

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kuliah Kerja Nyata Tematik disingkat KKNT merupakan salah satu model pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh Perguruan Tinggi. Dalam pelaksanaannya KKNT perlu diarahkan dalam memecahkan masalah yang dihadapi masyarakat sekitar sesuai dengan potensi dan kebutuhan yang ada di lapangan. Masalah yang timbul dalam masyarakat dapat berasal dari berbagai aspek yang berbeda [1].

Salah satu aspek yang terdapat di Desa Karanggintung adalah aspek pendidikan. Pengertian dari pendidikan sendiri adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang [2]. Dalam penyelenggaraannya, pendidikan dapat dilaksanakan menggunakan berbagai metode. Salah satu metode yang saat ini berkembang adalah penggunaan visualisasi multimedia. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi. Pada generasi ini, multimedia menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan [3].

Dengan pesatnya perkembangan jaman, penggunaan multimedia sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, setelah melakukan observasi ke sekolah-sekolah di Desa Karanggintung didapatkan topik permasalahan yaitu masyarakat sekolah di Desa Karanggintung memiliki keterampilan yang minim dalam hal multimedia seperti desain grafis dan *video editing*. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ada penulis pada kegiatan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) dengan skema KKNT (Kuliah Kerja Nyata Tematik) membuat program kerja yang berjudul

“PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN VIDEO EDITING SEBAGAI PENGEMBANGAN PENGETAHUAN DI BIDANG MULTIMEDIA” di Desa Karanggintung, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada kegiatan ini adalah perlunya pengadaan pelatihan desain grafis dan video editing di Desa Karanggintung.

1.3 Tujuan Kegiatan

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas maka dapat diketahui tujuan dari kegiatan ini yaitu:

1. Memberdayakan masyarakat sekolah di Desa Karanggintung dalam hal pembuatan desain grafis dan *video editing* agar dapat kreatif dan inovatif
2. Meningkatkan kreativitas dalam pembuatan desain dan penyuntingan video
3. Meningkatkan keterampilan dan penguasaan teknik dalam mendesain dan menyunting dengan baik

1.4 Manfaat Kegiatan

Adapun dengan adanya penelitian ini, Peneliti berharap terdapat manfaat yang dapat diambil yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Laporan ini bermanfaat untuk melengkapi laporan individu MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) skema KKNT (Kuliah Kerja Nyata Tematik) dan mendapatkan pengalaman berkontribusi dalam hal pemberdayaan masyarakat sekolah di Desa Karanggintung

2. Bagi Masyarakat dan Pendidikan

Laporan ini bermanfaat untuk meningkatkan keberdayaan masyarakat sekolah di Desa Karanggintung dalam di bidang multimedia khususnya desain grafis dan *video editing*