

BAB III

METODE KERJA

3.1 Waktu dan Tempat

Waktu pelaksanaan program kerja ini dilaksanakan pada tanggal 27 April 2022 dengan tempat pelaksanaanya di Angkringan Watu Umpak, Desa Karanggintung, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas.

3.2 Alat dan Bahan

Pada program ini penulis menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak dalam membantu prosesnya.

3.2.1 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam program kerja ini terdapat dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1. Perangkat Keras yang Digunakan

No	Nama	Kegunaan
1.	Laptop Asus A456U, Processor Inter Core i5, RAM 8 GB DDR 4	Menyelesaikan penyusunan seluruh dokumen yang berkaitan dengan kegiatan KKNT di Desa Karanggintung dan berguna sebagai media untuk melakukan presentasi
2.	<i>Mouse</i>	Sebagai input dari pengguna menuju komputer
3.	<i>Smartphone</i>	Sebagai media untuk melakukan pelatihan desain grafis dan <i>video editing</i>

4.	Proyektor	Menampilkan objek atau data (teks, gambar, video) yang ada di dalam komputer/ laptop pada sebuah layar atau dinding
5.	Layar Proyektor	Sebagai tempat untuk memantulkan hasil dari data yang diterima oleh proyektor sehingga bisa dilihat dengan pandangan mata
6.	<i>Mic</i>	Sebagai alat penguat suara
7.	<i>Sound System</i>	Sebagai perangkat untuk menguatkan suara agar jangkauan suaranya terdengar oleh pihak lain
8.	Kabel <i>Roll</i>	Membagi daya listrik ke sejumlah alat elektronik
9.	Meja	Menaruh barang
10.	Kursi	Sebagai tempat duduk bagian anggota badan atau sebagai penopang bagian yang lain
11.	Pena	Media untuk mengisi kuesioner
12.	Banner	Mempublikasikan program kerja yang sedang diadakan

3.2.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dalam tabel 3.2.

Tabel 3.2. Perangkat Lunak yang Digunakan

No	Nama	Kegunaan
1.	Google Chrome	Melakukan <i>browsing</i> di internet
2.	Google Drive	Menyimpan <i>file</i> dengan berbagai jenis dan ukuran melalui internet
3.	Microsoft Word	Membuat, mengedit, dan menyimpan dokumen tertulis secara <i>offline</i>
4.	Microsoft Power Point	Membuat <i>file</i> presentasi dalam bentuk <i>slide</i>
5.	Canva	Membuat logo, poster, desain kemasan, hingga promo diskon produk sekreatif mungkin untuk menarik minat pembeli dalam bidang desain grafis
6.	Inshot	Melakukan <i>video editing</i> dengan berbagai fitur yang tersedia

3.3 Metode

Penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan sehingga program kerja dapat terlaksana sampai selesai dengan lancar, sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan wawancara dengan Pak Hilmy selaku perwakilan dari Pemerintah Desa Karanggintung, melalui observasi tersebut didapatkan data sekolah yang ada di Desa Karanggintung. Selanjutnya, dilanjutkan dengan mendatangi sekolah-sekolah yang ada di Desa Karanggintung. Berdasarkan hasil wawancara dengan tenaga pengajar yang ada di sekolah, perlu dilaksanakan pelatihan desain grafis dan *video editing* untuk mendukung masyarakat sekolah di era digital ini.

b. Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan di angkringan watu umpak yang lokasinya berseberangan dengan SD Negeri 1 Karanggintung. Pelaksanaan pelatihan berlangsung pada tanggal 27 April 2022 dengan rincian kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan mengenai desain grafis meliputi pengertian, jenis, keuntungan menjadi *graphic designer* dan sebagainya.
2. Praktik secara langsung cara mendesain dan menyunting video menggunakan *software* Canva dan Inshot.

c. Pendampingan

Pendampingan terhadap peserta dilakukan untuk memastikan materi yang diberikan saat pelatihan dapat diterapkan secara optimal dalam rangka peningkatan kualitas masyarakat sekolah di Desa Karanggintung dalam bidang multimedia. Dalam tahap ini, pendampingan peserta dilakukan oleh tujuh mahasiswa KKNT agar proses dari pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar. Pendampingan ini

d. Studi Pustaka

Tahap ini melakukan studi dengan mempelajari referensi guna menjelaskan lebih rinci terkait penelitian dan sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Referensi yang digunakan adalah buku, *e-book*, serta jurnal nasional

maupun internasional mengenai pelatihan, desain grafis, *video editing*, dan sebagainya.

3.4 Proses Kerja

Tahap ini merupakan proses kerja yang dilalui oleh Penulis untuk melaksanakan program kerja pelatihan desain grafis dan *video editing*. Dibawah ini disajikan rincian dari proses kerja berbentuk tabel.

Tabel 3.3. Deskripsi Proses Kerja

No	Lingkup Pekerjaan	Sub Pekerjaan	Pengalaman dan Keterampilan
1.	Observasi	Mengetahui permasalahan yang terdapat di Desa Karanggintung	Setelah melakukan observasi di sekolah-sekolah didapati topik permasalahan yang berhubungan dengan keilmuan multimedia yaitu desain grafis dan <i>video editing</i>
2.	Pembuatan modul	Merancang materi yang diperlukan untuk pemaparan selama pelatihan	Untuk menunjang pelaksanaan pelatihan, diperlukan pedoman materi agar ilmu yang disampaikan dapat dipahami lebih dalam oleh Peserta
3.	Pembuatan kuesioner pelatihan	Membuat kuesioner sebelum dan setelah pelaksanaan pelatihan	Dalam melakukan pelatihan atau penelitian diperlukan sebuah tolak ukur untuk mengetahui hasil yang dibutuhkan sebagai bukti terjadinya peningkatan

			keterampilan peserta dalam bidang multimedia
4.	Pembuatan <i>slide</i> PPT pelatihan	Membuat <i>file</i> presentasi mengenai materi yang dibawakan saat pelatihan	Mengetahui cara membuat <i>slide</i> PPT yang menarik
5.	Pembuatan <i>rundown</i> kegiatan pelatihan	Membuat susunan acara pelatihan agar kegiatan dapat berjalan dengan baik	Mengetahui cara mengestimasi waktu pelaksanaan pelatihan agar berjalan dengan lancar dan optimal
6.	Pembuatan dan pembagian surat undangan pelatihan	Membuat surat undangan untuk TKIT Generasi Mulia, SD Negeri 1 Karanggintung, SD Negeri 2 Karanggintung	Mengetahui bahwa pelaksanaan pelatihan memerlukan surat undangan untuk menyebarkan informasi detail mengenai acara dan sebagai langkah untuk menghormati suatu instansi yang diundang
7.	Pelaksanaan pelatihan desain grafis dan <i>video editing</i>	Pelaksanaan pelatihan desain grafis dan <i>video editing</i> dilaksanakan sesuai dengan <i>rundown</i> yang telah dibuat sebelumnya	Memberikan pematerian mengenai desain grafis dan <i>video editing</i> sehingga Peserta meningkatkan keilmuan dibidang multimedia