal Nowicka; Pritsolas & Acheson mendeskripsikan lanskap budaya secara umum mampu mengekspresikan secara konkrit pelestarian dan pewarisan nilai pentingnya kehidupan bersama, peran agama, hubungan antar individu serta dengan alam untuk kemudian diwariskan ke generasi berikutnya(1). Data observasi menunjukkan >99% anak lebih mengenal tokoh kartun dan simbol modern dibanding tokoh dan simbol budaya Sasak. Dari sisi kewilayahan, komunitas berada di desa dengan akses terbatas ke fasilitas seni-budaya, tidak ada ruangan baca yang khusus.





Hulu permasalahan selain infrastruktur bangunan fasilitas umum milik desa yang dipinjamkan juga terletak pada tidak adanya teknologi, ilustrasi statis dan e-modul/ modul visual budaya, sedangkan hilirnya tampak pada rendahnya keterampilan reflektif anak terhadap identitas lokal. Permasalahan utama mitra adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai usia. Potensi solusi adalah kegiatan **mewarnai sketsa simbol-simbol budaya Sasak** (rumah adat, benda bersejarah, tokoh dan simbol kesenian serta kemaliq) yang dapat mengintegrasikan literasi visual dengan karakter pendidikan. Dengan dukungan relawan, ruang baca, dan antusiasme anak, program ini diharapkan memperkuat ikatan budaya sekaligus meningkatkan minat baca dan kreativitas.

Komunitas baca **Suku Perina** berada di desa agraris dengan mayoritas masyarakat bekerja sebagai petani padi, peternak, Buruh, TKI dan hortikultura. Ketergantungan pendapatan tinggi masyarakat secara mayoritas pada musim panen dan menjadi TKI. Kondisi sosial ekonomi tersebut membuat akses anak-anak terhadap media pembelajaran kreatif terbatas, karena prioritas keluarga lebih pada kebutuhan dasar. Dari sisi kemasyarakatan, komunitas memiliki ikatan sosial kuat: gotong royong masih aktif, dan relawan pendidikan berasal dari kalangan pemuda desa. Namun, tingkat partisipasi orang tua dalam kegiatan literasi anak masih sangat rendah, tercatat bisa dikatakan tidak ada yang rutin hadir

mendampingi. Aksesibilitas komunitas cukup memadai dengan lokasi ± 7 km dari pusat kecamatan dan anak-anak bergantung pada jalan kaki atau sepeda karena anak-anak yang antusias hanya berasal dari desa Perina tempat komunitas berada. Infrastruktur dan teknologi pendukung pembelajaran digital tidak ada, dan perangkat internet juga tidak ada. Meski demikian, infrastruktur bangunan dan halaman dengan sebuah gazebo sederhana menjadi pusat aktivitas anak-anak. Potensi besar terletak pada antusiasme anak dan dukungan sosial desa, sementara permasalahan utama adalah keterbatasan sarana kreatif, akses teknologi yang dimiliki, dan dukungan ekonomi keluarga. Program mewarnai sketsa budaya Sasak diharapkan menjadi solusi murah, mudah, dan relevan untuk memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan literasi visual.

Pelatihan mewarnai bagi anak usia sekolah dasar melalui **pendekatan *Art-based Cultural Literacy* bertujuan** untuk menumbuhkan kesadaran budaya lokal sejak dini, sekaligus mengembangkan keterampilan literasi visual, kreatif, dan reflektif dipadukan dengan perkembangan teknologi. Anak-anak diajak mengenal simbol, motif, dan cerita tradisional melalui aktivitas mewarnai yang menyenangkan, sehingga mereka tidak hanya berlatih motorik halus tetapi juga memahami makna budaya yang melekat pada identitas komunitasnya. Kegiatan ini selaras dengan SDGs (Tujuan Pembangunan Berkelanjutan), khususnya poin 4 (*Quality Education*) dan poin 11 (*Sustainable Cities and Communities*), dengan menekankan pendidikan inklusif berbasis budaya lokal. Dari sisi IKU (Indikator Kinerja Utama), program ini mendukung capaian pengabdian masyarakat berbasis riset dan inovasi pendidikan. Dalam kerangka Asta Cita, kegiatan ini berkontribusi pada cita ke-10 (Internalisasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran.). Sementara itu, dalam RIRN (Rencana Induk Riset Nasional), program ini relevan dengan bidang fokus *Pendidikan dan Kebudayaan*, khususnya riset pengembangan model literasi berbasis kearifan lokal. Fokus permasalahan yang diambil adalah rendahnya pengetahuan anak tentang budaya sendiri, minimnya media pembelajaran kreatif, serta keterbatasan akses terhadap sumber literasi yang kontekstual. Pelatihan ini diharapkan menjadi solusi dengan menyediakan modul visual berbasis simbol lokal, memperkuat karakter anak melalui seni, dan menciptakan ruang belajar yang partisipatif.

Dengan tujuan tersebut, program ini layak didanai hibah pengabdian karena mampu mengintegrasikan aspek pendidikan, budaya, dan pembangunan berkelanjutan, serta menghasilkan model pembelajaran yang dapat direplikasi di komunitas lain. Adapun alasan lainnya bahwa tidak adanya kegiatan sebagaimana yang diajukan dalam kegiatan ini. Adapun stimulus munculnya **kebaharuan** dalam kegiatan ini bahwa terdapat potensi dampak yang luas dari kegiatan ini berdasarkan hasil-hasil penelitian yang dilakukan pengusul sendiri maupun pengabdian atau penelitian yang sudah dilakukan oleh orang lain seperti terjadinya peningkatan kesadaran dan pengetahuan siswa/i mengenai budaya suku Sasak melalui kegiatan sosialisasi di satuan pendidikan menengah pertama. Mewarnai merupakan tahapan penyempurna dari seni melukis yang terbukti memiliki efektivitas mendukung perkembangan anak dan remaja, mengobati gangguan mental, mempromosikan perawatan diri serta menumbuhkan kohesi sosial(2). Dari sisi bentuk seni lainnya, seni rupa murni atau menulis artistik yang terfokus pada bentuk huruf, garis, ritme, dan komposisi tulisan meningkatkan kesadaran budaya, keterampilan sosial, dan pemikiran kreatif di kalangan anak-anak dan juga membantu mengembangkan kesabaran, disiplin, dan kemampuan kognitif(3). Integrasi praktik seni praktis berbasis teknologi dengan bantuan intervensi dari guru di Korea Selatan pada anak usia 5 atau enam tahun menunjukkan peningkatan ekspresi emosional anak-anak, perasaan, keinginan dan suasana hati. Tidak hanya itu, peningkatan pemahaman pendidik dan orang tua pun mengalami peningkatan(4). Kegiatan ini juga tentunya memberikan kontribusi peningkatan kemampuan bagi mitra karena implementasi ini sejalan dengan praktik pengajaran seni berbasis aktivitas yang terbukti signifikan meningkatkan rasa percaya diri peserta setelah pelatihan bahkan pada anak berkebutuhan khusus, serta meningkatkan kemampuan pelatih dalam desain aktivitas, rasa percaya diri, keyakinan, dan empati(5).

Kaitannya dengan anak sebagai individu sendiri sangat baik karena terdapat hubungan antara menggambar dan relaksasi sehingga dapat dijadikan solusi komprehensif untuk mengatasi stres dan mencegah konsekuensi mengkhawatirkan sekaligus sebagai media untuk penemuan diri, eksperimen artistik, dan eksplorasi kreatif(6). Pelibatan orang tua sebagai pendukung kegiatan dan secara khusus juga sebagai sasaran kegiatan ini sangat penting karena interaksi orang tua telah terbukti terhadap perkembangan anaknya dan secara signifikan sangat berkualitas meningkatkan kemampuan artistik anak-anak, merangsang minat mereka terhadap seni, dan memperbaiki ekspresi emosional(7).

B. Permasalahan dan Solusi

Permasalahan Prioritas

Permasalahan prioritas dijelaskan tidak lebih dari 500 kata dengan *font Times New Roman* ukuran 12 spasi 1 (tunggal) size paper A4, yang berisi uraian yang akan ditangani **minimal 2 (dua) aspek kegiatan untuk setiap mitra sasarnya**. Uraikan permasalahan prioritas tersebut dalam poin-poin permasalahan sesuai kesepakatan dengan mitra sasaran dan dilengkapi dengan sub permasalahan masing-masing yang akan diberikan solusi.

- a. Untuk masyarakat produktif secara ekonomi, maka permasalahan prioritasnya meliputi bidang produksi, manajemen usaha dan pemasaran (hulu hilir usaha).
- b. Untuk kelompok masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi (masyarakat umum) maka permasalahannya sesuai dengan kebutuhan kelompok tersebut pada aspek kegiatan sosial kemasyarakatan, seperti peningkatan pelayanan, peningkatan ketenteraman masyarakat, memperbaiki/membantu fasilitas layanan dalam segala bidang, seperti bidang sosial, budaya, ekonomi, keamanan, kesehatan, pendidikan, hukum, dan berbagai permasalahan lainnya secara komprehensif. Prioritas permasalahan dibuat secara spesifik dan harus mendapatkan persetujuan mitra sasaran.
- c. Jelaskan juga tentang dampak dan manfaat program dari segi sosial ekonomi bagi kebutuhan masyarakat luas.

Adapun Permasalahan Prioritas dan Sub-Permasalahan serta Solusi disampaikan secara berurutan yaitu:

- 1) Fasilitas literatur terbatas
 - a) Media kreatif minim dan tidak adanya modul visual budaya setempat.
 - b) Penyediaan sketsa budaya suku Sasak untuk kegiatan mewarnai, pengadaan alat gambar, serta modul pembelajaran berbasis budaya.
- 2) Tidak Adanya antusias dan partisipasi orang tua
 - a) Tidak ada orang tua yang mendampingi anak dalam kegiatan literasi.
 - b) Pelatihan singkat bagi orang tua tentang pentingnya kegiatan literasi budaya dan pendampingan anak, serta kegiatan keluarga berbasis seni.
- 3) Aksesibilitas terbatas
 - a) Infrastruktur dan media teknologi yang tidak ada walaupun internet cukup memadai serta lokasi yang jauh dari pusat kota maupun kecamatan.
 - b) Fokus pada kegiatan manual (mewarnai sketsa gambar yang ditampilkan di media digital), memanfaatkan lingkungan kegiatan seperti teras bangunan, halaman dan gazebo sebagai pusat aktivitas, serta menjalin kerja sama dengan sekolah terdekat karena sangat dekat dengan satuan pendidikan swasta.
- 4) Minimnya pengetahuan anak tentang arti dan makna serta pemahaman budaya lokal pada anak
 - a) Anak-anak lebih mengenal dan menunjukkan ketertarikannya pada tokoh dan simbol-simbol animasi atau kartun modern dibandingkan dengan tokoh atau kekayaan simbol sosial-budaya tradisi suku Sasak. Salah satu penyebab karena tidak pernah ada kegiatan sebagaimana yang ditawarkan dalam kegiatan ini untuk tahap awal pengenalan.

- b) Pelatihan mewarnai sketsa budaya Sasak (tarian, rumah adat, benda bersejarah, tokoh dan simbol kemaliq) sebagai media refleksi identitas dan penguatan karakter.
- 5) Keterbatasan dukungan ekonomi keluarga bahkan perhatian unsur pemerintah desa.
 - a) Pendapatan keluarga rendah, prioritas pada kebutuhan dasar serta kesadaran pentingnya kemampuan literasi.
 - b) Pengembangan produk kreatif hasil karya anak (buku mewarnai,) yang dapat dijual sebagai sumber pendapatan tambahan komunitas.

Adapun dampak dan manfaat kegiatan ini dari segi:

1. Sosial: Meningkatkan keterlibatan orang tua, memperkuat ikatan komunitas, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya milik sendiri yaitu suku Sasak.
2. Budaya: Revitalisasi simbol sosial-budaya melalui media kreatif, memperkenalkan warisan lokal kepada generasi muda, serta menjaga keberlanjutan identitas.
3. Ekonomi: Potensi pengembangan produk kreatif berbasis budaya yang dapat dipasarkan, membuka peluang usaha kecil, dan menambah pendapatan.
4. Kesehatan: Aktivitas mewarnai mendukung kesehatan mental anak dengan menyalurkan ekspresi positif, mengurangi stres, dan meningkatkan fokus.
5. Pendidikan: Meningkatkan literasi visual, keterampilan motorik halus, kreativitas, serta pemahaman budaya sebagai bagian tujuan pemerintah baik melalui jalur formal maupun non-formal.

Solusi

Solusi permasalahan dijelaskan tidak lebih dari 1500 kata dengan *font Times New Roman* ukuran 12 spasi 1 (tunggal) size paper A4, yang berisi uraian semua solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra sasaran. Deskripsi lengkap bagian solusi permasalahan memuat hal-hal berikut.

- a. Tuliskan semua **solusi yang ditawarkan** untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan. Solusi harus terkait betul dengan permasalahan prioritas mitra.
- b. Tuliskan **target luaran** yang akan dihasilkan dari masing-masing solusi tersebut baik dalam segi produksi maupun manajemen usaha (untuk mitra ekonomi produktif/mengarah ke ekonomi produktif) atau sesuai dengan solusi spesifik atas permasalahan yang dihadapi mitra dari kelompok masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi/sosial.
- c. Setiap **solusi** mempunyai **target penyelesaian** luaran tersendiri/indikator capaian dan sedapat mungkin terukur atau dapat dikuantitatifkan dan tuangkan dalam bentuk tabel.
- d. **Uraian hasil riset tim pengusul atau peneliti** yang berkaitan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan, akan memiliki nilai tambah.

A. Solusi-solusi yang diajukan dalam program ini utamanya meliputi:

- 1) Solusi Keterbatasan Fasilitas pendidikan yaitu:
 - a) Penyediaan media kreatif berupa buku sketsa budaya Sasak
 - b) Pengadaan alat gambar sederhana (pensil warna, *crayon*, buku sketsa dan/atau bergambar).
 - c) Penyusunan modul pembelajaran berbasis budaya lokal untuk anak usia sekolah dasar.
Adapun tujuannya yaitu memperbaiki fasilitas layanan pendidikan agar anak memiliki sarana belajar yang menarik dan relevan dengan budaya setempat.
- 2) Solusi Rendahnya Partisipasi orang tua
 - a) Pelatihan singkat bagi orang tua tentang pentingnya literasi budaya dan pendampingan anak.
 - b) Kegiatan keluarga berbasis seni yaitu lomba mewarnai bersama anak.
 - c) Sosialisasi manfaat keterlibatan orang tua dalam perkembangan karakter anak.

Tujuan dari kegiatan ini yaitu meningkatkan keterlibatan keluarga dalam mendukung pendidikan anak, tidak terkecuali dan utama pengetahuan mereka tentang budaya milik mereka sendiri.

3) Solusi Kurangnya Pemahaman Budaya Lokal Pada Anak

- Pelatihan mewarnai sketsa budaya Sasak sebagai media refleksi identitas.
- Integrasi kekayaan simbol suku Sasak dalam kegiatan mewarnai.
- Pembuatan portofolio karya anak sebagai dokumentasi perkembangan pemahaman budaya.

Adapun tujuannya adalah menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya Sasak dan memperkuat karakter anak melalui perluasan wawasan anak tentang budayanya sendiri.

Adapun solusi lainnya terkait aksesibilitas yang terbatas dan keterbatasan dukungan ekonomi keluarga dapat ditempuh melalui pemusatan sekaligus optimalisasi kegiatan berbasis manual. Kemudian, pengembangan produk buku sketsa mewarnai melalui kegiatan pekan pemasaran yang dirangkai dengan jalan sehat. Penjualan tiket dilakukan dengan pembelian buku mewarnai dan hasil penjualan digunakan untuk tambahan hadiah.

B. Target Luaran Spesifik

- Media kreatif budaya Sasak: 20 sketsa siap pakai pada 1 buku mewarnai sebanyak minimal 150 eksemplar.ber ISBN.
- HKI Buku dan Video Dokumenter masing-masing 1.
- Artikel Jurnal terakreditasi Nasional.
- Pelatihan orang tua: minimal 40 orang tua mengikuti kegiatan.
- Kegiatan keluarga berbasis seni: 2 kali kegiatan.
- Portofolio karya anak: 40 anak menghasilkan minimal 5 karya dalam jangka waktu 3 bulan.
- Produk kreatif bernilai jual: Buku mewarnai
- Jalan Sehat berwarna; Bazar dan penjualan tiket berhadiah buku sketsa.
- Video dokumenter dipublikasi melalui media massa yaitu RRI Mataram.

C. Indikator Capaian Terukur

No	Solusi Prioritas	Target Luaran	Indikator Capaian	Kuantifikasi
1	Fasilitas pendidikan terbatas	1 buku berisi 20 sketsa budaya Sasak.	Buku sketsa (ber-ISBN).	≥20 sketsa dalam 1 buku.
2	Partisipasi orang tua rendah	Pelatihan orang tua, kegiatan keluarga berbasis seni.	Jumlah orang tua aktif meningkat	≥40 orang tua, 2 kegiatan/tahun
3	Aksesibilitas terbatas	Gazebo sebagai pusat kegiatan, kerja sama dengan sekolah.	Anak rutin hadir, sekolah terlibat	≥85 anak aktif, ≥2 sekolah mitra
4	Kurangnya pemahaman budaya lokal	Portofolio karya anak	Anak menghasilkan karya budaya	≥ 5 karya/anak/3 bulan
5	Keterbatasan dukungan ekonomi	Produk buku (ber-ISBN) kreatif bernilai jual.	Produk dipasarkan, pendapatan	≥1 produk

			komunitas meningkat.	
Adapun dampak dari kegiatan yang diajukan ini adalah: - Sosial: Meningkatkan keterlibatan orang tua dan memperkuat ikatan komunitas. - Budaya: Revitalisasi simbol budaya Sasak melalui media kreatif. - Ekonomi: Membuka peluang usaha kecil berbasis karya anak. - Kesehatan: Aktivitas mewarnai mendukung kesehatan mental anak. - Pendidikan: Meningkatkan literasi visual, kreativitas, dan pemahaman budaya. Dengan solusi sistematis ini, mitra Komunitas Suku Perina tidak hanya memperoleh sarana pendidikan yang lebih baik, tetapi juga peluang ekonomi baru, keterlibatan sosial yang lebih kuat, serta penguatan identitas budaya Sasak bagi generasi muda. Adapun keterkaitan hasil penelitian dan pengabdian dengan kegiatan ini adalah: Landasan nilai dan karakter pendidikan berbasis budaya dengan korelasi yang baik yang termuat dalam simbol-simbol bahasa budaya suku Sasak sehingga menghasilkan pembelajaran yang signifikan. Hal tersebut sejalan dengan kegiatan dan penelitian lulus pembiayaan seperti <i>Menyibak Makna Dibalik Bahasa dan Ritual Budaya Suku Sasak: Analisis SWOT Pemertahanan Kekayaan Bahasa Budaya</i> tahun 2025 sebagai lanjutan dari buku sebelumnya(8) (9). Artikel lain yang relevan terutama integrasi simbol-simbol dan narasi budaya melalui praktik kreatif yang secara signifikan meningkatkan apresiasi, pemahaman, sistem pengetahuan sebagai alat untuk menafsirkan simbol tersebut dalam konteks sejarah dan sosial(10) sekaligus sebagai upaya pemertahanan dan tentunya juga bersifat kontekstual(11) (12). Integrasi simbol budaya melalui seni kreatif dan memperhatikan kebutuhan kesehatan psikologis anak demi memaksimalkan potensi perkembangannya melalui pemenuhan kebutuhan pembelajar dengan tetap memperhatikan peran tenaga pengajar serta memaksimalkan penggunaan teknologi yang terus berkembang sebagai bentuk <i>novelty</i> dari upaya yang sudah dilakukan sebelumnya(13) dan dengan cara yang baru yaitu melalui seni mewarnai sketsa. Memasukkan simbol dan praktik tradisional ke dalam pembelajaran melalui sesi terapi seni berhasil memberikan pengalaman bermakna dan efektif serta signifikan meningkatkan kesejahteraan emosional, membantu mengatasi tantangan(14). Dengan menggabungkan hasil riset pelaksana dengan kegiatan ini, program pelatihan mewarnai sketsa budaya Sasak dapat: - Menjadi sarana pendidikan karakter berbasis nilai lokal. - Mendukung kesehatan psikologis anak melalui keterlibatan keluarga. - Menguatkan literasi bahasa dan budaya lokal sebagai identitas masyarakat. Hasil penelitian yang sudah dilakukan dan dengan pembagian tugas yang sudah disesuaikan dengan keilmuan masing-masing pelaksana maka kegiatan mewarnai sketsa budaya Sasak menjadi wadah pendidikan karakter dan penguatan literasi bahasa dan budaya kontekstual (Sam'un), dukungan psikologis anak melalui keterlibatan keluarga (Ismiati), serta penguatan literasi bahasa lokal (Idham). Sinergi ini menjadikan program tidak hanya sebagai aktivitas seni, tetapi sebagai model pendidikan holistik berbasis budaya Sasak.				
C. Metode Permasalahan				

Metode pelaksanaan tidak lebih dari 1500 kata dengan *font Times New Roman* ukuran 12 spasi 1 (tunggal) size paper A4 yang menjelaskan:

1. **Tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan** untuk mengatasi permasalahan mitra.
2. Jelaskan metode **tahapan pelaksanaan** pengabdian kepada masyarakat setidaknya memuat hal-hal sebagai berikut.
 - a. Sosialisasi
 - b. Pelatihan
 - c. Penerapan teknologi
 - d. Pendampingan dan evaluasi
 - e. Keberlanjutan program
3. Metode pendekatan dan penerapan teknologi dan inovasi yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan mitra yang telah disepakati bersama, kesesuaian volume pekerjaan, kesesuaian skala prioritas dan partisipasi mitra dalam pelaksanaan program, evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan dan peran dan tugas dari masing-masing anggota tim sesuai dengan kompetensinya dan penugasan mahasiswa.
4. Jelaskan tahapan-tahapan di atas secara konkrit dan lengkap untuk mengatasi permasalahan sesuai tahapan berikut.
 - a. Untuk **mitra yang produktif** secara ekonomi, maka metode pelaksanaan kegiatan terkait dengan tahapan pada minimal 2 (dua) aspek kegiatan yang ditangani pada mitra, seperti:
 - Permasalahan dalam bidang produksi.
 - Permasalahan dalam bidang manajemen, dan
 - Permasalahan dalam bidang pemasaran.
 - b. Untuk **Mitra yang tidak produktif** secara ekonomi/sosial minimal 2 (dua) aspek kegiatan yakni sosial kemasyarakatan, **nyatakan tahapan atau langkah-langkah pelaksanaan pengabdian** yang ditempuh guna melaksanakan solusi atas permasalahan spesifik yang dihadapi oleh mitra. Pelaksanaan solusi tersebut dibuat secara sistematis yang meliputi layanan kesehatan, pendidikan, keamanan, konflik sosial, kepemilikan lahan, kebutuhan air bersih, buta aksara dan lain-lain.
 - c. Uraikan bagaimana **partisipasi mitra** dalam pelaksanaan program.
 - d. Uraikan bagaimana **evaluasi pelaksanaan program** dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan selesai dilaksanakan.
 - e. Uraikan **peran dan tugas dari masing-masing anggota tim** sesuai dengan kompetensinya dan penugasan mahasiswa.

1. Tahapan Pelaksanaan Program

- a. Sosialisasi
 - a) Pertemuan awal dengan mitra (anak, orang tua, relawan, tokoh masyarakat).
 - b) Memperkenalkan program pelatihan mewarnai sketsa budaya Sasak, menjelaskan manfaat sosial, budaya, dan ekonomi.
 - c) Presentasi interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi singkat kegiatan mewarnai.
 - d) Kesepakatan bersama mitra mengenai jadwal, peran, dan komitmen partisipasi.
- b. Pelatihan
 - a) Melaksanakan pelatihan diberikan kepada anak-anak, orang tua, dan relawan.
 - b) Materi kegiatan berupa teknik mewarnai, pengenalan simbol budaya Sasak, serta cara mengintegrasikan simbol-simbol ke dalam kegiatan.
 - c) Pelaksanaannya berupa workshop tatap muka, praktik langsung, dan pembuatan portofolio karya.
 - d) Anak-anak menghasilkan karya visual budaya, orang tua memahami peran pendampingan, relawan siap mengelola kegiatan.

c. Penerapan Teknologi

- a) Teknologi sederhana berupa modul dan gambar digital dan sketsa budaya yang dapat dicetak.
- b) Pengembangan produk kreatif (buku mewarnai) berbasis simbol.
- c) Prioritas untuk fokus pada media manual karena keterbatasan akses teknologi media digital dan internet, namun tetap melakukan pengembangan untuk dapat menghasilkan versi digital untuk sekolah mitra atau khalayak umum.
- d) Output media pembelajaran berbasis budaya yang mudah diakses dan digunakan serta pengembangan pemanfaatan media digital.

d. Pendampingan dan Evaluasi

- a) Pendampingan dilakukan oleh tim pengusul dan relawan komunitas.
- b) Evaluasi berkala setiap bulan: menilai keterlibatan anak, orang tua, dan kualitas karya.
- c) Evaluasi dilakukan dengan observasi, wawancara singkat, dan penilaian portofolio karya anak.
- d) Hasilnya yaitu laporan perkembangan anak, tingkat partisipasi orang tua, dan rekomendasi perbaikan kegiatan.

e. Keberlanjutan Program

- a) Program dilanjutkan dengan membentuk kelompok kreatif anak di komunitas.
- b) Produk kreatif dipasarkan melalui bazar desa atau kerja sama dengan sekolah.
- c) Relawan dilatih untuk melanjutkan kegiatan secara mandiri.
- d) Hasilnya yaitu keberlanjutan kegiatan literasi budaya tanpa ketergantungan penuh pada tim pengusul.

2. Metode Pendekatan dan Penerapan Teknologi

- a. Pendekatan partisipatif: melibatkan anak, orang tua, relawan, dan tokoh masyarakat dalam setiap tahap.
- b. Penerapan inovasi: media kreatif berbasis budaya Sasak dan produk bernilai jual.
- c. Kesesuaian volume pekerjaan: kegiatan disesuaikan dengan kapasitas lingkungan baca dan jumlah anak (± 40 anak).
- d. Skala prioritas: Fokus pada pendidikan literasi bahasa (simbol) budaya, dengan dampak sosial ekonomi sebagai turunan.
- e. Partisipasi mitra: mitra menyediakan lingkungan baca, relawan, dan dukungan logistik sederhana.
- f. Evaluasi: dilakukan secara berkala dengan indikator capaian kuantitatif (jumlah karya, partisipasi orang tua, produk kreatif).
- g. Keberlanjutan: mitra dilatih untuk mengelola kegiatan secara mandiri, dengan dukungan modul dan media yang sudah tersedia.

3. Tahapan Konkret untuk Aspek Sosial Kemasyarakatan

Aspek Pendidikan

- a. Tahap 1: Sosialisasi pentingnya literasi budaya.
- b. Tahap 2: Pelatihan anak dan orang tua dalam mewarnai sketsa budaya.
- c. Tahap 3: Pembuatan portofolio karya anak.
- d. Tahap 4: Evaluasi hasil karya dan keterlibatan orang tua.
- e. Tahap 5: Keberlanjutan melalui kelompok kreatif anak.

Aspek Sosial Ekonomi

- a. Tahap 1: Pelatihan pengemasan kekayaan budaya dan bahasa menjadi produk kreatif.
- b. Tahap 2: Penerapan teknologi sederhana (pemanfaatan kolaborasi bahasa dan budaya melalui teknologi digital, desain digital dan cetak menjadi karya serta kegiatan bernilai ekonomis).

- c. Tahap 3: Pendampingan pemasaran produk melalui bazar/pemanfaatan kegiatan *car free day* setiap hari minggu di desa.
- d. Tahap 4: Evaluasi pendapatan tambahan komunitas.
- e. Tahap 5: Keberlanjutan melalui usaha kecil berbasis karya anak.

4. Partisipasi Mitra

- a. Anak-anak: aktif mengikuti pelatihan dan menghasilkan karya.
- b. Orang tua: mendampingi anak, mengikuti pelatihan singkat, dan mendukung pemasaran produk.
- c. Relawan: membantu teknis kegiatan, mengelola ruang baca, dan mendampingi anak.
- d. Tokoh masyarakat: memberikan dukungan moral dan fasilitasi kegiatan di desa.

5. Evaluasi dan Keberlanjutan

- a. **Evaluasi:** dilakukan setiap bulan dengan indikator kuantitatif (jumlah karya, partisipasi orang tua, produk kreatif).
- b. **Keberlanjutan:** mitra dilatih untuk melanjutkan kegiatan secara mandiri, dengan dukungan modul, media, dan kelompok kreatif anak.
- c. **Monitoring:** tim pengusul tetap melakukan kunjungan berkala untuk memastikan keberlanjutan program 1 kali setiap bulan.

6. Peran dan Tugas Anggota Tim

Ahmad Sam'un

- a. Peran: memberikan landasan nilai dan karakter pendidikan berbasis budaya.
- b. Tugas: menyusun modul pembelajaran, memimpin sosialisasi, dan memastikan integrasi simbol dan nilai budaya dalam kegiatan.

Ismiati

- a. Peran: mendukung aspek psikologis anak dan keterlibatan orang tua.
- b. Tugas: melatih orang tua, memberikan materi tentang pola asuh, dan memantau kesehatan mental anak.

Idham

- a. Peran: menguatkan literasi bahasa dan media pembelajaran kontekstual.
- b. Tugas: menyusun narasi budaya dalam modul, mendampingi anak-anak, dan mendokumentasikan karya.

Mahasiswa (5 orang, Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)

- a. Peran: pendamping teknis dan fasilitator kegiatan.
- b. Tugas:
 - 1) Membantu pelatihan mewarnai.
 - 2) Membantu dokumentasi kegiatan.
 - 3) Mengelola Promosi dan pemasaran produk kreatif.
 - 4) Menjadi penghubung antara tim pengusul dan komunitas.

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di **Komunitas Suku Perina** dilakukan secara sistematis melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Pendekatan partisipatif dan inovasi sederhana berbasis budaya Sasak menjadi kunci keberhasilan. Dengan peran tim pengusul (Ahmad Sam'un, Ismiati, Idham) dan mahasiswa, program ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan mitra secara sosial dan ekonomi, memperkuat identitas budaya, serta menciptakan keberlanjutan kegiatan literasi budaya di masyarakat.

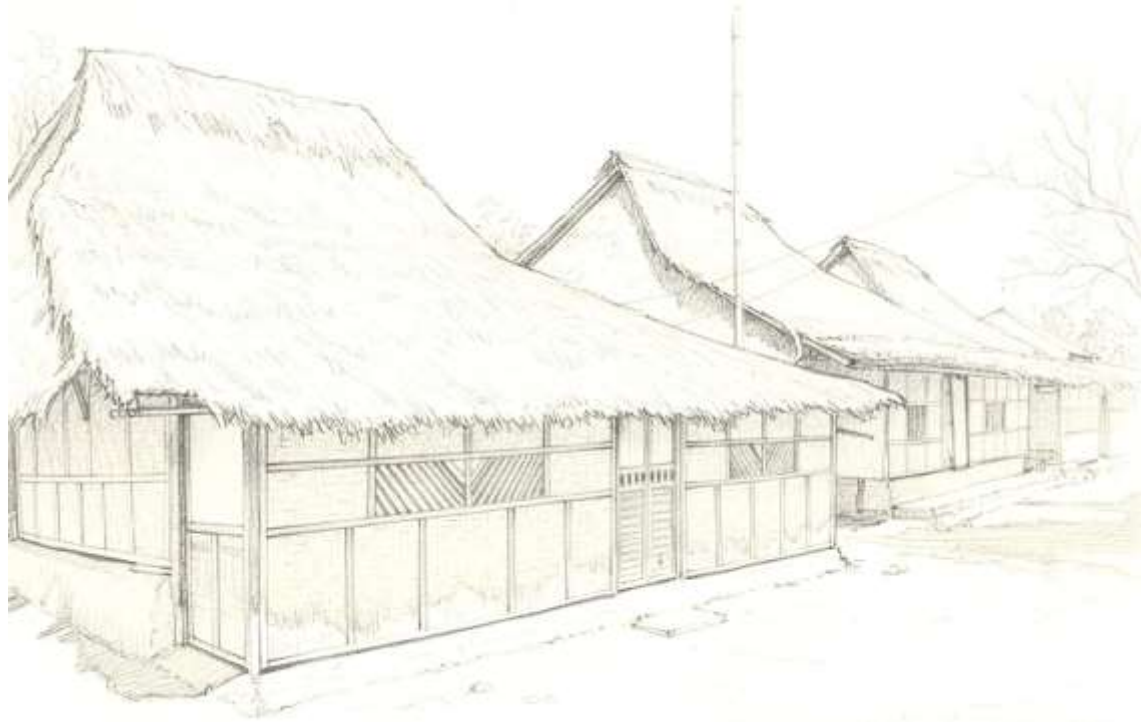
D. Gambaran Teknologi dan Inovasi

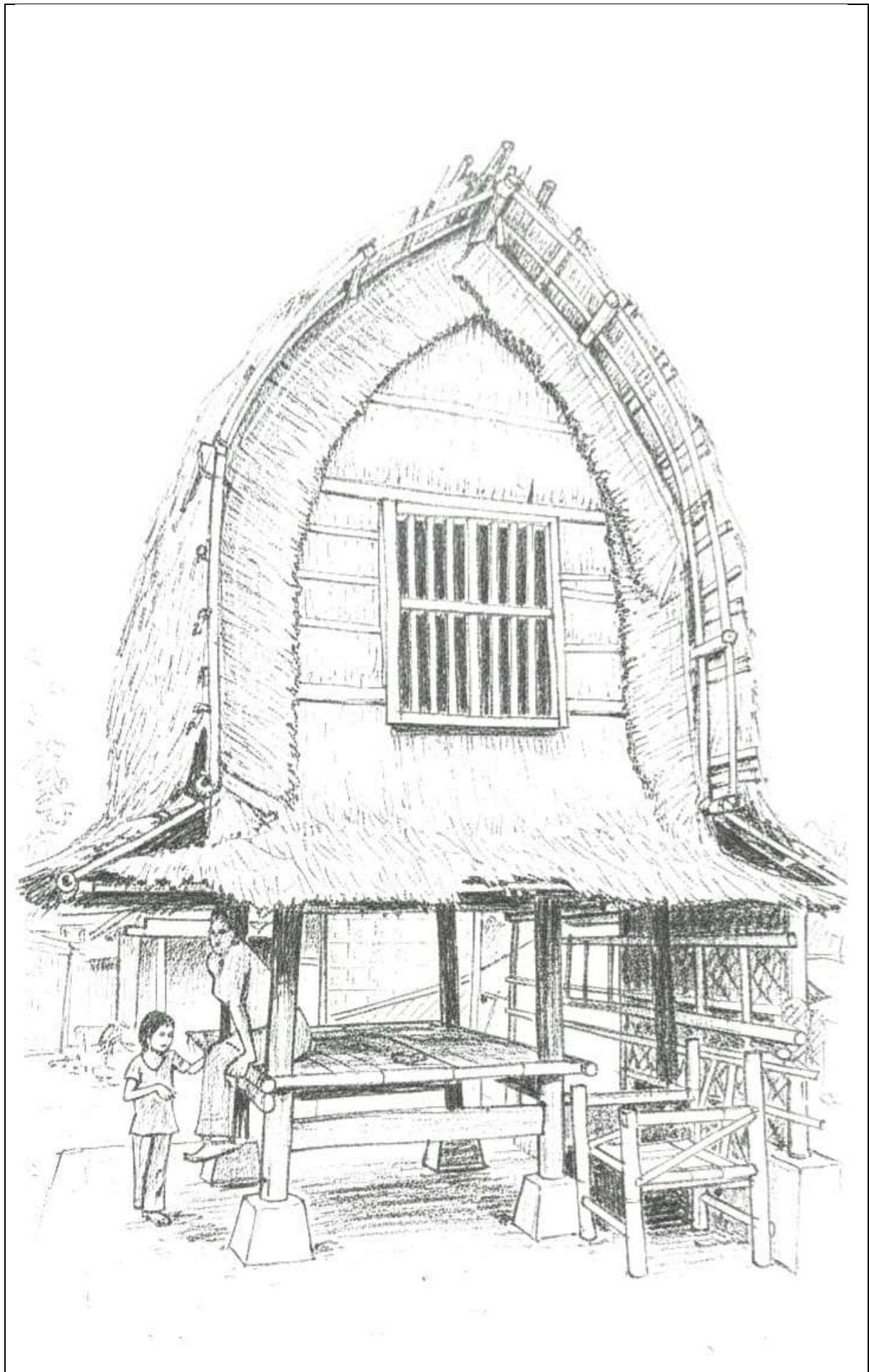
Gambaran Teknologi dan Inovasi dijelaskan tidak lebih dari 500 kata dengan *font Times New Roman* ukuran 12 spasi 1 (tunggal) size paper A4. Jelaskan **gambaran Teknologi dan Inovasi yang akan diimplementasikan** di mitra sasaran (Bentuk, ukuran, spesifikasi, kegunaan, kapasitas pemanfaatan dll).

Dibuat dalam bentuk skematis dan bernarasi, **dilengkapi** dengan

1. **gambar/foto dari teknologi dan inovasi**
2. **spesifikasi**
3. **ukuran**
4. **kebermanfaatan**
5. **kegunaan**
6. **Riwayat penelitian sebelumnya**

1. Beberapa contoh gambar teknologi inovasi yang ada di dalam buku mewarnai berisi sketsa hitam putih simbol bahasa dalam kebudayaan suku Sasak. Tidak hanya itu, tetapi disertakan dengan kotak *crayon* dan pensil warna sebagai paket media belajar. Kemudian *tampilan digital* sebagai gambar asli yang menginspirasi kreasi dan inovasi pemberian warna oleh peserta.









2. Spesifikasi buku sketsa dibuat dengan garis tegas, sederhana, dan ramah anak.
3. Ukuran A4 berisi 20 sketsa.
4. Kebermanfaatan yaitu sebagai media kreatif untuk mengenal simbol budaya suku Sasak kepada anak-anak sejak dini. Menjadi sarana pendidikan karakter berbasis budaya lokal. Sekaligus, memberikan peluang ekonomis melalui pengembangan produk kreatif yaitu buku mewarnai.
5. Kegunaan sebagai media kegiatan mewarnai di komunitas, taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Menjadi alat bantu orang tua dan relawan dalam mendampingi anak belajar budaya. Dapat dijadikan portofolio karya anak sebagai dokumentasi perkembangan literasi visual.
6. Kapasitas pemanfaatan yaitu target pemanfaatan kurang lebih 80 anak anggota komunitas aktif. dapat dimanfaatkan dan dikembangkan serta menjadi dasar pengembangan keterampilan *storytelling* melalui hibah inovasi dan teknologi yang diberikan baik dalam bentuk cetak maupun digital. Berpotensi diperluas ke sekolah-sekolah se-kecamatan Jonggat, Lombok Tengah.
7. Riwayat penelitian sebelumnya yaitu *sesuai dengan Uraian hasil riset tim pengusul atau peneliti* yang berkaitan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan (halaman 7). Adapun yang lainnya adalah sebagai berikut:

Tahun	Judul Artikel / Nama Jurnal/Judul Buku / Hlm.
2025	Neurolinguistik: Membaca Tradisi, Menimbang Gizi/Hlm. 195
2025	Hubungan Media Pembelajaran Wordwall, Kedisiplinan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII
2025	Bentuk Dan Fungsi Ragam Bahasa Prokem Di Kalangan Remaja Nyurlemban Daya Kec. Narmada Lombok Barat
2024	<i>Makna Simbol Arsitektur Rumah: Pemertahanan Glosarium Kebudayaan Suku Sasak/Jurnal KLAUSA</i>
2024	<i>Laskar Sasak: Kisah Ketaatan dan Perjuangan Suku Sasak/Hlm.163</i>
2023	<i>Bahasa Mantra: Sasak Tinjauan Fungsi/Jurnal NUSA</i>
2022	<i>Pengantar Pembelajaran Bahasa Akademik/Hlm.196</i>

2022	<i>Menyibak Makna dibalik Sastra dan Budaya/Hlm.207</i>	
2022	<i>Pengaruh Media Youtube terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMK Qamarul Huda Bagu/Jurnal Tirai Edukasi</i>	
2021	<i>Budaya Lokal Berawal Dari Rumah Sebagai Instrumen Peningkatan Kualitas Kedisiplinan Pelajar/Jurnal J-Abdi</i>	
2021	<i>Belajar dan Budaya, Objek Nyata sebagai Media untuk Mempertahankan Bahasa dalam Kebudayaan</i>	
2018	<i>Warige As A Symbol Containing Crucial Meaning In Sasak Community's Culture And Its Relation To Language Maintainability.</i>	
2017	<i>Simbol dan Makna Budaya NyawE? dan Beras Pati: Upaya Pemertahanan Bahasa Masyarakat Sasak</i>	

E. Jadwal Pelaksanaan

RENCANA JADWAL PELAKSANAAN KEGIATAN

No	Nama Kegiatan	Bulan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Sosialisasi program kepada mitra dan masyarakat								
2	Pelatihan teknik mewarnai dan pengenalan simbol budaya Sasak								
3	Pelatihan Orang tua dan relawan tentang pendampingan anak								
4	Distribusi dan penerapan teknologi dan media sketsa								
5	Pendampingan kegiatan mewarnai dan pembuatan portofolio karya anak								
6	Rancangan kegiatan promosi buku kreatif								
7	Pelaksanaan kegiatan promosi								
8	Evaluasi kegiatan dan dampak sosial ekonomi								
9.	Penguatan keberlanjutan pelaksanaan kegiatan yang sudah dilakukan.								
10.	Proses publikasi luaran dan laporan kegiatan								

*** Untuk ruang lingkup PMP pelaksanaan kegiatan 8 (delapan) bulan/paling lama selama dalam tahun anggaran pengusulan yang sama sejak dimulainya kontrak dengan minimal 8x kunjungan**

F. Rangkuman Rencana Anggaran Biaya

RANGKUMAN RAB

No	Kelompok Biaya	Jumlah Dana
1	Biaya Upah dan Jasa (maksimal 10%)	4.880.000
2	Teknologi dan Inovasi (minimal 50%)	33.496.000
3	Biaya Pelatihan (maksimal 20%)	6.141.000
4	Biaya Perjalanan (maksimal 15%)	3.250.000
5	Biaya Lainnya (maksimal 5%)	2.200.000
	Total	49.967.000

G. Daftar Pustaka

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor (*Vancouver style*) sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan pengabdian kepada masyarakat yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Tata cara penulisan sitasi *Vancouver style* dapat dilihat pada panduan pengelolaan penelitian dan pengabdian atau melalui laman *YouTube* <https://www.youtube.com/@DPPM-DitjenRisbang>.

1. Jin, Chun Hyun at al. Cultural Landscape: Insights From Environment, Economy, Policy, and Health [Internet]. Bandung: Widina Media Utama.; 2024. 11 p. Available from:
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=sXtJEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=implementation+application+application+socialization+training+drawing+%22art+based%22+cultural+literacy+sasak+tribal+culture&ots=AUisF8EznZ&sig=_a42ypKoDyd5j2PJ6jUuIMJDrnk&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
2. Zhang Y. The Manifestation and Application of Healing Function in Painting Art. J Humanit Arts Soc Sci [Internet]. 2025;9(6):1153–8. Available from: <https://www.hillpublisher.com/Journals/jhass/>
3. Ulfa, Mutia, dan Saputra RH. STRATEGIES FOR CULTIVATING CULTURAL LITERACY AND CREATIVITY FOR EARLY CHILDHOOD THROUGH CALLIGRAPHY LEARNING. JOSAR [Internet]. 2025;10(1):48–58. Available from: <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/josar/article/view/4339>
4. Park, Sukyoung, Yeunsuk Mo DNK. Exploring young children's self and others: integrating visual diaries and the digital emotional expression application in art education. Eur Early Child Educ Res J [Internet]. 2025;33(4):595–611. Available from: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1350293X.2024.2413859>
5. Demirel IN dan HI. Improving pre-service teachers' self-efficacy to employ activity-based art practices in inclusive education. Int J Incl Educ [Internet]. 2025;1–19. Available from: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13603116.2025.2555387>
6. Verma A. Drawing outdoors for stress and anxiety alleviation: A curricular initiative promoting mental wellness among university students. J Appl Arts Heal [Internet]. 2025;16(2):247–61. Available from:

- https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/jaah_00211_1
7. Wang, Jun., Tian, Yu Yang., Zakaria., Farhana, Siti., Ali NAM. Parent-Child Interaction and Children's Art Learning in China: Influences, Contexts, and Strategies. *Malaysian J Soc Sci Humanit* [Internet]. 2025;10(3):1–16. Available from: <https://msocialsciences.com/index.php/mjssh/article/view/3235>
 8. Sam'un A. Menyibak Makna Dibalik Sastra dan Budaya [Internet]. 1st ed. Prof. Drs. H. Mahyuni, M.A. PhD., editor. Lombok Barat: [HDF PUBLISHING]; 2022. 195 p. Available from: <https://hdfpublishing.hamjahdiha.org/>
 9. Sam'un, Ahmad., Azhari AP. BUDAYA LOKAL BERAWAL DARI RUMAH SEBAGAI INSTRUMEN PENINGKATAN KUALITAS KEDISIPLINAN PELAJAR.pdf [Internet]. 2021. p. 467–76. Available from: <https://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/160>
 10. Fredrick Boakye-Yiadom, Evans Kwadwo Donkor ROM. Exploring the role of project-based learning in higher education to promote indigenous knowledge through sculpture students' engagement with Ghanaian Adinkra symbols. *Discov Glob Soc* [Internet]. 2025;3(4). Available from: <https://link.springer.com/article/10.1007/s44282-024-00135-8>
 11. Sam'un A. WARIGE AS A SYMBOL CONTAINING CRUCIAL MEANING IN SASAK COMMUNITY'S CULTURE AND ITS RELATION TO LANGUAGE MAINTAINABILITY. In: *International Seminar Bali Hinduism, Tradition and Interreligious Studies*. 2018. p. 355–62.
 12. Sam'un, Ahmad., Riadi, Selamat. MAKNA SIMBOL ARSITEKTUR RUMAH: PEMERTAHANAN GLOSARIUM KEBUDAYAAN SUKU SASAK. *KLAUSA Kaji Linguist Pembelajaran Bahasa, dan Sastra* [Internet]. 2024;8(1):80–92. Available from: <https://jurnal.machung.ac.id/index.php/klausa/article/view/951>
 13. Stoeber RP. Technology facilitated arts-based school counselling: a scoping review of the literature [Internet]. The University of Manitoba; 2025. Available from: <https://mspace.lib.umanitoba.ca/items/b4ac2e9e-e94c-4bf7-8a42-860306c95582>
 14. Siham Hamed EH& AAM. The use of art in group therapy among Bedouin youth in home detention under supervision of the juvenile probation service. *Int J Art Ther* [Internet]. 2025;1–13. Available from: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17454832.2025.2454585>