

## Pelatihan Teknik Pengambilan Gambar Melalui *Smartphone* Pada Karang Taruna RT 04, Mustikajaya Bekasi

Selvy M. Widuhung<sup>1</sup>, Achmad Haikal<sup>2</sup>, Rawit Sartika<sup>3</sup>, Haryo Windratno<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Bina Sarana Informatika

E-mail: selvy.smz@bsi.ac.id<sup>1</sup>, Achmad.aik@bsi.ac.id<sup>2</sup>, rawit.rwk@bsi.ac.id<sup>3</sup>, haryo.hwo@bsi.ac.id<sup>4</sup>

### Article History

Received: 17/6/2022

Revised: 23/6/2022

Accepted: 27/6/2022

**Abstract:** Karang Taruna (a youth organization) activities are a form of participation of the younger generation in empowering their knowledge and skill to help the environment. Even though it is only on a small scale, according to their regions, if managed properly, a youth group like this can be beneficial for the community.

Like the Karang Taruna RT 04 Mustikajaya Bekasi which in its activities focuses on helping the surrounding community by contributing positively to the interests of the environment, such as making murals on the walls of the RT post, to social activities that have an impact on residents. Realized the importance role of the younger generation in society, we are collaborating with Karang Taruna RT 04 Mustikajaya Bekasi to become partners in this Semester in our Community Service activity as lecturer in Bina Sarana Informatika University.

Unfortunately the Karang Taruna not have social media like Instagram yet to post their activities and sharing some informations. One of the reason is because lack of skill of photographic, that's why they felt not confident. We offer a solution by providing training on shooting techniques through smartphones, so that the resulting photos become more aesthetic and attractive. With good photo skills, it can attract other teenagers to join and do things that are beneficial for the environment.

Keywords: Photo Techniques,  
Smartphones, Youth Organizations

### PENDAHULUAN

Saat ini, peran pemuda sangatlah penting dan berpengaruh dalam perkembangan bangsa Indonesia, terlebih berdasarkan data pemerintah diperkirakan pada tahun 2020-2039 Indonesia akan memiliki bonus demografi, dimana usia produktif lebih banyak daripada usia yang sudah tidak produktif. (Umar, 2021). Bonus demografi ini bisa saja menjadi pedang bermata dua, artinya bisa saja menjadi baik, bahkan bisa saja menjadi buruk. Apabila ledakan usia muda lebih dari 20%, yang disebut sebagai “angka kritis” maka dapat memicu adanya tindakan korupsi dan ketidakstabilan politik, khususnya di negara yang memang angka korupsinya tinggi disebut dengan “kutukan” dari bonus demografi (Farzanegan & Witthuhn, 2017). Namun jika dapat dikelola dengan baik, maka bonus demografi ini justru dapat menguntungkan bagi negara.

Periode masa ‘kanak-kanak’ dan juga ‘dewasa’ merupakan istilah konotasi netral yang secara umum dipandang sebagai masa normatif dalam kehidupan. Sedangkan ‘pemuda’ dan

'remaja' biasanya memiliki berbagai permasalahan. Hal yang dimaksud adalah seperti kebebasan yang tak dapat dikendalikan, kekerasan, kurangnya tanggung jawab, ketidaksopanan, pemberontakan, mudah terluka/lemah, lalai, melanggar hak orang lain dan ketidakdewasaan. Bagi anak muda, istilah 'kriminal', 'penyimpangan', dan 'pelanggaran' menjadi perhatian khusus dari kebanyakan permasalahan perilaku ketimbang pada orang dewasa (Cunneen, 2010)

Oleh karena itulah, para remaja itu harus memiliki tempat yang dapat menampung ide, bakat, bahkan aspirasi mereka sehingga dapat diarahkan ke hal-hal positif. Selain faktor keluarga, Lingkungan merupakan faktor dominan yang membentuk sifat dan watak para remaja tersebut, hal ini seperti yang diungkapkan oleh Ahmadi dalam bukunya Psikologi Sosial, yang mengatakan bahwa lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan seseorang, dimana pada akhirnya dapat menentukan tingkat kreativitas seseorang (Baron, Robert & Byrne, 2012)

Berdasarkan studi yang dilakukan para ahli sebelumnya, diketahui bahwa faktor penghambat dalam mengembangkan kreativitas generasi muda berasal dari diri sendiri. Salah satunya adalah dalam hal mengkoordinir waktu/ hal mengatur waktu dan kesibukan dari masing-masing. Contohnya dalam kegiatan remaja karang taruna sering kali para ketua, pengurus dan anggota memiliki kesibukan dan rutinitas sehari-hari, antara lain dalam menjalankan pekerjaan, kuliah atau kesibukan yang lain di luar organisasi karang taruna tersebut, sehingga kreativitas anggota karang taruna menjadi terhambat serta program kerja menjadi kurang produktif. (Supriadi, 1994)

Menurut Munandar, faktor-faktor penghambat kreativitas yang datang dari individu diantaranya adalah sebagai berikut. "Pengaruh dari kebiasaan dan pembiasaan, kurangnya usaha dan kemalasan mental, kekakuan dalam berpikir, takut untuk mengambil resiko, ketidakberanian untuk berbeda, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, merasa ditentukan oleh nasib". (Munandar, 1999)

Dari sini dapat terlihat betapa berpengaruhnya faktor lingkungan dalam membentuk kreativitas seseorang. Jika lingkungannya baik, maka daya kreativitas mereka pun akan semakin terasah. Sebaliknya, jika salah dalam pergaulan maka kreativitas mereka pun tidak akan terpakai dan akhirnya beralih ke hal-hal yang negatif seperti narkoba, pergaulan bebas dan lain sebagainya.

Semakin sering seseorang berinteraksi dalam lingkungan yang baik, maka ia akan mengalami perkembangan dari cara berpikir, berkomunikasi, sehingga berinteraksi dengan orang lain. Hal ini akan membentuk rasa percaya diri seseorang sehingga dia dapat mengekspresikan dirinya dengan baik. Lewat interaksi tersebut juga dapat melatih seseorang untuk memiliki rasa tanggung jawab. Seperti yang dilakukan dalam kelompok karang taruna yang merupakan bentuk organisasi sederhana, dimana para pengurus memberikan tugas kepada anggotanya dan meminta ide dan gagasan mereka agar dapat menciptakan konsep menarik mengenai sebuah kegiatan yang akan diadakan. Karena itulah, kami menilai kegiatan remaja karang taruna ini akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas generasi muda agar dapat melakukan hal-hal yang lebih bernilai positif, baik untuk diri mereka maupun bagi lingkungan sekitarnya.

Karang Taruna RT 04 Mustikajaya Bekasi sendiri sudah berdiri sejak November 2017 yang bertujuan untuk membantu mempermudah koordinasi antar karang taruna dengan RT dan RW 024. Setiap tahunnya, selalu ada anggota baru yang mendaftar untuk mengikuti kegiatan ini. Hingga saat ini karang taruna tersebut beranggotakan sekitar 40 orang remaja yang berusia

antara 13 hingga 21 tahun atau usia SMP hingga kuliah.

Beberapa kegiatan yang sering dilakukan para remaja Karang Taruna RT 04, Mustikajaya Bekasi ini antara lain menjadi panitia peringatan 17 Agustus di tingkat RT, mengadakan pembagian Ta'jil di jalanan saat bulan Ramadan, hingga menyalurkan bakat melukis dengan membuat gambar mural di tembok lapangan dan pos RT setempat. Sayangnya, mereka belum memiliki sosial media sendiri untuk menginformasikan kegiatan yang dilakukan, sehingga penyebaran berita hanya dilakukan antar grup whatsapp saja atau melalui Instagram milik RW 024. Hal ini tentunya kurang praktis, karena hanya memiliki daya jangkau yang sempit.

Salah satu kendala yang dialami remaja karang taruna ini, mereka kurang percaya diri untuk mem-*posting* jepretan foto yang diambilnya, karena merasa tidak memiliki kamera dengan fasilitas yang memadai, sedangkan untuk dapat mem-*posting* foto di media sosial seperti Instagram, harusnya foto-foto yang berkualitas bagus. Bertolak dari sinilah, kami memutuskan untuk membagi pengetahuan kepada para remaja karang taruna tersebut dengan mengadakan pelatihan teknik pengambilan gambar melalui *smartphone*.

Untuk itu, pada pengabdian masyarakat semester Genap 2021/2022 ini, kami dosen dari Universitas Bina Sarana Informatika bermitra dengan Karang Taruna RT 04 Mustikajaya Bekasi, dimana kegiatan diadakan di sekretariat karang taruna tersebut yang terletak di Perum Mutiara Gading Timur C. RT 04 RW 024 Mustikajaya Bekasi pada awal bulan Maret 2022.

Kami ingin menunjukkan pada mereka bahwa dengan menggunakan *smartphone* yang mereka miliki, tetap dapat menghasilkan kualitas gambar yang estetik dan menarik, asalkan kita tahu bagaimana tekniknya. Dengan begitu, para remaja akan lebih giat lagi dalam mendokumentasikan setiap kegiatan yang akan ataupun telah dilakukan karang tarunanya, sehingga dapat menarik lebih banyak orang lagi untuk berpartisipasi dalam kegiatan mereka.

## METODOLOGI PENGABDIAN

Adapun Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra Karang Taruna RT 04 Mustikajaya, Bekasi, yaitu :

### 1. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh para remaja Karang Taruna RT 04 Mustikajaya, Bekasi dalam melakukan publikasi dan aktivitas sosial media terhadap berbagai macam kegiatan yang akan dilaksanakan serta melakukan perizinan untuk melakukan kegiatan pelatihan. Selanjutnya melakukan berbagai macam persiapan untuk pelatihan dengan membuat materi pelatihan/workshop mengenai Pelatihan teknik pengambilan gambar melalui *smartphone* dengan *output* berupa publikasi *press release* di media internal, jurnal Pengabdian Masyarakat dan peningkatan keterampilan mitra.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat semester ini dilakukan secara langsung di tempat mitra, dimana nanti peserta akan dipandu oleh tutor untuk membuat contoh video promosi kreatif dengan menggunakan aplikasi yang sederhana dan mudah untuk dipelajari, seperti menggunakan kamera *smartphone* masing-masing peserta.

Tahap 1: Pelatihan dan penjelasan mengenai pentingnya membuat konten baik berupa gambar dan video yang kreatif untuk mempublikasikan hasil karya ataupun promosi kegiatan mereka.

Tahap 2: Pelatihan dan pendampingan mengenai bagaimana cara menggunakan berbagai

macam fitur yang terdapat pada aplikasi *smartphone* mereka khususnya teknik pengambilan gambar. Keahlian dalam pembuatan konten visual yang menarik sangat dibutuhkan dalam penggunaan aplikasinya.

Tahap 3: pelatihan dan pendampingan dalam mempelajari berbagai fitur yang ditawarkan aplikasi tersebut dan langkah-langkah dasar untuk memulai mengoperasikannya. Para peserta akan dimudahkan dalam penggunaannya karena aplikasi yang digunakan dapat di akses melalui perangkat *smartphone* mereka.

### 3. Tahap Monitoring dan evaluasi

Pada tahap ini para peserta yang merupakan remaja karang taruna akan diberikan *feedback* untuk memaksimalkan penggunaan *smartphone* mereka dalam pembuatan foto/gambar yang baik untuk keperluan promosi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosial media merupakan bagian penting dalam memasarkan produk maupun jasa, karena dengan berbagi informasi melalui sosial media, kita bisa lebih cepat mendapatkan *feedback*. Media sosial merupakan bagian dari media online, dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, Instagram, dll merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain. (Cahyono, 2016)

Karena itulah kami ingin mengajak para remaja Karang Taruna RT 04 Mustikajaya Bekasi untuk memanfaatkan media sosial dalam menginformasikan kegiatan mereka. Hal ini penting, agar masyarakat setempat pada khususnya mengetahui dan sekaligus dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan yang di posting pun dapat beraneka ragam, dari sekedar menunjukkan kegiatan rutin mingguan, diskusi dengan ketua RT/RW untuk melaksanakan sebuah acara, hingga mengajak remaja lainnya untuk ikut bergabung dalam kegiatan yang akan dilakukan.

Dalam sosial media, faktor yang paling utama selain deskripsi atau penjelasan melalui tulisan adalah adanya gambar yang mewakili suatu peristiwa atau foto peristiwa. Hal ini penting apalagi Indonesia termasuk negara dengan minat baca yang rendah, sehingga masyarakat cenderung lebih tertarik pada gambar foto ataupun video dalam menjelaskan sebuah kejadian. Menurut data UNESCO minat baca orang Indonesia sangat memprihatinkan, dimana hanya 0,001% yang berarti dari 1000 orang, hanya 1 orang yang gemar membaca (Devega, 2017).

Hal ini berbanding terbalik dengan tingkat penggunaan gadget ataupun *smartphone*, dimana berdasarkan data dari Lembaga riset digital marketing Emarketer terdapat sekitar 100 juta masyarakat Indonesia mengguna aktif *smartphone*. Kondisi tersebut menjadikan Indonesia menempati posisi ke empat pengguna *smartphone* terbesar di dunia setelah Cina, India dan Amerika.

Karena itulah, kami menyimpulkan bahwa hal pertama yang harus kami bagikan kepada

para remaja Karang Taruna ini adalah bagaimana membuat konten gambar yang baik dengan menggunakan smartphone yang mereka miliki. Pada presentasi awal, kami memaparkan jenis-jenis shoot dan komposisi dalam pengambilan sebuah gambar. Dimana terdiri atas Close Shot, Middle Shot dan Wide Shot. Close Shot adalah sudut yang dipakai ketika kita ingin memberikan sebuah efek yang kuat dari sebuah gambar dengan berkonsentrasi pada titik interest untuk mendapatkan emosi yang jelas. Contohnya saat karang taruna mengadakan kegiatan pembagian ta'jil pada masyarakat bisa mengambil salah satu sudut foto misalnya tangan salah seorang warga ketika memegang ta'jil yang dibagikan.

Sedangkan gambar dengan Middle Shot adalah shot yang hanya menunjukkan beberapa bagian dari subyek secara lebih rinci, seperti hanya menunjukkan bagian pinggang hingga kepala atau setengah dari objek yang difokuskan. Contohnya saat remaja karang taruna membuat mural di gerbang pos RT mereka, maka dapat mengambil fokus middle shot di kamera smartphone mereka dimana terlihat bagian tiang dan gapura RT nya yang sudah di mural secara lebih jelas.

Sementara Wide shot digunakan saat subyek (orang atau benda) telah memenuhi frame gambar meski terdapat jarak di antara di atas kepala dan di bawah kaki. Jarak tersebut digunakan sebagai ruang aman agar nyaman untuk dilihat oleh orang lain. Contohnya saat remaja karang taruna melakukan paduan suara dalam sebuah kegiatan, maka tipe wide shot ini tepat untuk digunakan karena dapat menjangkau semua anggota dan juga menunjukkan suasana saat acara berlangsung.

Selanjutnya kami menjelaskan mengenai bagaimana cara meng-setting smartphone untuk dapat memfoto sebuah objek. Disini kami mengambil contoh sebuah benda yang dibawa salah seorang peserta. Dimana sebelum foto dilakukan, kami menjelaskan apa saja yang harus diperhatikan. Pertama, adalah memastikan ruangan yang digunakan memadai. Kedua, memasang background untuk foto agar gambar terlihat lebih menonjol. Ketiga, Perhatikan pencahayaan yang pas. Keempat, setting kamera smartphone dengan mengatur ketepatan ISO, eksposur, white balace dll. Kelima, atur fokus kamera.

Kami juga membawa beberapa perlengkapan seperti kain berwarna sehingga background gambarnya nanti bisa dirubah-rubah sesuai keinginan, box kecil sebagai trik untuk mengatur pencahayaan yang ekonomis, ring light sederhana dengan harga terjangkau, dan kaki kamera yang dapat diatur ketinggiannya. Dengan alat- alat sederhana dan terjangkau tersebut, kami memberikan contoh bagaimana cara mengambil gambar yang baik dengan menggunakan smartphone. Para remaja pun nampak antusias, apalagi beberapa diantara mereka memang sedang belajar untuk memasarkan produknya. Misalnya menjual pakaian yang sudah tidak muat namun masih layak, ataupun menjual produk makanan ringan yang dibuat sendiri.

Mereka pun bergantian berusaha mempraktekan penjelasan yang telah kami lakukan di awal secara langsung, dengan memfoto sebuah objek menggunakan smartphone mereka. Salah seorang peserta merasa senang bisa mengikuti kegiatan Pengabdian Masyarakat ini, "Kami menjadi lebih paham bagaimana cara memfoto sebuah gambar dengan menggunakan smartphone, sehingga gambar yang dihasilkan lebih jelas dan warnanya pun keluar," ujarnya. Mereka juga menjadi mengerti mengenai betapa pentingnya sudut pengambilan gambar agar menarik, sehingga setiap foto dapat mendeskripsikan obyeknya secara lebih detail.

Dengan lebih memahami teknik pengambilan gambar yang baik melalui smartphone, para remaja karang taruna ini pun menjadi semakin percaya diri untuk mendokumentasikan kegiatan yang akan mereka lakukan nanti dan mulai mem-posting nya di sosial media. Mereka berharap dengan foto-foto tersebut dapat menarik minat remaja lainnya untuk bergabung

bersama, sekaligus berbuat hal-hal yang bermanfaat untuk membantu masyarakat setempat.



**Gambar 1 - Para Remaja Antusias Mencoba Beberapa Aplikasi Untuk Mengedit Foto Menggunakan *Smartphone***



**Gambar 2 - Salah seorang dosen Universitas Bina Sarana Informatika sedang menjelaskan bahwa kemampuan teknik fotografi juga sangat bermanfaat dalam pembuatan channel Youtube**



**Gambar 3 - Foto Bersama Seusai Acara Bersama Perwakilan Dosen Dan Mahasiswa**

## **SIMPULAN**

Setelah mengadakan kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan mitra remaja Karang Taruna RT 04 Mustikajaya Bekasi ini, kami melihat adanya hasil yang cukup membahagiakan. Diantaranya, mereka menjadi lebih paham bagaimana teknik pengambilan gambar yang baik melalui smartphone, selain itu mereka tak ragu lagi dalam memanfaatkan benda-benda sekitarnya untuk mendapatkan hasil foto yang menarik, misalnya menggunakan kain yang tak terpakai sebagai background foto dll.

Adapun kelebihan yang kami rasakan adalah antusiasme para remaja yang begitu tinggi dalam hal fotografi. Apalagi setiap remaja sudah memiliki smartphone dengan fasilitas yang memadai, sehingga dengan cepat mereka langsung mencoba teknik-teknik yang kami ajarkan. Merekapun tak malu untuk bertanya saat ada yang kurang dimengerti, hal ini tentunya membuat kami para dosen semakin bersemangat. Sedangkan kekurangan dari kegiatan ini adalah mengenai masalah waktu, dimana waktu 3 jam yang kami habiskan ternyata masih kurang, karena para remaja tersebut masih ingin mempelajari lebih jauh lagi bagaimana cara mengambil gambar jika menghadapi suatu situasi seperti di malam hari ataupun minim cahaya dan masih banyak lagi.

Ke depannya kami berharap Pengabdian Masyarakat ini akan terus berlanjut dan membagi ilmu lainnya kepada para remaja karang taruna agar mereka lebih bersemangat dalam melakukan kegiatannya. Seperti membagi pengetahuan mengenai bagaimana membuat video kreatif dengan menggunakan aplikasi di smartphone, sehingga bisa membuat konten kegiatan mereka menjadi lebih dinamis, menarik dan semakin diminati.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kami ucapkan kepada Remaja Karang Taruna RT 04 Mustikajaya Bekasi yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat pada semester Genap 2021/2022, dan kami juga berterima kasih kepada semua dosen dan mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang telah bekerja sama demi kesuksesan kegiatan ini.

Tak lupa terima kasih pun kami sampaikan untuk Jurnal Abdi Kalam yang telah memberikan kesempatan dan memuat jurnal Pengabdian Masyarakat kami. Semoga kegiatan Pengabdian Masyarakat yang telah kita lakukan ini dapat memberikan manfaat kepada diri sendiri, lingkungan dan masyarakat pada umumnya.

## DAFTAR REFERENSI

- Baron, Robert, A., & Byrne, D. 2012. *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Cahyono, A. S. 2016. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1).
- Cunneen, C. 2010. Youth Crime and Juvenile Justice (three-volume set), Barry Goldson and John Muncie (eds). *Current Issues in Criminal Justice*, 22(1).  
<https://doi.org/10.1080/10345329.2010.12035877>
- Devega, E. 2017. "Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos," (available at <Http://www.cjiinterd.com>)
- Farzanegan, M. R., & Witthuhn, S. (2017). "Corruption and political stability: Does the youth bulge matter?" *European Journal of Political Economy*, 49.  
(<https://doi.org/10.1016/j.ejpoleco.2016.12.007>)
- Munandar, S. C. U. (1999). *Kreativitas dan keberbakatan: Strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan, Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Umar, M. A. (2021). Bonus Demografi Sebagai Peluang Dan Tantangan Di Era Otonomi Daerah. *jurnal Populasi*, 8(2).