

## **BAB II**

### **PROSEDUR KERJA**

#### **2.1 Deskripsi Penugasan Kerja**

Program KKNT (Kuliah Kerja Nyata Tematik) di Desa Karanggintung berjalan dari bulan april hingga bulan agustus dengan masa observasinya di bulan maret. Selama berjalannya program KKNT di Desa Karanggintung program kerja dicanangkan telah diselesaikan dengan baik. Dalam program ini penulis mendapat *jobdesk* sebagai PubDok (Publikasi dan Dokumentasi), dalam hal ini dokumentasi dari kegiatan KKNT dipublikasikan melalui sosial media Instagram dengan *username* yaitu @kknt3\_ittp. Tugas dari *jobdesk* tersebut adalah membuat konten *insta story* setiap kegiatan yang sudah dan akan berlangsung serta *feeds* terkait kegiatan KKNT di Desa Karanggintung.

Pada setiap program kerja, penulis tidak hanya berperan sebagai PubDok, namun juga ikut membantu anggota lainnya secara fleksibel agar acara atau program kerja dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana. Dari 8 program kerja yang direncanakan, penulis diberikan tanggung jawab menjadi PIC di 1 program kerja. Dibawah ini uraian kegiatan yang telah penulis diselesaikan sebagai PIC.

#### **1. Pelatihan Desain Grafis dan Video Editing**

Pekerjaan:

Dengan sasaran masyarakat sekolah di Desa Karanggintung, penulis bersama kelompok 3 KKNT membuat program kerja bidang multimedia yang berjudul “**Pelatihan Desain Grafis dan Video Editing Sebagai Pengembangan Pengetahuan di Bidang Multimedia**”. Bentuk kegiatan berupa pelatihan dalam rangka mengembangkan pengetahuan maupun kreativitas dari para Peserta.

Pengalaman/keterampilan yang diperoleh:

Penulis dapat berfikir kritis untuk menciptakan solusi dari permasalahan yang ada di sekolah-sekolah. Selain itu, Penulis juga merasakan pengalaman yang berharga karena dapat memaparkan ilmu mengenai desain grafis dan video editing kepada Peserta. Sehingga, Penulis berharap dengan diadakannya pelatihan tersebut masyarakat sekolah yang ada di Desa Karanggantung dan mengikuti pelatihan tersebut dapat mengimplementasikan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari.

## **2.2 Teori Dasar Pendukung**

### **2.2.1 Pelatihan**

Pelatihan sebagai sebuah konsep program yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang (sasaran didik), berkembang sangat pesat dan modern. Perkembangan model pelatihan (*capacity building, empowering, training*, dan sebagainya) saat ini tidak hanya terjadi pada dunia usaha, akan tetapi pada lembaga-lembaga profesional tertentu model pelatihan berkembang pesat sesuai dengan kebutuhan belajar, proses belajar (proses edukatif), *assessment*, sasaran, dan tantangan lainnya [4].

### **2.2.2 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 sangat penting sebagai alat untuk bersaing perusahaan karena dapat menarik indera dan menarik minat dari sebuah produk. Selain itu, multimedia menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan [3].

### 2.2.3 Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Elemen-elemen desain yang utama terlibat dalam desain grafis adalah sebagai bahan pokok (*ingredients*) yang berupa garis, huruf, bentuk (*shape*) dan tekstur. Sedangkan struktur (*structure*)-nya adalah pengorganisasian elemen-elemen desain tersebut. Struktur desain yang baik adalah hasil integrasi prinsip-prinsip desain yang akurat pada proses penempatannya. Prinsip-prinsip desain yang utama terdiri dari keseimbangan (*balance*), kontras, *unity*, nilai (*value*) dan warna [5].

### 2.2.4 Canva

Canva adalah program desain *online*, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, *editing* foto dan facebook *cover*. Canva digunakan oleh semua bidang kehidupan karena penggunaannya yang mudah termasuk bidang Pendidikan dalam hal media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran [6].

### 2.2.5 Video Editing

*Video Editing* adalah suatu proses penseleksian, penambahan teks/judul, variasi, transisi, *effect*, lagu, *sound effect*, narasi, merubah tampilan warna, menu khusus untuk bentuk kepingan baik itu format DVD maupun *Blue Ray* dari video mentah (yang dimaksud dengan video mentah adalah video yang dihasilkan langsung dari alat perekam video seperti *handycam*, video kamera, *handphone* atau alat perekam video lainnya) menjadi video yang mempunyai tampilan dan format video seperti yang kita inginkan. *Video editing* dapat mengolah informasi visual menjadi lebih dramatis, dengan pengulangan gambar-gambar yang sama atau penerapan efek-efek tertentu. Sentuan *video editing* ini tentunya dilakukan untuk menarik perhatian pemirsa sehingga dapat menghasilkan rating yang tinggi [7].

### **2.2.6 Inshot**

Inshot merupakan salah satu aplikasi *editing video* yang dapat digunakan dimana saja karena tersedia dalam bentuk *mobile*. Aplikasi ini memiliki berbagai macam fitur yang dapat digunakan oleh pengguna seperti efek *glitch*, musik, filter, dan sebagainya. Keunggulan aplikasi ini daripada aplikasi lain adalah dapat mengedit video tanpa disertai *watermark* dari aplikasi tersebut yang dapat mengganggu tampilan video.