



Pengembangan Kemampuan Industri Kreatif Video Di Desa Banjar Jaya

Paska Marto Hasugian, Penda Sudarto Hasugian, Fristi Riandari

Teknik Informatika

STMIK Pelita Nusantara, Jl. Iskandar Muda No 1. Medan, Sumatera Utara,
Indoensia

Email: paskamartoh@gmail.com

Abstrak

Warga Desa Banjar Jaya, Lokasi di Desa Banjar Jaya, Kecamatan PD Tualang Kabupaten Langkat adalah sasaran dan lokasi Abdimas ini. Pesona Desa Banjar Jaya akan mempesona para pengunjungnya. Itu disebabkan karena kearifan lokal warganya untuk membangun kawasannya secara swadaya dan kreatif. Secara teoritis seharusnya kota mewadahi setiap lapisan masyarakat penduduknya. Hal ini juga ternyata terjadi pada tahun 1950-an di Desa Banjar Jaya. Desa Banjar Jaya yang terletak sekitar 4 km dari Ibu kota Kabupaten Langkat, di dekat Perkebunan PTPN IV awalnya berkembang dari kampung yang didominasi oleh alang-alang, pohon pisang, kelapa, Kelapa Sawit, bambu, pohon peneduh lainnya. Kampung ini berkembang dari deretan gubuk-gubuk menjadi rumah-rumah yang semi-permanen. Akhirnya rumah-rumah tersebut menjadi permanen. Perkembangan fisik ini ternyata juga diikuti oleh perkembangan sosial ekonomi masyarakatnya. Kehidupan warga yang mayoritas bekerja disektor informal, mereka juga berorganisasi dalam paguyuban warga stren kali untuk memperjuangkan kepastian hukum dari tanah kampung ini, menata kampungnya secara partisipatif dan mandiri. Organisasi ini juga mendorong warganya untuk mengembangkan kebiasaan positif untuk menjaga kali atau "jogo kali". Selain itu warga Desa Banjar Jaya menjadi berkembang baik dalam sektor usaha kecil, maupun keterampilan lainnya. Setelah 10 tahun pengorganisasian warga Desa Banjar Jaya dalam PWSS, kampung ini berkembang lebih cantik, menarik dan hijau. Hal ini disebabkan oleh keswadayaan, ketulusan dan kegotong royongan warganya inilah yang langka dari warga Desa Banjar Jaya secara umum. Hal ini perlu didokumentasikan agar menjadi warisan informasi perkotaan bagi Desa Banjar Jaya serta Kota Medan. Kebutuhan warga ialah kebutuhan untuk mendokumentasikan potensi lingkungan pada Desa Banjar Jaya secara partisipatif. Setelah didiskusikan dengan LPPM, diusulkan untuk dilakukan Pengembangan Kemampuan Industri Kreatif Video di Kampung Kota (untuk Pernikahan dan Sejarah Kampung). Kegiatan ini terkait dengan pengembangan ekonomi lokal dan seiring dengan strategi pengembangan ekonomi kreatif secara nasional.

Kata kunci: Kreatif, Industri Kreatif, Desa Banjar Jaya

1. Pendahuluan

Warga Desa Banjar Jaya, Lokasi di Desa Banjar Jaya, Kecamatan PD Tualang Kabupaten Langkat adalah sasaran dan lokasi Abdimas ini. Pesona Desa Banjar Jaya akan mempesona para pengunjungnya. Itu disebabkan karena kearifan lokal warganya untuk membangun kawasannya secara swadaya dan kreatif. Secara teoritis seharusnya kota mewadahi setiap lapisan masyarakat penduduknya. Hal ini juga ternyata terjadi pada tahun 1950-an di Desa Banjar Jaya.

Desa Banjar Jaya yang terletak sekitar 4 km dari Ibu kota Kabupaten Langkat, di dekat Perkebunan PTPN IV awalnya berkembang dari kampung yang didominasi oleh alang-alang, pohon pisang, kelapa, Kelapa Sawit, bambu, pohon peneduh lainnya. Kampung ini berkembang dari deretan gubuk-gubuk menjadi rumah-rumah yang semi-permanen. Akhirnya rumah-rumah tersebut menjadi permanen.

Perkembangan fisik ini ternyata juga diikuti oleh perkembangan sosial ekonomi masyarakatnya. Kehidupan warga yang mayoritas bekerja disektor informal, mereka juga berorganisasi dalam paguyuban warga stren kali untuk memperjuangkan kepastian hukum dari





tanah kampung ini, menata kampungnya secara partisipatif dan mandiri. Organisasi ini juga mendorong warganya untuk mengembangkan kebiasaan positif untuk menjaga kali atau “jogo kali”. Selain itu warga Desa Banjar Jaya menjadi berkembang baik dalam sektor usaha kecil, maupun keterampilan lainnya.

Kebiasaan warga Desa Banjar Jaya ini menimbulkan perubahan yang perlahan-lahan pada wajah kampungnya. Wajah unik warga Desa Banjar Jaya tentu saja tidak berubah secara drastis. Perbaikan rumah yang dikenal sebagai program pembuatan rumah contoh telah dirintis sejak tahun 2005. Hal ini didasari oleh awalnya ketakutan warga untuk digusur dari kampungnya, tetapi pembangunan rumah contoh ini kemudian dikembangkan karena kesadaran warga untuk perlunya kampung yang lebih sehat, hijau, berkelanjutan.

Rumah-rumah kampung ini yang tadinya terletak membelakangi sungai kemudian diubah jadi menghadap sungai. Perubahan ini diikuti dengan pembuatan jalan inspeksi selebar 3-5 meter yang mengorbankan atau merombak sebagian besar rumah yang ada. Perombakan ini juga menunjukkan kerelaan hati dan kegotong-royongan warga dalam memperbaiki wajah kampungnya. Ini yang mempesona karena jarang sekali warga kota mau berkorban untuk kecantikan wajah kotanya.

Selain itu kesadaran warga juga tumbuh untuk mengelola sampah organik (dengan komposting Keranjang Takakura), mengelola air limbah (dengan tangki septik bersama) dan menanam penghijauan (pertanian kota) di depan rumah. Hal ini meningkatkan keasrian lingkungan kampungnya. Penataan kampung ini diinspirasi juga dari lomba desain kampung stren kali yang diadakan Rujak Center dan PWSS pada tahun 2011. Pemenang lomba ini Wiyoga mengusulkan konsep beragam tetapi seragam. Walaupun konsep ini tidak dapat diwadahi pada kenyataannya 100%, konsep ini terus dikembangkan oleh warga dengan pembangunan atau perbaikan rumah dengan menggunakan material beton dan bata ekspos.

Sikap warga yang menjaga kali (“jogo kali”) secara aktif juga terlihat pada kegiatan warga yaitu Larung Sungai. Kegiatan larung ini dilakukan setiap tahun oleh Desa Banjar Jaya yang terpadu dengan warga stren kali lainnya. Larung ini melambangkan kesatuan warga dan sungai yang dijaganya dan rasa syukur warga kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rezeki yang diberikan melalui sungai (Sungai Binge yang sering dikenal dengan Sei Binge).

Larung juga menunjukkan pelestarian seni lokal seperti Remo, nembang, iring-iringan sajen, dan lain – lain yang seringkali sudah ditinggalkan oleh warga kota secara umum. Inilah pesona kampung yang unik dari Desa Banjar Jaya. Kesenian warga lainnya ialah Uning-uningan, seniman uning-uningan Pak sagala juga tinggal di kampung ini. Seniman ini pernah mewakili sumatera di festival uning-uningan Sedunia tahun 2009 di Jerman. Uning-uningan ini merupakan alunan musik yang mempesona yang mengiringi suasana sore yang santai di kampung ini. Kesenian lainnya yang ada di kampung ini ialah Jaranan (Kuda Lumping) menunjukkan keberanian, yang asalnya dari Jember dan merupakan warisan seni Jawa Timur.

Selain itu terdapat potensi keindahan lainnya dari Desa Banjar Jaya ialah nelayan sungai. Sungai yang dijaga juga ialah sungai yang memberikan rejeki buat para nelayan itu. Nelayan-nelayan sungai menggunakan jaring dan pancing untuk menangkap ikan-ikan di sungai yang mengalami pasang naik dan pasang surut. Ikan-ikan ini seringkali hanya dimakan atau dikonsumsi secara lokal di Desa Banjar Jaya. Walaupun hidup sebagai nelayan sungai cukup berat, tetapi keluarga – keluarga nelayan tetap bertahan untuk menangkap ikan dengan caranya yang unik.

Setelah 10 tahun pengorganisasian warga Desa Banjar Jaya dalam PWSS, kampung ini berkembang lebih cantik, menarik dan hijau. Hal ini disebabkan oleh keswadayaan, ketulusan dan kegotong royongan warganya inilah yang langka dari warga Desa Banjar Jaya secara umum. Hal ini perlu didokumentasikan agar menjadi warisan informasi perkotaan bagi Desa Banjar Jaya serta Kota Medan.

Kebutuhan warga ialah kebutuhan untuk mendokumentasikan potensi lingkungan pada Desa Banjar Jaya secara partisipatif. Setelah didiskusikan dengan LPPM, diusulkan untuk dilakukan Pengembangan Kemampuan Industri Kreatif Video di Kampung Kota (untuk Pernikahan dan Sejarah Kampung). Kegiatan ini terkait dengan pengembangan ekonomi lokal dan seiring dengan strategi pengembangan ekonomi kreatif secara nasional.

1.1. Tujuan Kegiatan

Tujuan Utama dari Kegiatan ini adalah:





- a. Pengembangan Kemampuan Industri Kreatif Video di Kampung Kota (untuk Pernikahan dan Sejarah Kampung)
- b. Mengembangkan ekonomi lokal dan seiring dengan strategi pengembangan ekonomi kreatif secara nasional.

1.2. Manfaat Kegiatan

Manfaat dari Kegiatan ini adalah:

- a. Ekonomo Masyarakat yang tinggal di desa banjar jaya ini dapat terbantu dengan usaha kreatif yang di latih.
- b. Terserapnya tenaga kerja dibidang Petugas Vidio untuk pernikahan dan kegiatan lainnya

1.3. Luaran Pengabdian Kepada Masyarakat

Luaran yang ditargetkan dalam kegiatan ini dalah sebagai berikut:

- a. Masyarakat semakin Mandiri
- b. Desa Banjar jaya diharapkan menjadi pusat wisata oleh potensi alam dan usaha kreatif yang ada di desa tersebut
- c. Laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat
- d. Masyarakat memahami dan semakin kreatif dalam mengembangkan potensi alam di pedesaan banjar jaya kabupaten langkat.

2. Realisasi Kegiatan

2.1. Bentuk kegiatan, jadwal dan tempat kegiatan

A. Bentuk kegiatan

Dalam proposal ini ditawarkan dilakukan sebuah program menyangkut: Pengembangan Kemampuan Industri Kreatif Video di Kampung Kota (untuk Pernikahan dan Sejarah Kampung).

Untuk materi pelatihan dilakukan shooting video kampung secara partisipatif. Obyek yang akan di-shooting ialah Pernikahan dan Event – event penting di Kampung. Kemudian akan dilakukan pelatihan untuk transfer video dan editing video ini. Tujuan pembuatan video ini untuk menghasilkan sumber penghasilan baru bagi warga kampung. Selain itu untuk membuat Video sejarah kampung yang bisa digunakan sebagai wadah sosialisasi kepada warga di acara-acara penting, membangun kebanggaan akan kampungnya dan membangun generasi aktivis masa depan yang mengerti kondisi kampungnya.

Melanjutkan ide tersebut maka dikembangkan juga kemampuan produksi vidio Kawinan.

1. *Persiapan*

Awalnya dilakukan pembicaraan secara informal untuk membahas rencana abdimas ini antara TIM Pengabdi, warga desa dan Bapak Kepala Desa yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mengorganisasi pengetahuan-pengetahuan mengenai desa, serta menampilkannya dalam berbagai format yang menarik dan lebih mudah diakses.

2. *Pertemuan Awal dan Rekrutmen Warga di Kampung Stren sungai bing*

Setelah diskusi awal tersebut, dilakukan kunjungan oleh TIM didampingi oleh Kepala Desa untuk melihat kondisi Desa Banjar Jaya pada desember 2015. Dari hasil kunjungan ini dilakukan penyusunan proposal Abdimas kepada LPPM pada bulan Januari 2016.

3. *Pelaksanaan*

Setelah Proposal Abdimas ini disepakati dengan LPPM, maka dilakukan tahapan – tahapan pelaksanaan program ini di Lab Komputer Grafis STMIK Pelita Nusantara.

4. *Workshop Produksi*

Dilakukan dua kali workshop produksi di Lab Komputer Grafis STMIK Pelita Nusantara. Materi yang diajarkan ialah pengenalan kamera, pengenalan sound recording, lighting dan proses shooting. Hal ini dilakukan secara berkelompok dan dengan metode praktek secara langsung mencoba peralatan yang ada. Materi – materi yang diajarkan di antaranya:

- Pengambilan gambar





- Aturan sepertiga untuk shooting
- Aturan head space
- Aturan operasi kamera lainnya

Untuk menghidupkan suasana yang ada, maka dilakukan simulasi Resepsi Perkawinan Adat Jawa yang dilakukan oleh peserta pelatihan dan direkam dengan video. Diharapkan dengan simulasi ini maka peserta pelatihan dapat mengerti aplikasi. Materi – materi yang diajarkan di antaranya ialah:

a. Produksi Mandiri

Dilakukan dua kali produksi mandiri di Desa Banjar Jaya. Karena keterbatasan peralatan, maka shooting hanya dilakukan dengan kamera Mini – DV yang didonasikan oleh Green Impact Indonesia kepada tim masyarakat. Shooting ini di antaranya meliputi beberapa kegiatan seperti Kegiatan Kerja Bakti dan Perbaikan Rumah (Rumah Contoh). Tetapi sayangnya peralatan sound mic dan lighting tidak tersedia. Keterbatasan alat juga menyebabkan tidak semua peserta pelatihan dapat melakukan produksi mandiri.

Sementara itu, beberapa hasil shooting juga dikumpulkan dari penggalian potensi Desa Banjar Jaya oleh Warga Desa Banjar Jaya. Beberapa tema yang dikumpulkan ialah meliputi: Resepsi Kawinan Warga, Larung Kali, dan Nelayan Sungai.

b. Workshop Transfer dan Editing Sederhana di Lab Komputer Grafis

Dilakukan lima kali Workshop Transfer dan Editing Sederhana di Lab Komputer Grafis. Dalam workshop ini dipelajari penggunaan Adobe Premiere dan Youtube Editor. Dalam 5 pertemuan ini dibahas beberapa materi Adobe Premiere secara umum sebagai berikut:

- Menyusun story board untuk Video Kawinan
- Mempersiapkan Setting Bidang Kerja Video CD PAL
- Impor Data/Footage
- Memasukkan Data/Footage ke Dalam Timeline
- Mengatur Durasi (Waktu Tampil) Footage/Data
- Mengatur Transisi Antar-klip
- Memasang Effect pada Video
- Memasang Sound (Suara)
- Me-render Video pada Format Avi
- Membuat Teks / Title Baru
- Menyimpan Teks / Title
- Mengedit Teks / Title
- Mengalirkan Teks pada Path / Garis
- Membuat Roll dan Crawl

Selain itu juga diajarkan juga Youtube Editor. Hal ini didasari karena keterbatasan kemampuan para peserta pelatihan untuk memiliki komputer. Software ini bersifat open source karena merupakan online software. Semua video yang akan diedit akan di-upload dahulu ke Youtube. Materi – materi lain untuk Youtube Editor yang dapat digunakan ialah:

- Memasukkan Data/Footage ke Dalam Timeline
- Mengatur Durasi (Waktu Tampil) Footage/Data
- Mengatur Transisi Antar-klip
- Membuat dan mengedit Teks / Title

Selain mengajarkan teknik – teknik di atas para peserta pelatihan diwajibkan untuk membuat film pendek sepanjang 10 -20 menit. Hal ini dilakukan agar peserta dapat mempraktekan teknik – teknik di atas. Materi – materi ini didapati dalam bentuk buku yang dibeli dari Toko Buku. Buku ini kemudian difotokopi untuk para peserta pelatihan.

Ada empat film pendek yang dihasilkan dengan judul Nelayan Sungai, Kawinan Warga, Kerja Bakti, dan Larung. Setiap proyek ini disusun oleh sebuah kelompok beranggotakan 2 orang peserta pelatihan.

c. Editing Mandiri di Warnet di Desa Banjar Jaya





Para peserta pelatihan diwajibkan untuk meneruskan proyek di Warnet atau menggunakan komputer di rumah masing – masing. Ternyata terdapat beberapa kesulitan dalam penggunaan komputer ini terkait dengan kapasitas komputernya. Hal ini menunjukkan bahwa ternyata terdapat kesulitan untuk mengembangkan industri kreatif pembuatan video kawinan ini. Selain itu juga, ternyata terlihat Youtube Editor ini sulit diterapkan karena kecepatan bandwidth yang ada juga tidak memadai. Akibatnya peserta pelatihan video yang tidak memiliki komputer yang memadai harus mencari donor dari pihak – pihak lain untuk membeli komputer untuk pembuatan video ini.

d. **Workshop Penutup di Lab Komputer Grafis**

Workshop penutup dilakukan dengan memberikan rekomendasi untuk penyusunan film secara keseluruhan. *Storyboard* sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan produksi dan editing video. Hal ini harus dikembangkan dulu sebelum *shooting*. Selain itu, disepakati bahwa pelatihan ini dapat dilanjutkan tahun depan jika masih diperlukan.

e. **Pemutaran Film di Desa Banjar Jaya**

Untuk melakukan sosialisasi tentang hasil dokumentasi video ini maka dilakukan pemutaran film di Kantor Desa Banjar Jaya. Hal ini dilakukan dengan bekerjasama dengan Kepala desa. Hal ini dilakukan untuk mengapresiasi program – program yang pernah dilakukan dan mengangkat dampak dari abdimas STMIK Pelita Nusantara terhadap masyarakat di desa Banjar Jaya.

f. **Pelaporan**

Pelaporan dilakukan untuk mendokumentasikan proses abdimas ini. Berbagai media video, foto dan deskriptif digunakan untuk membantu pelaporan ini.

B. **Jadwal**

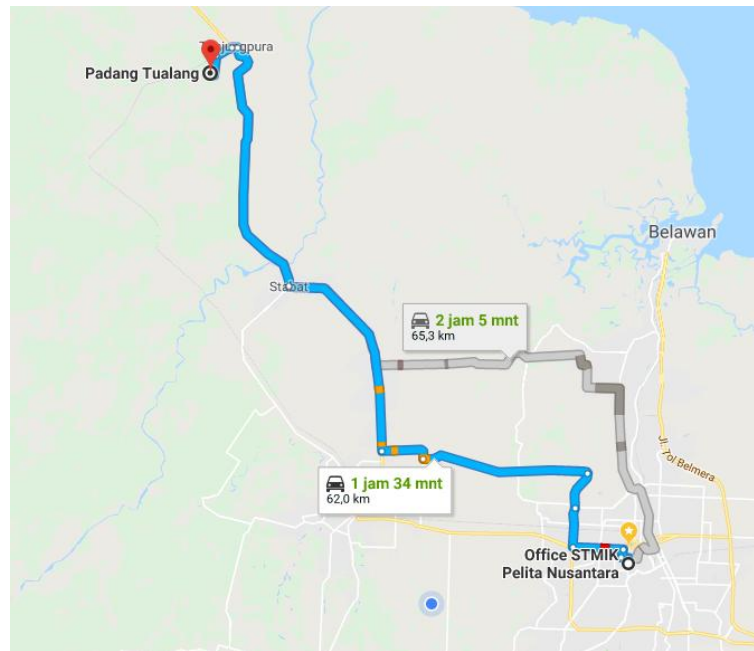
Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	12 Juni 2018	13 Juni 2018	14 Juni 2018	15-Jun-18
1	Bimtek Produksi di Lab Komputer Grafis				
2	Produksi Mandiri di Desa Banjar Jaya				
3	Bimtek Transfer dan Editing Sederhana di Lab Komputer Grafis				
4	Editing Mandiri di Warnet				
5	Workshop Penutup di Lab Komputer Grafis				
6	Pemutaran Film di Kantor Desa				
7	Pelaporan				

C. **Tempat Kegiatan**

Tempat Pelaksanaa Adimas ini adalah di desa Banjar Jaya Kecamatan Padang Tualang Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera utara.





Gambar 1. Lokasi Adimas

2.2. Garis-Garis Besar Materi

Tabel 2. Materi

No	Materi	Sub Materi
1.	Transfer dan Editing Sederhana	• Menyusun story board untuk Video Kawinan • Mempersiapkan Setting Bidang Kerja Video CD PAL • Impor Data/Footage • Memasukkan Data/Footage ke Dalam Timeline • Mengatur Durasi (Waktu Tampil) Footage/Data • Mengatur Transisi Antar-klip • Memasang Effect pada Video • Memasang Sound (Suara) • Me-render Video pada Format Avi • Membuat Teks / Title Baru • Menyimpan Teks / Title • Mengedit Teks / Title • Mengalirkan Teks pada Path / Garis • Membuat Roll dan Crawl
2.	Youtube Editor	• Memasukkan Data/Footage ke Dalam Timeline • Mengatur Durasi (Waktu Tampil) Footage/Data • Mengatur Transisi Antar-klip • Membuat dan mengedit Teks / Title
3.	Editing Mandiri di Warnet	Kegiatan Sama dengan Youtube Editor Namun Pelaksanaan diwarnet terdekat

2.3. Masyarakat Sasaran

Jumlah komunitas yang dilayani ialah sekitar 30 orang peserta dari Desa Banjar Jaya Kecamatan PD Tualang Kabupaten Langkat. Secara keseluruhan terdapat 829 KK tersebar di Desa Banjar Jaya.

3. Tinjauan Hasil Yang Dicapai

Ternyata kegiatan ini bermanfaat untuk:

- 1) Warga desa Banjar Jaya
 - a) Mampu membuat video kawinan dan sejarah kampung lainnya
 - b) Menjadi bangga atas keindahan Kampungnya





- c) Memperkenalkan citra positif Kampung Bratang Tangkis di mata penduduk Surabaya
- d) Menciptakan industri kreatif.
- 2) Program Studi Manajemen Informatika
 - a) Mampu membuat model dokumentasi permukiman yang partisipatif
 - b) Mampu mengembangkan model Service Learning pengembangan kampung kota
 - c) Mampu mengembangkan pengembangan industri kreatif yang dapat diterapkan di masyarakat umum
 - d) Mampu mengembangkan abdimas yang efektif
 - e) Mampu mengembangkan software open source untuk produksi video d. Ilmu Pengetahuan
 - f) Mengembangkan metode partisipatif dalam pembuatan sejarah kampung.

Mengevaluasi program ini diusulkan beberapa usulan

- 1) Menyadari untuk membuat industri kreatif membutuhkan infrastruktur kamera video dan komputer yang memiliki spek yang memadai. Ternyata dari beberapa peserta pelatihan memang tidak memiliki kamera dan komputer tidak dapat menerapkan hasil dari pelatihan ini karena keterbatasan ini.
- 2) Sebaliknya rekan-rekan lainnya dapat menerapkan hasil pelatihan ini karena sudah memiliki kamera dan laptop atau komputer. Karena itu hasilnya cukup baik.
- 3) Selain itu, warga masyarakat dapat memanfaatkan pengabdian masyarakat dari Dosen Dosen STMIK Pelita Nusantara karena kemampuan yang sangat baik terutama di bidang Ilmu Komputer. Hal ini dirasakan akan mengangkat nama STMIK Pelita Nusantara di mata masyarakat Sumatera Utara.
- 4) Dibutuhkan software open source untuk video editing yang dapat digunakan secara maksimal. Software ini dapat dikembangkan dengan kerjasama antara Program Studi Manajemen Informatika dan Teknik Informatika.

4. Daftar Pustaka

- Mardiasmo. 2002. Otonomi dan Manajemen Keuangan Daerah. Good Governance. Democratization. Local Government Financial Management. Transparency Public Policy. Reinventing Government Accountability Probity. Value for Money Participatory Development. Yagyakarta: Andi Yaoyakarta.
- Ramli, Rizal. 2009. Pembaharuan dan Pemberdayaan. Permasalahan, Kritik, dan Gagasan Menuju Indonesia Masa Depan. Jakarta: UI Pers.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah.
- Kompas, "Era Ekonomi Kreatif", <http://ekonomi.kompas.com/read/2011/11/03/06582548/twitter.com> Mujitrisno, "Saein, Inspirator Pertanian Organik Ramah Lingkungan dari Purbalingga", <https://mujitrisno.wordpress.com/2013/09/20>
- Pangestu, Mari Elka, "Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025",
- Departemen Perdagangan RI, 2008. Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 2015 tentang Rencana Induk Pembangunan Industri Nasional (RIPIN) Tahun 2015 – 2035;
- Ramdani, Nurhakim, "Peran Ekonomi Kreatif Dalam Tantangan ASEAN Economic Community 2015", <http://nurhakimramdani.blogspot.co.id>
- Instruksi Presiden Republik Indonesia nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif;
- Jerusalem, M Adam, "Perencanaan Industri Kreatif Dengan Pendekatan Benchmarking pada Queensland's Creative Industry", Fakultas Teknik UNY.

