



Pengembangan Soft skill Pemuda Dalam Desain Grafis dan Konten Vidio Positif Guna Meningkatkan Kreativitas Sdm Berbasis Produk di Desa Wisata Cinta Raja

Novianda¹, Nurul Fadillah², Rizalul Akram³, Ryan Pramanda⁴, Wiky Sabardi⁵

Kata Kunci:

Soft Skill;
Desain Grafis;
Konten;
Vidio Positif;
Pemuda.

Correspondensi Author

Informatika, Universitas Samudra
Kota Langsa, Aceh
Email: novianda_tif@unsam.ac.id

History Artikel

Received: 16-02-2024;

Reviewed: 20-02-2024

Revised: 25-02-2024

Accepted: 27-02-2024

Published: 30-03-2024

Abstrak. Desa cinta raja terletak di kecamatan langsa timur kota langsa, memiliki potensi alam yang indah dan dijuluki sebagai desa wisata. Pemuda desa memanfaatkan keadaan tersebut dengan meningkatkan skill dalam desain grafis seperti membuat poster, undangan, flayer dan vidio yang bisa di upload di media sosial youtube maupun cetak. Peserta dalam kegiatan ini yaitu pemuda desa sebanyak 15 orang dengan masing-masing pembagian desain grafis 8 orang dan konten vidio 7 orang, hasil dari kegiatan ini yaitu menghasilkan pemuda yang mampu membuat desain drafis dan editing vidio dengan menggunakan aplikasi canva dan capcut. Para pemuda sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut. Setelah kegiatan ini diharapkan akan tetap semangat dan meningkatkan kualitasnya dan nantinya dari skill yang dimiliki masing-masing pemuda bisa menjadi peluang berwirausaha baik secara pribadi maupun kelompok. Hasil dari kegiatan tersebut menyatakan bahwa 15 peserta seluruhnya mampu menggunakan aplikasi canva dan capcut untuk desain grafis dan conten vidio.

Kata Kunci : Desain, Vidio, Konten, pemuda, Digital

Abstract. Cinta Raja village is located in the East Langsa sub-district of Langsa city, has beautiful natural potential and is dubbed as a tourist village. Village youth utilize this situation by improving skills in graphic design such as making posters, invitations, flayers and videos that can be uploaded on YouTube and print social media. Participants in this activity were 15 village youth with each division of graphic design 8 people and video content 7 people, the results of this activity were to produce youth who were able to make graphic design and video editing using the canva and capcut

applications. The youth were very enthusiastic about participating in the activity. After this activity, it is hoped that they will remain enthusiastic and improve their quality and later from the skills possessed by each youth, they can become entrepreneurial opportunities both personally and in groups. The results of the activity stated that all 15 participants were able to use the canva and capcut applications for graphic design and video content.

Keyword : Design, Video, Content, youth, Digital



This work is licensed under a Creative Commons Attribution

4.0 International License

Pendahuluan

Desa Cinta Raja berada di kecamatan Langsa Timur, Kota Langsa, Aceh, Indonesia. memiliki Koordinat: 4°27'40"N 98°01'55"E, jaraknya 16 km dari Universitas Samudra, sebuah desa yang sedang berkembang menjadi desa wisata di Kota langsa. desa ini dijuluki sebagai desa wisata oleh pemerintah kota langsa. Beberapa hasil alamnya seperti adanya burung migran, hasil olahan ikan bandeng presto, dan alamnya yang sejuk di kelilingi tambak ikan dan sawah yang dapat memanjakan mata bagi setiap orang yang datang, berdasarkan keadaan desa tersebut harus dibekali dengan masyarakat yang memiliki potensi mempromosikan desa tersebut khususnya pemuda g enerasi milenial yang dapat memanfaatkan potensi desanya untuk memperoleh penghasilan dengan memiliki keahlian desain grafis seperti membuat poster, undangan, flyer dan vidio yang bisa di upload di media sosial dan youtube maupun cetak.

Berdasarkan dari hasil survey lokasi yang dilakukan oleh tim dosen Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Samudra dan berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra bahwa desa tersebut memiliki potensi alam yang bagus dapat dimanfaatkan oleh pemuda untuk mengeksplor dan mempublikasikan desanya melalui media sosial dengan konten-konten positif yang nantinya diharapkan dapat memproleh penghasilan, oleh karena itu pemuda desa harus dibekali dengan ilmu pengetahuan dan teknologi berupa desain grafis dan konten vidio. Oleh karena itu tim pengabdian akan melakukan pendampingan untuk meningkatkan *softskill* pemuda dalam meningkatkan keahliannya. Fokus kegiatan ini adalah pelatihan dan pendampingan pemuda desa cinta raja sebanyak 15 orang yang merupakan perwakilan pemuda dari desa cinta raja dengan masing-masing pembagian desain grafis 8 orang dan konten vidio 7 orang dari kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) masyarakat desa khususnya pemuda memperoleh penghasilan di era digital.

Pengabdian ini juga pernah dilakukan oleh bebrapa penulis Berdasarkan hasil mini survey ini, diketahui bahwa sebagian besar pemuda desa Kalikejambon berminat pada seni desain grafis. Merujuk pada hal ini, diperlukan adanya tindak lanjut yang dapat memfasilitasi pemuda desa Kalikejambon untuk lebih mengenal dan memiliki keterampilan praktis di bidang seni desain grafis (Lisnawita et al., 2020).

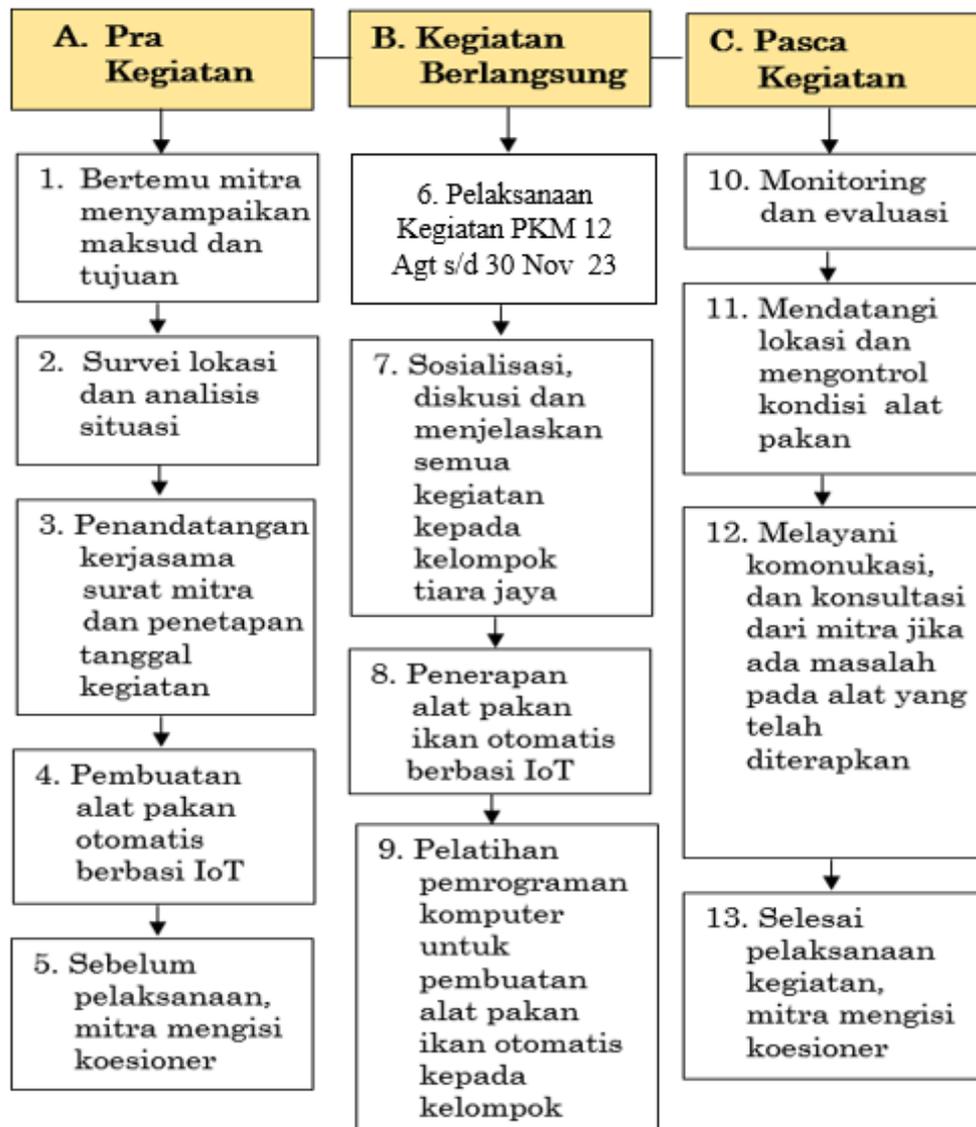
Menindaklanjuti potensi dan peluang ujsaha di bidang seni di Desa Kalikejambon, dilakukan mini survey melihat potensi, minat dan bakat masyarakat desa di bidang seni, terutama pemuda Desa Kalikejambon, di bidang seni. Berdasarkan hasil mini survey ini, diketahui bahwa sebagian besar pemuda desa Kalikejambon berminat pada seni desain grafis(Siwi Satiti et al., 2022). Pelatihan lainnya juga pernah dilakukan yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan para pelajar dalam merancang dan mengolah gambar menggunakan perangkat lunak CorelDraw dan Adobe Photosop(Tambunan et al., 2022). kegiatan pengabdian pembuatan video dokumenter ini adalah terdokumentasinya kegiatan pengabdian Politeknik Negeri Batam tahun 2018 dengan baik dan nyata, serta lebih dikenalnya Politeknik Negeri Batam maupun kegiatan pengabdian di masyarakat luas(Rokhayati, 2020). Konten video membutuhkan keahlian dan pengetahuan yang mendalam mengenai pembuatan video. Karena memproduksi video membutuhkan skill dan waktu, proses pembuatannya perlu mengandalkan bantuan dari luar untuk pemasaran video(Wibisono et al., 2021)

Komunikasi dimaknai sebagai sebuah proses perpindahan pesan dalam bentuk pikiran, informasi, emosi dan ide melalui gestur, suara, simbol, tanda dan ekspresi dari satu orang kepada orang lain. Tiga hal terpenting dan esensial dalam segala proses komunikasi adalah sender – pengirim, receiver – penerima dan channel – saluran(Salam, 2020). Melihat perkembangan media sosial

yang semakin meningkat di kalangan masyarakat dari pelbagai usia yang berpengaruh pada interaksi sosial, serta betapa pentingnya kehadiran pelbagai jenis media sosial dalam interaksi antar anggota keluarga(Liedfray et al., 2022). Penggunaan Aplikasi Pembuatan Video Untuk Konten Pembelajaran Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran(Aplikasi et al., 2022)

Metode

Berdasarkan hasil survei dan analisis situasi yang telah dilakukan oleh tim PKM, dan memilih mitra dalam kegiatan ini yaitu pemerintah desa cinta raja kecamatan langsa lama kota langsa provinsi aceh yang dikhususkan kepada pemuda desa. Metode pelaksanaan dilakukan secara bertahap dimulai dari pra kegiatan berlangsung sejak bulan 12 Agustus hingga 30 November tahun 2023 dan pasca kegiatan yang dilakukan secara bertahan melalui materi yang disampaikan dan praktek langsung penggunaan aplikasi canva dan capcut dalam desain grafis dan vidio konten yang ikuti oleh 15 peserta yang merupakan perwakilan pemuda desa cinta raja seperti digambarkan pada gambar 1 bagan berikut.



Gambar 1. Bagan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Hasil Dan Pembahasan

Pengabdian diikuti oleh masyarakat, pemuda dan perangkat desa cinta raja. Kegiatan dilaksanakan bertahap mulai dari pra kegiatan, kegiatan berlangsung dan pasca kegiatan. Sekretaris desa menyambut baik dan berterima kasih atas kegiatan yang telah dilaksanakan di desanya.

1. Pra Kegiatan:

Survei Lokasi dan Analisis Situasi

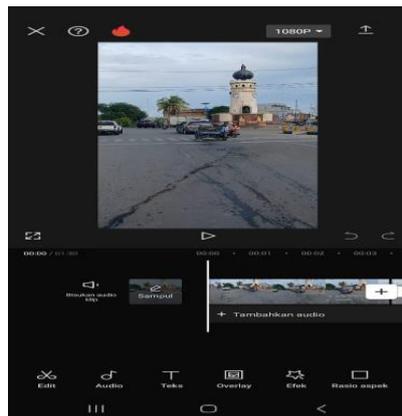
Pada pra kegiatan tim PKM bertemu kepada mitra untuk menyampaikan maksud dan tujuan dilaksanakan kegiatan, jika sudah disetujui kemudian tim PKM melakukan survei lokasi dan analisis situasi di lokasi mitra, dilakukan wawancara tentang masalah yang dihadapi mitra untuk mencari solusi serta dokumentasi daerah atau keadaan desa, setelah itu dilakukan penandatanganan surat kerjasama mitra dan penetapan waktu pelaksanaan kegiatan, setelah semuanya disepakati maka tim melanjutkan untuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Kegiatan survei lokasi dan analisis pada pra kegiatan dapat dilihat pada gambar 2 berikut



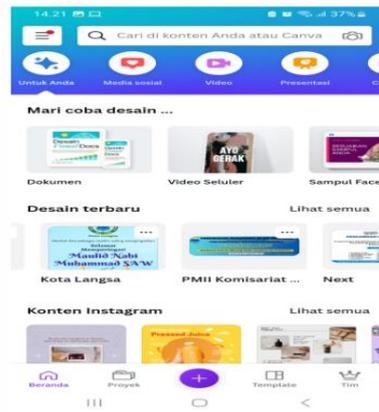
Gambar 2. Survei Lokasi dan Analisis Situasi

2. Kegiatan Berlangsung Sosialisasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian berlangsung dengan lancar dimana segala persiapan telah dilakukan, adapun kegiatan yang dilaksanakan yaitu sosialisasi dan pelatihan editing konten vidio menggunakan aplikasi cap cut dan desain grafis menggunakan software canva. Pembuatan pakan ikan otomatis pada kelompok budidaya ikan tiara jaya



(a) Aplikasi Cap Cut



(b) Aplikasi Canva

Gambar 3. Sosialisasi pengenalan aplikasi cap cut dan canva

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pada pelaksanaan kegiatan dilakukan pelatihan editing vidio menggunakan aplikasi cap cut dan desain grafis menggunakan aplikasi canva, para peserta yang terdiri dari perwakilan pemuda, masyarakat dan perangkat desa cinta raja mendapat sambutan yang baik, timbul rasa semangat dari peserta dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh tim dosen Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).



Gambar 4. Peserta Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat



Gambar 5. Pelatihan Editing Vidio



Gambar 5. Pelatihan Desain Grafis

Pada aktivitas selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan dengan komunikatif antara peserta dan tim pengabdian, peserta sangat antusias mengikuti kegiatan yang dilaksanakan, editing vidio dan desain grafis hanya menggunakan smartphone. Besar harapan setelah mengikuti pelatihan ini nantinya pemuda desa cinta raja memiliki skill yang mumpuni khususnya dalam bidang editing vidio dan desain grafis agar segala potensi alam yang ada di desa cinta raja dapat dipublikasikan sehingga membantu percepatan dalam rangka promosi produk-produk unggulan desa dan aktivitas dari warga masyarakat desa cinta raja.

Hasil dari kegiatan pengabdian yang dilakukan bahwa 15 peserta yang mengikuti seluruhnya mampu mengoperasikan penggunaan aplikasi canva dan capcut untuk melakukan editing foto dan desain grafis, hal ini dikarenakan peserta yang mengikuti merupakan peserta yang sudah sejak awal kenal dengan aplikasi tersebut sehingga memberi kemudahan kepada narasumber untuk menjelaskannya, hasilnya seluruh peserta lulus dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah selesai dilaksanakan dengan baik, para peserta dengan mudah menyerap informasi yang telah disampaikan sehingga ketika praktek membuat video dan desain grafis menghasilkan editing yang baik dan desain grafis yang menarik, dari kegiatan ini nantinya para peserta akan meningkatkan potensi diri untuk lebih menguasai skill yang didapat dari hasil pelatihan ini

Daftar Rujukan

- Aplikasi, P., Video, P., & Konten, U. (2022). *Praxis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(1), 51–56.
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Tombatu Timur Kabupaten Minasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 2.
- Lisnawita, L., Lucky Lhaura Van FC, & Musfawati. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- Rokhayati, Y. (2020). Pembuatan Video Dokumenter Kegiatan Pengabdian Masyarakat. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 95–100. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4286>
- Salam, O. D. (2020). Personal Branding Digital Natives di Era Komunikasi Media Baru (Analisis Personal Branding di Media Sosial Instagram). *Business Economic, Communication, and Social Sciences (BECOSS) Journal*, 2(1), 19–30. <https://doi.org/10.21512/becossjournal.v2i1.6070>
- Siwi Satiti, W., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Fikri Munfarida, N., Fatmawati, M., Hanafi, A., Matematika, P., & A Wahab Hasbullah, U. K. (2022). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon*. 3(3), 2774–8529.
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514–521. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1897>
- Wibisono, Y. P., Primasari, C. H., & Setiawan, D. (2021). Pendampingan dan Pembuatan Konten Video untuk Mendukung Pemasaran melalui Media Sosial Bagi UMKM Fashion. *Jurnal Pengabdian*, 4(2), 113. <https://doi.org/10.26418/jplp2km.v4i2.45995>