

POTENSI HOBI MENJADI KONTEN KREATIF SAAT PANDEMI COVID-19

Fatimah Yasmin Hasni¹

*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

Wilsa Pratiwi²

*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

fatimah.yasmin@mercubuana.ac.id¹, wilsapратиwi@gmail.com²

ABSTRAK

Kondisi saat pandemi Covid-19, penggunaan internet tentu menjadi kebutuhan yang cukup tinggi. Terjadi pergeseran menikmati hiburan konten digital melalui sosial media, terutama bagi anak muda. Banyak orang menggunakan media sosial untuk berkomunikasi, rata-rata waktu yang dihabiskan masyarakat Indonesia untuk mengakses sosial media berdurasi lebih dari tiga jam per hari. Disisi lain, saat pandemi, banyak yang melakukan kegiatan hobi yang dilakukan kerap kali diunggah di media sosial. Namun masih minimnya kesadaran bahwa hobi yang sedang ditekuni bukan sekedar berbagi hasil foto saja, dengan tampilan tidak berkonsep menjadikan konten kurang menarik dan kurang informatif. Situasi ini kontradiksi dengan jumlah kegiatan hobi yang telah dilakukan para remaja dan salah satu dari kegiatan ini adalah memberi pemahaman yang terbentuk diharapkan bisa menjadi bahan bagi penggiat hobi menjadi konten kreator yang dapat menularkan aura positif bagi orang lain secara virtual disaat pandemi Covid-19. Terkait temuan tersebut, Fakultas Desain dan Seni Kreatif dan Unit Pengabdian Masyarakat dari Universitas Mercu Buana telah melaksanakan Program Pengabdian kepada Masyarakat pada tanggal 25 Februari 2021 dalam bentuk kegiatan yang dilakukan secara daring berupa kegiatan webinar dengan tema "New Normal, New Live (be) Creative" untuk siswa SMK YMIK Joglo, Jakarta Barat. Program Pengabdian Masyarakat, telah diberikan dalam bentuk materi webinar yang disajikan dalam bentuk Video Presentasi (VT) berdurasi tiga menit dan sesi tanya jawab. Kegiatan ini mendapat apresiasi yang baik dari SMK YMIK. Kini, siswa dapat memahami potensi diri melalui hobi yang mereka miliki untuk mengisi waktu selama pandemi Covid-19 dapat mereka bagikan di sosial media dengan konsep yang kreatif.

Kata Kunci: Hobi, Konten Kreatif, New Normal, Sosial Media, Pandemi Covid-19.

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, the use of the internet is certainly a high enough requirement. There is a shift in enjoying digital content entertainment through social media, especially for young people. Many people use social media to communicate, the average time spent by Indonesians accessing social media is more than three hours per day. On the other hand, during the pandemic, many who do hobby activities are often uploaded on social media. However, the lack of awareness that the hobby being occupied is not just sharing photos, with a non-concept display makes the content less interesting and less informative. This situation is contrary to the number of hobby activities that have been carried out by teenagers and one of these activities is to provide an understanding that is formed which is expected to be material for hobbyists to become content creators who can transmit a positive aura to others virtually during the Covid-19 pandemic. Regarding these findings, the Faculty of Design and Creative Arts and the Community Service Unit of Mercu Buana University have implemented a Community Service Program on February 25, 2021 in the form of activities carried out in the form of webinar activities with the theme "New Normal, New Live (be) Creative" to YMIK Joglo Vocational High School students, West Jakarta. The Community Service Program has been provided in the form of webinar material presented in the form of a 3-minute Video Presentation (VT) and a question and answer session. This activity received a

good appreciation from SMK YMIK. Now, students can understand their potential through their hobbies to fill time during the Covid-19 pandemic and can share their social media with creative concepts.

Keywords: Hobbies, Creative Content, New Normal, Social Media, Covid-19 Pandemic.

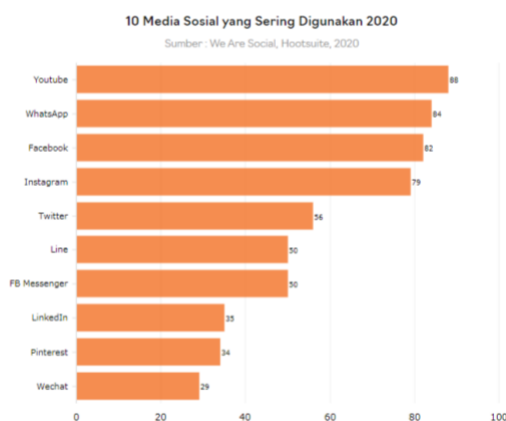
Copyright © 2023 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: November 8th, 2022

Accepted: Desember 5th, 2022

A. PENDAHULUAN

Situasi pandemi Covid-19 seperti saat ini, Pemerintah menyarankan semua kegiatan dilakukan di rumah; beribadah di rumah, bekerja di rumah, dan belajar di rumah. Tentu hal ini mempengaruhi pola hidup baru, salah satunya adalah pola komunikasi antara masyarakat, bergeser melalui internet. Hal ini diungkap pada situs resmi Kominfo, *“Pada masa pandemi Covid-19 ada perubahan atau pergeseran konfigurasi pemanfaatan atau penggunaan internet. Sebelumnya konfigurasi pemanfaatan internet itu berada di kantor, kampus, sekolah dan tempat publik. Namun, saat ini konfigurasi penggunaan internet bergeser ke perumahan, tempat tinggal, dan pemukiman.”* tutur Menteri Johnny saat memberikan *keynote opening remarks* dalam *Global Online Startup Weekend COVID-19 Indonesia* dari Jakarta melalui konferensi video, Jumat (24/04/2020). Efeknya adalah penggunaan internet tentu menjadi kebutuhan yang cukup tinggi. Adapun ungkapan Ketua Umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Jamalul Izza dalam situs katadata.co.id pada bulan Maret lalu bahwa adanya kenaikan trafik internet atau data sekitar 15% hingga 20%. Selain kebutuhan data internet untuk sekolah dan kerja di rumah, namun juga untuk menikmati hiburan. Dalam situs Antaraneews.com, menurut Enda Nasution sebagai pegiat media sosial mengungkapkan bahwa pergeseran menikmati hiburan konten digital sebenarnya sudah terasa sebelum pandemi virus corona, terutama bagi anak muda.



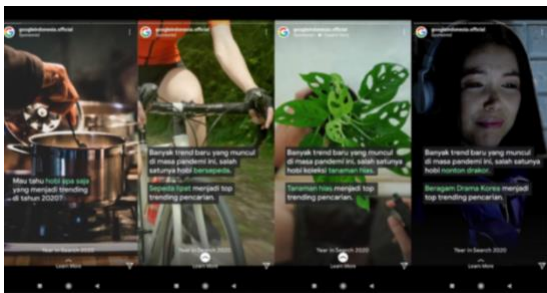
Gambar 1. 10 Media Sosial yang Sering digunakan 2020
Sumber: www.databoks.katadata.co.id

Berdasarkan data yang diungkap pada situs databoks.katadata.co.id, saat ini Youtube menjadi *platform* yang paling sering digunakan pengguna media sosial di Indonesia berusia 16 hingga 64 tahun. Persentase pengguna yang mengakses Youtube mencapai 88%. Media sosial yang paling

sering diakses selanjutnya adalah WhatsApp sebesar 84%, Facebook sebesar 82%, dan Instagram 79%. Sebagai informasi, rata-rata waktu yang dihabiskan masyarakat Indonesia untuk mengakses sosial media selama 3 jam 26 menit. Total pengguna aktif sosial media sebanyak 160 juta atau 59% dari total penduduk Indonesia. 99% pengguna media sosial berselancar melalui ponsel.

Selanjutnya dari situs katadata.co.id penggunaan WhatsApp dan Instagram melonjak 40% selama pandemi corona banyak negara menerapkan lockdown untuk menekan penyebaran virus corona. Media sosial seperti Whatsapp dan Instagram banyak digunakan untuk berkomunikasi. Penggunaan media sosial seperti WhatsApp dan Instagram mengalami lonjakan hingga 40% selama pandemi virus corona. Sebab, banyak orang menggunakan media sosial untuk berkomunikasi di tengah karantina wilayah atau lockdown. Survei Firma konsultan Kantar menyatakan pengguna WhatsApp terus tumbuh dari hari ke hari. Pada hari-hari awal pandemi, penggunaan aplikasi tersebut secara global melonjak sampai 27% kemudian melonjak hingga 40%. Hal ini tentunya diharapkan sebagai salah satu cara mengurangi stress terutama kalangan remaja.

Sementara itu, situs resmi penanganan Covid 19 di Indonesia <https://covid19.go.id/> mengedukasi kepada masyarakat bahwa dalam menjaga daya tahan mental tidak kalah penting dari menjaga daya tahan tubuh. Keduanya berkontribusi pada kesehatan tubuh. Untuk menjaga daya tahan mental ada beberapa hal yang bisa dilakukan, dari tetap berpikir positif, menjaga tali silaturahmi, rajin beribadah, bijak memilah informasi, hingga melakukan hobi dan hal-hal yang membuat kita bahagia. Hal ini diperkuat oleh Juru Bicara Ketua Pelaksana Satgas Penanganan COVID-19 Kabupaten Probolinggo dr. Dewi Vironica, “Saat seseorang mengalami stres, maka dapat timbul keluhan gejala fisik, sehingga bagi yang menjalani WFH atau sekolah daring, sebaiknya tetap melakukan hobi atau kegiatan positif yang disukainya.” Hal ini diperkuat dari hasil rangkuman Google Indonesia yang mengumumkan top trending topic di tahun 2020, yaitu berkaitan dengan kegiatan HOBI, seperti memasak, bersepeda, tanaman hias bahkan nonton drakor.



Gambar 2. Hobi menjadi Top Trending topik 2020

Sumber: www.google.com

Sebagaimana tersebut diatas, kenyataannya saat ini berbagai macam hobi telah menjadi kegiatan yang digandrungi pada masa pandemi. Dengan berkembangnya kegiatan-kegiatan hobi baru yang dapat dilakukan di rumah, seperti; membaca, membuat kue, menyulam, melukis,

bersepeda, berkebun, fotografi dan lain kegiatan positif lainnya tentu memberikan aura positif selama mengisi waktu di rumah. Oleh karena itu hobi yang dilakukan kerap kali diunggah di media sosial, namun masih minimnya kesadaran bahwa hobi yang sedang ditekuni bukan sekedar berbagi foto saja, padahal jika dikemas dengan konsep yang menarik tentunya akan memberikan dampak positif juga bagi orang yang melihatnya melalui sosial media.



Gambar 3. Dua kegiatan saat pandemi
Sumber: analisis Yasmin, 2021

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka dapat dirumuskan bahwa saat pandemi Covid-19, (1) *menikmati hiburan konten digital*, dan (2) *trending topik saat ini tentang "Hobi"*, maka kegiatan hobi saat pandemi berpotensi menjadi konten kreatif di sosial media.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan dalam temuan ini melalui pengabdian dilakukan secara daring berupa kegiatan webinar dengan tema "*New Normal, New Live (be) Creative*". Kegiatan webinar dilakukan tanggal 25 Februari 2021 di mulai pukul 08.00-13.00 WIB. Dengan khalayak sasaran pengabdian pada masyarakat adalah siswa di SMK YMIK, Joglo, Kembangan, Jakarta Barat. Alasan dipilihnya remaja karena remaja terbiasa dengan teknologi dan sosial media, dan memiliki hobi yang beragam, namun penggunaannya masih belum optimal dalam merumuskan konsep konten kreatif yang informatif. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat terkait sosialisasi perumusan konsep penyajian kegiatan hobi sebagai konten kreatif di sosial media dilakukan secara daring dalam bentuk literasi dan panduan. Dengan teknik kegiatan melalui dua tahap sebagai berikut, tahap pertama sosialisasi manfaat kegiatan hobi sebagai konten kreatif, yakni dengan menjabarkan data-data terkait konten digital dan hobi. Dan tahap kedua mengedukasi perumusan konsep kreatif, yakni menggunakan sampel hobi melukis dengan konten tutorial tahapan melukis hingga digitalisasi di sosmed melalui lima tahap, yakni sketsa, penintaan, pewarnaan dengan cat air, *scanning*, *editing*, dan terakhir posting di sosmed.

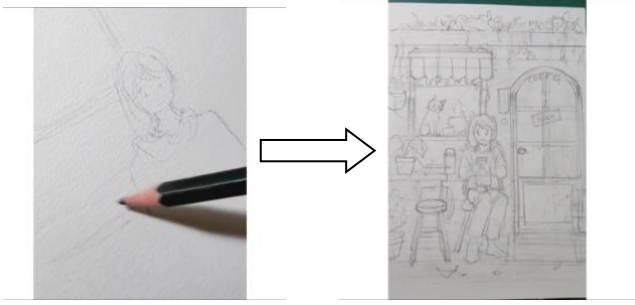
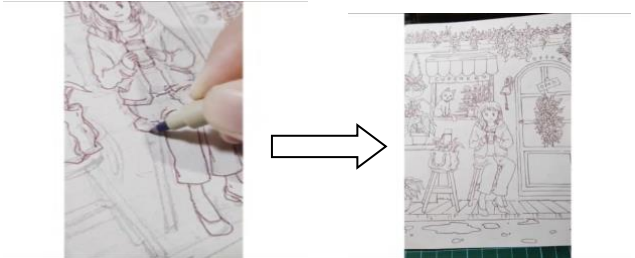

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

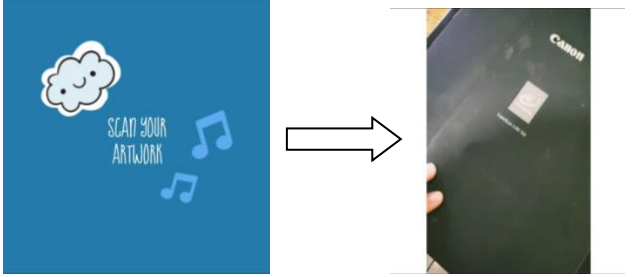
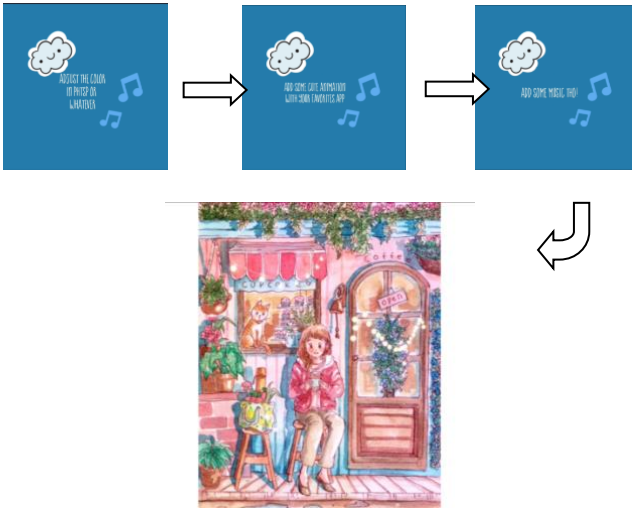
Berbagai macam hobi telah menjadi kegiatan yang digandrungi pada masa pandemi. Dengan berkembangnya kegiatan-kegiatan hobi baru yang dapat dilakukan di rumah, seperti; membaca,

membuat kue, menyulam, melukis, bersepeda, berkebun, fotografi dan lain kegiatan positif lainnya tentunya memberikan aura positif selama mengisi waktu di rumah.

Berikut ini penjabaran sampel konten kreatif yang berisi konten tutorial tahapan melukis hingga digitalisasi di sosmed melalui lima tahap, yakni sketsa, penintaan, pewarnaan dengan cat air, *scanning*, *editing*, dan terakhir posting di sosmed. Namun sebelumnya dapat dikembangkan dengan menentukan konsep serta alat dan bahan yang digunakan. Berikut ini tahapan konten tutorial melukis.

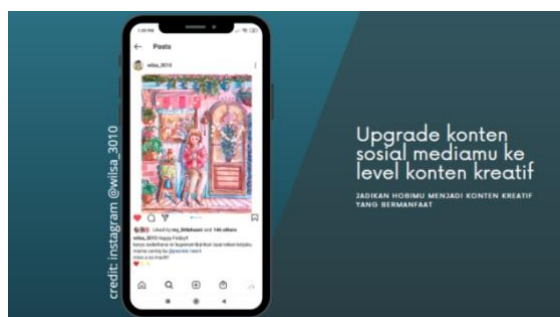
Tabel 1. Konten Tutorial Tahapan Melukis

Tahapan	Visualisasi Tahapan	Penjelasan
Tahap 1 Sketsa manual		<p><i>Tahap pertama</i>, pelaku konten melakukan sketsa gambar sesuai konsep konten kreatif yang akan diusung, pada tahapan ini merupakan penentuan awal layout ruang kertas. Tampilan tutorial sketsa digambarkan saat mulai menggambar hingga tampilan akhir sebelum diberi penebalan dengan menggunakan tinta.</p>
Tahap 2 Menebalkan dengan tinta		<p>Selanjutnya <i>tahap kedua</i>, setelah proses sketsa selesai berikutnya menampilkan tahapan menebalkan dengan tinta. Pelaku konten melanjutkan tutorial proses menggambar dengan tinta sebelum diwarnai.</p>
Tahap 3 Mewarnai dengan cat air		<p>Kemudian berikutnya <i>tahap ketiga</i>, pada tahapan ini pelaku konten menampilkan tutorial pewarnaan sesuai konsep yang diusung menggunakan cat air. Proses ini cukup memakan waktu karena pewarnaan memiliki pengayaan terhadap komposisi cahaya dan detail-detail disekitar objek. Ini merupakan tahapan terakhir yang dilakukan secara manual.</p>
Tahap 4		<p><i>Tahap keempat</i>, pelaku konten menampilkan pewarnaan</p>

<p>Scan karya lukis dengan alat scanner</p>		<p>yang telah selesai dikerjakan, maka selanjutnya memasukan tahap digital yaitu men-scan karya untuk dimasukkan ke dalam media digital untuk diolah lebih lanjut.</p>
<p>Tahap 5 Editing Edit dengan software editing maupun aplikasi.</p>		<p>Tahap kelima, pada tahap ini karya manual telah berada di media digital, maka tahap ini proses editing dengan software editing terkait dengan pengaturan tampilan baik warna maupun kecerahan. Kemudian memberikan efek animasi dan musik untuk menghidupkan suasana.</p>

Sumber: ilustrasi Wilsa, 2021

Setelah proses konten tutorial menjadi video utuh maka selanjutnya dapat melakukan posting di sosial media, seperti Instagram.



Gambar 4. Tampilan video setelah upload di Instagram

Sumber: materi Yasmin, 2021

Tampilan diatas merupakan tampilan yang sudah dapat diakses di sosial media Instagram milik Wilsa Pratiwi, yang kini nama akunnya @wippie_watercolor.

D. KESIMPULAN

Terkait temuan tersebut, Fakultas Desain dan Seni Kreatif dan Unit Pengabdian Masyarakat dari Universitas Mercu Buana telah melaksanakan Program Pengabdian kepada Masyarakat pada tanggal 25 Februari 2021 dalam bentuk kegiatan yang dilakukan secara daring berupa kegiatan webinar dengan tema “New Normal, New Live (be) Creative” untuk siswa SMK YMIK Joglo, Jakarta Barat. Program Pengabdian Masyarakat, telah diberikan dalam bentuk materi webinar yang

disajikan dalam bentuk Video Presentasi (VT) berdurasi 3 menit dan sesi tanya jawab. Kegiatan ini mendapat apresiasi yang baik dari SMK YMIK. Kini, siswa dapat memahami potensi diri melalui hobi yang mereka miliki untuk mengisi waktu selama pandemi Covid-19 dapat mereka bagikan di sosial media dengan konsep yang kreatif.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2020). "Tingkatkan Hormon dengan melakukan Hobi dan Kegiatan". Dalam [Probolinggokab.go.id](https://probolinggokab.go.id), 16 Oktober, 2020, Krakasan, Purbolinggo. [Online]. Diambil dari: <https://probolinggokab.go.id/v4/tingkatkan-hormon-dengan-melakukan-hobi-dan-kegiatan-positif/>
- Andarningtyas, N., & Nurcahyani, I (Ed.). (2020). "Konten Digital Primadona saat Pandemi". [Antaraneews.com](https://www.antaraneews.com), 8 Juli 2020. [Online]. Diambil dari: <https://www.antaraneews.com/berita/1597622/konten-digital-primadona-saat-pandemi>
- Burhan, F. A., Iskana, F. R. (Ed.) (2020). "Pengguna Whatsapp dan Instagram Melonjak selama Pandemi Corona". Dalam [Katadata.co.id](https://katadata.co.id), 27 Maret 2020. [Online]. Diambil dari: [Penggunaan WhatsApp dan Instagram Melonjak 40% Selama Pandemi Corona - Katadata.co.id](https://katadata.co.id)
- ChubbyRawit. (2017). "Sosila Media Tips 6 Ide Konten Original dan Kreatif untuk Instagram". Dalam [Chubbyrawit.id](https://chubbyrawit.id), 18 Agustus 2017, Jakarta. [Online]. Diambil dari: <https://chubbyrawit.id/6-ide-konten-original-dan-kreatif-untuk-instagram/>
- Gani, T. A(ed.), Wahyuni, P(ed.), Fahrina, A. (2020). *Antologi dari bumi paguntaka: Covid-19: dampak dan solusi*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Jayani, D. H. (2020). "10 Media Sosial yang paling sering digunakan di Indonesia". Dalam [Databoks.Katadata.co.id](https://databoks.katadata.co.id), 26 Februari 2020. [Online]. Diambil dari: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>
- Layanan Covid. (2020). "Daya Tahan Mental Kuat Tubuh Lebih Sehat". Dalam [Covid19.go.id](https://covid19.go.id), 16 November 2020. [Online]. Diambil dari: <https://covid19.go.id/edukasi/masyarakat-umum/daya-tahan-mental-kuat-tubuh-lebih-sehat>
- Plate, J. G. (2020). "Terjadi Pergeseran Pengguna Internet selama masa Pandemi". Dalam [Kominfo.go.id](https://www.kominfo.go.id), 24 April 2020. [Online]. Diambil dari: https://www.kominfo.go.id/content/detail/26060/terjadi-pergeseran-penggunaan-internet-selama-masa-pandemi/0/berita_satker
- Pratiwi, W. (2022). "Video Konten Tutorial Melukis". [Instagram]. Diambil dari: https://www.instagram.com/wippie_watercolor/
- Septi, F. (2018). "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Content Creator". Dalam [Kompasiana.com](https://www.kompasiana.com), 19 Juli 2018. [Online]. Diambil dari: <https://www.kompasiana.com/fitriaseptin8355/5b50698dcaf7db139d7e23b5/pemanfaatan-media-sosial-sebagai-content-creator?page=all#sectionall>

Wicaksono, S. P. (Oktober, 2018). Video Tutorial Life Hack Dan D.I.Y : Konten Kreatif Dalam Instagram. Seminar Nasional Seni dan Desain: “Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Era 4.0”. Fakultas Bahasa dan Seni. 313-318.