

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI *PHOTOSTOCK* DI SMA BODHI DHARMA MENGUNAKAN *FRAMEWORK SCRUM*

Suwarno¹⁾, Juven Gautama¹⁾

¹⁾Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

Corresponding author : Suwarno

E-mail : suwarno.liang@uib.ac.id

Diterima 07 Agustus 2022, Direvisi 09 September 2022, Disetujui 09 September 2022

ABSTRAK

Fotografi merupakan salah satu cara untuk menarik minat perhatian terhadap media sosial khususnya untuk SMA Bodhi Dharma. Sekolah tersebut masih kekurangan dokumentasi kegiatan sehari-hari yang telah diedit sehingga pada pengabdian ini membantu pihak sekolah untuk memiliki Photostock sehingga dapat digunakan sebagai media promosi. Pengabdian ini merancang Photostock dengan mengimplementasikan Kerangka Scrum. dari hasil dokumentasi yang telah diedit menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Lightroom. Hasil dari pengabdian ini berupa 108 foto yang telah diserahkan kepada pihak sekolah, untuk kemudian diunggah ke dalam media sosial Sekolah Bodhi Dharma. Photostock ini telah membantu pihak sekolah sehingga dapat memberikan informasi yang akurat dan menarik tentang kegiatan sekolah dan fasilitasnya, dan hal ini menjadi strategi promosi Sekolah Bodhi Dharma.

Kata kunci: *photostock*; promosi sekolah; kerangka scrum

ABSTRACT

Photography is one way to attract attention to social media, especially for Bodhi Dharma High School. The school still lacks edited documentation of daily activities so that in this service it helps the school to have Photostock so that it can be used as a promotional medium. This service is designing Photostock by implementing the Scrum Framework. From the results of the documentation that has been edited using the Adobe Photoshop and Adobe Lightroom. The result of this service was in the form of 108 photos that had been submitted to the school, and then uploaded to the social media of the Bodhi Dharma School. This Photostock has helped the school so that it can provide accurate and interesting information about school activities and facilities, and this has become a promotion strategy for Bodhi Dharma School.

Keywords: *photostock*; promotion school; scrum framework

PENDAHULUAN

Saat ini, segala sesuatu serba instan, orang hidup dengan kecepatan yang lebih cepat, dan informasi menyebar secara instan sebagai akibat dari era digital (Teknologi Digital). Revolusi Industri 4.0 merupakan perubahan mendasar bagi setiap manusia di segala bidang, seperti yang telah tercermin di seluruh dunia (Megawati, 2021).

Seiring berkembangnya media informasi di bidang komputerisasi, khususnya multimedia, telah membawa kepada globalisasi, di mana banyak pihak terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses pengiriman dan penerimaan informasi. Akibat dari adanya informasi perusahaan, maka perusahaan memperoleh keuntungan dari dikenal secara umum sebagai akibat dari pemberian informasi

(Ardiyatna & Sudjanarti, 2019).

Istilah "foto" mengacu pada gambar diam baik berwarna maupun hitam putih yang dihasilkan oleh kamera yang mendokumentasikan peristiwa atau obyek tertentu pada waktu tertentu. Pada dasarnya, gambar adalah representasi dari obyek dua dimensi yang dibuat oleh manusia yang menyerupai sesuatu yang fisik atau manusia. Fotografi pada dasarnya adalah kegiatan merekam dan memanipulasi cahaya untuk mendapatkan hasil yang kita inginkan (Sanni *et al.*, 2016).

Karya foto digunakan di banyak bidang karena pemahaman fotografi yang beragam. Karya Foto juga dapat menjadi peran penting dalam dunia promosi, dikarenakan dalam setiap banner, spanduk, majalah dan koran

membutuhkan sebuah foto di mana foto berperan sebagai bukti barang untuk ditunjukkan kepada semua orang.

Tidak hanya sekedar sebagai platform untuk promosi melainkan dapat menunjukkan sebuah ekspresi di dalam foto baik itu sedih, senang, terkejut, dan lain-lain. Fotografi tidak sekedar hanya sekedar foto tetapi fotografi dapat dijadikan sebuah hobi pada beberapa orang, selain fotografi merupakan hobi juga dapat menghasilkan uang dimanapun dan kapan pun.

Fotografi tentu memiliki beberapa teknik dalam mengambil foto obyek terdiri dari *bird eye*, *high angle*, *eye level*, *low angle*, *overshoulder*, *extreme close up*, *head shot*, *close up*, *medium close up*, *mid shot*, *medium shot*, *full shot*, dan *long shoot* (Sanni *et al.*, 2016).

Bird eye merupakan cara mengambil foto dengan posisi obyek berada di bawah posisi orang yang mengambil foto. *Eye level* adalah mengambil foto obyek secara sejajar dengan mata. *High angle* adalah mengambil foto dengan obyek berada di atas pengambil foto atau lebih tinggi dari obyek (Sanni *et al.*, 2016).

Low angle adalah teknik mengambil foto dengan posisi obyek berada dibawah kita. *Low angle* biasa digunakan untuk mengambil foto gedung untuk dapat tahu secara detail (Sanni *et al.*, 2016).

Over shoulder merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk menunjukkan ekspresi obyek terhadap lawan bicara yang menggunakan bahu obyek sebagai pengambilan gambar (Sanni *et al.*, 2016).

Extreme close up merupakan pengambilan foto obyek secara dekat biasanya digunakan untuk melihat seperti pada bagian wajah untuk dianalisis kembali seperti apa kondisi muka obyek tersebut (Sanni *et al.*, 2016).

Head shot merupakan cara mengambil foto dari kepala hingga dagu pada obyek. *Close up* merupakan cara mengambil foto dengan cara dari kepala hingga dada biasa *close up* ini digunakan untuk sebagai foto identitas (Sanni *et al.*, 2016).

Mid shot merupakan cara pengambilan *angle* foto dari kepala hingga pinggang. *Medium shot* merupakan pengambilan foto dengan cara dari kepala hingga lutut. *Full shot* merupakan cara mengambil *angle* dari kepala hingga kaki (Sanni *et al.*, 2016).

Orang sering ingin mengedit foto atau gambar agar terlihat lebih sempurna atau menarik, seperti foto wisuda, foto prewedding, kartu undangan, foto keluarga, foto brosur, dan lainnya, agar bisa mencapai hasil yang

maksimal. Sayangnya, hasil gambar yang diambil seringkali tidak sesuai dengan harapan, seperti memotret terlalu jauh atau terlalu dekat, mengambil gambar dengan kecerahan (*brightness*) yang terlalu sedikit, tidak mengambil gambar dengan kontras yang cukup, dll. Desain sangat diminati di berbagai media visual, menciptakan peluang bisnis untuk grafis. Potensi bisnis di dalamnya telah ditangkap oleh banyak studio dan agensi desain. Perusahaan-perusahaan ini bekerja di berbagai pasar, termasuk merek, identitas, promo, penyuntingan video, animasi, fotografi, multimedia interaktif, desain web, dan permainan (Bino Evin & Didimus Rumpak, 2019)

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek. Editing Foto melalui Aplikasi Adobe Photoshop yang penulis buat adalah dari segi filter dalam sebuah foto dimana foto tersebut nantinya dapat menyesuaikan cahaya dalam foto tersebut. Adobe Photoshop bukan pengolah kata, tapi dapat membuat beragam efek menarik untuk mempercantik tampilan gambar dan teks (Dewi, 2012). Adobe Photoshop merupakan program yang berfungsi sebagai editing gambar yang sangat menarik dengan segala fasilitasnya. Hasil gambar *olah* dengan Adobe Photoshop ini banyak dilihat di berbagai iklan, banner, koran, majalah, dan media lainnya. Dunia bisnis kini telah dapat memanfaatkan sejumlah program komputer, diantaranya desain gambar. Aplikasi Adobe Photoshop dapat digunakan untuk desain gambar, dan menjadi salah satu alternatif dalam menghasilkan suatu karya desain yang kreatif dan inovatif. Ada empat keunggulan utama Adobe Photoshop:

1. Membuat teks dengan efek khusus,
2. Membuat material dan tekstur,
3. Mengedit gambar dan foto,
4. Memproses materi Web.

Dengan versi Adobe Photoshop saat ini, ini dapat membuat gambar statis, yang merupakan kelemahan Adobe Photoshop saat membuat gambar. Komputer berperforma tinggi juga diperlukan untuk menjalankan Adobe Photoshop, dengan harga yang mahal. Adobe Photoshop juga dapat mempermudah pekerjaan seorang desain untuk mengedit sebuah foto dari *tools* yang ada (Nata *et al.*, 2020).

Adobe Lightroom juga dapat menyesuaikan rentang warna dan nada foto berdasarkan suasana hati, dan Adobe Lightroom dikenal sebagai aplikasi yang mumpuni dan

ramah pengguna (Ulfah *et al.*, 2020).

Dalam merancang Photostock, perlu mengumpulkan sejumlah foto kemudian dikelompokkan berdasarkan beberapa kesamaan karakteristik atau stereotip yang diidentifikasi (Fetherston, 2016).

SMA Bodhi Dharma merupakan salah satu sekolah swasta yang terletak di Jl. Bakal Limindo Trade Centre, Batam Centre yang terakreditasi A dengan visi dan misinya ialah membantu mengembangkan potensi anak-anak sejak dini melalui pendidikan intelektual (pikiran) dan spritual (hati) yang berimbang sehingga tercipta pribadi-pribadi yang bijak, beretika, bermoral, mandiri, cerdas, terampil dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan perubahan zaman. SMA Bodhi Dharma sudah berdiri sejak tahun 2014. SMA Bodhi Dharma beroperasi pada hari Senin hingga Jumat pada pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Jumlah guru aktif adalah 16 orang, 3 orang bagian Tata Usaha, dan 1 petugas kebersihan, sehingga seluruhnya menjadi 20 orang.

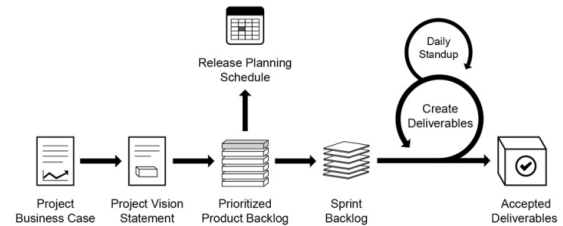
Pihak SMA Bodhi Dharma memiliki tenaga kerja pada bagian dokumentasi yang masih minim dalam hal pengetahuan tentang Photostock dan *editing* foto sehingga menimbulkan masalah yaitu kurangnya dokumentasi foto yang dimiliki, khususnya dokumentasi foto berbagai kegiatan, prestasi siswa dan fasilitas sekolah. Karena minimnya pengetahuan dalam pemilihan foto dan *editing* foto maka foto yang diunggah di media sosial terlihat kurang menarik. Oleh karenanya pihak SMA Bodhi Dharma membutuhkan bantuan dari Pelaksana Pengabdian untuk melaksanakan pengabdian masyarakat di SMA Bodhi Dharma pada tanggal 16 Maret 2022 sampai dengan 16 Juli 2022, dengan merancang Photostock untuk mendokumentasikan kegiatan yang dilaksanakan di sekolah, prestasi siswa, fasilitas yang dimiliki.

METODE

Scrum adalah salah satu kerangka dari metodologi *Agile* yang cukup populer. Scrum adalah kerangka kerja yang adaptif, berulang, cepat, fleksibel, dan efektif yang dirancang untuk memberikan nilai pada sebuah proyek. Scrum menjamin transparansi dalam komunikasi dan menciptakan lingkungan akuntabilitas kolektif dan kemajuan terus menerus (Hays, 2016).

Pada Gambar 1 menjelaskan bagaimana kerangka Scrum diterapkan dalam proses perancangan Photostock, dengan tahapan: (1) menyusun Project Business Case &

Project Vision; (2) membuat Product Backlog berdasarkan kebutuhan mitra; (3) menyusun Release Plan; (4) melakukan proses Sprint secara iterative hingga dapat menghasilkan luaran berupa Photostock.



Gambar 1. Kerangka Scrum

Sumber: (Hays, 2016)

Berdasarkan hal di atas, maka penulis menggunakan metode kerangka Scrum sebagai kerangka kerja dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Kerangka Kerja Scrum adalah kerangka kerja di mana para pihak dapat menemukan solusi untuk masalah yang kompleks dan pada saat yang sama menciptakan produk yang memiliki nilai yang baik dengan cara yang produktif dan kreatif; dan Scrum memiliki 3 konsep yaitu *agile*, *incremental* dan *iterative*; Scrum memiliki tiga *stakeholder* penting yaitu *product owner*, *scrum master* dan tim pengembangan (Haryana, 2019). Maka guru yang ditunjuk oleh pihak sekolah sebagai PIC dalam PKM ini berperan sebagai *product owner*, dan ketua pelaksana pengabdian sebagai *scrum master*, dan anggota pengabdian sebagai tim pengembangan.

Tahap Persiapan

Pengumpulan data-data kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) menggunakan metode kualitatif dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi seluruh kegiatan. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan *online chat* dengan guru yang telah ditunjuk sebagai penanggung jawab mewakili Sekolah Bodhi Dharma, dan kedua melakukan observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan yang berlangsung dan yang akan datang sehingga seluruh proses kegiatan dapat didokumentasikan dengan baik dalam bentuk Product Backlog.

Tahap Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan pada PKM ini penulis melakukan implementasi terhadap mitra dengan mengimplementasikan kerangka Scrum

pada proses dokumentasi kegiatan dari sejumlah acara-acara sekolah. Ada 3 proses yang dilakukan untuk setiap *sprint* yang mana terdiri atas 3 proses berikut ini:

1. Proses Pengambilan Foto

Pada proses pengambilan foto, penulis melakukan pada kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah seperti yang dimulai dari pemotretan pembawa acara, kepala sekolah, guru-guru serta murid-murid yang mengisi dalam acara tersebut, lalu pemotretan fasilitas sekolah seperti laboratorium IPA, laboratorium komputer, ruang kelas, ruang kesenian.

2. Proses Desain

Dalam proses desain, penulis melakukan proses desain dengan menggunakan aplikasi editing foto seperti Adobe Lightroom, dan Adobe Photoshop. Dalam pengabdian ini juga dibutuhkan beberapa alat seperti kamera, kabel microUSB, dan laptop.

3. Proses Pengelompokkan foto

Pengelompokkan foto ini dilakukan agar dapat mengetahui hasil dari pemotretan yang telah dilaksanakan oleh mitra kemudian melakukan pengelompokkan sejumlah foto yang telah dipilih oleh mitra dan kemudian disimpan pada media penyimpanan berbasis *cloud*.

Tahap Monitoring dan Evaluasi

Seluruh proses pengambilan foto dan editing foto dimonitor oleh Kepala Sekolah SMA Bodhi Dharma. Penulis juga menyusun laporan kerja praktik lapangan, finalisasi laporan evaluasi serta penilaian hasil Photostock dilakukan oleh kepala sekolah.

Rencana Keberlanjutan

Pelaksana pengabdian memberikan pelatihan pengambilan foto dengan kamera dan proses editing foto menggunakan Adobe Lightroom dan Adobe Photoshop, sehingga mitra kedepannya dapat melakukan pengambilan foto dan editing foto secara mandiri. SMA Bodhi Dharma dapat mengunggah hasil foto ke media sosial sehingga dapat meningkatkan upaya promosi sekolah kepada masyarakat. Mitra perlu melakukan *update* foto secara berkala dan dimasukkan dalam Photostock sehingga foto akan selalu *up-to-date*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan PKM ini, Photostock menghasilkan 108 foto mencakup sebanyak 63 foto kegiatan di SMA Bodhi Dharma, dan 45 foto fasilitas sekolah. Berikut hasil dari tahapan yang telah dilaksanakan:

1. Proses Pengambilan Foto

Dalam proses pengambilan foto, penulis telah melakukan pengambilan *angle* dari setiap foto untuk mendapatkan hasil yang baik dan melakukan penerapan kerangka Scrum dan membagi menjadi 3 sprint yaitu sprint pertama melakukan pemilihan foto yang lama, sprint kedua mengambil foto kegiatan sekolah yang sedang berlangsung, sprint ketiga adalah pengambilan foto fasilitas sekolah.

2. Proses Desain

Dalam proses desain, penulis juga telah memilih foto bersama mitra kemudian mengedit semua foto sehingga foto menjadi lebih menarik baik dari segi ketajaman gambar dan warna secara *iterative* sesuai dengan tahapan sprint; dan memberikan hasil editing kepada mitra untuk proses review. Pada gambar 2 merupakan contoh hasil foto yang telah diedit dengan menggunakan Adobe Photoshop, untuk mengatur bagian *light* dan *texture tool*.



Gambar 2. Kegiatan Senam di lapangan
Sumber: Penulis (2022).

Pada gambar 3, penulis menggunakan Adobe Lightroom dan Adobe Photoshop agar fotomenjadi lebih jernih dan beberapa *tools* yang digunakan seperti *vignette tool*, *sharpness tool*.



Gambar 3. Kegiatan Belajar di dalam kelas
Sumber: Penulis (2022).

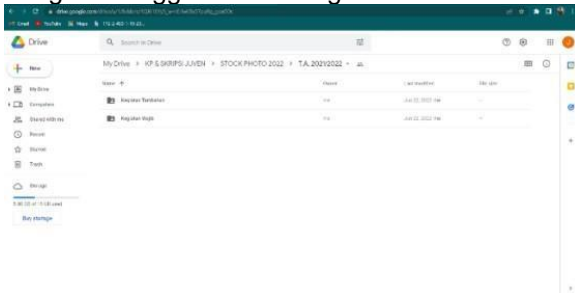
Seperti pada gambar 4, penulis menggunakan Adobe Lightroom dan Adobe Photoshop agar dapat mengatur tingkat pencahayaan dan warna pada bagian preset yaitu kombinasi warna, kontras, *highlight*, eksposur, saturasi, dan semua *editing* foto yang telah diatur dengan baik dalam bentuk file agar foto tersebut tampak lebih menarik.



Gambar 4. Acara Hari Kartini
Sumber: Penulis (2022).

3. Proses Pengelompokan Foto

Dari 108 foto yang telah dipilih oleh mitra, kemudian penulis mengelompokkan foto sesuai dengan kategorinya berdasarkan jenis kegiatan dan fasilitas sekolah, seperti pada gambar 5 di bawah ini pengelompokan foto dilakukan dengan menggunakan Google Drive:



Gambar 5. Pengelompokan foto dengan menggunakan Google Drive
Sumber: Penulis (2022).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan kegiatan dari kerja praktik yang telah dilaksanakan di sekolah SMA Bodhi Dharma, bahwa penulis dapat memberikan ilmu serta hasil dokumentasi kepada Kepala Sekolah Bodhi Dharma.

Adapun hasil akhir yang dapat membuat sekolah SMA Bodhi Dharma semakin baik yaitu dari hasil dokumentasi foto melalui Photostock yang kemudian disebar dan diunggah di media sosial dapat memberikan informasi mengenai kegiatan sekolah termasuk prestasi sekolah, sehingga dapat menjadi strategi promosi sekolah, dan dapat berpengaruh

terhadap tingkat penerimaan murid baru di SMA Bodhi Dharma.

Yang kedua, penerapan metode kerangka Scrum membantu dalam perancangan Photostock dengan lebih *agile* dalam memenuhi kebutuhan mitra, dan proses perancangan Photostock berjalan secara *iterative* dan memberikan nilai yang positif bagi mitra, karena mitra dapat memantau setiap progress aktivitas perancangan, serta hasil Photostock yang dihasilkan tersusun lebih rapi.

Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk SMA Bodhi Dharma bahwa perlu dilakukan pelatihan merancang Photostock untuk menambah stok foto, dan pelatihan *editing* foto dengan Adobe Lightroom dan Adobe Photoshop. SMA Bodhi Dharma perlu mengembangkan website sekolah yang sudah ada sebagai *landing page* dan sejumlah foto dari Photostock dapat diunggah pada website tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kegiatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas selesainya kegiatan Pengabdian Masyarakat ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SMA Bodhi Dharma yaitu Bapak Widiya Atmaja, S.Ag yang telah memberikan izin dan berpartisipasi aktif dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Ibu Ni'matul Ma'muriyah, M.Eng selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Internasional Batam dan Bapak Tony Wibowo, S.Kom., MMSI selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Internasional Batam.

DAFTAR RUJUKAN

- Azdy, R. A., Sn, A., Studi, P., Monodisiplin, S., Ilmu, S., Ugm, K., & Lt, G. S. I. C. (2012). Implementasi Scrum Pada Pengembangan. *Seminar Nasional Informatika 2012, 2012(semnasIF)*, 32–37.
- Ardiyatna, R., & Sudjanarti, D. (2019). Desain E-Catalog Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop CS3 sebagai Pengembangan Promosi di Instagram untuk Meningkatkan Minat Beli Pada Three Brother Blitar. *J A B Jurnal Aplikasi Bisnis*, 5(2), 549–552.

- <http://jab.polinema.ac.id/index.php/jab/article/view/386>
- Bino Evin, C., & Didimus Rumpak, A. (2019). Analisis Pengembangan Desain Grafis Dalam Aplikasi Photoshop Sebagai Peluang Bisnis Mahasiswa Institut Bisnis Dan Multimedia Asmi. *Jurnal SISTEM INFORMASI*, 1(2), 33–40. www.journal.ibmasmi.ac.id
- Diartono, D. A. (2018). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/download/81/76>
- Ependi, U. (2018). Implementasi Model Scrum pada Sistem Informasi Seleksi Masuk Mahasiswa Politeknik Pariwisata Palembang. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 49–55. <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/640>
- Fetherston, M. (2016). Teaching diversity in organizations: stereotyping the stock photo. *Communication Teacher*, 30(3), 131–135. <https://doi.org/10.1080/17404622.2016.1192662>
- Haryana, K. (2019). Penerapan Agile Development Methods Dengan Framework Scrum Pada Perancangan Perangkat Lunak Kehadiran Rapat Umum Berbasis Qr-Code. *Jurnal Computech & Bisnis*, 13(2), 70–79.
- Hays, F. (2016). A guide to the scrum body of knowledge (SBOK™ Guide): A comprehensive Guide to Deliver Project using Scrum. In *De Rebus*.
- Megawati, S. (2021). Pengembangan Sistem Teknologi Internet of Things Yang Perlu Dikembangkan Negara Indonesia. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 5(1), 19–26. <https://doi.org/10.26740/jjeet.v5n1.p19-26>
- Nata, A., Syafwan, H., Helmiah, F., & Wati, N. (2020). Teknik Cepat Belajar Desain Poster Menggunakan Adobe Photoshop Pada Smanegeri 5 Tanjungbalai. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(1), 39–46. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v3i1.474>
- Sanni, M. I., Dian, Y., & Ramdhan, R. (2016). Pemanfaatan Angle Fotografi Pada Foto Dokumentasi. *Cices*, 2(1), 24–31. <https://doi.org/10.33050/cices.v2i1.189>
- Ulfah, A. N., Lizarti, N., Fathda, T. S. E., Yanti, R., & Asnal, H. (2020). Peningkatan Kreatifitas Siswa Melalui Pelatihan Image dan Video Editing Menggunakan Aplikasi Lightroom dan Adobe Premiere. *J-Pemas-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 21–28.