

Design Thinking, Pemikiran Kreatif Dalam Pembuatan Dan Pengembangan Konten Streaming Online Di RGI Al Azhar

Radita Gora Tayibnapis^{1*}, Abdul Muqsith¹, Nuril Ashiva Misbah¹,
Dian Tri Hapsari¹

¹Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Jl. R.S Fatmawati No. 1, Cilandak, Jakarta Selatan 12450

*Email: raditagora@upnvj.ac.id

ABSTRAK

Desan Grafis ataupun video editing yang sudah bisa dioperasikan dengan menggunakan perangkat seluler (ponsel pintar) dengan menggunakan aplikasi yang terdapat pada *store* di perangkat telepon pintar seperti *Play Store* (Android) ataupun *Ios* (Apple) yang menggunakan *computing system* serta dilengkapi akses komputasi awan yang berfungsi juga sebagai *machine learning* sangat memudahkan setiap orang untuk membuat karya dan memproduksi konten melalui perangkat seluler masing-masing tanpa harus menggunakan perangkat komputer berspesifikasi tinggi. Oleh karena itu pelatihan streaming dengan Canva dan video editing dengan Kinemaster bertujuan untuk membina siswa/I RGI Al Azhar, Depok agar mampu untuk memproduksi karya grafis baik grafis visual berupa gambar diam dan juga mengelola konten multimedia dengan perangkat seluler seperti mengedit gambar, menambahkan dan desain gambar, serta editing video bisa dilakukan dengan mudah, praktis dan dimana saja sebagai bagian dari pembekalan siswa ketika bekerja nanti.

Kata kunci : Pelatihan, Kreatif, Karakter, Smartphone, ,Desain grafis, Video Editing

ABSTRACT

Graphic design or video editing that can be operationalized using mobile devices (smart phones) using applications found in the store on smartphone devices such as the Play Store (Android) or Ios (Apple) that uses a computing system and is equipped with cloud computing access that functions as well as machine learning, it makes it very easy for everyone to create works and produce content through their respective mobile devices without having to use high-spec computer devices. Therefore, graphic design training with Canva and video editing with Kinemaster aims to foster students/I RGI Al Azhar, Depok to be able to produce graphic works both visual graphics in the form of still images and also manage multimedia content with mobile devices such as editing images, adding and image design, and video editing can be done easily, practically and anywhere as part of the student's debriefing when working later.

Keywords: Training, Creative, Character, Smartphone, Graphic design, Video Editing

DOI: <https://10.55983/empjcs.v2i6.433>

PENDAHULUAN

Revolusi Digital menjadi awal rintisan ketika dicanangkan revolusi industri ke-3 sebagai langkah awal lahirnya budaya digital dan kini sudah menjadi ikon utama sebagai digital networking setelah peng gagasan Revolusi Industri 4.0 oleh Klaus Schwab sejak tahun 2011 di Jerman. Peng gagasan ini juga dituliskan dalam buku Revolusi Industri Keempat (*The Fourth Industrial Revolution*) yang mengulas kelahiran revolusi digital tidak lepas dari era komputerisasi pada Revolusi Industri ke-3 termasuk penggunaan berbagai macam aplikasi (*software*) yang terpasang di komputer atau laptop termasuk di handphone.

Kelahiran komputer awal mulai menunjukkan berbagai macam geliat aktivitas industri berbasis komputer. Seperti halnya mesin-mesin operasional pada industri, pabrik, pemrograman pada perangkat komputer menghasilkan kode-kode digital khusus pada barang elektronik yang digunakan untuk kebutuhan sehari-hari termasuk barang elektronik untuk kebutuhan rumah tangga. Komputer perlahan mengubah kebutuhan yang tadinya dinilai tidak bisa memberikan fungsi yang efektif karena masih didominasi teknologi analog *non computerized*, kemudian ketika kelahiran komputerisasi, dapat membangun konvergensi tingkat lanjut seperti perubahan dari teknologi analog ke teknologi digital (Tinarbuko, 2015).

Komputer mengubah hal-hal yang dulu dilakukan secara analog bergeser ke teknologi digital, misalnya televisi lama yang dulu menggunakan antenna (teknologi analog), sata ini digantikan menonton film secara *streaming* (teknologi digital). Pergeseran dari perangkat elektronik dan mekanis analog ke teknologi digital cukup mendisrupsi industri, terutama komunikasi global dan energi. Elektronik dan teknologi informasi mulai mengotomatisasi produksi dan mengambil alih rantai pasokan global. Revolusi industri ketiga membawa semikonduktor, komputasi mainframe, komputasi personal, dan internet menuju revolusi digital (Kumar, 2016).

Revolusi Industri ke-3, atau revolusi digital, mengacu pada kemajuan teknologi dari perangkat elektronik dan mekanik analog ke teknologi digital yang tersedia saat ini. Era dimulai selama tahun 1980 dan sedang berlangsung. Kemajuan selama Revolusi Industri ketiga termasuk computer pribadi, internet, dan teknologi informasi dan komunikasi (ICT). (Savitri, 2019).

Kemajuan revolusi industri ketiga ini pun tidak sebatas hanya sekedar perubahan penggunaan teknologi yang tadinya analog dan dioperasikan secara manual kemudian transformasi dari pengendalian mesin industri secara manual ke arah otomatisasi dengan menggunakan komputer meskipun masih dikendalikan manual komputer serta menggunakan jaringan *offline* melalui medium perangkat *Local Area Network* (LAN) atau interkoneksi *offline* (Rustan, 2015). Meskipun sudah dikembangkan jaringan komputer untuk area lokal, namun teknologi digital berkembang hingga ke keterhubungan jaringan global yang mengkoneksikan segala bentuk bidang dalam satu atau bahkan lebih platform serta menghubungkan komunikasi dan informasi ke segala platform hingga keterhubungan akun personal melalui media digital.

Berkembangan interkoneksi global digital online ini yang kemudian melahirkan sebuah pandangan baru mengenai *Internet of Things* (IoT). Internet telah merevolusi cara kerja dunia begitu cepat. Lebih dari 20 miliar perangkat pintar akan terkoneksi pada tahun 2020 hingga sekarang. Dengan terhubungnya perangkat pintar dari *smartphone*, *smarthome*, dan asisten virtual, hingga mesin produksi yang ada di pabrik-pabrik menandakan era baru sudah di ambang pintu. *Internet of Thing* (IoT) telah berkembang

secara masif dan semua orang mulai beralih kepada internet dan mengadopsi utuh teknologi internet dalam perangkat digital.

Revolusi Industri keempat ditandai dengan munculnya terobosan teknologi di sejumlah bidang, termasuk robotika, kecerdasan buatan, nanoteknologi, komputasi kuantum, bioteknologi, IoT, pencetakan 3D, dan kendaraan otonom. IoT memimpin Revolusi Industri keempat atau yang dikenal juga sebagai Industri 4.0. IoT memiliki potensi untuk mengubah pemahaman kita tentang bagaimana segala sesuatu dapat terhubung, dan juga memberikan nilai yang sangat besar bagi dunia (Savitri, 2019).

Ketika berkembangnya Revolusi Digital, semua orang menikmati Cloud, internet, dan beberapa jenis perangkat pintar yang memungkinkan kita mengakses keduanya. Teknologi Informasi digital seperti saat ini mengalami peningkatan besar-besaran dalam kemampuan dan penurunan biaya selama bertahun-tahun. Kurva harga kinerja untuk kemampuan prosesor, memori, dan komunikasi kini membawa sejumlah besar “Bing Bang Disruptions” ke semua jenis industri dan model bisnis yang didorong oleh perangkat lunak, memori, dan komunikasi terbaru yang cenderung menjadi mainstream, berkualitas tinggi, sangat inovatif, dan biaya lebih rendah. Sehingga ponsel yang memiliki kamera foto, video, pengatur waktu dan sebagainya sangat memungkinkan bagi setiap orang untuk memproduksi karya kreatifnya masing-masing hanya dengan menggunakan perangkat ponsel (Lia & Natahalia, 2016).

Seperti halnya Desain Grafis ataupun video editing yang sudah bisa dioperasikan dengan menggunakan perangkat seluler (ponsel pintar) dengan menggunakan aplikasi yang terdapat pada *store* di *smartphone* seperti *Play Store* (Android) ataupun *Ios* (Apple) yang menggunakan *computing system* serta dilengkapi akses komputasi awan yang berfungsi juga sebagai *machine learning* sangat memudahkan setiap orang untuk membuat karya dan memproduksi konten melalui perangkat seluler masing-masing tanpa harus menggunakan perangkat komputer berspesifikasi besar atau menggunakan teknologi bergrafis tinggi. Ponsel pintar dengan harga yang menunjang sudah mampu untuk memproduksi karya grafis baik grafis visual berupa gambar diam (lukisan, foto, media komunikasi poster, pamflet, dan sejenisnya), kemudian gambar bergerak (video, animasi, slide dan sejenisnya). Bukan hanya produksi biasa, namun juga mengelola konten multimedia dengan perangkat seluler seperti mengedit gambar, menambahkan dan desain gambar, serta editing video bisa dilakukan dengan mudah, praktis dan dimana saja (Ilhamsyah, 2021).

Meski berbagai aplikasi *software* sudah dikembangkan untuk ponsel pintar dan bisa diunduh secara gratis dan bisa langsung digunakan setelah pengguna membuat akun pada aplikasi tersebut serta memerlukan jaringan internet untuk bisa mengaktifkan beberapa fitur di dalamnya. Inovasi teknologi semacam ini bukan hanya digunakan untuk permainan semata atau dibuat untuk kepentingan konten individu saja, namun pada industri sendiri terutama industri yang bergerak di bidang kreatif seperti periklanan, produksi konten untuk promosi *start up*, atau rumah produksi juga menggunakan aplikasi grafis pada seluler untuk membuat konten klien dan memenuhi kebutuhan kerja industri dalam memberikan jasa atau pelayanan kepada klien. Sehingga disini *software* grafis seluler akhirnya lambat laun menjadi salah satu kebutuhan media kerja di industri hal ini terlihat sejak tahun 2019 - 2021 (Kumar, 2016).

Dua aplikasi utama yang banyak digunakan industri serta untuk kebutuhan membuat konten oleh para creator di dunia yaitu Canva dan Kinermaster yang total download

aplikasinya sudah diatas 100 juta. Kemudian di Indonesia sendiri sudah diatas 100 ribu pengguna.

Tidak jauh berbeda dengan pengguna Kinemaster yang mulai digunakan untuk kepentingan video pembelajaran pada pendidikan, kemudian juga digunakan untuk membuat konten promosi yang untuk diposting di media sosial. Tidak kurang dari 50 lowongan pekerjaan di Jakarta yang mencari tenaga Desain Grafis yang mampu menggunakan Canva atau Kinemaster yang mayoritas adalah industri kreatif. Termasuk kreator konten yang mahir menggunakan aplikasi grafis seluler tersebut. Sehingga kebutuhan keahlian (*skill*) di era Revolusi Digital ini kemudian makin bertambah bukan hanya kemampuan dalam mengoperasikan perangkat lunak komputer, namun juga mengoperasikan perangkat seluler.

Meski sudah familiar kalangan remaja atau generasi Z, namun tidak semua kalangan remaja yang begitu mengenal Canva atau Kinemaster sebagai media kerja baru terutama di era revolusi industri keempat. Smartphone sejauh ini hanya sebatas dikenal sebagai media komunikasi saja dengan berbagai aplikasi chat, Video atau Audio Call, media sosial, dan sejenisnya. Namun masih belum mengoptimalkan penggunaan *smartphone* sebagai media kerja terutama bagi kalangan remaja kelas bawah yang masih awam atau terbatas dengan informasi maupun edukasi pengguna smartphone sebagai media kerja.

Begitu pula terjadi kalangan anak-anak terdidik yang ada di lembaga pendidikan informal untuk lingkup sosial penerima bantuan sosial atau biasa dikenal dengan Kaum Dhuafa yang begitu kurang mendapatkan edukasi dan informasi tentang kemajuan teknologi terutama revolusi digital. Meskipun banyak siswa/I didik di lembaga sosial ini memiliki perangkat *smartphone* yang hanya sebatas digunakan untuk media komunikasi saja.

Seperti halnya yang terjadi di Rumah Gemilang Indonesia (RGI), YPI Al Azhar, Sawangan, Depok yang merupakan wadah Rumah Pelatihan bagi anak-anak tidak mampu yang terpilih untuk mengikuti pelatihan dan pendidikan keterampilan khusus untuk dipersiapkan di dunia kerja. Para siswa/I terdidik di RGI sendiri belum sepenuhnya mengadopsi perangkat digital seluler sebagai media kerja atau media belajar mereka bahkan kerap tidak digunakan sebagai aplikasi belajar para siswa/I tersebut.

Hal ini tentunya terbentur dengan berbagai macam aturan atau norma yang ada di RGI seperti halnya pembatasan penggunaan perangkat seluler yang harus diserahkan kepada pengurus Yayasan, atau membatasi akses komunikasi dengan dunia luar, serta kurikulum di dalam pembelajaran di RGI yang masih belum menggunakan perangkat *smartphone* sebagai media praktik membuat konten grafis, video, dan audio. Sehingga dari permasalahan ini dikhawatirkan adanya ketertinggalan informasi, trend, dan keahlian bekerja yang dimana industri sendiri sudah mulai melihat penggunaan aplikasi grafis pada kebutuhan kerjanya.

Pada susunan kurikulumnya dan pembelajaran di RGI juga memiliki penjurusan kompetensi keahlian di bidang penyiaran (Multimedia Audio Visual) yang mencakup kompetensi keahlian penyiaran televisi dan juga fotografi. Kurikulum yang diterapkan lebih mengarah pada konsep penyiaran program tayangan televisi, penulisan naskah untuk program televisi dan penulisan naskah berita televisi, kemudian juga memproduksi program siaran televisi melalui produksi siaran televisi.

Selain itu juga di RGI, untuk anak-anak yang ada di jurusan Multimedia Audio Visual kebanyakan hanya diajarkan mengoperasikan *Handling Camera*, kemudian pengaturan *visual mixer* dan *audio mixer* untuk pengaturan visual televisi, kemudian juga diajarkan cara mengoperasional kamera fotografi dan cinematografi. Hal ini tentunya juga

didukung dengan fasilitas yang disediakan RGI sebagai sarana belajar dan bekal bagi para siswa/I didik RGI itu sendiri ketika dinyatakan lulus dari RGI. Namun dengan keterbatasan perekonomian bagi para siswa/I didik ini tentu akan terhambat dengan adanya fasilitas multimedia yang cenderung memiliki nilai harga yang terlalu tinggi, sehingga diperlukan pembekalan untuk sarana yang lebih efektif dan jauh lebih efisien. Hal ini juga didukung dengan permasalahan peraturan dari rumah didik yang menetapkan peraturan untuk tidak menggunakan *smartphone* yang telah ditentukan sehingga sangat terbatas waktu bagi para siswa/I didik untuk mengembangkan potensi dengan menggunakan *smartphone*.

Disini tentunya perangkat seluler seperti *smartphone* bisa dijadikan sebagai solusi bagi para siswa/I didik RGI untuk berkarya dalam membuat konten siaran digital berbasis *online* tanpa harus menyediakan perangkat siaran profesional yang memerlukan biaya yang begitu besar. Sehingga disini penting bagi para siswa/I didik RGI untuk mengoptimalkan *smartphone* dengan harga terjangkau yang bisa dijadikan sebagai media kerja. Selain itu didukung pula dengan referensi elektronik, panduan praktis pembelajaran dengan *smartphone* yang sudah banyak di media youtube.

Perlu adanya penambahan wawasan baru bagi para siswa/I terdidik di RGI untuk bisa memperoleh wawasan dan pengetahuan baru tentang bekerja menggunakan aplikasi di perangkat Seluler dan berkarya dari perangkat *smartphone* yang bisa digunakan untuk kebutuhan industri serta bisa beradaptasi dengan teknologi digital di era Revolusi Industri ke 4 ini dan mampu mengoptimalkan adaptasi terhadap *Internet of Things (IoT)*.

Berdasarkan penjelasan dari permasalahan umum dan juga spesifikasi yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dalam permasalahan mitra yang menjadi objek pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat yaitu Rumah Gemilang Indonesia (RGI) Yayasan Al Azhar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Para siswa/I didik RGI tidak memiliki wawasan dan pengetahuan yang cukup dalam bekerja atau berkarya dengan menggunakan *smartphone*.
2. Pengetahuan produksi konten melalui *smartphone* masih terbilang minim karena selama ini para siswa/I RGI hanya mengetahui kegunaan *smartphon* sebatas alat komunikasi jarak jauh nirkabel biasa, namun tidak begitu mengenal kelebihan dari *smartphone* tersebut lebih mendalam.
3. Keterbatasan daya ekonomi dari siswa/I RGI yang sangat terbatas membuat para siswa/I RGI hanya mengandalkan kurikulum pendidikan dari RGI untuk menempuh ilmu, sementara itu dalam kurikulum RGI masih belum didukung dengan materi atau pembelajaran membuat karya grafis desain *digital smartphone* dan video editing dengan menggunakan *smartphone* serta mengoptimalkan *smartphone* sebagai media kerja yang lebih produktif.
4. Keterampilan kerja yang didapatkan masih bersifat *mainstream* dan masih belum disesuaikan dengan dinamika kerja yang lebih dinamis dan tuntutan industri untuk kualitas SDM yang memiliki pemikiran *out of the box* dan *antimainstream*.
5. Masih belum menyadari adanya kompetensi kerja dengan *smartphone*.
6. Keterbatasan mengakses informasi diluar karena tidak memiliki kuota jaringan yang mendukung lantaran keterbatasan ekonomi.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dimulai dengan pengembangan creative thinking, pembentukan karakter, dan Pelatihan dan Pembinaan Desain Grafis menggunakan Canva dan Editing Video Smartphone dengan Kinemaster ini dilakukan di Rumah Gemilang Indonesia, Yayasan Al Azhar, Depok yang berlokasi di Jl. Raya Pengasinan, RT.001/RW.006, Pengasinan, Kec. Sawangan, Kota Depok, Jawa Barat 16518. Peserta Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini adalah para siswa/I didik

Rumah Gemilang Indonesia (RGI), Yayasan Al Azhar, Depok yang pada kegiatan ini, pemateri adalah Dosen Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jakarta Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Pemberian materi dan pengajaran yang diberikan kepada siswa/I didik RGI dilakukan secara terstruktur mulai dari membangun pemikiran kreatif hingga membangun kemampuan teknis secara berurutan dan terstruktur sesuai dengan kaidah akademis dan praktis. Untuk metode pelaksanaan kegiatan ini sendiri ada perlu hal yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pembinaan tentang desain gambar (visual) dengan menggunakan Canva untuk di publish melalui media sosial atau *Web*.
2. Memberikan pengarahan tentang membuat konsep desain dan ide konsep.
3. Memberikan pelatihan tata letak tampilan desain untuk media promosi dan publikasi yang untuk ditampilkan di media sosial seperti Instagram, Facebook, maupun Website.
4. Mengajarkan bagaimana desain grafis menggunakan Canva pada komunikasi visual untuk kepentingan promosi maupun publikasi.
5. Mengenal pencarian gambar-gambar ilustrasi pada web dan memperkenalkan hak cipta gambar kepada para Siswa/I didik RGI.

Adapun urutan materi pembelajaran yang dilakukan pada pelatihan Desain Grafis dengan menggunakan Canva sebagai berikut:

- a) Membuka aplikasi dan mendownload Canva pada
- b) *Smartphone*.
- c) Mengenal fitur-fitur dan *tools* yang ada pada Canva.
- d) Mengenal prinsip-prinsip dan elemen Desain Grafis.
- e) Pengenalan konsep pada desain grafis pada web, media sosial maupun cetak Mengenal dasar-dasar tata letak gambar pada desain grafis.
- f) Mengenalkan website gambar-gambar atau ilustrasi melalui Pininterest, Picsart, maupun *Shutterstock* dan mendownload gambar.
- g) Mengambil gambar dari device
- h) *Smartphone*.
- i) Mengatur dan mengolah gambar, ukuran besar kecil dan penempatan gambar efek gambar.
- j) Mengupload dan mendownload hasil desain dari Canva.
- k) Sharing gambar ke media sosial atau ke website.

Selain Canva, pembelajaran editing video dengan menggunakan Kinemaster juga dilakukan secara terstruktur yang dimulai dari produksi video secara mentah dengan menggunakan fitur menu camera pada *smartphone* masing-masing peserta. Beberapa tahapan yang akan diberikan proses pembelajarannya.

1. Mensetting kamera pada *smartphone* sesuai dengan standar kualitas gambar dan ukuran gambar framenya.
2. Mengatur dan memilih pencahayaan yang sesuai dengan pencahayaan dasar pada pengambilan gambar dengan kamera *handphone*.
3. Mengatur komposisi dan sudut *frame* pengambilan gambar dengan kamera *smartphone*.
4. Tata cara mengambil gambar ketika dilapangan dan berinteraksi serta berkoordinasi dengan objek manusia yang diambil gambarnya.

5. Format penyimpanan file video.
6. Pengenalan dasar Kinemaster mulai dari *search* di *playstore*, meng *install* di *smartphone*, dan membuka kinemaster, mengatur *frame* gambar untuk media kerja dengan kinemaster sesuai dengan ukuran media sosial seperti Youtube.
7. Mengenalkan *tools* dari Kinemaster termasuk mengimpor file video ke *timeline*.
8. Proses kerja editing *cut to cut* dan *effect* dengan menggunakan Kinemaster.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan abdimas disini, kegiatan pelatihan dan pembinaan dibagi menjadi tiga kegiatan, yang pertama adalah pembentukan pemikiran kreatif bagi para siswa/I RGI Al Azhar Indonesia, kemudian pembentukan karakter dan kepribadian peserta, ketiga pelatihan desain grafis dengan menggunakan Canva, kemudian yang keempat, kegiatan pelatihan video editing dengan menggunakan Kinemaster.



Gambar 1. Pelatihan Pemikiran Kreatif

Pembinaan berpikir kreatif dilakukan oleh Oni Tarsani, M.Ikom, Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Satya Negara Indonesia (USNI) yang berpengalaman dalam memberikan pelatihan *Creative Thinking* dan hypnosis. Disini Oni mengajarkan bagaimana membangun brainstorming dari cara berpikir kreatif yang nantinya digunakan untuk mengakomodir pengembangan ide kreatif dalam membuat karya desain grafis dan juga karya video editing. Hal ini dimulai dari membangun konsep inovatif, kreatif konten dan juga berwawasan seni dan sosial humaniora.

Sedangkan pengembangan kepribadian dan etika dibawa oleh Dr. Sri Desti Purwatiningsih, dosen Universitas Persada Indonesia Y.A.I yang mengelola kepribadian diri atau manajemen diri dalam mengatur ritme kerja dan hubungan interpersonal serta pengendalian emosi dalam berkarya maupun kerja tim.

Pelatihan berikutnya yang diberikan oleh tim Abdimas adalah memberikan pelatihan dasar Desain Grafis dengan menggunakan aplikasi Canva di *smartphone*. Canva dipilih sebagai aplikasi perangkat lunak berbasis android merupakan jenis aplikasi kerja yang banyak digunakan untuk kebutuhan industri, termasuk salah satu kriteria baru dalam dunia kerja terutama untuk industri kreatif. Sehingga disini tim abdimas melakukan riset kecil dan pengamatan lapangan di industri kreatif untuk melakukan pengamatan terhadap aplikasi dan kebutuhan *skill* yang diperlukan tenaga kerja dan hal ini dilakukan sebelum dilakukannya pemberian pelatihan untuk para peserta RGI.

Berdasarkan pengamatan ini kemudian oleh tim abdimas menjadikannya kurikulum pembelajaran singkat di tingkat dasar bagi para peserta didik siswa/I RGI. Pemberian pelatihan Canva ini dilakukan dari pukul 11 - 12 yang berisikan materi mengenai pengenalan dasar Canva. Mengenal media kerja canva di *smartphone* dan memberikan gambaran komparasi media kerja canva di *smartphone* dengan di PC maupun melalui website. Kemudian mentor juga mengenalkan *tools* yang biasa digunakan untuk kerja desain grafis.

Mentor dari abdimas yang bertugas untuk memberikan pelatihan dan pengarahan kepada siswa/I didik adalah Anastasia Lintang, S.Ds. Praktisi desain dan teknik grafika dari Divisi Kehumasan dan Publikasi, Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) Republik Indonesia. Adapun mentor juga merupakan praktisi desain untuk sektor essential swasta yang bergerak di bidang *food and beverage*. Materi yang diberikan juga disesuaikan untuk di industri di sektor swasta dan pemerintah namun masih dalam tahap tingkat dasar dan disesuaikan dengan kurikulum umum mengenai desain grafis dan juga mengenai editing video.

Pembelajaran dibangun secara terstruktur dimulai dari pengenalan hingga desain tingkat lanjut. Tentu para peserta harus menyediakan perangkat yang diperlukan terutama perangkat seluler *smartphone* yang sudah terinstall *canva* atau *Kinemaster* yang bisa diperoleh secara open source melalui *playstore* untuk pengguna *Android*.

Setelah dilakukan pembinaan dan penanaman motivasi serta kemampuan berpikir kreatif, pelatihan berikutnya adalah membuat karya desain grafis dengan menggunakan *Canva*. Materi ini dibawakan langsung oleh praktisi bidang desain dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Anastasia Lintang, S.Ds yang sudah berkecimpung lama di bidang profesional desain untuk *offline* dan *online design*. Peserta tidak dibebani menggunakan komputer atau harus menyediakan laptop sendiri, melainkan mengoptimalkan *smartphone* nya sebagai media kerja dan produktif dalam berkarya. Lintang, memberikan pengenalan dasar tentang desain menggunakan *Canva* dimulai dari pengenalan websitenya, kemudian cara mendownload softwrenya menggunakan *smartphone* dan membuat akun *Canva* melalui link email dari masing-masing peserta dan bisa digunakan sebagai media kerja yang praktis.

Sistem kerja dengan menggunakan *Canva*, menurut Lintang, adalah hal yang sederhana yang dimana pengenalan *tools* nya tidak serumit software - software desain pada umumnya seperti menggunakan *Inkscape*, *Adobe*, atau *Corel* dan sejenisnya. *Canva* selain *open source* (aplikasi gratis) juga lebih mudah digunakan serta kerap digunakan untuk desain grafis di lingkup pendidikan hingga lingkup industri. Termasuk baru-baru ini banyak industri yang mencari tenaga kerja yang familiar dengan *Canva*. Para peserta keseluruhan sudah mendownload aplikasi *Canva* kemudian mengikuti arah dan instruksi dari mentor. Pengenalan *tools Canva* memakan waktu hingga 15 menit yang dimana para peserta diberikan arahan pengenalan perangkat kerja dari *Canva* dan para siswa didik RGI pun juga aktif bertanya ketika masih awal pengarahan tentang perangkat kerja *Canva*. Sebelum mempelajari segala bentuk perangkat yang ada di *Canva*, para peserta diberikan pengarahan untuk mempelajari bentuk layout dari *Canva* dan membandingkan antar *canva* versi *smartphone android* dengan *canva* versi *PC* atau *Desktop*.

Berikutnya adalah pemberian contoh yang dilakukan oleh mentor terkait dengan karya-karya yang dibuat menggunakan *Canva* baik dalam karya visual yang diperuntukkan untuk institusi Pemerintah maupun karya visual yang diperuntukkan untuk sektor swasta termasuk untuk karya desain pada promosi dan publikasi untuk produk *Food and Beverage*.

Setelah pemberian contoh dari karya-karya desain si mentor dengan menggunakan *canva*, berikutnya adalah memperkenalkan *template* kerja atau lembar kerja yang skema atau *line* serta marginnya yang sudah tersedia di *canva* dan bisa digunakan secara gratis. Mentor memperbolehkan kepada para peserta siswa/I didik RGI untuk menggunakan *template* yang tersedia melalui *canva* serta memodifikasikan gambar atau desain yang dibuat oleh masing-masing peserta.

Meskipun diberikan keluwesan dalam memilih *template*, hal itu hanya diberlakukan bagi para peserta. Ketikadiberikan tugas oleh mentor untuk membuat karya desainnya sendiri. Namun ketika dalam proses pembelajaran, para peserta dituntun untuk mengikuti arahan vendor termasuk materi pembelajarannya sehingga mudah bagi mentor untuk memberikan pembelajaran dan diikuti serentak oleh para peserta.

Ketika para siswa/I dinilai sudah bisa menerapkan apa yang telah diajarkan, maka langkah berikutnya adalah dengan memberikan penugasan kepada para siswa/I didik RGI untuk membuat karya desainnya sendiri dengan diberikan waktu selama 30 menit, kemudian hasil karya desain yang dibuat oleh para peserta didik dengan *canva* ini dinilai oleh mentor. Pada pelatihan

dan pembinaan Canva ini, peserta adiberikan pelajaran desain secara dasar terlebih dahulu untuk memahami prinsip-prinsip desain dan elemen-elemen yang perlu digunakan dalam praktik desain dengan Canva. Praktik desain dengan Canva tidak jauh berbeda dengan desain grafis menggunakan jenis aplikasi yang digunakan pada umumnya, namun aplikasi Canva bisa dikatakan jauh lebih mudah dan efektif untuk kecanggihan fiturnya sehingga para peserta tidak mengalami kesulitan. Mentor juga memberikan arahan dan pilihan metode desain beragam yang bisa diterapkan melalui Canva.



Gambar 2. Pelatihan Design Thinking

Para peserta juga diajarkan secara teknis mengoperasikan aplikasi mulai dari mengimpor gambar, mengolah gambar, membuat pola desain sendiri, penyesuaian *template* dan juga menerapkan teknik desain yang bisa dikombinasikan dengan aplikasi lain seperti Piktochart atau photoshop.

Sebelum diberikan materi tentang mengimpor gambar, para peserta diberikan petunjuk tentang situs-situs website atau aplikasi yang menawarkan gambar-gambar yang bisa diunduh secara gratis tanpa terkendala aturan Hak cipta (*copyright*) seperti melalui Freepick, Pinterest, dan sejenisnya. Selain mencari gambar juga diajarkan mendownloadnya kemudian menyesuaikan dengan format yang diperlukan untuk desain. Para peserta juga diperkenalkan dengan berbagai macam format gambar yang bisa diterima di Canva, kemudian melihat atau menentukan ukuran gambar, serta mengolah gambar dalam bentuk pecahan gambar. Materi ini pun juga tidak jauh-jauh dari materi operasional desain yang biasa diterapkan di industri dan juga menjelaskan format luarannya untuk media cetak maupun media elektronik seperti website. Tahapan pembelajaran setelah mengimpor gambar yang didownload dari web, tahap berikutnya adalah melatih pembiasaan jari-jari untuk melakukan pemindahan gambar, mengubah ukuran *frame* gambar dan merotasinya, kemudian tata letak dengan menggunakan jari-jari ketika mendesain.

Diakui oleh mentor sekalipun peserta merasa kesulitan ketika memulai pembiasaan desain gambar dengan menggunakan *smartphone*, karena biasanya pengolahan gambar, tata letak gambar dan sejenisnya menggunakan tetikus (*mouse*) untuk desain sehingga pembiasaan ini pun juga memakan waktu belajar. Namun Meski ada kesulitan, namun para peserta didik RGI tetap bisa menyesuaikan dengan kebiasaan baru mendesain dengan menggunakan jari-jari tangan pada layar *smartphone* nya. Setelah pembelajar mendesain gambar, materi berikutnya adalah menyimpan secara online melalui *cloud* dan download ke perangkat, kemudian transfer data secara online.

Setelah mempelajari materi dasar Canva serta pengenalan-pengenalannya, berikutnya adalah membuat desain dan layout visual untuk kepentingan produk *Food and Beverage* atau untuk produk cafe seperti dalam bentuk desain untuk buku menu, kemudian materi promosi visual untuk media sosial seperti facebook dan instagram, kemudian juga materi promosi untuk diposting di website vendor. Pelatihan ini termasuk mendapatkan pembinaan dan pelatihan extra pengambilan gambar atau produksi gambar dengan menggunakan kamera digital. Sehingga disini siswa/I didik RGI mendapatkan bekal cukup mulai dari produksi hingga pasca produksi pada grafika digital.

Pelatihan berikutnya adalah pelatihan editing video yang mulai dari pengenalan tools editing pada aplikasi Kinemaster. Sebelum memulai pelatihan, para peserta diminta untuk memproduksi konten video. Para siswa/I didik boleh mengambil video dari hasil rekaman ponsel, kamera DSLR atau Mirrorless yang tersedia karena Kinemaster meski dioperasikan melalui smartphone, namun kinemaster mensupport hampir semua jenis format video yang akan diedit nantinya. Para peserta dibebaskan untuk mengambil gambar di lingkungan RGI dan tidak keluar dari lembaga dikarenakan untuk keamanan dan juga tidak bisa terlalu sering menggunakan smartphone.

Setelah dilakukan pengambilan gambar dengan kamera handphone atau kamera DSLR, langkah berikutnya adalah mempersiapkan untuk mengedit video. Sebelum mulai mengedit video, peserta diberikan pengenalan dulu bagian-bagian inti yang ada di Kinemaster. Berikut beberapa keterangan lengkapnya seperti:

1. *Menu Editor*: Menu ini berisi media, audio, titles, transistions efefcts dan elements. Berdasarkan menu ini untuk mulai memberi efek menyisipkan audio, dan lain sebagainya.
2. *Media library*: Library adalah sumber untuk semua media yang kita punya, seperti klip video, foto, dan musik. Di library ini juga tempat gudangnya transisi, efek, dan berbagai aset media lainnya yang dapat digunakan.
3. *Thumbnail View*: Bagian ini akan menampilkan isi dari media library di Kinemaster dalam bentuk thumbnail.
4. *Jendela tampilan*: jendela pratinjau menampilkan video yang sedang diputar di Timeline atau Storyboard. Posisi playhead ditunjukkan dalam kode waktu di sudut kanan bawah.
5. *Timeline*: Di bagian ini peserta nantinya akan menyusup ke semua media yang berupa video, gambar, dan audio. Menyisipkan transisi, teks, dan efek-efek lainnya.



Gambar 3. Pelatihan Editing Video

Setelah dilakukan pengenalan awal langkah berikutnya adalah dengan mengimport video. Beberpaa cara yang dilakukan dalam pelatihan:

1. Menjalankan Kinemaster melalui shortcutnya yang ada di dekstop smartphone kemudian menjalankan melalui mnu start.
2. Akan muncul tampilan awal Kinemaster. Di bagian ini, peserta harus menentukan terlebih dahulu tujuan video yang diedit akan dijalankan di instagram, youtube, televisi, laptop, atau yang lainnya. Di bagian *select project aspect ratio*, maka peserta harus menentukan ukuran dari video yang di edit.
3. Jika tujuan peserta memutar video adalah instagram, maka memilih ratio 1:1 (instagram), jika tujuannya diputar di YouTube, laptop, dan TV LED maka plih 16:9 (*Widescreen*). Pilihan 4:3 (Standard) bisa digunakan untuk TV tabung atau jenis tv lama.

Pengenalan format dan ukuran telah dilakukan, maka langkah berikutnya adalah *cut to cut* atau memotong video. Hal ini dilakukan apabila ada kesalahan atau terjadi kesalahan saat proses pengambilan gambar (proses syuting adalah hal yang biasa dan benar-benar wajar). Tentu peserta tidak perlu mengulang proses syuting dari awal, apalagi menghapus video yang salah tersebut. Pada pengambilan video juga perlu untuk memperhatikan ruang bidang. Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra (Sanyoto, 2010).

Jika terjadi kesalahan saat proses syuting, biarkan saja dan lanjutkan syutingnya sampai selesai karena nanti bagian yang salah tersebut akan dipotong (*split*) saat proses di Kinemaster. Berikut ini cara memotong (*split*) bagian video yang tidak diperlukan:

1. Tentukan terlebih dahulu di video bagian mana yang akan dipotong. Agar mendapat hasil yang sesuai dan maksimal, besarkan (panjangkan) tampilan pada timeline video dengan cara tekan tombol Plus pada bagian zoom atau bisa ditarik pada permukaan timeline dengan jari dengan cara menahan terlebih dahulu kemudian ditarik.
2. Jika tampilan video yang ada di timeline sudah di zoom, maka *touch* pada bagian awal yang ingin dipotong. Sentuh pada garis-garis yang ada di atas video timeline sehingga bagian tersebut akan diberikan garis warna merah. Tentu bisa digeser dengan jari ada garis tersebut sampai benar-benar di lokasi yang diinginkan.
3. Jika sudah. Maka sentuh tombol split atau gunting kemudian tekan cut pada menu yang tersedia. Bagian tersebut akan langsung terpotong yang tandanya kini bagian yang terpotong tersebut ada garisnya.
4. Jika potongan sudah sempurna, maka untuk menghapus video yang dipotong tersebut disentuh pada bagian line video kemudian di delete.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PKM yang dilakukan oleh Dosen Ikom UPNVJ ini dapat disimpulkan bahwa para peserta yang terdiri dari siswa/RI belum pernah mendapatkan pelajaran khusus desain grafis dan video editing dengan smartphone. Hal ini dikarenakan beberapa kendala seperti masih ada peserta yang tidak memiliki smartphone sehingga harus meminjam temannya, kemudian perangkat yang digunakan terkadang kurang begitu memenuhi dan belum memadai dari spesifikasi perangkat *smartphone* yang digunakan. Selain permasalahan teknis kepemilikan perangkat, ada pula hambatan lain bahwa para siswa/RI tidak memiliki banyak waktu untuk bisa menggunakan perangkat seluler dikarenakan ada peraturan dari RI untuk tidak menggunakan handphone selama proses belajar dan juga handphone hanya boleh digunakan di hari Sabtu dan Minggu atau hari libur yang waktunya bebas untuk digunakan aktivitas yang lain.

Pada pelaksanaan pelatihan dan pembinaan ada antusiasme dari para peserta untuk mengikuti pelatihan desain grafis dengan menggunakan *smartphone* selain itu juga para peserta juga sudah mendapatkan gambaran tentang kebutuhan industri terkait Sumber daya Tenaga Kerjanya memiliki keahlian grafis dengan menggunakan smartphone sehingga pembelajaran yang diperoleh melalui kegiatan PKM ini juga untuk melengkapi pembelajaran di sekolah RI yang juga mengutamakan keahlian dalam berbagai bidang seni seperti broadcasting dan desain grafis.

REFERENSI

- Anggraini S, Lia & Kirana Natahalia. 2016. Desain Komunikasi Visual. Dasar Dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Cholil, Akmal Musyadat. 2020. 150 Brand Awareness Ideas. Metode dan Praktis Membangun Kesadaran Merek. Yogyakarta: Qudrant.
- Ilhamsyah. Pengantar Strategi Kreatif. Advertising Era Digital. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kumar, Vijay. 2013. 101 Metode Desain. Pendekatan Terstruktur Untuk Mendorong Inovasi di Organisasi anda. Jakarta: Penerbit PT. Elex Media Komputindo.

- Rustan, Surianto. 2015. *Bisnis Desain*. Jakarta: Batavia Imaji.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana. Elemen-elemen Seni dan Desain*, Ed. 2. Yogyakarta: Jalasutra.
- Savitri, Astrid. 2020. *Bonus Demografi 2030: Menjawab Tantangan serta Peluang Edukasi 4.0 dan Revolusi Bisnis 4.0*. Yogyakarta: Penerbti Ganesis.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE. Desain Komunikasi Visual. Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Wong, Wucius. 1989. *Beberapa Asas Merancang Trimatra*. Bandung: Penerbit ITB.