



Application of Mobile-Based Visual Content for Schools During a Pandemic

Dian Tri Wiyanti^{a,*}, Isnaini Rosyida^b, Muhammad Kharis^c, Detalia Noriza Munahefi^d, Kholifatu Ulil Azmi^e

^{a, b, c, d, e} Universitas Negeri Semarang, Sekarang, Gunungpati, Semarang 50229, Indonesia

* Alamat Surel: diantriwiyanti@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Setiap orang tentunya menginginkan layanan yang terletak pada kualitas pelayanan yang lebih murah, lebih baik, dan lebih cepat. Di sisi lain, bidang penyedia layanan khususnya pemasaran semakin berlomba untuk memberikan yang terbaik dan paling dicari oleh masyarakat. Di masa pandemi saat ini, pembelajaran bahkan kegiatan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) pun dilaksanakan secara *online*. Hal ini tentu berimbas pada berbagai aktivitas belajar, informasi dan promosi dari sekolah yang tetap harus dilakukan secara maksimal meskipun secara *online*. Oleh karena itu, tentunya media informasi konten digital dapat membantu dalam memberikan sentuhan pribadi melalui sajian visual yang menarik dan bervariasi. Konten visual adalah bagian penting dari representasi sekolah dalam rangka PPDB di dunia maya, baik itu *website*, *blog*, atau akun media sosial. Dengan porsi elemen grafis yang memadai, audiens akan lebih tertarik dengan konten yang dibuat. Namun, menciptakan konten visual bukanlah keahlian sembarang orang. Membuat desain grafis, misalnya, membutuhkan *software* yang tidak mudah untuk dipelajari orang awam. Namun saat ini ada alternatif *software* yang dapat digunakan oleh semua khalayak dengan lebih mudah dan gratis. Dalam artikel ini kami melakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan tema pelatihan membuat konten visual dan mempelajari berbagai fitur yang ditawarkan aplikasi tersebut serta langkah-langkah dasar untuk mulai mengoperasikannya.

Kata kunci:

Konten visual, *online*, *software*.

© 2021 Dipublikasikan oleh Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Pada masa pandemi Corona saat ini, Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) dilaksanakan secara daring (*online*). Hal ini tentu berimbas pada berbagai informasi dan promosi dari sekolah yang juga akan dilakukan secara maksimal secara *online*. Demikian yang disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang telah menetapkan Permendikbud Nomor 44 Tahun 2019, yang membahas mengenai Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) tahun 2020 pada TK, SD, SMP, SMA, dan SMK. Oleh karena itu, teknologi informasi menjadi satu upaya kunci yang sangat dibutuhkan di tengah wabah virus Corona tahun ini. (Khotimah & Irawati, 2019) dalam artikelnya juga menyatakan bahwa dalam mendukung penyampaian suatu informasi, maka perlu untuk memanfaatkan teknologi informasi sebagai media utama dalam penyampaian informasi. Dikarenakan semakin tinggi kualitas teknologi informasi yang digunakan, maka tingkat efektifitas dan efisiensi semakin baik. Dalam mendukung efektifitas dan efisiensi ini, maka sistem informasi yang dapat dimanfaatkan antara lain dengan pembuatan *website* dan media sosial seperti Instagram, Facebook, Whatsapp, dan lain-lain yang dapat menjadi perantara untuk informasi PPDB bagi sekolah-sekolah. Dikarenakan PPDB yang semula dilakukan secara konvensional menjadi digital, maka media informasi digital dapat membantu memberikan sentuhan pribadi melalui sajian visual yang menarik dan bervariasi. Sehingga secara langsung dapat mempertahankan eksistensi sekolah dan membangun interaksi dengan calon peserta didik, selain itu juga agar *brand* sekolah dapat dikenal oleh masyarakat (Fauzi, 2016). Di sinilah peran teknologi

To cite this article:

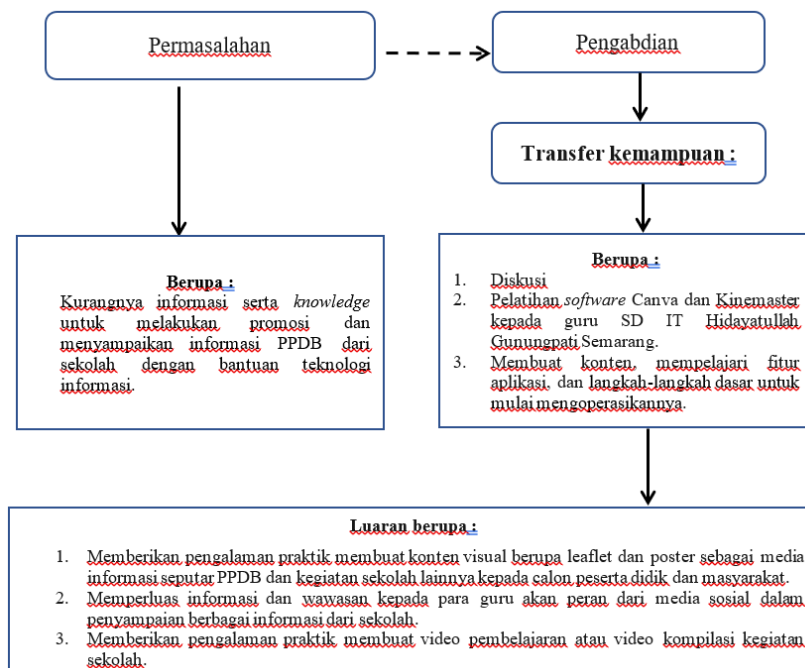
Wiyanti, D. T., Rosyida, I., Kharis, M., Munahefi, D. N., & Azmi, K. U. (2021). *Application of Mobile-Based Visual Content for Schools During a Pandemic*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 4, 508-513

khususnya penggunaan media sosial dapat menjadi sebuah solusi yang memudahkan setiap orang untuk saling berkomunikasi dan berpartisipasi dalam sebuah jaringan secara *real time*.

Konten visual adalah bagian penting dari representasi sekolah dalam rangka PPDB di dunia maya, baik itu *website*, *blog*, atau akun media sosial. Dengan porsi elemen grafis yang memadai, audiens akan lebih tertarik dengan konten yang dibuat. Namun, menciptakan konten visual bukanlah keahlian sembarang orang. Membuat desain grafis, misalnya, membutuhkan *software* yang tidak mudah untuk dipelajari orang awam. Seakan-akan telah menjadi *life style*, dimana hampir setiap orang menginginkan layanan yang terletak pada kualitas pelayanan yang lebih murah, lebih baik, dan lebih cepat. Di sisi lain, bidang penyedia layanan khususnya pemasaran semakin berlomba untuk memberikan yang terbaik dan paling dicari oleh masyarakat. Kemajuan teknologi ini pun telah menimbulkan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai *provider* penyedia layanan serta *software developer* untuk lebih kreatif dalam menyediakan aplikasi yang memanjakan *user*, sehingga seolah-olah “dunia ada dalam genggamannya”. Saat ini ada alternatif *software* yang dapat digunakan oleh semua khalayak dengan lebih mudah dan gratis. Dalam artikel ini kami melakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan tema pelatihan membuat konten visual dan mempelajari berbagai fitur yang ditawarkan aplikasi tersebut serta langkah-langkah dasar untuk mulai mengoperasikannya. Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang diangkat dalam artikel ini adalah bagaimana membantu pihak mitra untuk membuat konten visual sebagai media informasi dan promosi sekolah dalam rangka PPDB untuk masyarakat di masa karantina pandemi Corona saat ini.

2. Metode

Kegiatan pengabdian ini menempatkan mitra sebagai obyek sekaligus subyek dengan harapan adanya keaktifan dan keterbukaan dalam menyampaikan masalah dan kondisi yang diharapkan dari permasalahan. Mitra akan diberikan ruang untuk sharing tentang faktor penyebab atau motif dari permasalahan yang terjadi kemudian akan diedukasi apa yang seharusnya dilakukan untuk meningkatkan dan menghidupkan promosi sekolah selama masa pandemi dengan hanya memanfaatkan *smartphone* saja sebagai media pembuatan konten visual. Bermula dari masalah yang telah disampaikan pada sub bab identifikasi permasalahan, maka alternatif pemecahan masalah dalam kegiatan ini digambarkan dalam diagram kerangka pemecahan masalah seperti Gambar 1:



Gambar 1. Diagram kerangka solusi pemecahan masalah

Secara umum, kerangka solusi pemecahan masalah yang diajukan untuk masalah yang dihadapi digambarkan pada Gambar 1. Berangkat dari permasalahan, disusun berbagai alternatif pemecahan yang solutif. Selanjutnya dari berbagai kemungkinan alternatif dipilih alternatif yang paling mungkin dilaksanakan. Alternatif yang paling tepat dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh mitra adalah kombinasi antara ceramah, diskusi dan pelatihan pembuatan konten visual, dalam hal ini khususnya pelatihan pembuatan desain poster atau leaflet dan video kompilasi kegiatan sekolah, yang seluruhnya akan dilaksanakan melalui kegiatan sebagai berikut:

2.1. Tahap Persiapan

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

- Menentukan waktu pelaksanaan dan lama kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- Pengumpulan data dengan studi pustaka untuk menentukan konten modul pelatihan desain menggunakan Canva dan Kinemaster, beberapa literatur yang digunakan dari artikel jurnal terdahulu seperti (Fajariyah, 2018) (Zulfadhli & Ermanto, 2019) (Lestari, 2019) (Puniawan et al., 2018) (Purwati & Perdanawanti, 2019), dan *website* seperti pada (Nayoan, 2019) (Winarso, 2018) (Syah, 2020) (Admin, n.d.-a) (Admin, n.d.-b) (Admin, 2019).
- Melakukan koordinasi dengan mitra untuk ijin pelaksanaan kegiatan pelatihan melalui luring.
- Melakukan sosialisasi kepada mitra tentang jadwal pelaksanaan dan mekanisme kegiatan pelatihan desain menggunakan Canva dan Kinemaster.
- Memastikan lokasi kegiatan yang fleksibel dan nyaman dengan mengikuti protocol kesehatan mengingat kegiatan ini dilakukan pada masa pandemi Covid-19.

2.2. Tahap Pelaksanaan/Pelatihan

Tahap pelaksanaan yaitu tahap pelatihan desain menggunakan Canva dan Kinemaster. Pada kegiatan ini para peserta pelatihan diajarkan:

- Cara menggunakan aplikasi Canva dan Kinemaster untuk membuat desain sesuai dengan kebutuhan mereka.
- Hal pertama yang dilakukan adalah mengajarkan cara mengakses aplikasi Canva dan Kinemaster melalui Android Playstore.
- Selanjutnya peserta diajarkan cara membuat akun di aplikasi Canva dan Kinemaster.
- Tahap berikutnya adalah belajar cara membuat desain menggunakan beberapa *template* dan memodifikasi sesuai kreatifitas masing-masing peserta.
- Selain itu peserta juga diajarkan cara mengunduh desain yang sudah selesai dibuat.

2.3. Tahap Pendampingan

- Membangun obrolan WhatsApp (WA) sebagai media *sharing* antara mitra dan tim pengusul.
- Memastikan komunikasi berjalan maksimal dan bisa berlangsung dimana saja dan kapan saja.

2.4. Tahap Evaluasi

- Rancangan evaluasi melalui pengelolaan konten visual dengan Canva dan Kinemaster dengan tampilan menarik untuk mengukur kemampuan mitra dalam mengoperasikan aplikasinya.
- Evaluasi melalui obrolan WA dimana peserta pelatihan mengirimkan hasil kreasinya berupa poster, sertifikat, dan brosur untuk melihat pemahaman dan kemampuan dalam kreatifitas konten visual yang dibuat.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di Yayasan Hidayatullah Gunungpati Semarang berlokasi di Dk. Sirayu RT 4/RW 2, Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50223. Yayasan ini memiliki sekolah PAUD, TK, SD, dan SMP yang berlokasi di alamat yang sama. Visi misi pendidikan terpadu di Yayasan ini adalah mencetak generasi Qur'ani. Fasilitas yang ada masih terlampau kurang, namun tidak menyurutkan semangat para pendidik dan siswa-siswanya apalagi dalam situasi pandemi yang masih terjadi saat ini.



Gambar 2. Aktivitas pemaparan materi

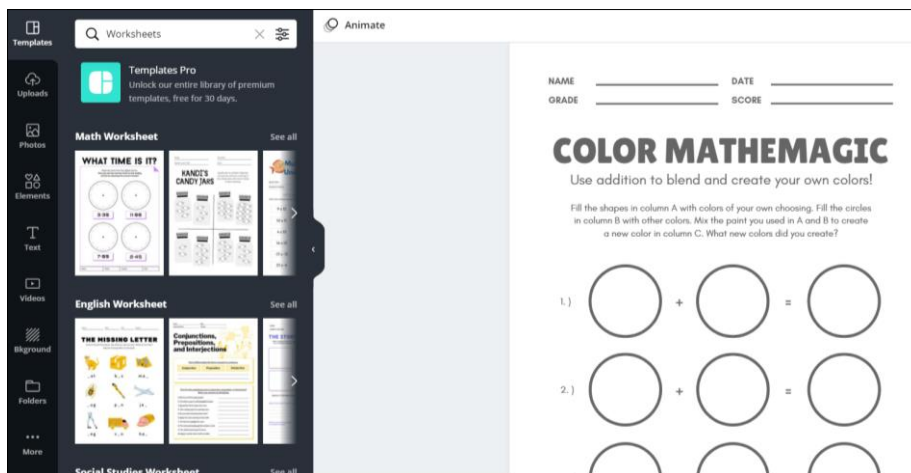
Gambar 2 merupakan tahap pelaksanaan yaitu aktivitas penyampaian materi dengan metode ceramah dan praktek untuk memberikan pengenalan dan pengetahuan mitra akan pemanfaatan aplikasi Canva untuk pemanfaatan media visual dan sekaligus sebagai *alternative education tool* di kala pandemi.

Pelatihan ini diikuti oleh seluruh guru dari Yayasan Hidayatullah Gunungpati Semarang yang memiliki kelas PAUD, TK, SD, dan SMP di satu lokasi terpusat. Visi misi pendidikan terpadu di Yayasan ini adalah mencetak generasi Qur'ani. Situasi pandemi yang terjadi tidak menyurutkan semangat para pendidik dan siswa-siswanya untuk tetap terlibat dalam proses belajar mengajar jarak jauh. Sebelum hari pelaksanaan peserta telah mengunduh dan meng-*install* aplikasi melalui <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor>. Setelah itu peserta secara antusias mengikuti seluruh proses pelatihan cara membuat media-media yang penting untuk keperluan sekolah seperti membuat desain sertifikat, poster, serta brosur. Gambar 3 berikut merupakan beberapa hasil yang dikirimkan oleh para peserta se usai pelatihan.



Gambar 3. Desain brosur, sertifikat, dan poster oleh peserta pelatihan

Dalam pelatihan ini juga dibahas mengenai manfaat aplikasi Canva untuk pendidikan jarak jauh, seperti alat bantu dan template pembelajaran gratis yang akan membantu para guru mengajar dari rumah dalam waktu singkat. Canva untuk pendidikan merupakan fitur untuk pembelajaran yang interaktif, menyeluruh, dan proses pembelajaran dapat dilakukan secara virtual. Manfaat ini dapat membantu memfasilitasi lingkungan belajar yang menyamai kelangsungan, akses, dan struktur pendidikan yang membuat pentingnya sekolah tradisional. Sebagai alat mengajar, aplikasi ini juga baik untuk meningkatkan kolaborasi, melancarkan pekerjaan, serta mendorong kreativitas seperti membuat lembar kerja, agenda, jadwal, presentasi, dan lain-lain. Gambar 4 berikut merupakan salah satu manfaat aplikasi Canva untuk pendidikan.



Gambar 4. Desain lembar kerja Canva untuk pendidikan

4. Simpulan

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaanya untuk merancang berbagai jenis material kreatif secara *online* dengan mudah. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Selain itu Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android. Selain itu aplikasi ini merupakan alat bantu kreativitas yang gratis 100% untuk setiap kelas dalam bidang Pendidikan. Siswa dapat dilibatkan dalam pengalaman belajar yang kaya dan otentik serta mencerminkan tantangan yang akan mereka hadapi di dunia nyata. Alat bantu yang intuitif ini membuat komunikasi visual menjadi mudah, sehingga siswa dapat menggunakan lebih banyak waktu untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara efektif dalam proses belajar.

Dengan aplikasi yang disampaikan kepada para peserta pengabdian ini, diharapkan dapat membantu sekolah dalam menyampaikan infografis yang menarik dengan mudah hanya melalui perangkat dalam genggaman.

Daftar Pustaka

- Admin. (n.d.-a). *Fitur Edit Foto Termudah Yang Pernah Anda Temui*. Canva.Com. Retrieved May 5, 2020, from https://www.canva.com/id_id/fitur/edit-foto/
- Admin. (n.d.-b). *Ingin mendesain apa?* Canva.Com. Retrieved May 5, 2020, from https://www.canva.com/id_id/membuat/
- Admin. (2019). *Tutorial Cara Menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Pemula*. Besoksukses.Com.
- Fajariyah, L. A. (2018). Pembelajaran Teks Report dengan Proyek “ Cerdig ” Berbasis Kinemaster. *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 182–192.
- Fauzi, V. P. (2016). Pemanfaatan Instagram sebagai Social Media Marketing Er-Corner Boutique dalam Membangun Brand Awareness di Kota Pekanbaru. *JOM FISIP*, 3(1), 1–15.
- Khotimah, K., & Irawati, D. C. (2019). Penerapan Sistem Informasi Bisnis pada Strategi Bauran Pemasaran Produk dan Promosi terhadap Pengaruh Tingkat Penjualan Kuliner Seafood Lamongan Cak Tur. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 18(3), 249–258.
- Lestari, Y. (2019). Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Membuat Video Pembelajaran Inovatif Melalui Kegiatan Workshop di SDN 1 Pajukungan Semester II Tahun Ajaran 2018-2019. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 6(1), 37–40.
- Nayoan, A. (2019). *Cara Menggunakan Canva: Tutorial Membuat Design Gratis*. Niagahoster Blog. <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-menggunakan-canva/>
- Puniawan, I. M. E., Joshua, J. W. N., & Kurniawati, N. S. E. (2018). Workshop Dan Pelatihan Bidang Pemasaran Digital Bagi Siswa SMK Dan Sma Harapan Denpasar. *SINAPTEK*, November, 217–220.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota

- Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal JPMM*, 1(1), 42–51.
- Syah, A. (2020). *Tutorial Kinemaster*. Mod.Co.Id. <https://mod.co.id/tutorial-kinemaster/>
- Winarso, B. (2018). [Review App] *Bikin Video Keren di Smartphone dengan KineMaster Pro Video Editor*. Dailysocial.Id. <https://dailysocial.id/post/review-kinemaster-pro-video-editor>
- Zulfadhli, & Ermanto. (2019). Peningkatan Kemampuan Publikasi Jurnalistik Perangkat Nagari Menggunakan Aplikasi KineMaster untuk Media Sosial di Nagari Tuik IV Koto Mudiek dan Nagari Sungai Nyalo IV Koto Mudiek Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan melalui Pelatihan. *Abdi Humaniora*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.24036/abdi-humanus.v1i1106660>