

**LAPORAN KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**SINERGI KREASI DAN INOVASI : MEMBANGUN CITRA MELALUI
SENTUHAN KREATIF VISUAL PADA *EVENT* PASAR SENI
HUNTU ART DISTRIK GORONTALO**

Oleh:

Ketua Pengusul

Hendrayanto, M.Pd.

Anggota Pengusul

Rahmat Taufik R.L. Bau, M.Kom

Hermila. A. S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO

TAHUN 2023

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN MANDIRI 2023

1. Judul Kegiatan : SINERGI KREASI DAN INOVASI : MEMBANGUN CITRA MELALUI SENTUHAN KREATIF VISUAL PADA EVENT PASAR SENI HUNTU ART DISTRIK GORONTALO
2. Lokasi : Kota Gorontalo
3. Ketua Tim Pelaksana
 - a. Nama : Hendrayanto, M.Pd
 - b. NIP : 199008172022031004
 - c. Jabatan/Golongan : Dosen Asisten Ahli / 3 b
 - d. Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 - e. Bidang Keahlian :
 - f. Alamat Kantor/Telp/Faks/E-mail : 085342187117
 - g. Alamat Rumah/Telp/Faks/E-mail : -
4. Anggota Tim Pelaksana
 - a. Jumlah Anggota : 2 orang
 - b. Nama Anggota I / Bidang Keahlian : Hermila A, M.Pd /
 - c. Nama Anggota II / Bidang Keahlian : Rahmat Taufik R. L. Bau, M.Kom /
 - d. Mahasiswa yang terlibat : 2 orang
5. Lembaga/Institusi Mitra
 - a. Nama Lembaga / Mitra : HUNTU ART DISTRIK
 - b. Penanggung Jawab : Awaluddin
 - c. Alamat/Telp./Fax/Surel : -
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 7.7
 - e. Bidang Kerja/Usaha : Seni
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 bulan
7. Sumber Dana : Biaya Sendiri
8. Total Biaya : Rp. 5.000.000,-

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

(Prof. Dr. Arwildayanto, S.Pd, M.Pd)
NIP. 197509152008121001



Gorontalo, 29 Desember 2023
Ketua

(Hendrayanto, M.Pd)
NIP. 199008172022031004



Mengetahui/Mengesahkan
Ketua LPM UNG

(Prof. Lestono, M.Pd, M.Kom, Ph.D)
NIP. 197201021998022001

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN PROPOSAL	iv
BAB I PENDAHULUAN	5
1.1. Latar Belakang	5
1.2. Permasalahan	7
1.3. Tujuan Kegiatan Pengabdian	7
1.4. Manfaat Kegiatan Pengabdian	7
BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN	9
2.1. Target	9
2.3. Luaran	9
BAB III METODE PELAKSANAAN	11
3.1. Lokasi Kegiatan	11
3.2. Waktu Kegiatan	11
3.3. Khalayak Sasaran	11
3.4. Jenis Kegiatan	11
3.5. Tahapan Kegiatan	11
BAB IV KEGIATAN DAN JADWAL KEGIATAN	14
4.1. Biaya Kegiatan	14
4.2. Jadwal Kegiatan	15
BAB V HASIL PENELITIAN	16
5.1. Realisasi Rencana	16
5.2. Kegiatan di Lapangan	20
BAB VI PENUTUP	23
6.1 Kesimpulan	23
6.2. Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN	25

RINGKASAN

Pasar senin merupakan salah satu ikon wisata suatu daerah yang mencirikan daerah tersebut. Pasar seni berpotensi sebagai objek wisata budaya. Pasar seni dapat menjadi objek wisata dan budaya yang menarik karena mereka mencerminkan warisan budaya dan kreativitas suatu daerah dan menawarkan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengapresiasi karya seni lokal. Pasar seni sering kali adalah tempat di mana seniman lokal memamerkan karya-karya mereka, termasuk lukisan, patung, kerajinan tangan, dan barang seni lainnya. Wisatawan memiliki kesempatan untuk menyaksikan dan membeli karya-karya unik ini yang mencerminkan kekayaan budaya dan kreativitas masyarakat setempat..

Huntu Art Distrik atau di singkat Hartdisk merupakan komunitas seni anak muda Gorontalo yang berlokasi di Desa Huntu Selatan Kota Gorontalo. Selain pasar seni warga, Huntu Art juga sering mengadakan kegiatan seperti Lokakarya Seni Karnya, Pangan Warga, Pengarsipan Karya Seni dan masih banyak lainnya. Kegiatan yang diselenggarakan tersebut bertujuan untuk mempromosikan potensi yang ada di Desa Huntu, pengembangan kreativitas warga serta peningkatan daya saing desa. Pasar seni warga yang diselenggarakan oleh Huntu Art berbeda dengan model pasar konvensional. Perbedaan itu terlihat pada proses transaksi yang digunakan bukan menggunakan uang seperti pada umumnya, namun menggunakan kepingan tempurung sebagai alat ukur, kemudian tidak menggunakan kemasan berbahan plastik. Yang menjadi permasalahan utama adalah pihak huntu kekurangan sumber daya manusia dalam proses pelaksanaan pasar senin warga tahun ini. maka untuk membantu pihak Huntu Art dilakukan pengabdian ini untuk membantu pihak Huntu Art dalam segi sumber daya manusia. Selain itu juga sebagai bentuk promosi kepada generasi muda dan masyarakat terkait pelestarian budaya Gorontalo.

Tujuan utama kegiatan ini adalah melestarikan dan menjaga budaya Gorontalo di era digital pada anak muda dan seluruh masyarakat di kota Gorontalo melalui pasar seni warga. Selain melalui pasar seni ini membantu meningkatkan daya saing masyarakat khususnya di Daerah Huntu Selatan.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Negara kepulauan Indonesia memiliki banyak suku, bangsa, ras, agama, kesenian, dan adat istiadat yang berbeda di setiap wilayahnya. Selain itu, keindahan alam, kekayaan alam yang melimpah, dan situs peninggalan nenek moyang Indonesia menjadi daya tarik dan aset penting untuk pengembangan pariwisata yang bertujuan untuk meningkatkan kehidupan rakyatnya (Febriani et al., 2014). Suatu daerah memiliki warisan seni tradisional yang unik, seperti seni ukir kayu atau seni wayang kulit dan lain-lain. Namun, teknik-teknik tradisional ini terancam punah karena kurangnya minat generasi muda dan kurangnya dukungan. Kemudian seiring perkembangan zaman, seni tradisional mungkin menghadapi tantangan dalam mempertahankan relevansinya. Namun, ada potensi untuk menggabungkan elemen tradisional dengan sentuhan modern.

Beberapa wilayah memiliki tradisi seni yang unik, termasuk teknik dan gaya yang berkembang dari generasi ke generasi. Sentuhan visual dalam seni bisa mencerminkan evolusi teknik dan gaya, ini menjadi bentuk penghormatan terhadap warisan seni lokal. Bahasa visual memiliki kekuatan untuk mengekspresikan ide dan emosi dengan cara yang tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata. Karya seni visual bisa menjadi cara yang efektif bagi seniman untuk berkomunikasi dengan audiens tentang pesan, perasaan, atau pandangan tertentu. Seni visual merangsang indera penglihatan secara langsung, yang memungkinkan penikmat seni merasakan pengalaman yang kaya secara estetika. Sentuhan visual dalam seni bisa membangkitkan reaksi emosional dan spiritual yang kuat.

Pasar seni merupakan salah satu ikon wisata suatu daerah yang mencirikan daerah tersebut (Lumanaw, 2018). Pasar seni berpotensi sebagai objek wisata budaya (Febriani et al., 2014). Pasar seni dapat menjadi objek wisata dan budaya yang menarik karena mereka

mencerminkan warisan budaya dan kreativitas suatu daerah dan menawarkan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengapresiasi karya seni lokal. Pasar seni sering kali adalah tempat di mana seniman lokal memamerkan karya-karya mereka, termasuk lukisan, patung, kerajinan tangan, dan barang seni lainnya. Wisatawan memiliki kesempatan untuk menyaksikan dan membeli karya-karya unik ini yang mencerminkan kekayaan budaya dan kreativitas masyarakat setempat.

Komunitas seni lokal Huntu Art Distrik (Hardis) Gorontalo merupakan komunitas anak muda Gorontalo yang bergerak dibidang seni (Awaluddin, 2023). Huntu adalah sebuah Desa yang berda di Gorontalo yang masyaraktnya mayoritas berprofesi sebagai petani padi, kelapa, ubi jala, pisang, jagung dan sagu yang paling banyak digemari (Asriani, 2020). Dalam wawancara yang dilakukan dengan penanggung jawab Hartdisk April 2023 lalu mengatakan bahwa potensi yang dimiliki desa huntu menghadapi kesulitan dalam memasarkan hasil bumi dan usaha masyarakat sekitar. Berdasarkan hal tersebut komunitas Hartdis berniat mengangkat potensi desa Huntu melalui kegiatan kesenian yang melibatkan masyarakat sekitar. Kegiatan tersebut dimuat dalam pagelaran pasar seni. yang bertujuan untuk menumbuhkan Kembali semangat gotong royong antar warga dan memperkenalkan budaya Gorontalo (GOPOS.ID, 2020).

Mendukung hal tersebut, maka pengabdian ini di rencanakan untuk membantu pihak komunitas Huntu Art Distrik dalam bentuk kerja sama untuk penyelenggaraan pasar seni lokal tahun ini. pada kegiatan pengabdian ini pihak tim pengabdian akan membantu dalam segi penyelenggaraan, penyediaan stand dan promosi. Kegiatan pengabdian ini juga melibatkan mahasiswa Teknik informatika dan Seni Universitas Negeri Gorontalo. Sehingga melalui kegiatan pasar seni warga di harapkan menjadi wadah untuk mempromosikan serta melestarikan budaya lokal Gorontalo tidak hanya untuk wisatawan tetapi juga generasi muda kota Gorontalo melalui keterlibatan mahasiswa dalam pengabdian ini.

1.2. Permasalahan

Huntu Art Distrik atau di singkat Hartdisk merupakan komunitas seni anak muda Gorontalo yang berlokasi di Desa Huntu Selatan Kota Gorontalo. Selain pasar seni warga, Huntu Art juga sering mengadakan kegiatan seperti Lokakarya Seni Karnya, Pangan Warga, Pengarsipan Karya Seni dan masih banyak lainnya. Kegiatan yang diselenggarakan tersebut bertujuan untuk mempromosikan potensi yang ada di Desa Huntu, pengembangan kreativitas warga serta peningkatan daya saing desa. Pasar seni warga yang diselenggarakan oleh Huntu Art berbeda dengan model pasar konvensional. Perbedaan itu terlihat pada proses transaksi yang digunakan bukan menggunakan uang seperti pada umumnya, namun menggunakan kepingan tempurung sebagai alat ukur, kemudian tidak menggunakan kemasan berbahan plastik. Yang menjadi permasalahan utama adalah pihak huntu kekurangan sumber daya manusia dalam proses pelaksanaan pasar seni warga tahun ini. Maka untuk membantu pihak Huntu Art dilakukan pengabdian ini untuk membantu pihak Huntu Art dalam segi sumber daya manusia. Selain itu juga sebagai bentuk promosi kepada generasi muda dan masyarakat terkait pelestarian budaya Gorontalo.

1.3. Tujuan Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah melestarikan dan menjaga budaya Gorontalo di era digital pada anak muda dan seluruh masyarakat di kota Gorontalo melalui pasar seni warga. Selain melalui pasar seni ini membantu meningkatkan daya saing masyarakat khususnya di Desa Huntu Selatan.

1.4. Manfaat Kegiatan Pengabdian

- a. Pasar seni warga mendorong partisipasi aktif dari anggota komunitas lokal, menghasilkan kolaborasi dan pemberdayaan. Ini membantu memperkuat rasa kepemilikan dan keterlibatan dalam lingkungan mereka..

- b. Memberikan platform bagi seniman dan kreator lokal untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Ini dapat mengilhami orang lain untuk mengejar passion mereka dalam seni dan kreativitas.
- c. Kegiatan pasar seni warga dapat mendukung perekonomian lokal dengan memberikan peluang bagi seniman dan kreator lokal untuk menjual karya mereka. Ini juga dapat menarik wisatawan dan pengunjung, yang berpotensi memberikan dampak positif pada bisnis lokal lainnya seperti restoran, toko souvenir, dan lainnya.
- d. Pasar seni warga sering mencerminkan identitas budaya suatu komunitas. Ini dapat menjadi kesempatan bagi orang untuk lebih memahami dan menghargai kebudayaan lokal serta budaya yang beragam.
- e. Kegiatan pasar seni warga memberikan hiburan bagi pengunjung. Pameran seni, pertunjukan, dan aktivitas lainnya dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berkesan.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1. Target

Solusi yang ditawarkan adalah melestarikan budaya lokal dan meningkatkan daya saing warga desa melalui kegiatan pasar seni warga. Sedangkan untuk target utama kegiatan ini adalah generasi muda Gorontalo dan masyarakat Desa Huntu Selatan Gorontalo. Alasan utama pemilihan anak muda sebagai target berlandaskan pada kondisi sekarang anak muda sekarang, tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi dengan kecanggihan teknologi digital dimana konsep seni sudah banyak berkembang mengikuti perkembangan teknologi digital. Sehingga melalui kegiatan pagelaran pasar seni warna anak muda akan di beri edukasi penanaman dan pengenalan nilai-nilai budaya lokal Gorontalo yang masih original. Sedangkan untuk Masyarakat Desa Huntu Selatan memiliki potensi untuk bersaing dengan desa-desa lainnya, namun kurang terekspos dan kurangnya wadah untuk menyalurkan. Sehingga melalui kegiatan pasar seni ini di harapkan mampu mengangkat daya saing dan kreativitas warga setempat.

2.3. Luaran

egiatan pasar seni warga menghasilkan berbagai macam luaran yang mencerminkan kontribusi dan dampak dari kegiatan tersebut. Berikut adalah beberapa contoh luaran yang dihasilkan dari kegiatan pasar seni warga:

- a. Peningkatan Daya Saing Warga: Kegiatan pasar seni warga memberikan kesempatan untuk warga setempat untuk mengaktualisasikan potensi yang ada.
- b. Karya seni, adalah luaran utama dari pasar seni warga. Ini meliputi lukisan, patung, kerajinan tangan, instalasi seni, fotografi, dan berbagai jenis karya seni lainnya yang dibuat oleh seniman dan kreator lokal.

- c. Performa Seni, beberapa pasar seni warga mungkin mencakup pertunjukan seni seperti musik, tari, teater, atau pertunjukan lainnya. Ini menghasilkan pengalaman langsung bagi penonton dan memberikan platform bagi para seniman pertunjukan.
- d. Interaksi Sosial dan Jaringan: Kegiatan pasar seni warga menciptakan interaksi sosial antara seniman, kreator, pengrajin, dan pengunjung. Ini menghasilkan jaringan sosial yang dapat mengarah pada kolaborasi dan pertukaran ide di masa depan.
- e. Peningkatan Kesadaran Budaya: Pasar seni warga dapat membantu meningkatkan kesadaran tentang budaya lokal dan global. Pameran dan karya seni dapat menghadirkan cerita-cerita budaya yang mungkin tidak dikenal oleh banyak orang.
- f. Publikasi menjadi luaran yang diharapkan. Rangkaian kegiatan ini nantinya diharapkan dimuat dalam atikel yang terpublikasi secara resmi. Sehingga dapat menjadi acuan referensi bagi peneliti atau pengabdian berikutnya.

Secara keseluruhan, kegiatan pagelaran pasar seni warga memiliki potensi besar untuk menciptakan dampak positif bagi warga setempat, wisatawan lokal maupun luar.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1. Lokasi Kegiatan

Kegiatan ini nantinya akan dilaksanakan di kota Gorontalo. Tepatnya di Desa Huntu Selatan. Mulai dari rapat koordinasi dengan pihak Huntu Art Distrik, analisis kebutuhan untuk stand hingga tahap pembuatan stand.

3.2. Waktu Kegiatan

Kegiatan ini akan dilaksanakan mulai bulan September 2023. Pertama Mulai dari rapat koordinasi dengan pihak Huntu Art Distrik, analisis kebutuhan untuk stand hingga tahap pembuatan stand.

3.3. Khalayak Sasaran

Sasaran utama kegiatan ini adalah masyarakat Desa Huntu Selatan Gorontalo yang nantinya akan berpartisipasi dalam pasar seni yang diselenggarakan oleh komunitas Huntu Art Distrik bekerja sama dengan tim pengabdian dari UNG.

3.4. Jenis Kegiatan

Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan daya saing masyarakat khusus Daerah Huntu Art Distrik dan melestarikan budaya lokal. Sehingga kegiatan ini berupa pagelaran pasar seni warga. Bentuk kegiatan ini kolaborasi antara mahasiswa Teknik Informatika dan Seni UNG, Dosen UNG dan pihak Huntu Art Seni.

3.5. Tahapan Kegiatan

Tahapan kegiatan ini terdiri dari empat tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan publikasi

3.5.1. Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan awal yang dilakukan adalah koordinasi dengan pihak Huntu Art mengenai tujuan utama yang ingin dicapai untuk kegiatan pasar seni warna tahun ini dan menetapkan jadwal. Selanjutnya dilakukan pembentukan tim untuk masing-masing unit bagian yang akan berpartisipasi dalam kegiatan. kemudian membuat perencanaan anggaran dan strategi promosi. Terakhir penyipaan kebutuhan infrastruktur yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan

3.5.2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melalui beberapa tahapan yaitu:

a. Penyusunan Area Pameran

Mengatur penempatan karya seni dan produk kreatif di tempat pameran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pastikan setiap seniman atau pengrajin tahu di mana tempat mereka

b. Infrastruktur

memeriksa dan memastikan semua infrastruktur seperti meja, kursi, panggung, pencahayaan, dan sound system berfungsi dengan baik

c. Promosi

memastikan materi promosi seperti poster dan brosur ditempatkan dengan baik agar pengunjung dapat dengan mudah menemukannya. Dekorasi tambahan, seperti spanduk atau dekorasi artistik, juga bisa ditambahkan untuk menciptakan atmosfer yang menarik

d. Keamanan

memastikan ada personel keamanan yang siap mengawasi acara dan membantu dalam situasi darurat

e. Pemantauan

Selama acara berlangsung, memastikan semua berjalan sesuai rencana. Jika ada kendala atau masalah yang muncul, segera cari solusi.

Pelaksanaan kegiatan pasar seni warga dilakukan koordinasi yang baik, respons cepat terhadap situasi yang mungkin muncul, dan perhatian terhadap detail-detail kecil. Dengan merencanakan dan menjalankan setiap tahapan dengan hati-hati, sehingga harapannya dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi semua peserta

3.5.3. Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan dengan mengamati bagaimana kegiatan berlangsung dan mencatat hal-hal yang berhasil dan yang perlu ditingkatkan untuk acara berikutnya. Kemudian meminta umpan balik dari seniman, pengrajin, dan pengunjung untuk mendapatkan wawasan tentang apa yang dapat ditingkatkan di masa mendatang. Evaluasi dalam hal ini bukan hanya tentang mengidentifikasi kelemahan, tetapi juga mengakui pencapaian dan memperkuat aspek-aspek positif dari kegiatan. Dengan melakukan evaluasi yang komprehensif, dan memastikan bahwa setiap edisi pasar seni warga menjadi lebih baik dan lebih bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat.

3.5.4. Tahapan Publikasi

Pada tahap publikasi, tim abdimas akan membuat laporan tentang hasil pengabdian masyarakat ini dan penulis juga akan menulis jurnal. Laporan ini akan dipublikasikan di jurnal pengabdian dengan ISSN.

BAB IV

BIAYA KEGIATAN DAN JADWAL KEGIATAN

4.1. Biaya Kegiatan

Ringkasan biaya kegiatan menyesuaikan dengan tahapan kegiatan yang telah dipaparkan sebelumnya.

Tabel 4.1 Ringkasan Biaya yang Diajukan

No.	Komponen	Harga
1.	Tahapan Persiapan	Rp. 500.000
2.	Tahapan Pelaksanaan	Rp. 1.500.000
3.	Bahan Habis Pakai dan Peralatan	Rp. 2.500.000
4.	Lain-Lain	Rp. 500.000
		Rp. 5.000.000

1. Persiapan Awal Kegiatan merupakan kegiatan mulai dari rapat koordinasi yang di ikuti oleh tim pengusul dan mitra
2. Pelaksanaan pembuatan stand. Mulai dari mengumpulkan bahan, tahap pembuatan dan pelaksanaan di lapangan
3. Bahan Habis Pakai dan Peralatan : Pembuatan Proposal dan Pengurusan Surat di Desa, Keperluan rekaman seperti Kaos, ID Card Spanduk/Baliho, ATM/ATK untuk mendukung seluruh pelaksanaan kegiatan. Terakhir keperluan stand.
4. Lain-lain : Konsumsi Dosen dan Mitra saat pelaksanaan Lapangan, Pembuatan Laporan kegiatan, Artikel/Proceedings publikasi.

4.2. Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan ini mengikuti urutan tahapan kegiatan. Kemudian rencana pelaksanaan selama kurang lebih satu semester yaitu enam bulan.

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

Kegiatan		Bulan 2023				
		Agustus	Sep	Okto	Nov	Des
Tahapan Persiapan	Koordinasi lapangan dengan Komunitas Huntu Art Distrik					
Tahap pelaksanaan	Pelaksanaan pembuatan stand dan pelaksanaan lapangan					
Tahapan Evaluasi	Evaluasi meninjau <i>feedbac</i> dari masyarakat					
Tahap publikasi	Pembuatan laporan					
	Penulisan/Publikasi jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat					

BAB V

HASIL PENELITIAN

5.1. Realisasi Rencana

Realisasai rencana kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan kegiatan yaitu Observasi awal dilokasi kegiatan dalam hal ini di lokasi Huntu Art Distrik, kemudian tahapan berikutnya tahap desain boot.

a. Observasi Awal

Pasar Seni "Huntu Art" merupakan suatu acara yang diadakan untuk mengapresiasi dan mendukung para seniman serta kreativitas visual di dalam dan sekitar komunitas. Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan observasi awal yang bertujuan untuk memahami secara mendalam atmosfer, dinamika, serta potensi pengembangan kreativitas visual di dalam event tersebut. Kegiatan observasi awal ini dilakukan sebagai acuan rekomendasi pada kegiatan ini dengan melihat beberapa poin penting diantaranya:

- Melakukan survei terhadap berbagai jenis karya seni, seperti lukisan, patung, fotografi, instalasi seni, dan karya seni media campuran.
- Menganalisis respons dan interaksi pengunjung terhadap karya seni yang dipamerkan.
- Memahami peran dan kontribusi seniman lokal dalam menciptakan karya-karya visual. merupakan langkah penting dalam memahami bagaimana karya seni berinteraksi dengan audiens.
- Mendeteksi tren dan perkembangan terbaru dalam seni visual yang dapat dijumpai dalam event ini. Dengan mengetahui tren terbaru, seniman dapat merespon dan menciptakan karya yang lebih inovatif. Hal ini memberikan kesempatan bagi seniman untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan teknik seni yang lebih modern.

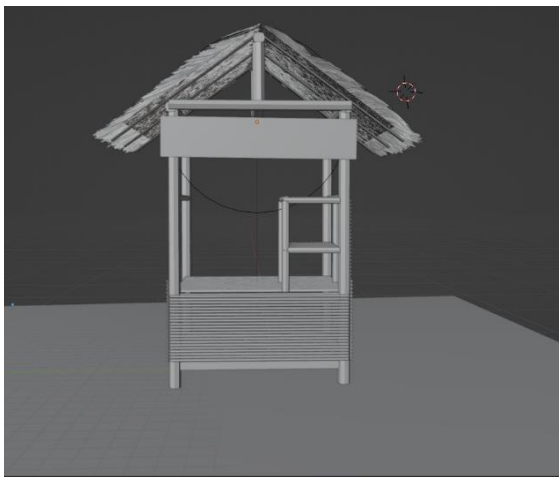
b. Desain Booth

Desain booth untuk pameran seni adalah proses perencanaan dan penciptaan ruang pameran yang memamerkan karya seni seorang seniman atau sekelompok seniman. Tujuan utama dari desain booth ini adalah untuk menarik perhatian pengunjung, memperkenalkan karya seni dengan cara yang menarik, dan menciptakan pengalaman visual yang kuat. Desain booth untuk pameran seni adalah suatu proses yang melibatkan perencanaan, kreativitas, dan pengaturan ruang untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan memikat bagi pengunjung. Dalam kegiatan pengabdian ini dibuat beberapa rancangan booth untuk pilihan moodle booth;

1) Desain 1

Tampak Depan

Pada tampak depan diatas booth-nya tersedia papan untuk nama brand, tersedia juga rak display untuk tempat produk



Tampak samping

Pada tampak samping booth-nya tersedia bamboo yang bisa difungsikan sebagai tempat untuk menggantung minuman saschet dll.

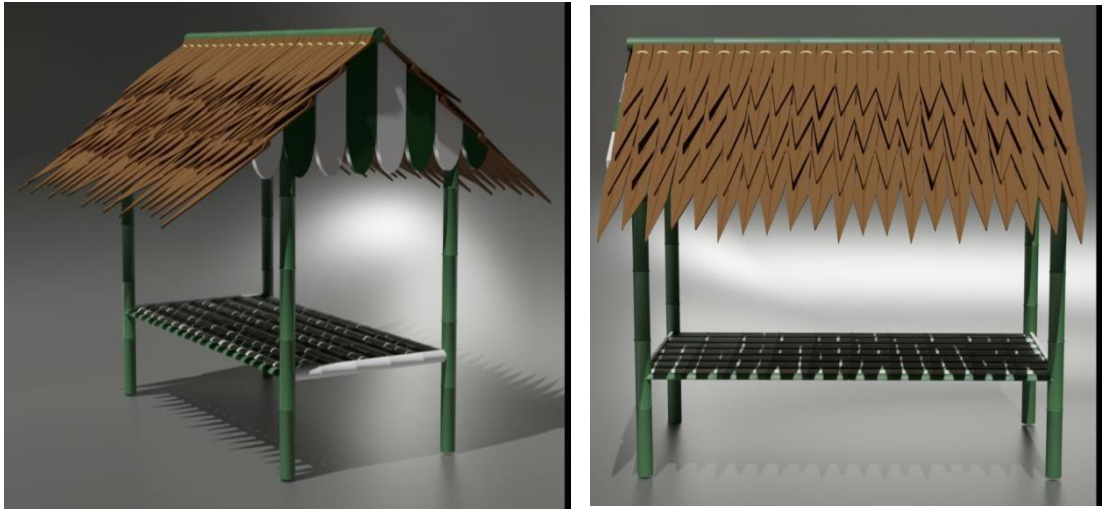


Tampak Belakang

Pada tampak belakang terdapat sebuah ruang untuk penyimpanan



2) Desain 2



3) Desain 3



4) Desain 4

5)



Tampak Depan



Tampak Belakang



Tampak Samping

5.2. Kegiatan di Lapangan

Selanjutnya setelah melalui tahapan observasi awal dan desain booth, berikutnya adalah kegiatan ini dilapangan. Pada kegiatan dilapangan ini di rangkaiakan dengan event pasar seni yang rutin setiap bulan di adakan oleh Pihak Huntu Art Distrik. Di kegiatan lapangan ini dilakukan pemberian hasil desain booth yang telah dibuat oleh tim pengabdian kepada pihak Huntu Art Distrik. Desain booth ini merupakan dedikasi tim pengabdian kepada pihak Huntu Art sebagai bentuk inovasi *booth stand* yang ada di lokasi.





Gambar 5.4. Dokumentasi Kegiatan di Lapangan

Pada kegiatan di lapangan dirangkaikan dengan even pasar seni Huntu. Sehingga yang berkunjung dilokasi sangat ramai. Tidak hanya dosen dan mahasiswa sebagai tim abdimas namun juga masyarakat sekitar yang dan para penggerak seni sekitar yang turut hadir.

Hasil desain yang dikembangkan oleh tim abdimas, tidak hanya berdasarkan ide inovsi oleh tim, namun berdasarkan hasil koordinasi dengan pihak Huntu, dimana pihak Huntu telah menetapkan standar bahwa desai booth tidak boleh keluar dari konsep yang di usung oleh pihak komunitas Huntu, kemudian bahan dasar wajib bambu tidak boleh bahan lain.

Desain booth berhasil merealisasikan tema event Pasar Senin dengan kuat. Setiap elemen, mulai dari warna, tata letak, hingga dekorasi, sepenuhnya mendukung dan mencerminkan atmosfer yang diinginkan oleh penyelenggara event. Palet warna yang dipilih dengan bijak dan estetika visual yang menarik menciptakan suasana yang sesuai dengan tema Pasar Senin. Pengunjung merasa terlibat dalam sebuah pengalaman visual yang memikat dan menyenangkan.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Pasar seni tidak hanya menjadi wadah untuk mengapresiasi karya seni, tetapi juga merupakan platform yang dapat membangun komunitas seni yang kuat dan berkelanjutan. Melalui kegiatan pengabdian ini, kami berhasil menciptakan lingkungan yang merangsang kreativitas visual, memberikan peluang bagi para seniman lokal untuk bersinar, dan mendekatkan masyarakat dengan seni. Kesimpulan ini memberikan pemahaman bahwa keberagaman seni adalah kekuatan, dan inovasi dapat ditemukan di setiap sudut kreativitas.

6.2. Saran

Untuk meningkatkan efektivitas kegiatan serupa di masa mendatang, kami merekomendasikan beberapa langkah sebagai berikut:

1. Desain Booth Stand yang sudah dirancang perlu diimplementasikan pada tahapan pembuatan stands di pasar seni huntu.
2. Memberikan akses lebih lanjut ke program pendidikan seni di tingkat lokal untuk mendukung pengembangan bakat seniman muda dan menciptakan pemahaman yang lebih baik tentang seni di antara masyarakat.
3. Menggalang dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan komunitas lokal, untuk menciptakan jejaring yang kuat dan berkelanjutan yang mendukung pertumbuhan seni di tingkat lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriani. (2020). *Huntu Art Disk, Berdayakan Desa Lewat Kesenian*.
<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/09/25/huntu-art-disk-berdayakan-desalewat-kesenian>
- Awaluddin. (2023). *Komunitas Huntu Art Distrik*.
- Febriani, N. N. S., Wesnawa, I. G. A., & Treman, I. W. (2014). KAJIAN POTENSI PASAR SENI SUKAWATI SEBAGAI OBJEK WISATA BUDAYA DI DESA SUKAWATI KECAMATAN SUKAWATI KABUPATEN GIANYAR (TINJAUAN GEOGRAFI PARIWISATA). *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 2(1), Article 1.
<https://doi.org/10.23887/jjpg.v2i1.20382>
- GOPOS.ID. (2020, December 13). Komunitas Huntu Art Distrik Perkenalkan Budaya Gorontalo Lewat Gelaran Pasar Seni Warga. *gopos.id*. <https://gopos.id/komunitas-huntu-art-distrik-perkenalkan-budaya-gorontalo-lewat-gelaran-pasar-seni-warga/>
- Lumanaw, N. (2018). PENGEMBANGAN MAKANAN TRADISIONAL BALI PADA PASAR MALAM DI PASAR SINDU, SANUR, BALI. *Jurnal Ilmiah Hospitality Management*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.22334/jihm.v9i1.147>

LAMPIRAN
DATA TIM PENGABDIAN MASYARAKAT
BIODATA KETUA PENGUSUL

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Hendrayanto, M.Pd
2	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
3	Jabatan Struktural	-
4	NIP	199008172022031004
5	Tempat/Tgl Lahir	Watunohu, 17-Agustus 1990
6	Alamat Rumah	Jl. Kutai, Kel. Tamalate, Kec. Kota Timur, Kota Gorontalo
7	Mobile Phone	085342187117
8	Alamat Kantor	Jl. Jend. Sudirman No.6 Dulalowo Tim, Kec. Kota Tengah, Kota. Gorontalo
9	Telp/Faks	(0435)821125
10	e-mail	hendrayanto@ung.ac.id
12	Mata kuliah yang Diampu	-Seni Budaya dan Prakarya
		-Sumber Belajar dan Media Pembelajaran
		-Pembelajaran Budaya Daerah
		-Inovasi Pendidikan
		-Seni dan Daya Kreasi Anak Usia Dini

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Perguruan Tinggi	UNM	UPI
Bidang Ilmu	Pendidikan Sendratasik	Pendidikan Seni
Tahun masuk-lulus	2009-2015	2016-2018
Judul skripsi/thesis/ disertasi	Gendang Beleg Dalam Prosesi Nyongkolan pada Upacara Ngawinan Suku Sasak di Kabupaten Lombok Barat Nusa Tenggara Barat	Pelestarian Musik Sorume Melalui Pelatihan di SDN 2 Sabilambo Kabupaten Kolaka Sulawesi Tenggara
Nama Pembimbing	Dr. Andi Ikhsan, S.Sn., M.Pd	Dr. Uus Karwati, S.Kar., M.Pd

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp).
1	2018	Pelestarian Musik Sorume Melalui Pelatihan di SDN 2 Sabilambo Kabupaten Kolaka Sulawesi Tenggara	LPDP	25.000.000.00

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan		Tahun
		Sumber	Jumlah (Rp).	
1	Visiting Lecture di Universitas Muhammadiyah Luwuk Banggai			2022
2	Visiting Lecture di Universitas Dumoga Kotamobagu			2023

E. Pengalaman Penulisan Artikel Dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Nama Jurnal
1	The Model of Learning Sorume in SDN 2 Sabilambo in Preserving Traditional Music of Kolaka Regency	Volume 4, issue 6 (Jun, 2018)	Internasional of Management and Applied Science

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada Pertemuan/ Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Researchfora International Conference 2018	The Model of Learning Sorume in SDN 2 Sabilambo in Preserving Traditional Music of Kolaka Regency	3 April 2018, Hamburg Germany

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resiko.

Gorontalo, 29 Maret 2023

Pengusul,


Hendrayanto M.Pd.
NIP. 199008172022031004

BIODATA ANGGOTA
TIM PENGABDIAN MASYARAKAT
BIODATA ANGGOTA

1. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Rahmat Taufik R.L Bau, M.Kom
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP	198907272022031009
5	NIDN	0027078902
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Gorontalo, 27 Juli 1989
7	E-mail	rahmattaufik@ung.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	085326268240
9	Alamat Kantor	Jl. Jend Sudirman No. 6 Kota Gorontalo-Prov Gorontalo
10	Nomor Telepon/Faks	0435 – 821125
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	-
12	Mata Kuliah yg Diampu	1. Pengantar Teknologi dan Sistem Informasi 2. Desain Grafis 3. Sistem Basis Data 4. Analisis Proses Bisnis 5. Analisis Desain Berorientasi Objek 6. Pemrograman Web 7. Komunikasi dan Desain Visual 8. E-Commerce 9. Pengukuran Kinerja dan Evaluasi Sistem Informasi

2. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan tinggi	Universitas Ichsan Gorontalo	Universitas Amikom Yogyakarta
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Sistem Informasi
Tahun Lulus	2014	2020
Judul Skripsi/tesis	Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Lokasi Hotel dan Penginapan Untuk Wisatawan di Kota Gorontalo	Analisis User Experience pada Sistem Repositori Dokumen Kota Gorontalo
Nama pembimbing	Irvan A Salihi, S.Kom	Arief Setyanto, S.Si., M.T., Ph.D.

3. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jlh (Juta Rp.)
-	-	-	-	-

4. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jlh (Juta Rp.)
1.	2022	Pendampingan dan Pelatihan Sistem Informasi Perencanaan dan Evaluasi Kegiatan Pembangunan Desa Berbasis Web di Wilayah Desa Biluango	PNPB UNG	7.000.000
2	2022	Pendampingan Penggunaan Canva Dan Microsoft Office Di Smk Negeri 2 Paguyaman	Mandiri	5.000.000

5. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/ Tahun
1	Adaptasi Skala User Experience Questionnaire Dalam Pengujian User Experience Sistem Repositori	Jurnal Teknologi Informasi, Respati	2020
2	Tinjauan Literatur : Optimalisasi Penggunaan Kecerdasan Buatan Pada Perancangan Antarmuka E-Commerce	Journal Of Sciencetech Research and Development Vol 4 No 2 (2022): JSRD, December 2022	2022
3	The Status Of E-Learning In The 4.0 Education Era (Descriptive Study Of Informatic Engineering Students	Journal Of Sciencetech Research and Development Vol 4 No 2 (2022): JSRD, December 2022	2022
4	E-Learning Sebagai Komplemen dalam Pembelajaran: Perwujudan Akselerasi Transformasi Digital dalam Pendidikan	Jurnal Studi Kebijakan Publik 2 (1), 69-79, 2023	2023
5	Improving Employee Performance Measurement: An Approach for Designing New Features in the New-Siransija Application	International Journal of Computer and Information System (IJCIS) 4 (2), 69-73, 2023	2023

6. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	The 5 th Vocational Education International Conference (VEIC)	The Contribution of Digital Literacy Competence to the Success of Using E-learning as a Support for Digital Age Learning	Semarang, July 2023

7. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Teknologi Digital di Era Modern	2023	236	PT. Global Eksekutif Teknologi
2	Layanan Digital di Era 5.0	2023	258	PT. Global Eksekutif Teknologi

8. Pelatihan Profesional/Sertifikasi Keilmuan/Keahlian

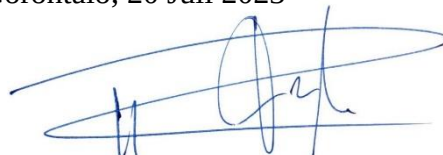
Tahun	Jenis Pelatihan (Dalam/Luar Negeri)	Penyelenggara/ Penerbit Sertifikat	Jangka Waktu
2022	Database Design	Oracle	4 Bulan
2022	Database Programming With SQL	Oracle	4 Bulan
2023	Data Analytics	RevoU	2 Minggu

9. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.	HKI Buku Teknologi Digital di Era Modern	2023	Buku	EC00202335157
2.	HKI Buku Layanan Digital di Era 5.0	2023	Buku	EC00202336848

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Gorontalo, 20 Juli 2023



RAHMAT TAUFIK R.L. BAU, M.Kom
NIDN: 0027078902

BIODATA ANGGOTA

CV HERMILA A.

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Hermila A, S.SI., M.Pd.
2	Jenis Kelamin	P
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP	19925072022032007
5	NIDN	0025079303
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Polewali Mandar 25 Juli 1993
7	E-mail	hermila@ung.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	085299966752
9	Alamat Kantor	Jl. Jend Sudirman No. 6 Kota Gorontalo-Prov Gorontalo
10	Nomor Telepon/Faks	0435 – 821125
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	-
12	Mata Kuliah yg Diampu	1. Cyber Security 2. Statistika 3. Kecerdasan Buatan 4. Analisis dan Desain Sistem Informasi 5. Logika Matematika 6. Interaksi Manusia dan Komputer 7. Pemrograman Berbasis Framework 8. Desain dan Pengembangan E-Learning 9. Testing dan Implementasi Sistem 10. Sistem Operasi

A. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan tinggi	STMIK Profesional Makassar	Universitas Negeri Makassar
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Pendidikan Teknologi Kejuruan Kekhususan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Tahun masuk-lulus	Masuk : 2011 Selesai : 2015	Masuk : 2017 Selesai : 2019
Judul Skripsi/tesis	Implementasi Metode Replikasi Asynchronous	Analisis <i>Employability Skills</i> Mahasiswa Menggunakan

	Pada Sitem Pembayaran KPR (Studi Kasus PT. Mannyngarri INDTIM)	Pendekatan <i>Situational Judgement Test</i>
Nama pembimbing	Frederika S. Basongan, M.T., M.Kom	Prof. Dr. Muhammad Yahya, M.Eng

B. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir (Bukan Skripsi/ Tesis)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jlh (Juta Rp.)
1.	2022	Analisis Personal Management Skills Mahasiswa Di Era Society 5.0 Menggunakan Pendekatan Situational Judgement Test	PNPB Fakultas Teknik	5.000.000
-	-	-	-	-

C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jlh (Juta Rp.)
1.	2022	Sosialisasi Dan Pelatihan Aplikasi Sistem Informasi Perencanaan Dan Evaluasi Kegiatan Pembangunan Desa Di Wilayah Desa Olele	PNPB UNG	7.000.000
2	2022	Pendampingan Penerapan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Di Smkn 1 Duhiadaa Berbasis Website	Mandiri	5.000.000
3	2023	Sosialisasi Dan Penyuluhan Pada Komunitas Anak Muda “Graim Unity” Terkait Pemahaman Literasi Ilmiah Dan Penerapan Pada Artikel Ilmiah	Mandiri	2.500.000

D. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal alam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/ Tahun
1	Analisis Employability Skills Mahasiswa Menggunakan Pendekatan Situational Judgment Test.	PROCEEDINGS Seminar Nasional Universitas Negeri Makassar	2019

2	The Status Of E-Learning In The 4.0 Education Era (Descriptive Study Of Informatic Engineering Students	Journal Of Sciencetech Research and Development Vol 4 No 2 (2022): JSRD, December 2022	2022
3	Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality	Jambura Journal of Informatics 4 (2), 82-93, 2022	2022
4	Penerapan Project Based Learning Berbantuan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Corel Draw	Inverted: Journal of Information Technology Education 3 (1), 10-19, 2023	2023
5	Minat Membaca Buku Pada Mahasiswa (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika UNG)	MEDIALOG Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 6 No 1 (2023)	2023
6	E-Learning Sebagai Komplemen dalam Pembelajaran: Perwujudan Akselerasi Transformasi Digital dalam Pendidikan	Kemendagri Jurnal Studi Kebijakan Publik Volume 2 no 1 (2023)	2023
7	Pelatihan E-Learning Google Classroom (Gcr) Sebagai Platform Pembelajaran Di Dalam Kelas Di Sma N 1 Pinogaluman	Jurnal Pengabdian Masyarakat WARADIN Volume 2 No.2	2023
8	Pengaruh Fundamental Skills Dalam Membangun Kesiapan Kerja Mahasiswa Tinjauan Pendekatan Situational Judgement Test	Vocational and Technology Journal Volume 4. No.2	2023
9	Improving Employee Performance Measurement: An Approach for Designing New Features in the New-Siransija Application	International Journal of Computer and Information System (IJCIS) Volume 4 No 2	2023
10	Pendampingan Penerapan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Di Smkn 1 Duhiadaa Berbasis Website	DEVOTION Jurnal Pengabdian pada Masyarakat bidang Pendidikan, Sains dan Teknologi Vol 2 No 1	2023

E. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nasional Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar	Analisis Employability Skills Mahasiswa Menggunakan Pendekatan Situational Judgment Test.	30 Agustus di Universitas Negeri Makassar

2.	PAPTEKINDO International Conference and Convention in Conjunction with The 5 th Vocational Education International Conference (VEIC)	The Contribution of Digital Literacy Competence to the Success of Using E-learning as a Support for Digital Age Learning	12 – 14 Juli 2023 Universitas Negeri Semarang
----	---	--	--

F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Audit Sistem Informasi	2023	236	PT. Global Eksekutif Teknologi
2	Layanan digital di era 5.0	2023	258	PT. Global Eksekutif Teknologi
3	PEMROGRAMAN MOBILE	2023	254	PT. Global Eksekutif Teknologi
4	Pemrograman Web 101: Memahami Dasar-Dasar Untuk Mengembangkan Situs Web	2023	267	PT. Global Eksekutif Teknologi

G. Pelatihan Profesional/Sertifikasi Keilmuan/Keahlian

PELATIHAN PROFESIONAL/KEILMUAN/KEAHLIAN				
Tahun	Jenis Pelatihan (Dalam/Luar Negeri)	Penyelenggara/ Penerbit Sertifikat	Sertifikat	Jangka Waktu
2022	Microsoft Certified Educator- Technology Literacy for Educators – 21 st Century Learning Design	Microsoft Tech	nCAv-DTok	2 Minggu
2023	Oracle Database Design	Oracle	-	30 Jam
2023	Manajemen Proyek pada Program Government Transformation Academy Digital Talent Scholarship 2023	KOMINFO bekerjasama Digitalent	19961231320-37/GTA/BLS DM.Kominfo/2023	40 Jam

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.	HKI Buku Audit Sistem Informasi	2023	Buku Referensi	EC00202335157
2.	HKI Buku Pemrograman Mobile	2023	Buku Referensi	EC00202347712
3.	HKI Buku LAYANAN DIGITAL DI ERA 5.0	2023	Buku Referensi	EC00202336848
4	Pemrograman Web 101: Memahami Dasar-Dasar Untuk Mengembangkan Situs Web	2023	Buku Referensi	EC00202362319

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 tahun terakhir

No	Judul /Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respons Masyarakat
-	-	-	-	-

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
-	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya dan memenuhi salah satu pernyataan dalam pengajuan Pengabdian Mandiri UNG 2023 .

Gorontalo, Agustus 2023
Pengusul



HERMILA A. S.SI., M.PD



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK

Jl. B.J. Habibie Desa Moutong Kecamatan. Tilongkabila Kab. Bone Bolango
Fax. (0435) 821752 Gorontalo
Laman: <http://www.ft.ung.ac.id>

SURAT KETERANGAN AKTIF KULIAH
Nomor : B/628/UN47.B5.3/KM.00.00/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo dengan ini menerangkan kepada :

Nama : Mohamad Anansyah Hudodo
NIM : 532422048
Program Studi : S1 - Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Adalah benar yang bersangkutan terdaftar sebagai Mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024 serta aktif mengikuti kegiatan akademik pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

22 Agustus 2023

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni



Tajuddin Abdillah, S.Kom., M.Cs
NIP: 197812062003121002