

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 11, December 2024, P. 839-843
Licenced By Cc By-Sa 4.0
E-ISSN: 2986-6340
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14497618>

Optimalisasi Desain Grafis, Video Editing dan Brosur Menggunakan Aplikasi Canva Capcut di Pengadilan Agama Medan

Alfani Azhard¹, Legiman Samosir²

¹Program Studi ilmu komputer Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan
E-mail: alfaniazhard02@gmail.com¹, legimansamosir08@gmail.com²

Abstract

This study aims to optimize the use of Canva and CapCut applications at the Medan Religious Court for the creation of visual communication materials, such as graphic designs and informative videos. The results show that both applications help staff produce high-quality visual content without requiring advanced technical skills. Canva is effective in the creation of brochures and posters, while CapCut supports video production with its user-friendly editing features. Although there are some limitations with the free version of Canva, overall, the application enhances productivity and transparency of information at the Medan Religious Court. This study recommends the use of similar applications by other government institutions to support more professional and efficient visual communication.

Keywords: Capcut, Canva, Video Editing.

Article Info

Received date: 19 November 2024

Revised date: 27 November 2024

Accepted date: 10 December 2024

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, kemampuan untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik menjadi kebutuhan yang semakin penting, termasuk bagi institusi pemerintahan seperti Pengadilan Agama. Masyarakat saat ini cenderung lebih responsif terhadap informasi yang disajikan secara visual melalui media grafis dan video, dibandingkan dengan format konvensional seperti teks panjang. Oleh karena itu, optimalisasi media komunikasi visual menjadi hal yang esensial guna meningkatkan pelayanan informasi, mempermudah aksesibilitas, serta mendorong partisipasi aktif masyarakat.

Pengadilan Agama Medan, sebagai lembaga yang melayani kepentingan publik, menyadari pentingnya memperbarui strategi komunikasi dengan memanfaatkan alat dan teknologi terbaru. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah penggunaan aplikasi desain grafis dan video yang mudah digunakan seperti Canva dan CapCut. Canva merupakan alat yang populer untuk membuat berbagai materi grafis seperti poster, brosur, dan infografis dengan cepat dan efisien. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai template dan elemen desain yang intuitif, sehingga bahkan pengguna tanpa latar belakang desain dapat menggunakannya dengan baik. Sementara itu, CapCut menyediakan fitur pengeditan video yang komprehensif, memudahkan pembuatan konten video yang menarik untuk penyampaian informasi secara dinamis.

Penggunaan Canva dan CapCut diyakini mampu mendukung efisiensi dalam proses produksi materi promosi dan informasi di lingkungan Pengadilan Agama Medan. Selain itu, media yang dihasilkan melalui aplikasi-aplikasi tersebut diharapkan mampu memperkuat citra profesional instansi di mata masyarakat, sekaligus meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam memberikan pelayanan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada upaya optimalisasi penggunaan Canva dan CapCut dalam pembuatan media komunikasi visual di Pengadilan Agama Medan, dengan tujuan mendukung kualitas pelayanan publik yang lebih baik dan berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami bagaimana optimalisasi aplikasi Canva dan CapCut dapat membantu dalam pembuatan materi grafis, video, dan brosur di Pengadilan Agama Medan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap penggunaan aplikasi Canva dan CapCut oleh staf bagian kehumasan dan administrasi, serta melalui

wawancara mendalam dengan beberapa staf yang terlibat dalam pembuatan materi komunikasi visual di Pengadilan Agama Medan. Selain itu, analisis dokumentasi dilakukan terhadap hasil-hasil desain yang telah dibuat, termasuk brosur, poster, dan video yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi ini.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami bagaimana optimalisasi aplikasi Canva dan CapCut dapat membantu dalam pembuatan materi grafis, video, dan brosur di Pengadilan Agama Medan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap penggunaan aplikasi Canva dan CapCut oleh staf bagian kehumasan dan administrasi, serta melalui wawancara mendalam dengan beberapa staf yang terlibat dalam pembuatan materi komunikasi visual di Pengadilan Agama Medan. Selain itu, analisis dokumentasi dilakukan terhadap hasil-hasil desain yang telah dibuat, termasuk brosur, poster, dan video yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi ini.

Pengolahan Data Awal

Instrumen utama pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa software, baik online maupun offline, dan juga hardware. Beberapa aplikasi yang digunakan dalam penelitian dan perancangan desain kemasan adalah:

- a. Canva
- b. Capcut

Dalam penelitian ini, hardware yang digunakan adalah:

- a. Laptop,
- b. Smartphone
- c. Pc Instansi

LANDASAN TEORI

Menurut Thabroni, desain adalah sebuah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang bersifat fungsional dan tidak ada sebelumnya dengan tujuan menyelesaikan suatu masalah agar memiliki nilai lebih dan menjadi bermanfaat bagi penggunanya. Sedangkan menurut Astuti, desain meruakan sebuah proses perancangan yang bermula dari ide gagasan atau suatu permasalahan dan prosesnya mempertimbangkan berbagai aspek yang diperoleh dari riset dan pemikiran manusia. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa desain merupakan sebuah proses perancangan kreatif melalui sebuah ide yang dirancang fungsional untuk memecahkan suatu permasalahan atas dasar riset.

Desain Grafis

Menurut Purnomo desain grafis adalah kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, grafik, foto, dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu. Desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi yang memanfaatkan berbagai elemen visual untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain. Desain grafis juga dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni & komunikasi secara visual. Proses perancangan dari desain grafis dapat menggunakan berbagai macam alat bantu, contohnya perangkat lunak atau aplikasi yang ada dalam komputer seperti Canva, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDRAW, dan berbagai aplikasi lainnya.

Video

Penggunaan video secara umum sudah menjadi konsumsi harian karena dapat ditemukan di berbagai media seperti televisi dan berbagai situs berbagi video maupun aplikasi yang ada di dalam smartphone seperti Instagram, Youtube, Tiktok, Netflix, dan banyak lainnya. Menurut Zaksa, video adalah sinyal elektronik yang menampilkan gambar statis secara cepat dan berurutan dan disertai dengan audio. Video memiliki format MP4 dan memiliki berbagai macam output yang berbeda sesuai kebutuhan.

Video Editing

Video editing menurut Danusasmita merupakan proses seleksi, penambahan judul / teks, variasi, transisi, effect, lagu, sound effect, narasi, merubah tampilan warna, dari video mentah (dihasilkan langsung dari alat perekam video seperti kamera, handphone, handycam, dan lainnya) menjadi video yang mempunyai tampilan dan format video sesuai yang diinginkan. Proses video editing juga meliputi penggabungan antara foto dan video, serta menambahkan atau mengganti audio.

Brosur

Brosur adalah alat pemasaran yang digunakan untuk mempromosikan atau mengiklankan produk, layanan, hingga kampanye tertentu. Kata brosur berasal dari bahasa Prancis “brocher” yang artinya menjahit. Jadi secara harfiah, brosur adalah karya yang dijahit. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), brosur adalah (1) bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis. (2) cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid. (3) selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat, tetapi lengkap (tentang perusahaan atau organisasi). Brosur biasanya berbentuk buklet kecil atau kertas lipat berisi detail singkat tentang produk, layanan, atau kampanye yang dipromosikan. Brosur seringkali memuat ilustrasi yang ditambah teks pendukung untuk menarik perhatian pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program magang keahlian ini dikemas dengan konsep pemecahan masalah oleh mahasiswa magang yang diselenggarakan pada tanggal 28 Agustus sampai 28 September 2024. Peserta kegiatan ini adalah beberapa mahasiswa Ilmu Komputer 2022 Fakultas Sains dan Teknologi UINSU yang berjumlah tiga orang



Gambar 1. Wawancara peserta magang

Kegiatan program magang keahlian ini berlangsung selama 24 hari dimulai pukul 8.00 hingga 16.30 WIB senin s/d jumat. Program magang keahlian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu Tahapan penyerahan mahasiswa magang, Tahapan pelaksanaan magang, dan Tahapan Penjemputan dan Penutup. Hasil program magang keahlian ini selengkapnya dideskripsikan sebagai berikut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dan CapCut di Pengadilan Agama Medan memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas dan efisiensi pembuatan materi grafis dan video. Staf bagian kehumasan dan administrasi merasa terbantu dengan kemudahan antarmuka kedua aplikasi ini, yang memungkinkan mereka menghasilkan desain berkualitas tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Canva, dengan berbagai template siap pakai, sangat memudahkan dalam pembuatan brosur, poster, dan publikasi grafis lainnya. Hal ini menghemat waktu dan biaya dibandingkan jika harus menggunakan jasa desain profesional atau aplikasi yang lebih kompleks.

Sementara itu, aplikasi CapCut mendukung pembuatan video informatif dengan fitur editing yang mudah digunakan, seperti pemotongan klip, penambahan teks, transisi, dan musik. Video yang dihasilkan dari CapCut digunakan untuk keperluan informasi internal dan publik, misalnya dalam bentuk panduan layanan atau promosi program Pengadilan Agama Medan. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa staf merasa lebih produktif karena kedua aplikasi ini memberikan fleksibilitas dalam pembuatan konten, sehingga informasi dapat disampaikan dengan cepat dan menarik kepada masyarakat.

Namun, beberapa kendala juga ditemukan, seperti keterbatasan dalam fitur yang lebih kompleks, terutama di Canva versi gratis yang tidak menyediakan akses ke semua template dan elemen grafis. Hal ini terkadang mempengaruhi hasil akhir desain, terutama ketika desain membutuhkan elemen visual yang lebih spesifik. Meski demikian, secara keseluruhan, penggunaan Canva dan CapCut dinilai sangat efektif untuk memenuhi kebutuhan desain grafis dan video pada skala institusi pemerintahan seperti Pengadilan Agama Medan.

Pembahasan ini menunjukkan bahwa optimalisasi penggunaan aplikasi sederhana seperti Canva dan CapCut berpotensi meningkatkan kualitas komunikasi visual di lembaga pemerintah. Melalui desain yang menarik dan informatif, masyarakat dapat lebih mudah memahami layanan dan informasi

yang disampaikan oleh Pengadilan Agama Medan. Hasil ini juga memberikan rekomendasi bagi institusi lain untuk mempertimbangkan penggunaan aplikasi serupa dalam mendukung aktivitas komunikasi dan promosi visual.

Proyek Proyek

A. Poster



Gambar 2. Brosur waspada akta cerai palsu

Proyek pertama yang diberikan oleh pembimbing lapangan membuat poster informatif yang bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya akta cerai palsu. Poster ini menyoroti risiko memperoleh dokumen tidak resmi dan memperingatkan tentang konsekuensi hukum bagi mereka yang membuat maupun memesan akta cerai palsu. Kami menggunakan visual yang jelas dan menarik, termasuk contoh dokumen palsu yang diberi cap "PALSU", serta pesan peringatan tentang tindakan hukum terhadap aktivitas pemalsuan. Selain itu, poster ini juga menyediakan langkah-langkah untuk memverifikasi keaslian akta cerai melalui saluran resmi, sehingga masyarakat dapat menghindari dokumen palsu.

B. Sosial Media



Gambar 3. Postingan edukasi Instagram

Tugas kedua Kami diberikan tugas untuk membuat dan memposting sebuah informasi terkait hukum-hukum di Kantor Pengadilan Agama. Informasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya memahami aturan-aturan hukum, termasuk risiko menggunakan dokumen-dokumen palsu seperti akta cerai. Melalui poster ini, kami berharap dapat membantu masyarakat agar lebih waspada terhadap penipuan hukum dan mendukung transparansi serta integritas

dalam proses hukum di Pengadilan Agama.

C.Video



Gambar 4. Postingan edukasi Youtube

Kami ditugaskan untuk membuat video edukasi mengenai kegunaan aplikasi SIPELDU dan fitur-fiturnya yang disediakan oleh Pengadilan Agama Medan. Video ini bertujuan untuk memberikan panduan bagi masyarakat dalam memanfaatkan aplikasi SIPELDU, sehingga dapat memudahkan proses pelayanan hukum secara digital dan meningkatkan efisiensi dalam mengakses layanan Pengadilan Agama.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa optimalisasi penggunaan aplikasi Canva dan CapCut dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam pembuatan materi grafis, video, dan brosur di Pengadilan Agama Medan. Kedua aplikasi ini memberikan solusi praktis untuk menghasilkan desain yang menarik dan informatif, tanpa membutuhkan keterampilan teknis yang mendalam atau sumber daya yang besar. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan, khususnya pada fitur premium Canva, aplikasi ini tetap mampu memenuhi sebagian besar kebutuhan komunikasi visual di lingkungan Pengadilan Agama Medan. Penggunaan Canva dan CapCut terbukti membantu meningkatkan produktivitas dan mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi institusi pemerintahan lain yang ingin mengoptimalkan komunikasi visual melalui aplikasi yang mudah diakses dan efisien.

REFERENSI

- Yuhefizar, 2008. *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya*. Jakarta : PT Elex Komputindo
- Wibawanto, Alwan. 2018. *Penggunaan Internet dalam Perpustakaan* Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan. Vol 10. No 2. Ponorogo : IAIN Ponorogo.
- Dyatmika, Teddy. 2020. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta : Zahir Publishing.
- Damayani, Desi, dkk. 2021. *Jenis-Jenis Komunikasi*. Jurnal Edukasi Penelitian dan Pendidikan Sosial. Vol 2, No 3. Medan : UIN Sumatera.
- Sutarya. 2018. *Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Bahasa Indonesia*. Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Vol. 1. No. 1.
- Mulyati,Sri.2018. *Pengaruh Kemampuan Bernalar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi*. Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Vol. 1. No. 1.
- Yuliana,2019. *Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi*. Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Vol. 2. No. 3.
- Sari, Puspita. 2015. *Dampak Penggunaan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja Terhadap Bahasa Indonesia*, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB 2015.
- Antonius, Porat. 2021. *Bahasa Rumah Kita bersama*. Jakarta : Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Milla, N.M. 2010. *Psikologi Kualitatif, Metodologi Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Pekanbaru: Suska Press.