

Edukasi dan Sayembara Peduli Lingkungan "Teens Go Green"

Maria¹, Selly A Zega¹, Liony Lumombo¹

¹Politeknik Negeri Batam, Jl. Ahmad Yani, Teluk Tering, Batam, Indonesia

Abstract—The “Teens Go Green” education and competition aimed to raise teens' awareness of eco issues and their impact on their daily lives. It is designed with contests and seminars to provide an in-depth understanding of eco issues. The competition provided a practical opportunity on how to be sustainable and eco-friendly which will be the content of the video. This service activity started with an Animation Video Competition in September, which was participated by high schools/vocational schools in Batam City. There are 35 students who have uploaded animated video works. The animated videos sent by the participants then went through a judging stage by the committee, to assess visual creativity and content in delivering environmental campaigns. The activity continued with the screening of all registered works. And continued to the “Teens Go Green” educational seminar as well as the announcement of the winner of the Animation Video Competition, which was held on October 20, 2023, at the Technopreneur Building, Batam State Polytechnic Campus. In the educational seminar session, the guest speaker was the 2016 Batam Environmental Ambassador and World Clean Up Day Activist of Batam, Deviana Wistiasari, S.M., M.M.. She raised the topic of environmental issues for millennials, gen Z and the role of the media in it. The event was attended by students and college students in Batam City, and even some from schools in Tanjung Pinang.

Abstrak—Edukasi dan Sayembaraya “Teens Go Green ”bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap isu-isu lingkungan dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari. Edukasi dirancang dengan sayembara dan seminar untuk memberikan pemahaman mendalam tentang isu-isu lingkungan. Sayembara memberikan kesempatan praktis mengenai cara berkelanjutan dan ramah lingkungan yang akan menjadi konten yang akan dibuat dalam video. Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan Sayembara Video Animasi pada bulan September yang diikuti SMA/SMK se-Kota Batam. Terdapat 35 pelajar yang sudah mengunggah karya video animasi. Video Animasi yang dikirim peserta selanjutnya melalui tahap penjurian oleh panitia, untuk menilai kreativitas visual dan konten dalam menyampaikan campaign peduli lingkungan. Kegiatan dilanjutkan dengan pemutaran seluruh karya yang telah terdaftar. Dan dilanjutkan ke seminar edukasi “Teens Go Green” sekaligus pengumuman pemenang Sayembara Video Animasi, yang diselenggarakan pada tanggal 20 Oktober 2023, di Gedung Technopreneur Kampus Politeknik Negeri Batam. Pada sesi seminar edukasi, narasumber merupakan Batam Environmental Ambassador tahun 2016 dan Penggerak World Clean Up Day Batam, yaitu Deviana Wistiasari, S.M., M.M. Beliau mengangkat topik isu lingkungan bagi kaum millennial, gen Z dan peran media di dalamnya. Kegiatan ini dihadiri oleh siswa-siswi dan mahasiswa se-Kota Batam, dan bahkan ada yang dari sekolah di Tanjung Pinang.

Kata Kunci— Edukasi, lingkungan, animasi.

I. PENDAHULUAN

Pada era yang semakin modern ini, kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan hidup menjadi semakin mendesak. Perubahan iklim yang signifikan, penurunan kualitas udara, dan kerusakan ekosistem menjadi tantangan serius yang dihadapi oleh masyarakat global saat ini. Upaya untuk melibatkan generasi muda dalam pelestarian lingkungan menjadi sangat penting, karena merekalah yang akan menjadi pemimpin masa depan (Tenriawi & Kurniati, 2023).

Di Indonesia, remaja merupakan kelompok yang memiliki potensi besar untuk mempengaruhi perubahan positif dalam hal pelestarian lingkungan. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan remaja mengenai isu lingkungan melalui media yang populer dan menarik bagi mereka, yaitu film animasi.

Dalam film ini, cerita dan karakter yang menarik akan digunakan untuk mengkomunikasikan pesan-pesan penting tentang perlunya menjaga kelestarian alam. Film animasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap isu-isu lingkungan dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari, meningkatkan pengetahuan remaja tentang cara-cara menjaga kelestarian lingkungan, mendorong remaja untuk mengambil tindakan nyata dalam upaya pelestarian lingkungan, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi remaja serta menginspirasi remaja untuk menjadi agen perubahan dalam masyarakat terkait isu lingkungan (Permata, Meilantika, & Heryanto, 2022). Film animasi ini akan disebarluaskan dalam durasi pendek dan didistribusikan ke sekolah-sekolah menggunakan platform online program studi animasi yang diakses oleh remaja.

Selain menggunakan media film animasi, dalam pengabdian ini juga mengadakan kegiatan sayembara desain. Kegiatan ini bertujuan untuk menghasilkan karya desain yang terkait dengan tema lingkungan dan keberlanjutan. Kegiatan ini akan memberikan kesempatan bagi remaja untuk berkontribusi secara aktif dan berbagi ide-ide mereka dalam bentuk desain yang kreatif. Kemudian desain terbaik dicetak di tote bag, dimana tote bag akan dibagi-bagikan gratis kepada masyarakat di sekitar, supaya masyarakat juga sadar berusaha mengurangi penggunaan kantong plastik.

Remaja yang menjadi target pengabdian ini adalah siswa-siswi SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang merupakan sekolah-sekolah yang bekerja sama di Politeknik Negeri Batam. Sehingga melalui seluruh rangkaian pengabdian ini diharapkan akan berhasil meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa-siswi tentang isu lingkungan serta mendorong mereka untuk mengambil tindakan nyata dalam upaya pelestarian lingkungan. Dengan demikian, generasi muda akan menjadi kekuatan yang berdampak positif dalam menjaga kelestarian alam dan menciptakan masa depan yang lebih berkelanjutan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

a. Sosialisasi Teen Go Green

Go green merupakan sebuah gerakan atau kampanye yang bertujuan untuk mendorong individu, komunitas, dan organisasi untuk mengadopsi perilaku dan praktik yang ramah lingkungan guna menjaga keberlanjutan dan keseimbangan ekosistem. Gerakan ini mendorong pengurangan emisi gas rumah kaca, penggunaan energi terbarukan, penghematan air, daur

ulang, penggunaan transportasi berkelanjutan, dan tindakan lainnya yang berkontribusi pada pelestarian lingkungan. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk menyelidiki peran remaja dalam Gerakan “Teen Go Green” dan kontribusi mereka terhadap keberlanjutan lingkungan. Dalam kegiatan sosialisasi ini juga menyajikan wawasan tentang upaya remaja dalam mengurangi dampak negatif manusia terhadap lingkungan dan mengadvokasi Tindakan ramah lingkungan.

b. Manfaat mengikuti sosialisasi teen go green :

- a) Kesadaran lingkungan : membantu para remaja untuk memahami isu-isu lingkungan dan dampaknya terhadap bumi.
- b) Pendidikan lingkungan : memberikan pengetahuan tentang prinsip-prinsip dasar lingkungan dan praktik-praktik yang ramah lingkungan terkait cara menghemat energi, penggunaan air yang efisien, dan daur ulang.
- c) Partisipasi dalam tindakan nyata : para remaja terlibat dalam proyek kegiatan praktis yang berhubungan dengan lingkungan. Misalnya, kampanye pengurangan penggunaan plastic sekali pakai atau mengatur program daur ulang di sekolah.
- d) Dampak positif dalam masyarakat : dengan mengikuti sosialisasi ini dapat memberikan dampak positif dalam masyarakat. Dengan partisipasi aktif, dapat membantu masyarakat menjadi lebih berkelanjutan dan peduli terhadap lingkungan.

c. Metode dan materi kegiatan sosialisasi teen go green:

- a. Presentasi, pemaparan materi terkait go green di lingkungan masyarakat, sekolah ataupun di rumah.
- b. Diskusi kelompok : fasilitas diskusi kelompok kecil untuk membahas topik lingkungan tertentu. Diskusi dapat mendorong partisipasi aktif dan pertukaran ide.
- c. Menciptakan karya terkait ide teen go green dalam bentuk gambar yang kemudian akan di print ke totebag dimana totebag itu nanti akan di bagikan ke masyarakat.

d. Sosial Media

Sosial media merupakan media yang digunakan Masyarakat untuk bersosialisasi secara daring yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Universitas Pasundan, 2021).

Sosial media juga dapat membuka hambatan-hambatan manusia untuk bersosialisasi, hambatan ruang maupun waktu, dengan sosial media ini manusia dimudahkan untuk berkomunikasi satu sama lain dimanapun mereka berada dan kapanpun, tidak peduli seberapa jauh jarak mereka, dan tidak peduli siang atau pun malam (Universitas Pasundan, 2021).

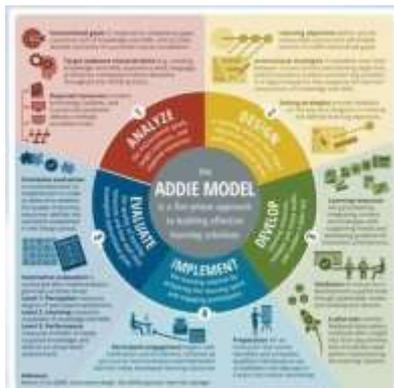
Sosial media memiliki dampak besar pada kehidupan kita saat ini. Seseorang yang awalnya “kecil” bisa seketika menjadi besar dengan Media sosial, begitupun sebaliknya orang “besar” dalam sedetik bisa menjadi “kecil” dengan Media sosial.

Apabila kita dapat memanfaatkan media sosial, banyak sekali manfaat yang kita dapat, sebagai media pemasaran, dagang, mencari koneksi, memperluas pertemanan, dll. Tapi apabila kita yang dimanfaatkan oleh Media sosial baik secara langsung ataupun tidak langsung, tidak sedikit pula kerugian yang akan di dapat seperti kecanduan, sulit bergaul di dunia nyata, autisme, dll). Orang yang pintar dapat memanfaatkan media sosial ini untuk mempermudah hidupnya, memudahkan dia belajar, mencari kerja, mengirim tugas, mencari informasi, berbelanja, dll.

Media sosial menambahkan kamus baru dalam pembendaharaan kita yakni selain mengenal dunia nyata kita juga sekarang mengenal “dunia maya”. Dunia bebas tanpa batasan yang berisi orang-orang dari dunia nyata. Setiap orang bisa jadi apapun dan siapapun di dunia maya. Seseorang bisa menjadi sangat berbeda kehidupannya antara di dunia nyata dengan dunia maya, hal ini terlihat terutama dalam jejaring sosial (Universitas Pasundan, 2021).

III. METODE

Pada Bab Metode ini penulis menjelaskan bahwa prosedur pengabdian yang dilaksanakan menggunakan metode yang pada Pengabdian Edukasi dan Sayembara “Teens Go Green” yaitu Metode Addie, pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Addie (BPSDMI, 2021)

Metode pengabdian menggunakan model desain pembelajaran yang bersifat generik, yaitu ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Model desain ini dikembangkan oleh Reise dan Mollenda di tahun 1990-an. Model desain ini bertujuan untuk membangun model pelatihan/ workshop yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri (Bintari, 2020).

Adapun urutan tahapan pada pengabdian ini adalah:

1. Analisis (analisa)

Pada tahap ini melakukan analisis kelayakan dan syarat-syarat kebutuhan pelaksanaan workshop Creative Drawing serta kebutuhan promosi media sosial Prodi Animasi. Kegiatannya berupa, analisis kebutuhan, analisis kinerja, serta analisis output.

2. Design (Perancangan)

Tahapan ini merancang model pelatihan yang akan diterapkan. Berupa penjabaran yang sistematis, dimulai dari menetapkan tujuan pelatihan, merancang skenario atau kegiatan pelatihan, perangkat pelatihan, materi pelatihan dan evaluasi pelatihan serta kebutuhan promosi media sosial Prodi Animasi.

3. Development (Pengembangan)

Tahapan ini melakukan evaluasi realisasi rancangan Edukasi dan Sayembara Desain Peduli lingkungan tema "Teens Go Green" dan rancangan promosi kegiatan pengabdian dan prodi AN .

4. Implementation (Eksekusi)

Tahap ini melakukan eksekusi dari rancangan Edukasi dan Sayembara Desain Peduli lingkungan tema "Teens Go Green" serta melakukan promosi media sosial Prodi Animasi.

5. Evaluation (Umpan balik)

Tahapan ini berupa evaluasi formatif dan sumatif edukasi dan Sayembara Desain Peduli lingkungan tema "Teens Go Green" dan promosi prodi melalui akun media sosial. Pengolahan kuesioner yg diberikan kepada anak-anak SMK.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil dan Pembahasan Kegiatan Pengabdian

Beberapa tahapan kegiatan pengabdian telah dilaksanakan, yaitu:

1. Analisis

Pada tahap ini tim melakukan identifikasi kebutuhan pengabdian Teens Go Green dan kebutuhan promosi kegiatan melalui instagram prodi. Selain itu, untuk mendukung proses pelaksanaan pengabdian yang efektif dan efisien, dilakukan rekrutmen tim dimana tim akan terdiri dari beberapa mahasiswa prodi Animasi.

2. Perancangan

Tahapan ini berisi skenario pelaksanaan pengabdian:

- a. Merancang mascot, desain totebag dan desain untuk promosi kegiatan untuk selanjutnya ada di instagram prodi Animasi.
- b. Merancang panduan kegiatan sayembara Teens Go Green akan dibagikan di instagram prodi Animasi.
- c. Mengantarkan surat pemberitahuan lomba ke seluruh SMA dan SMK di Batam.

3. Pengembangan

- a. Membuat maskot dan mendesain edukasi tentang Teens Go Green yang akan share di instagram prodi Animasi.
- b. Tim berdiskusi merancang panduan kegiatan sayembara serta membuat list sekolah yang

akan diberikan surat undangan.

- c. Melakukan pemesanan totebag sesuai dengan desain yang sudah dirancang.
4. Implementasi
 - a. Desain maskot “Okko”



- b. Desain Totebag



- c. Desain Promosi

Desain untuk promosi kegiatan, berikut contoh nya pada gambar dibawah ini. Untuk selengkapnya ada di instagram prodi Animasi, pada Gambar 2.



Gambar 2. Flyer Sayembara Video/animasi “Teens Go Green”

Panduan kegiatan sayembara Teens Go Green sudah dibagikan di instagram prodi Animasi dan pada link berikut: https://polibatam.id/Panduan_TGG . Ada 14 target sekolah yang akan diundang serta surat pemberitahuan lomba ke seluruh SMA dan SMK di Batam sudah diantarkan pada tanggal 7 September 2023.

Pendaftar sayembara sudah terdaftar 18 tim dengan total siswa 35 orang, dan sudah masuk ke grup whatsapp peserta. Adapun daftar sekolah dan total pendaftar ada pada Tabel.

Tabel 1. Daftar Sekolah dan Peserta Sayembara

No	Asal Sekolah	Total Peserta
1	SMK Negeri 1 Batam	2
2	SMK Negeri 2 Batam	3
3	SMK Negeri 4 Tanjung Pinang	5
4	SMK Negeri 5 Batam	8
5	SMK Negeri 9 Batam	10
6	SMA Negeri 3 Batam	5
7	SMK Negeri 7 Batam	2
	Total Peserta	35

Peserta mengupload hasil karya pada link https://polibatam.id/PengumpulanKarya_TGG pada tanggal 6 Oktober 2023. Kemudian Tim melakukan penilaian karya pada tanggal 9-13 Oktober 2023. Dengan hasil Penilaian, antara lain pada Tabel 2:

Tabel 2. Tim Terbaik Hasil Penilaian Sayembara Video/animasi “Teens Go Green”

Nama Tim	Asal Sekolah	Keterangan
Morning stars	SMKN 5 BATAM	Juara 1
Yan&Nando	SMKN 1 Tanjung Pinang	Juara 2
Astrova	SMKN 5 BATAM	Juara 3

Pengumuman hasil Sayembara dilakukan secara luring di waktu yang sama pada kegiatan edukasi Peduli lingkungan “Teens Go Green” pada tanggal 20 Oktober 2023 kepada seluruh tim lomba yang sudah mendaftar dan beberapa mahasiswa polibatam dengan narasumber yang sudah berpengalaman di bidang Peduli Lingkungan atau Go Green. Adapun dokumentasinya pada Gambar 3.

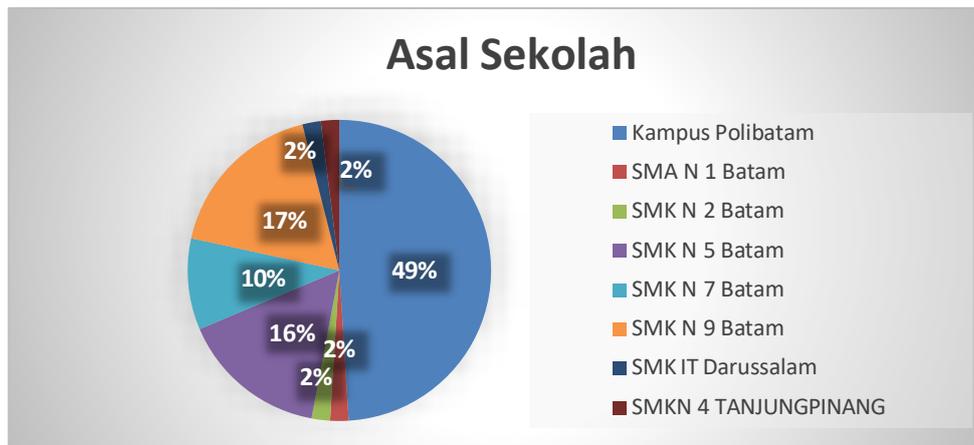


Gambar 3. Kegiatan Edukasi Peduli lingkungan dan Sayembara Video/animasi “Teens Go Green”

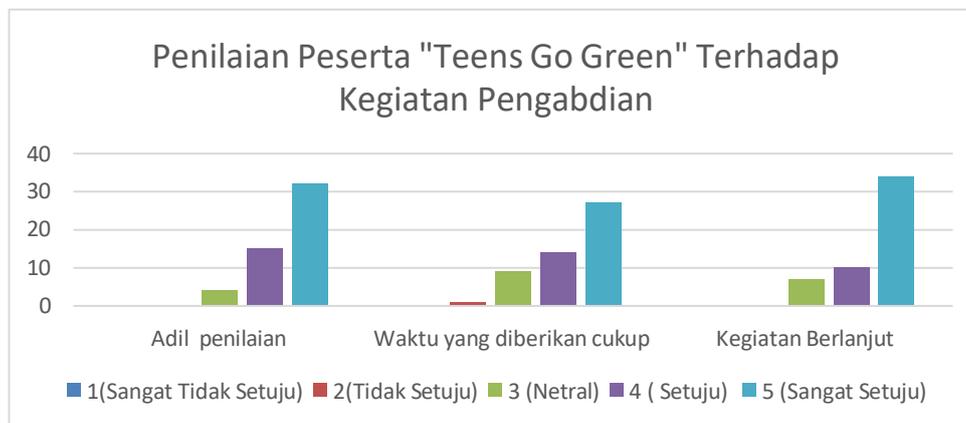
5. Evaluation (Umpan balik)

Tahapan ini berupa evaluasi formatif dan sumatif edukasi dan Sayembara Desain Peduli lingkungan tema "Teens Go Green" dan promosi prodi melalui akun media sosial. Pengolahan kuesioner yg diberikan kepada anak2 SMK. Berdasarkan hasil Kuesioner, antar lain:

a) Data Pengisi Kuesioner Asal Sekolah



b) Kegiatan Sayembara “Teens Go Green”

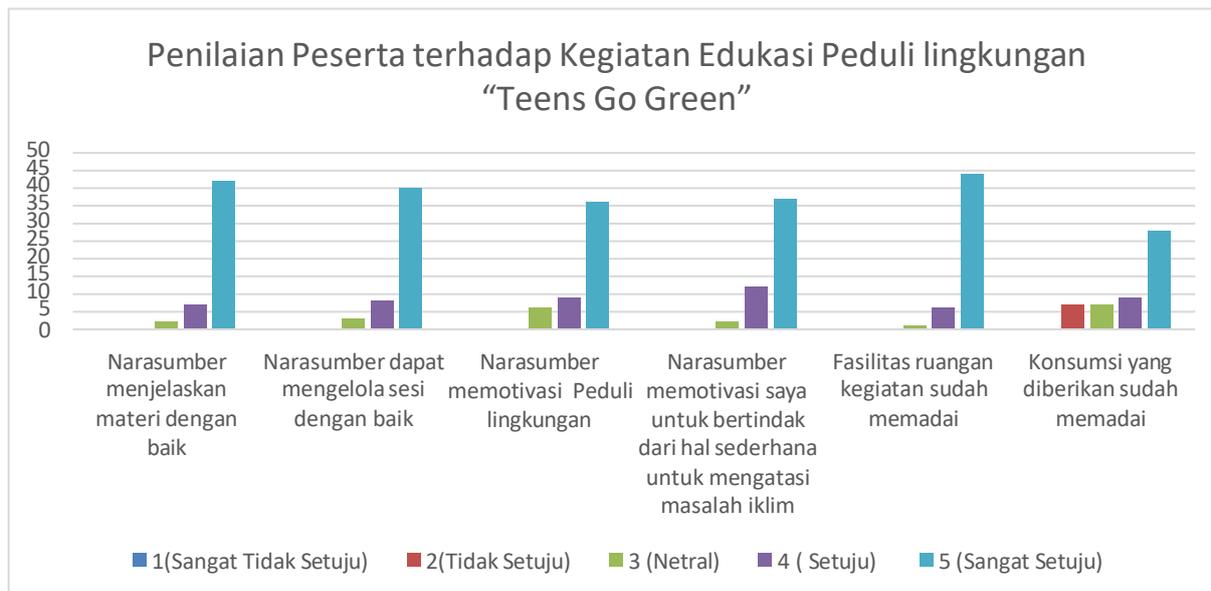


Gambar 4. Bagan Penilaian Peserta "Teens Go Green" Terhadap Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan data Gambar 5, hasil terbanyak antara lain:

1. Peserta sangat setuju merasa pelaksanaan penilaian adil pada Sayembara Video/Animasi "Teens Go Green".
2. Peserta sangat setuju merasa pelaksanaan Sayembara Video/Animasi "Teens Go Green" diberikan waktu cukup dalam pengerjaannya.
3. Peserta sangat setuju merasakan perlu ada kegiatan Sayembara Video/Animasi "Teens Go Green".

c) Kegiatan Edukasi Peduli lingkungan “Teens Go Green”



Gambar 5. Penilaian Peserta terhadap Kegiatan Edukasi Peduli lingkungan “Teens Go Green”

Berdasarkan data, hasil terbanyak antara lain:

1. Peserta Sangat Setuju merasa Narasumber Edukasi ”Teens Go Green” menjelaskan materi dengan baik.
2. Peserta Sangat Setuju merasa Narasumber Edukasi ”Teens Go Green” mengelola Sesi dengan Baik
3. Peserta Sangat Setuju Narasumber Edukasi ”Teens Go Green” Memotivasi Peserta untuk Peduli Lingkungan
4. Peserta Sangat Setuju Narasumber Edukasi ”Teens Go Green” Memotivasi Peserta untuk bertindak sederhana mengatasi masalah lingkungan.
5. Peserta Sangat Setuju Fasilitas ruangan kegiatan memadai.
6. Peserta Sangat Setuju Konsumsi yang diberikan memadai.

V. KESIMPULAN

Adapun rangkuman kesimpulan kegiatan pengabdian Edukasi dan Sayembara Video/Animasi “Teens Go green” ini yang telah dilakukan, antara lain;

1. Pengabdian Edukasi dan Sayembara Video/Animasi “Teens Go green” ini untuk Mendukung Promosi Prodi Animasi dan Kepedulian Lingkungan, kegiatan ini telah melewati tahapan: analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi.
2. Kegiatan dilakukan di Polibatam dengan peserta sayembara siswa/i yang ada di Batam dan Tanjung pinang, serta peserta Edukasi yaitu Mahasiswa Polibatam dan siswa/i yang ada di

Batam dan Tanjung pinang.

3. Kegiatan yang dilakukan mencakup aktivitas edukasi online Teens Go Green melalui media sosial dan pendaftaran sayembara video/animasi serta Edukasi Teens Go Green secara luring di Gedung Technopreneur Kampus Polibatam.
4. Kegiatan yang dilakukan mencakup aktivitas Sayembara Video/animasi dan Edukasi lewat media social. Serta Edukasi Peduli Lingkungan “Teens Go Green” melalui Seminar dengan Narasumber.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Pemateri yaitu Ibu Devina dan semua pihak yang telah berkontribusi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat, kepada tim pengabdian, mahasiswa, siswa-siswi, guru atau pihak sekolah, serta termasuk pihak yang memberikan pembiayaan atau kontribusi finansial untuk pelaksanaan kegiatan ini yaitu Politeknik Negeri Batam.

DAFTAR PUSTAKA

- Permata, A. S., Meilantika, D., & Heryanto, D. Membuat Film Animasi Edukasi "Menjaga Lingkungan Sekolah" di SD Negeri 04 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6. (2022). *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 70-78.
- Tenriawi, W., & Kurniati, A. H. Sosialisasi Kerusakan Lingkungan di Sekolah SMA 23 Makassar "Remaja Hebat Penyelamat Bumi". (2023). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 735 - 738.
- SMAN 3 Kota Bekasi. Go Green. Diakses pada 21 Juni 2023, dari <https://sman3kotabekasi.sch.id/read/237/go-green>
- Kementrian Agama Kabupaten Gunung Kidul. MTsN Gunungkidul Gelar Lomba Poster Peduli Lingkungan. Diakses pada 22 Juni 2023, dari <https://gunungkidul.kemenag.go.id/berita/detail/mtsn-9-gunungkidul-gelar-lomba-poster-peduli-lingkungan>
- Tampubolon, Friska Uliaty. Pengaruh Strategi Brand Activation Melalui Media Sosial Instagram Terhadap Minat Beli Konsumen. 2018. Universitas Sumatra Utara.