

PENGENALAN ILMU MULTIMEDIA (*DESAIN GRAFIS, FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI*) KEPADA MASYARAKAT, SEBAGAI BENTUK PEMANFAATAN GADGET DI ERA DIGITAL

Syaipul Ramdhan¹, Gharifa Al Ikhsan Ananda Putra², Ahmad Saeful³,
Arista Febrian Nugraha⁴, Akhmad Irfan Mucharrom⁵, M Irfan Firas Syafiq Habibie⁶

^{1,2,3,4,5,6} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15141

E-mail: ¹syaipulramdhan@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 7 Juli 2023

Revised : 14 Agustus 2023

Accepted : 18 Agustus 2023

KEYWORDS

Multimedia

Pengabdian Masyarakat

Videografi

Desain Grafis

Fotografi



ABSTRACT

Pengabdian masyarakat melalui multimedia melibatkan pemanfaatan teknologi dan konten visual, audio, serta interaktif untuk menyampaikan informasi, edukasi, dan solusi guna meningkatkan kesejahteraan dan kesadaran masyarakat secara lebih inklusif dan efektif. Penulis merumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana menjelaskan kepada Generasi Milenial tentang cara positif memanfaatkan gadget, termasuk potensi pendapatan sekunder melalui ilmu Multimedia. Kegiatan ini bertujuan mengedukasi masyarakat, khususnya generasi milenial, mengenai pemanfaatan positif gadget, penerapan multimedia, dan potensi pendapatan sekunder dari gadget tersebut. PKM ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu tanggal 6, 13, 14 dan 17 Agustus 2022 dan dilaksanakan di Gg. H. Naan RT.005/RW.002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang. Hasil dari kegiatan ini adalah peserta mampu memahami materi yang disampaikan secara baik, serta termotivasi untuk melanjutkan pembelajaran multimedia.

1. Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan perwujudan dari falsafah pendidikan nasional dan salah satu aspek dari Tri Darma Perguruan Tinggi. Dalam PKM, dosen melaksanakan tugas-tugas akademik secara langsung di masyarakat atau sekolah, dengan tujuan meningkatkan profesionalisme serta menciptakan perubahan positif dalam tatanan kehidupan masyarakat. Dalam konteks penelitian, dosen ditantang untuk menyelidiki masalah kompleks, menganalisis potensi dan kelemahan masyarakat, dan merumuskannya. Penerapan ilmu pengetahuan teoritis menjadi krusial dalam lapangan, terutama dalam hal pemanfaatan gadget dan ilmu multimedia di era digital. Dalam upaya ini, penulis terlibat dalam program PKM yang bertujuan mengenalkan ilmu multimedia, seperti desain grafis, fotografi, dan videografi, kepada masyarakat, sebagai bentuk optimalisasi pemanfaatan gadget. Materi tersebut tidak hanya disampaikan, tetapi juga diaplikasikan secara praktis kepada peserta pembelajaran. Program ini diadakan oleh INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS BINA SARANA GLOBAL dengan fokus "Pengenalan Ilmu Multimedia (Desain Grafis, Fotografi, Dan Videografi) Kepada Masyarakat, Sebagai Bentuk Pemanfaatan Gadget Di Era Digital," di lokasi tertentu.

Dilatarbelakangi oleh konteks yang telah dijelaskan, permasalahan yang dihadapi dalam Usulan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berjudul di atas dapat dirumuskan sebagai berikut: Pertama, bagaimana strategi efektif untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat, terutama generasi milenial, mengenai cara positif memanfaatkan gadget. Kedua, bagaimana menyajikan penjelasan yang komprehensif tentang potensi gadget sebagai sumber pendapatan sekunder melalui pemahaman mendalam terkait ilmu multimedia.

Tujuan dari kegiatan ini terdiri dari beberapa aspek utama. Pertama, memberikan pemahaman yang komprehensif kepada masyarakat mengenai strategi pemanfaatan positif gadget. Kedua, merangsang pemahaman dan penerapan konsep multimedia pada gadget khususnya di kalangan generasi milenial. Ketiga, memberikan wawasan mendalam mengenai potensi gadget sebagai sumber pendapatan sekunder, sehingga masyarakat dapat memanfaatkannya secara efektif untuk mendukung kebutuhan ekonomi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Pertama, masyarakat, khususnya generasi milenial, akan mampu mengembangkan kemampuan dalam bidang skill multimedia, suatu kompetensi yang

esensial dalam konteks era digital saat ini. Kedua, kegiatan ini akan menambahkan basic skill multimedia masyarakat generasi milenial, memperkuat daya saing mereka dalam hal penguasaan teknologi informasi. Ketiga, diharapkan masyarakat dapat mengoptimalkan pemanfaatan gadget sebagai sumber pendapatan sekunder, menghadirkan peluang baru dalam mengatasi tantangan ekonomi.

2. Landasan Teori

1. Pengertian Desain Grafis

Menurut Kurnasih (2022), desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual. Desain grafis akan memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam penyampaian pesan. Informasi yang disampaikan di dalamnya akan dilakukan seefektif mungkin. Desain grafis berasal dari dua kata, yaitu kata desain dan kata grafis. Desain adalah suatu metode perancangan estetika. Metode perancangan ini didasarkan pada kreativitas. Sedangkan grafis memiliki arti ilmu dari sebuah perancangan titik, maupun garis. Maka hal itu akan membentuk sebuah gambar, yang bisa memberikan informasi serta berhubungan dengan proses percetakan. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwa desain grafis adalah ilmu yang mengandalkan sebuah kreatifitas dalam menciptakan suatu rancangan yang berbentuk gambar. Tujuan akhirnya adalah sebagai kepentingan dari percetakan. Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis yang memiliki beberapa tujuan. Seperti untuk mengatur atau menciptakan elemen rupa. Contohnya foto, ilustrasi, tulisan dan garis di atas sebuah media. Hal ini ditujukan untuk sebuah produksi. Selain itu, akan dikomunikasikan juga sebagai sebuah pesan. Bentuk dari seni desain grafis nantinya akan dibuat oleh graphic designer.

2. Pengertian Fotografi

Liantoni mengungkapkan, kata "fotografi" berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari "photos" yang merujuk pada cahaya dan "graphien" yang berarti menggambar. Konsep fotografi pada dasarnya melibatkan metode atau proses untuk menciptakan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mencapai objek tersebut pada medium yang sensitif terhadap cahaya. Alat yang paling umum digunakan dalam menangkap cahaya ini adalah kamera. Keberadaan cahaya sangat penting karena tanpanya, proses pengambilan gambar oleh seorang fotografer tidak mungkin terjadi. Prinsip inti dari fotografi adalah mengarahkan cahaya melalui pembiasan agar dapat membakar medium penangkap cahaya. Medium ini, setelah terekspos cahaya dengan intensitas yang sesuai, akan menghasilkan bayangan yang serupa dengan cahaya yang memasuki lensa. Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat guna menciptakan gambar, digunakan alat ukur cahaya yang dikenal sebagai

lightmeter. Setelah mendapatkan pengukuran pencahayaan yang sesuai, seorang fotografer memiliki kemampuan untuk mengontrol intensitas cahaya melalui penyesuaian kombinasi ISO (kecepatan sensitivitas film), diafragma (pembukaan lensa), dan kecepatan rana (durasi eksposur). Gabungan dari ketiga faktor ini dikenal sebagai "exposure" atau pencahayaan. Semakin tinggi nilai ISO yang digunakan, semakin besar kemungkinan noise atau butiran yang akan muncul dalam gambar. Untuk memastikan keakuratan pencahayaan, baik pada kamera digital maupun konvensional, biasanya dilengkapi dengan fitur metering. Ini bertujuan untuk meminimalkan risiko overexposure (terlalu terang) atau underexposure (terlalu gelap) dalam gambar yang dihasilkan.

3. Pengertian Videografi

Videografi merujuk pada medium yang digunakan untuk merekam peristiwa dalam bentuk video atau suara menjadi satu gambar. Menciptakan videografi berkualitas memerlukan keahlian dan pengetahuan mendalam tentang teknik pengambilan gambar, karena hasilnya akan dinikmati oleh berbagai kalangan. Dalam konteks videografi, momen yang terekam dapat disunting sesuai kebutuhan, di mana berbagai efek, filter, penambahan suara, teks, dan lainnya dapat dimasukkan. Pengeditan ini biasanya dilakukan melalui aplikasi khusus yang sekarang tersedia dalam beragam pilihan. Setelah penyuntingan selesai, hasil video bisa dibagikan melalui platform seperti Youtube atau digunakan untuk keperluan lainnya. Peran videografi semakin penting seiring meningkatnya permintaan dalam berbagai bidang. Tidak hanya dalam industri hiburan, tetapi juga dalam berbagai jenis pekerjaan yang dapat diungkapkan dalam bentuk video menarik. Videografi diaplikasikan untuk tujuan hiburan, ekspresi seni, upaya pemasaran, promosi, tutorial, dokumentasi perjalanan, dan berbagai keperluan lainnya. Tujuan inti dari videografi adalah menghasilkan video yang menarik bagi berbagai audiens. Kemampuan pembuatan videografi dapat dimiliki oleh siapa saja sesuai dengan kebutuhan individu, instansi, perusahaan, atau organisasi. (Adaptasi dari Videografi, 2022)

4. Pengertian Light Painting

Light painting merupakan suatu bentuk eksplorasi fotografi di mana kita menggunakan pengaturan shutter speed lambat, memungkinkan kamera merekam jejak cahaya yang kita hasilkan sehingga membentuk berbagai pola sesuai kreativitas kita. Light painting juga dapat diartikan sebagai teknik melukis gambar dengan menggunakan cahaya." (Adaptasi dari Silalahudin, 2022)

3. Metode Pelaksanaan

3.1. Kerangka Pemecahan Masalah

Solusi permasalahan yang diberikan beserta indikator keberhasilan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Solusi permasalahan

No	Permasalahan	Metode yang Digunakan
1	Masih kurangnya pengetahuan dan pentingnya pemahaman peserta tentang pemanfaatan gadget di era digital.	<p>Ceramah & Tanya Jawab, dipilih untuk menyampaikan teori dan penganalan seputar Desain grafis, fotografi dan videografi.</p> <p>Dengan tanya jawab (interaktif) diharapkan dapat meningkatkan daya ingat.</p>
2	Kurangnya pengetahuan mengenai tata cara penggunaan perangkat keras (<i>hardware</i>) pada gadget dan kamera	Demonstrasi, dalam metode ini pemateri akan mempraktikkan langkah-langkah penggunaan perangkat keras (<i>hardware</i>) pada laptop dan kamera.
3	Kurangnya pengetahuan dalam mengoperasikan <i>Software Desain</i> pada gadget dan kamera.	Demonstrasi, dalam metode ini pemateri akan mempraktikkan langkah-langkah awal dan pengoperasian <i>software desain</i> pada gadget dan kamera.

3.2 Realisasi Pemecahan Masalah

Untuk dapat meningkatkan pembelajaran dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi serta pengetahuan tentang dasar Desain Grafis, maka diperlukan pemberian materi agar Siswa-siswi dapat memahami apa yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Ceramah.

Pada tahap ini, peserta diberikan materi dasar tentang pemanfaatan gadget di era digital.

2. Tahap demonstrasi materi.

Pada tahap ini, peserta diberikan materi seputar Desain, fotografi dan videografi.

3. Tahap praktik.

Setelah tahap demonstrasi materi selesai, lalu peserta diberikan arahan dan diajarkan untuk

mempraktikkan penggunaan software desain pada gadget dan pengoperasian kamera.

4. Tahap sesi tanya jawab.

Setelah tahap praktik, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dari materi-materi yang sudah pernah dibahas sebelumnya.

Untuk merealisasikan pemecahan masalah, maka dilakukanlah kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Jalan Gg.H.Naan RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang dengan melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Memberi materi pengenalan seputar Desain grafis, fotografi dan videografi kepada peserta dengan metode ceramah/presentasi.
2. Melakukan demonstrasi kepada Siswa-siswi mengenai cara penggunaan software desain pada gadget dan kamera dengan baik dan tepat.
3. Melakukan praktik perhitungan pada software desain pada gadget dan kamera.
4. Melakukan review materi yang bertujuan untuk melihat pemahaman peserta yang mengikuti kegiatan PKM.

Pembelajaran dilaksanakan selama 4 pertemuan yaitu tanggal 06, 13, 14 dan 17 Agustus 2022 di Jalan Gg.H.Naan RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang.

3.2 Sasaran Kegiatan

Sasaran Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah Masyarakat di Di Jalan Gg.H.Naan RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang. Tangerang, Banten 15138.

3.3 Metode Kegiatan

Metode Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang berupa ceramah, demonstrasi, praktik dan tanya jawab tentang Pengenalan Ilmu Multimedia (*Desain Grafis, Fotografi Dan Videografi*) Kepada Masyarakat, Sebagai Bentuk Pemanfaatan Gadget Di Era Digital di Jalan Gg.H.Naan RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang. Tangerang, Banten 15138 dengan beberapa metode yaitu :

1. Ceramah

Metode ini dipilih untuk menyampaikan teori dan penganalan seputar Ilmu Multimedia (*Desain Grafis, Fotografi Dan Videografi*) Kepada Masyarakat, Sebagai Bentuk Pemanfaatan Gadget Di Era Digital. Materi yang diberikan meliputi Definisi/Pengertian, dan contohnya.

2. Demonstrasi

Pada metode ini pemateri akan memberikan langkah-langkah penggunaan perangkat aplikasi multimedia pada Handphone (Gadget). Serta cara pengoperasian Kamera.

3. Praktikum

Pada metode ini peserta mempraktikkan penggunaan perangkat aplikasi multimedia pada Handphone (Gadget). Serta cara pengoperasian Kamera sesuai langkah-langkah yang sudah diberikan oleh pemateri.

4. Tanya Jawab (Interaktif)

Pada metode ini pemateri akan memberikan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta mengenai materi yang sudah dijelaskan dan dipraktikkan sebelumnya, bagi peserta yang menjawab benar maka akan diberikan hadiah. Dengan tanya jawab (interaktif) diharapkan dapat meningkatkan daya ingat serta dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Evaluasi

Hasil kegiatan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan pada tanggal 06, 13, 14 dan 17 Agustus 2022 di Di Jalan Gg.H.Naan RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang, Banten 15138. dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kegiatan PKM.
2. Penyampaian materi yang disampaikan kepada masyarakat RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang.
3. Memberi materi tentang Teori dasar Pengenalan Desain, Fotografi dan Videografi.
4. Memberi materi praktik tentang Desain, fotografi dan videografi.
5. Memberi lomba Desain Grafis, Fotografi dan Videografi.
6. Melakukan review terhadap materi yang sudah disampaikan serta sesi tanya jawab selanjutnya pemberian Doorprize kepada peserta.
7. Bekerja sama membuat Dokumentasi dalam bentuk Foto maupun Video.
8. Ucapan Terimakasih kepada Ketua RT dan masyarakat.
9. Penutupan dan ramah tamah.

Cara-cara tersebut di atas dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka tentang Ilmu Multimedia (Desain Grafis, Fotografi dan Videografi), sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan PKM ini.

Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat memberikan keterampilan tambahan bagi mereka untuk dapat menggunakan Gadget secara positif dalam kegiatan sehari-hari.

4.2 Pembahasan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di “Gg.H.Naan RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec.

Cibodas, Kota Tangerang” telah dilaksanakan selama empat pertemuan yaitu pada tanggal 06, 13, 14 dan 17 Agustus 2022, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan Hari Pertama (Sabtu, 06 Agustus 2022)
 - a. Hari pertama PKM dilakukan selama 2 jam, yang dimulai pukul 20.00 s.d 22.00 WIB
 - b. Kegiatan ini terbagi menjadi dua sesi, yaitu:
 - 1) Sesi pertama yang kami lakukan adalah pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kami, selama PKM di Gg.H.Naan RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang.
 - 2) Sesi kedua adalah pemaparan program kerja mengenai materi yang akan disampaikan. Selanjutnya, kami bersama-sama pemuda karang taruna sekitar membentuk panitia kecil untuk menyambut HUT Republik Indonesia.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan PKM



Gambar 2. Pemaparan Program Kerja

2. Kegiatan Hari Kedua (Sabtu, 13 Agustus 2022)
 1. Pada hari kedua kegiatan dimulai pukul 16.30 s.d 18.00 WIB.
 2. Pada pertemuan kedua ini terdiri dari satu sesi, yaitu :
 - 1) Sesi pertama diawali dengan penyampaian materi Dasar Desain Grafis. Tujuannya adalah peserta dapat mengerti dasar estetika dalam dunia Desain Grafis.

Selain itu diselang waktu istirahat, ada pula kata sambutan dari Ketua Tim PKM.



Gambar 3. Penyampaian Materi Hari Kedua Sesi 1



Gambar 4. Pemaparan Materi Hari Kedua Sesi 2



Gambar 5. Sambutan dan Pemaparan Materi dari Ketua TIM PKM



Gambar 6. Foto Bersama Tim PKM dengan Peserta

3. Kegiatan Hari Ketiga (Minggu, 14 Agustus 2022)
 - a. Hari Ketiga dilaksanakan pukul 19:00 s.d 21:00 WIB.
 - b. Kegiatan ini terbagi menjadi 2 sesi, yaitu:
 - 1) Sesi 1 Pengulangan Kembali materi yang sudah di sampaikan di pertemuan sebelumnya.
 - 2) Sesi 2 dilanjut dengan Praktik Desain, fotografi dan Videografi.



Gambar 7. Materi dan Praktek hari ketiga



Gambar 8. Hasil praktek peserta

4. Kegiatan Hari Keempat (Rabu, 17 Agustus 2022)
 - a. Hari keempat dilaksanakan pukul 09:00 s.d 23:00 WIB yang merupakan hari terakhir dalam kegiatan PKM di Gg.H.Naan

RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang.

- b. Kegiatan ini meliputi Dokumentasi lomba, menonton bersama hasil dokumentasi yang berupa video, Penutupan dan Foto



Gambar 9. Penutupan kegiatan PKM

5. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman dan observasi lapangan yang kami peroleh selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), kami dapat menyimpulkan beberapa hal penting sebagai berikut:

Dalam rangka pelaksanaan empat kali pertemuan PKM di Gg.H.Naan RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang, kami berhasil menjalankan rencana kegiatan dengan lancar dan sesuai target. Para peserta telah berhasil mengikuti dengan baik seluruh materi yang kami sajikan, bahkan mampu menerapkan praktik langsung terkait materi yang telah kami sampaikan. Tidak hanya itu, partisipan yang berasal dari Gg.H.Naan RT.005/RW. 002, Kel. Cibodas Baru, Kec. Cibodas, Kota Tangerang juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran terkait Desain, fotografi, dan videografi.

Selain itu, kami juga berhasil mendapatkan umpan balik yang berharga dari peserta dalam bentuk respons positif dan sesi tanya jawab yang produktif. Umpan balik ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM telah berhasil memotivasi para peserta untuk ingin terus memperdalam pengetahuan mereka dalam bidang ini.

Secara keseluruhan, dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan PKM di lokasi tersebut telah sukses dan berdampak positif, dengan peserta yang

aktif terlibat, bersemangat dalam belajar, dan siap untuk mengembangkan kemampuan mereka lebih lanjut.

Referensi

Liantoni, F. (n.d.). *FOTOGRAFI*.

Silalahudin, M. H. (n.d.). *MENGENAL FOTOGRAFI LIGHT PAINTING*. Retrieved December 16, 2022, from <https://redaksi.pens.ac.id/2021/05/27/mengenal-fotografi-light-painting/>

Videografi, P. (n.d.). *MENGENAL VIDEOGRAFI*. Retrieved December 16, 2022, from <https://sipadu.isi-ska.ac.id>

Wida Kurnasih. (n.d.). *Pengertian Desain Grafis*. Gramedia.Com. Retrieved December 16, 2022, from <https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/> Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 6, Serang : Jurnal Sistem Komputer Vol. 2 No. 1