



PELATIHAN EKSTRAKURIKULER EDITING VIDEO DENGAN APLIKASI KINEMASTER DI SMA TUNAS HARAPAN BOGOR

Desi Dwi Kristanto¹,
Retno Purwanti Murdaningsih²,
Yunisa Fitri Andriani³

^{1,2,3} DKV, Universitas Pembangunan
Jaya

*Corresponding author

Retno Purwanti Murdaningsih
Email : retno.purwanti@upj.ac.id

Abstrak

Video menjadi luaran media yang populer dimasa pandemi, karena dianggap dapat menjadi pengganti kehadiran fisik dalam pembelajaran tatap muka. Banyaknya tugas yang harus dikumpulkan dalam format video membuat siswa siswi SMA Tunas Harapan Bogor menambah pengetahuan mereka tentang videografi melalui kegiatan ekstrakurikuler editing videografi. Sayangnya kegiatan ekskul ini belum memiliki tenaga SDM yang mampu mengajarkan pengetahuan lanjutan terkait teknis editing video, sebab untuk menghasilkan video yang berkualitas tidak cukup hanya sekedar merekam gambar, namun perlu pengetahuan tentang teknik pengambilan gambar, hingga pengaturan komposisi dalam editing video. Menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pelaksanaan dan refleksi, kegiatan pengmas ini bertujuan memberi luaran berupa modul tentang dasar - dasar editing video maupun pengetahuan pendukung berupa komposisi fotografi yang dapat digunakan oleh seluruh siswa SMA Tunas Harapan serta terjalinnya kerjasama yang berkelanjutan dengan pihak mitra.

Kata kunci: komposisi, video, editing

Abstract

Video has become a popular media output during the pandemic, because it is considered a substitute for physical presence in face-to-face learning. The number of assignments that must be collected in video format makes SMA Tunas Harapan Bogor students increase their knowledge of videography through videography editing extracurricular activities. Unfortunately, this extracurricular activity does not yet have human resources capable of teaching advanced knowledge related to video editing techniques, because to produce quality videos it is not enough to just record images, but it requires knowledge of shooting techniques, to composition settings in video editing. Using the Participatory Action Research (PAR) method which consists of planning, action, implementation and reflection, this community service activity aims to provide outputs in the form of modules on the basics of video editing as well as supporting knowledge in the form of photographic compositions that can be used by all students of SMA Tunas Harapan and the establishment of sustainable cooperation with partners.

Keywords: Composition, Video, Editing

PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 yang melanda dunia diawal 2020 lalu telah memaksa dunia pendidikan melaksanakan proses belajar mengajar dengan cara berbeda yaitu dengan cara daring. Pada pembelajaran sistem daring banyak menggunakan media berupa video, yang dianggap mampu mewakili sosok fisik pengganti pembelajaran tatap muka. Selain digunakan untuk penyampaian materi ajar seringkali video digunakan sebagai bentuk pengumpulan tugas, serta mempresentasikan ide dan gagasan

dari para siswa. Maka baik guru maupun siswa dituntut untuk menguasai keterampilan dasar di bidang videografi.

Selain proses belajar formal yang diturunkan dari sebuah kurikulum, potensi softskill siswa dapat dikembangkan secara maksimal melalui kegiatan ekstrakurikuler yang disesuaikan dengan minat dan bakat siswa. Kegiatan ekstrakurikuler adalah program kegiatan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh peserta didik yang berada di luar kelas dan di luar jam pelajaran (kurikulum) dengan

tujuan membantu mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki oleh peserta didik, baik itu yang berkaitan dengan pengaplikasian ilmu pengetahuan yang telah diperolehnya maupun dalam arti khusus untuk membantu peserta didik dalam hal mengembangkan apa yang menjadi potensi dan bakat dalam dirinya dengan melalui kegiatan-kegiatan wajib maupun pilihan. (Farida, 2020) Baik dalam pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler keduanya mempunyai tujuan utama yang sama yaitu membantu dalam peningkatan kecakapan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dari peserta didik (Saihudin, 2018)

Adanya kebutuhan dalam pembuatan video pada hampir setiap pengumpulan tugas para siswa tersebut, SMA Kristen Tunas Harapan selaku mitra Pengabdian masyarakat ingin memberikan bekal keterampilan dalam memproduksi dan mengedit video melalui kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah mitra kami adalah ekskul Editing Videografi, kegiatan ini sejalan dengan tren saat ini di mana penggunaan internet dan teknologi melalui *smartphone* semakin marak dan memberikan peluang bagi berkembangnya bidang komunikasi berupa multimedia. Sayangnya hal ini tidak didukung dengan ketersediaan tenaga pengajar untuk membimbing ekstrakurikuler Video Editing di SMA ini. Berdasarkan fenomena tersebut maka dirumuskan media seperti apa yang dapat digunakan sebagai penyampai informasi terkait tutorial editing videografi yang bertujuan memberikan pengetahuan dan metode dalam menghasilkan output berupa media audio visual atau yang lebih populer disebut video kepada siswa - siswi SMA Tunas Harapan.

Menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pelaksanaan dan refleksi, kegiatan pengmas ini bertujuan memberi luaran berupa modul tentang dasar - dasar editing video.

Dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Farida Khusna pengembangan kegiatan ekstrakurikuler akan melalui beberapa tahapan yaitu: 1) analisis kebutuhan yang juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, potensi, dan minat peserta didik. 2) menetapkan jenis kegiatan ekstrakurikuler melalui tes, kuesioner, dan wawancara. 3) menyusun Program Kegiatan Ekstrakurikuler. 4) tahap pelaksanaan. 5) tahap monitoring dan evaluasi. serta dukungan dari kebijakan satuan pendidikan, ketersediaan pembina, dan ketersediaan sarana dan prasarana satuan pendidikan.

Menurut Limbong (2020) dalam buku Media dan Multimedia pembelajaran, Teori dan Praktik, Multimedia merupakan bidang yang berhubungan dengan teks, grafik, gambar, baik yang diam maupun gambar bergerak yang didesain dan dikendalikan menggunakan komputer, animasi, audio dan media lainnya, dimana setiap jenis informasi dapat diwakili, disimpan, dikirim dan diproses secara digital. Secara sederhana dapat dikatakan multimedia dikaitkan dengan luaran berupa audio visual, dengan video sebagai salah satu contohnya.

PEMBAHASAN

Sebagai pemecahan masalah yang dipaparkan di atas, Program Studi DKV menawarkan solusi kepada SMA Tunas Harapan berupa pelatihan dan penyusunan modul untuk kebutuhan ekstrakurikuler *video editing*. Pelatihan ekstrakurikuler ini akan mengadopsi sebagian materi perkuliahan dengan melakukan beberapa modifikasi untuk menyesuaikan dengan tingkat kompetensi dan kondisi peserta. Selama berjalannya program, tim pengajar akan memberikan pelatihan dan bimbingan berupa kegiatan konsultasi dan pendampingan teknis kepada siswa. Sasaran utamanya setelah mengikuti kegiatan ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan membuat dan menyunting video yang dapat diterapkan untuk keperluan yang berkaitan dengan tugas sekolah. Sasaran lanjutannya adalah siswa mampu membuat dan menyunting video untuk membuat karya seni dalam bentuk video yang dapat menjadi portofolio mereka atau untuk mengikuti kegiatan kompetitif yang ada. Jika diringkas, maka solusi yang ditawarkan oleh tim pengusul adalah sebagai berikut: 1) Menyediakan pengajar dari mahasiswa dan pendampingan konsultasi dalam ekstrakurikuler *video editing*. 2) Menyediakan materi dan modul pelatihan bagi siswa peserta. 3) Memberikan hasil pelatihan berupa karya video siswa peserta yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah dan juga untuk kegiatan pameran atau kompetitif

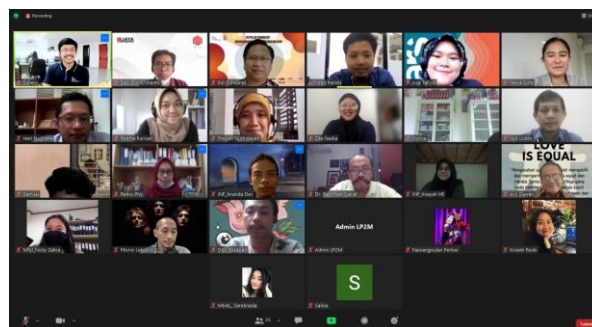
4) Memberikan wadah penyaluran karya video bagi siswa peserta ekstrakurikuler dalam bentuk lomba internal.

Menurut Riyana, yang dikutip oleh Furi (2017) sebuah video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaanya, perlu memperhatikan karakteristik video pembelajaran yaitu: (1) kejelasan pesan; (2) berdiri sendiri; dan (3) bersahabat/ akrab dengan pemakainya. Sedangkan karakteristik media video pembelajaran menurut Arsyad (2009) adalah (1) dapat disimpan dan digunakan berulang kali; (2) harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan; (3)

pengoperasiannya relatif mudah; dan (4) dapat menyajikan peristiwa yang telah lampau atau peristiwa di tempat lain. Berdasarkan pernyataan - pernyataan tersebut dapat dikatakan dalam memproduksi sebuah produk audio visual dibutuhkan dukungan perangkat lunak yang dapat merangkum aktivitas rekaman gambar gerak dan unsur - unsur audio lainnya berupa teks, gambar diam, audio dan rekaman gambar itu sendiri menjadi luaran yang dikenal sebagai video. Salah satu aplikasi yang dinilai dapat memenuhi kriteria akrab dengan penggunaannya yaitu siswa SMA adalah aplikasi Kinemaster yang berbasis android. Aplikasi ini dapat dijalankan menggunakan alat smartphone yang sudah sangat akrab dengan para siswa.

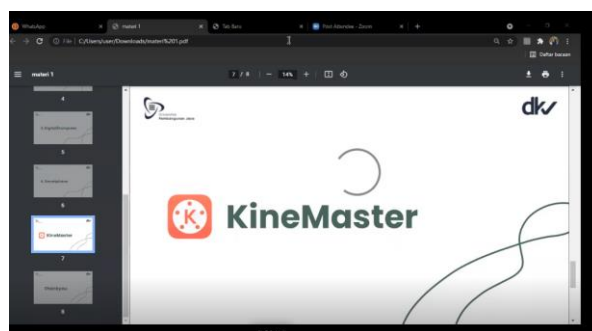
Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi editor video, yang berjalan pada sistim operasi Android dan iOS pada perangkat mobile yang tersedia secara gratis dan dibuat oleh Nex Streaming dari Amerika Serikat. Dalam versi terbaru KineMaster dapat diunduh dari aplikasi Google Play Store dan Apple Store. Desain antar-muka KineMaster cukup mudah untuk dipelajari. Aplikasi KineMaster bisa digunakan untuk memotong durasi video, menghilangkan area gambar yang tak ingin terlihat, menggabungkan klip video, memberi efek transisi, menambah audio, menuliskan teks dan masih banyak lagi. Aplikasi KineMaster bahkan mempunyai editor gambar vektor dan fitur berbagi ke media sosial. Pengguna dapat menyusun klip video sesuai urutan yang diinginkan di KineMaster dengan menarik dan menggeser blok-blok klip video kemudian menggabungkan membentuk cerita sesuai storyboard yang telah dibuat pada konsep iklan video. Kinemaster menjadi salah satu alasan aplikasi pilihan editor alasan dari aplikasi ini mempunyai gaya artistik dengan berbagai filter yang menarik. Selain praktis dan mudah dipahami, penggunaan aplikasi KineMaster sebagai sarana editing video juga memberikan banyak fleksibilitas dalam megedit video, sehingga tidak heran jika aplikasi ini menjadi aplikasi favorit bagi editor pemula.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengmas di SMA Tunas Harapan Bogor, kami menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang diawali dengan Perencanaan kegiatan bersama antara pihak sekolah sebagai pemohon dengan pihak Pemasaran Humas dan Admisi (PHA) UPJ sebagai perantara yang dilakukan secara daring mengingat situasi masih dalam masa pandemi.



gambar 1 proses perencanaan dengan pihak terkait

Setelah proses perencanaan disepakati oleh kedua belah pihak kemudian dilanjutkan dengan proses penyusunan materi oleh tim pengajar dan relawan mahasiswa. Tim pengabdian menyusun materi ekstrakurikuler berdasarkan bahan ajar perkuliahan yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa peserta. Berdasarkan data kebutuhan yang diperoleh, materi *video editing* akan dibuat dengan memanfaatkan aplikasi pengolah video yang bisa digunakan melalui *smartphone* atau tablet.



gambar 2, penyiapan materi ajar oleh tim penyusun materi

Setelah materi selesai disiapkan dan disusun oleh tim penyusun materi, kegiatan pelatihan dasar - dasar editing video pun dilakukan oleh tim pelaksana lapangan yang terdiri atas 3 mahasiswa dari prodi DKV UPJ. Penyampaian materi selain disampaikan melalui ruang zoom juga disampaikan dalam bentuk modul cetak, agar para siswa yang merasa kurang paham dapat mengulangi materi yang telah diberikan. Modul ini sekaligus menjadi produk luaran dari kegiatan pengmas ini.



gambar 3. Modul multimedia dan fotografi

Tim pengabdian melakukan kegiatan yang disampaikan dalam bentuk pelatihan daring. Kegiatan ini akan berlangsung pertemuan melalui Zoom satu kali seminggu selama semester gasal tahun ajaran 2021/2022 dengan menyesuaikan jadwal akademik di UPJ dan SMA Tunas Harapan. Selama program berlangsung dibentuk forum diskusi secara daring agar peserta dapat berinteraksi atau berkonsultasi langsung dengan tim pengajar baik saat sesi pertemuan maupun di luar jadwal.



gambar 4. Proses penyampaian materi

Sesuai alur kerja yang ada dalam produksi sebuah audio visual yang terdiri atas praproduksi, produksi dan pasca produksi, dalam pelatihan ini juga disampaikan pengetahuan terkait tahapan yang harus dilalui dalam penyelesaian proses produksi. Tahap praproduksi sebagai tahap awal dimulai dengan penyusunan storyline dan storyboard, kemudian dilanjutkan dengan proses produksi, namun terkait dengan situasi pandemi saat itu, proses produksi digantikan dengan clip video yang telah disiapkan sebelumnya, pelatihan saat ini memang difokuskan pada tahap pasca produksi yaitu editing yang dapat dilakukan secara daring. Storyboard merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan

gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan, ditampilkan secara berurutan sebagai visualisasi grafik bergerak atau urutan media.



gambar 5. Susunan storyboard

KESIMPULAN

Gambaran hasil Refleksi dari kegiatan pengmas ini dapat tercermin dari antusiasme para siswa dalam mengikuti kegiatan pelatihan editing video secara daring menggunakan aplikasi berbasis smartphone. Materi yang cukup padat dan berat dapat tersampaikan dan diterima dengan baik karena didukung dengan aplikasi yang bersifat *user friendly* khususnya bagi editor pemula seperti para siswa SMA Tunas Harapan Bogor.

PUSTAKA

- Astriawati, N., Santosa, P. S., Agusta, G. E., Purnomo, C., & Subekti, J. (2022). PELATIHAN EDITING VIDEO BERBASIS APLIKASI KINEMASTER UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL GURU. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 619-623.
- Firmandhika, A., & Arthana, I. K. P. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL MATERI UKURAN BIDANG PANDANG PENGAMBILAN GAMBAR UNTUK SISWA KELAS XI MULTIMEDIA SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO.
- Furi, U. L. (2017). Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Bagi Siswa Kelas Xi Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 91-100.
- Handoko, A. (2021). Pemanfaatan Kinemaster sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola dan Pendidik PKBM. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 14-24.

- Kunto, I., & Ariani, D. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Shilviana, K., & Hamami, T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler. *Palapa*, 8(1), 159-177.