

Pelatihan Video Editing Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Digital Di Era Industri 4.0 bagi Santri Panti Asuhan Kafalatul Yatama

Cinantya Paramita¹, Amalia², Gigih Trapsilo³

¹Fakultas Ilmu Komputeer, Teknik Informatika, ²³Fakultas Teknik, Teknik Industri, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: ¹cinantya.paramita@dsn.dinus.ac.id, ²amalia@dsn.dinus.ac.id, ³512201901306@mhs.dinus.ac.id

Abstrak

Pada era milenial, era digital, dan/atau era revolusi industri 4.0, peran teknologi memberikan pengaruh besar bagi seluruh aspek kehidupan, baik dalam dunia Pendidikan maupun dunia bisnis. Pada era inilah desain maupun videografi mengalami perkembangan yang pesat. Panti Asuhan Kafalatul Yatama (PAKY) merupakan Lembaga Kesejahteraan Sosial (Sosial) yang memiliki 23 santri yang bervariasi tingkat pendidikan dari tingkat perguruan tinggi, SMK, MA, MTS, dan SD. Untuk memiliki masa depan yang lebih baik anak-anak berhak untuk mendapatkan Pendidikan yang cukup, termasuk santri-santri pada PAKY. Santri pada PAKY merupakan generasi potensial yang perlu dilatih dan dikembangkan dalam membangun bangsa, Berdasarkan wawancara dengan Sie Pendidikan PAKY, para santri PAKY memerlukan program peningkatan keterampilan yang berkaitan dengan tuntutan perkembangan zaman. Oleh karena itu, dengan adanya program pengabdian kepada melalui program pengabdian kepada masyarakat, kami bermaksud memberikan pelatihan desain grafis, dan editing video bagi para santri PAKY. Adapun target tujuan dari kegiatan pengabdian ini terpenuhi melihat hasil pretes dan postes yang telah dilakukan selama pelatihan berlangsung dimana keinginan belajar yang sangat besar diperoleh setelah mengikuti pelatihan, dan dihasilkan juga hasil postest yang sangat memuaskan dari para santri dimana grafik pada gambar 4 menyatakan bahwa para santri dapat mengimplementasikan ilmu yang disampaikan dalam sebuah produk profil video Panti Asuhan Kafatul Yatama.

Kata kunci: video, video editing, videografi, pelatihan, keterampilan, filmora, industri 4.0

Abstract

In the millennial era, digital era, and/or the era of the industrial revolution 4.0, the role of technology has a major influence on all aspects of life, both in the world of education and the business world. In this era, design and videography experienced rapid development. The Kafalatul Yatama Orphanage (PAKY) is a Social Welfare Institution (Social) with 23 students with varying levels of education from a college, vocational, MA, MTS, and elementary levels. To have a better future, children have the right to get an adequate education, including students at PAKY. PAKY students are a potential generation that needs to be trained and developed in building the nation. Based on an interview with PAKY Education Sie, PAKY students need skills improvement programs related to the demands of the times. Therefore, we intend to provide graphic design and video editing training for PAKY students with the community service program. The target goals of this service activity were fulfilled by seeing the pretest and post-test results that had been carried out during the training. A huge desire to learn was obtained after attending the training and very satisfying post-test results from the students where the graph in Figure 4 states that the students can implement the knowledge conveyed in a video profile product of the Kafatul Yatama Orphanage.

Keywords: video, video editing, videography, training, skills, filmora, industry 4.0

1. PENDAHULUAN

Ada sebuah pepatah mengatakan ‘Malu Bertanya Akan Tersesat di Jalan’. Enggan mengkritisi perkembangan zaman, maka akan tersesat dan tenggelam dimakan zaman. Yang mana sudah menjadi sebuah capaian satu abad kemerdekaan Indonesia pada tahun 2045 dengan visi Indonesia Emas melalui industri 4.0. Berbagai sektor seperti pendidikan [1] serta dunia usaha pada era industri 4.0 sangat memberikan pengaruh yang sangat besar, dimana teknologi menjadi solusi dari sebuah permasalahan yang ada serta dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mewujudkan suatu tujuan, selain itu menurut [2] terciptanya strategi inovasi yang berupaya untuk peningkatan kinerja dan kreatifitas bersaing di dunia digital.

Terlebih di masa pandemik [3] yang berdampak kepada seluruh negara dan berbagai sektor sehingga perlunya pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Teknologi menjadi peran penting dalam kelangsungan kegiatan masyarakat seperti pembelajaran daring [4], pemesanan kebutuhan sandang pangan secara daring, informasi yang bisa diakses secara daring, dan berbagai kegiatan yang memungkinkan dilakukan secara daring. Sehingga disimpulkan teknologi digital telah menjadi jantung bagi masyarakat terutama generasi milenial.

Keunggulan teknologi dalam penyampaian informasi audio visual yang berbentuk video, seperti: (1) pada dunia pendidikan: video menyajikan informasi pembelajaran menjadi lebih menarik maka siswa lebih mudah dalam memahami materi; (2) pada dunia bisnis: video menjadi media yang sangat menarik dan komersial untuk disajikan; (3) pada dunia hiburan: video hiburan dikemas dengan sangat menarik dengan menambahkan animasi yang dapat memberikan efek yang seolah hidup dan nyata; (4) pada umumnya video juga diterapkan sebagai media pengenalan diri dalam kehidupan sehari-hari baik dalam peningkatan motivasi diri dan visualisasi kreativitas.

Perlu diperhatikan fundamental dalam hal teknis awal menyelami suatu ilmu, demikian pula dalam dunia videografi. Tersedianya berbagai varian platform pada media sosial berbasis video dengan berbagai karakteristiknya, menjadikan seorang *conten creator* harus berfikir kritis terhadap seni videografinya. Seiring dengan perkembangan teknologi memudahkan kita untuk berkreasi dengan menggunakan aplikasi yang open source sampai dengan berbayar untuk melakukan video editing yang menghasilkan sebuah karya dalam bentuk video.

Tak hanya cukup cerdas secara intelektual, perlunya memiliki karakter yang special di era digital revolusi Industri 4.0 saat ini. Berdasarkan hal tersebut dunia pendidikan tinggi berperan aktif dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan keterampilan bersifat praktis berupa pelatihan video editing [5]. Video menjadi peran penting dalam sebuah komunikasi audio visual yang sudah menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat, serta dukungan media sosial yang terpusat. Sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan edukasi bagi Santri Panti Asuhan Kafalatul Yatama. Menurut [6] bahwa anak yatim atau anak piatu atau anak yatim piatu merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki hak sama dengan anak-anak lain untuk mendapatkan perlindungan, kasih sayang, dan pendidikan yang cukup untuk masa depan mereka. Jumlah anak pada santri Panti Asuhan Kafalatul Yatama yakni 23 orang dengan latar belakang pendidikan 1 orang SD, 11 orang SMP, 9 orang SMA, dan 2 orang diantaranya mahasiswi.

Berbagai fasilitas telah diberikan oleh pihak Lembaga Panti Asuhan Kafalatul Yatama kepada para santri, seperti pendidikan formal, akomodasi dan konsumsi, pengasuhan dengan pola islami, pelajaran tambahan dan pendampingan belajar, program-program pengayaan seperti Bahasa Inggris, Bahasa Arab, Komputer, serta program pengembangan bakat / minat. Berdasarkan hasil wawancara dengan bagian seksi Pendidikan, meski telah dilakukan beberapa kegiatan di Panti Asuhan, masih banyak program-program peningkatan keterampilan yang perlu dilakukan, khususnya yang berkaitan dengan tuntutan perkembangan zaman.

Berdasarkan observasi dan analisis situasi, para santri perlu dibekali dengan pelatihan yang berkaitan dengan pembuatan videografi. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, bahwa tuntutan zaman dan teknologi mengharuskan para generasi muda untuk bisa beradaptasi dengan penguasaan teknologi / media digital.

2. METODE

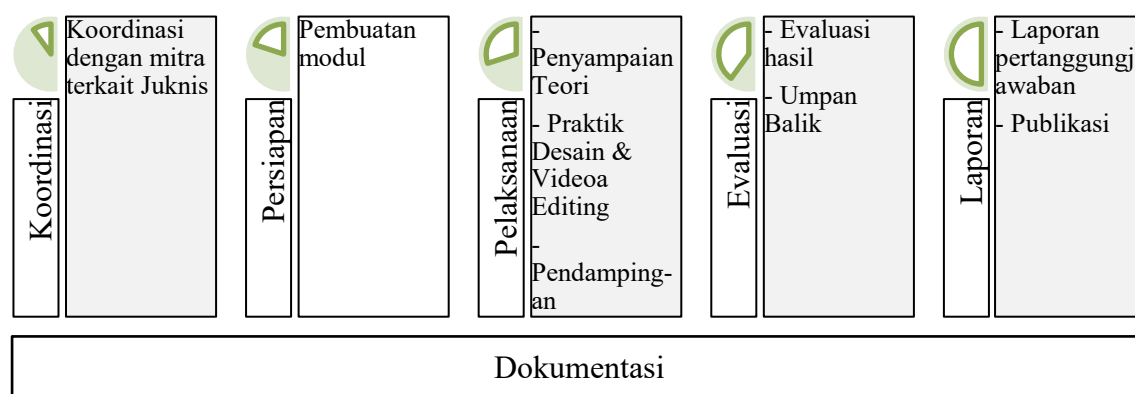
Pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan pada hari minggu tanggal 30 bulan januari tahun 2022. Dengan tetap menerapkan protokol kesehatan serta pembatasan jumlah peserta, maka pelatihan dilaksanakan secara luring luring dengan jumlah peserta 23 siswi yang di kelompokkan berdsarkan jenjang pendidikannya.

2.1. Objek Pengabdian

Objek pengabdian yakni Panti Asuhan Kafalatul Yatama, yang berlokasi di Jl. Panembahan Senopati no. 280B RT. 09 RW. 03, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang. Dengan jumlah peserta 23 siswi dengan latar belakang pendidikan, sebagaimana tabel 1.

2.2. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Metode pelaksanaan dari kegiatan kemitraan masyarakat dilakukan dengan beberapa tahapan yang tertera pada gambar 1.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan Kemitraan

Tahapan pelaksanaan meliputi: (1) Koordinasi dilakukan bersama Panti Asuhan Kafalatul Yatama selaku mitra Pengabdian Kepada Masyarakat terkait dengan permasalahan rinci dan juknis pelaksanaan kemitraan; (2) Persiapan meliputi, persiapan alat pelatihan, persiapan bahan ajar / modul, dan perlengkapan dokumentasi lain guna memperlancar proses pelatihan; (3) Pelaksanaan kegiatan pelatihan yang terbagi dalam beberapa poin kegiatan, yaitu: Teori (dasar-dasar desain dan videografi, serta prinsip videografi), praktik (praktik pembuatan videografi dan video editing), pendampingan (penugasan untuk pembuatan hasil karya disertai pendampingan); (4) Hasil karya yang diharapkan berupa: video profil, video editing dan video testimoni. Evaluasi hasil pelatihan dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yakni evaluasi hasil karya dan evaluasi kegiatan pelatihan sebagai bentuk umpan balik dari pelatihan yang diadakan; (5) Setiap pelaksanaan didokumentasikan guna pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan yang akan dimasukkan dalam video pengabdian dan pelaporan; (6) Penyusunan laporan pertanggungjawaban Program Kemitraan Masyarakat berupa video dan laporan tertulis.

2.3. Perangkat Lunak Pembelajaran

Perangkat lunak yang dipergunakan untuk pelatihan tersebut yakni: filmora, browser, internet.

2.4. Perangkat Keras Pembelajaran

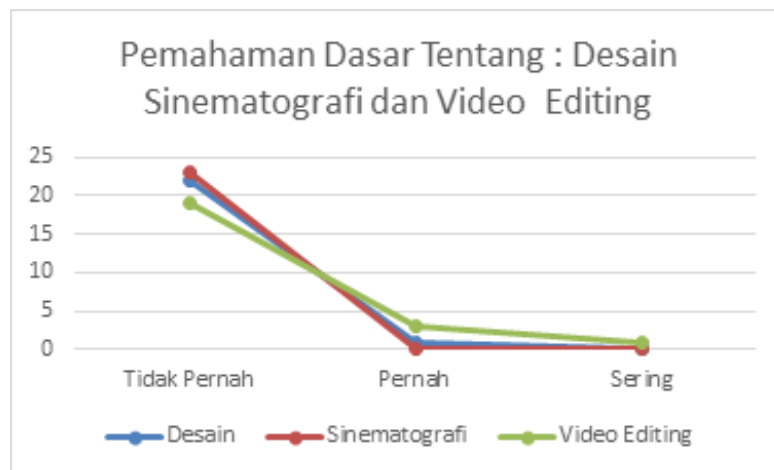
Perangkat keras yang dipergunakan untuk pelatihan tersebut yakni: laptop, mouse, kabel rol, usb, speaker, *liquid-crystal display* proyektor, pointer.

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM adalah dengan melakukan pelatihan kepada pihak mitra dengan peserta siswa dan siswi. Kegiatan PKM dilaksanakan secara luring dengan menggunakan aplikasi filmora.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung kepada para santri Panti Asuhan Kafalatul Yatama, di Kota Semarang pada hari minggu tanggal 30 bulan januari tahun 2022.

Wawasan dan keterampilan terbentuk usai diberikannya pelatihan yang tertuang dalam sebuah produk berupa poster dan video profil dengan berbagai teknik yang tersedia pada filmora. Masing-masing peserta membutuhkan kreativitas untuk dapat menghasilkan produk yang bervariasi seperti kombinasi warna, transisi video dan juga back sound. Sebuah Teknik kombinasi akan menghasilkan produk yang komersial dan beragam.



Gambar 2 Pemahaman dasar tentang desain, sinematografi, dan video editing

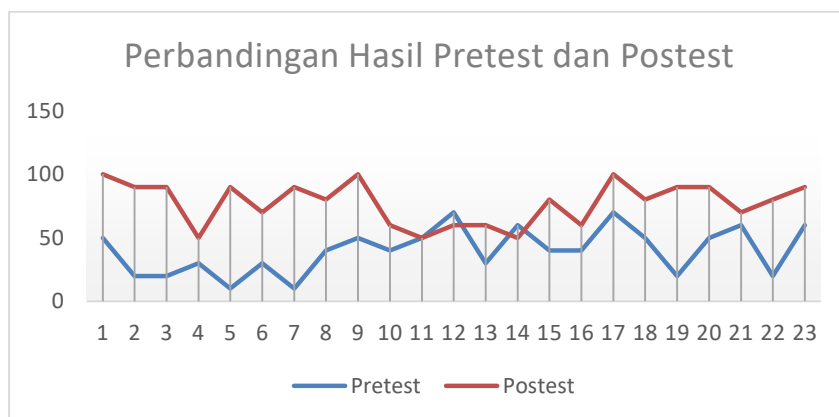
Pada gambar 2 terdapat penilaian postest dilakukan untuk dapat mengetahui pemahaman mengenai sinematografi dan editing video. Berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa beberapa peserta belum mengetahui desain, sinematografi dan video editing, dimana 19-23 santri tidak pernah mendapatkan pemahaman dasar mengenai desain, sinematografi dan video editing.



Gambar 3 Minat santri untuk belajar

Hasil penilaian juga menunjukkan para santri sangat tertarik untuk mempelajari tentang desain grafis, cara membuat video hingga video editing.

Usai mendapatkan pelatihan dan paparan, berikutnya pengetahuannya ditinjau dengan melakukan posttest, dimana hasilnya menunjukkan bahwa, semua santri dapat menyerap informasi dan mempraktikkan hasil pembelajaran dalam sebuah produk seperti: desain poster, pembatas buku, dan video profil panti, yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Perbandingan hasil pretest dan posttest

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan serta adanya penilaian dari kegiatan tersebut maka dapat disimpulkan pelatihan tersebut sangat produktif dan bermanfaat bagi para santri dengan melihat gambar 4 dimana hasil posttest menunjukkan peningkatan pemahaman, kreativitas, dan ilmu dari pelatihan yang telah dilaksanakan. Para santri berharap pelatihan seperti ini dapat dilaksanakan untuk menunjang kegiatan pembekalan ilmu *hard skill* di lingkungan santri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. B. Dito and H. Pujiastuti, "Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan : Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah," vol. 4, no. 2, pp. 59–65, 2021.

- [2] R. Rofaida, Suryana, Asti Nur Aryanti, and Yoga Perdana, “Strategi Inovasi pada Industri Kreatif Digital: Upaya Memperoleh Keunggulan Bersaing pada Era Revolusi Industri 4.0,” *J. Manaj. dan Keuang.*, vol. 8, no. 3, pp. 402–414, 2020, doi: 10.33059/jmk.v8i3.1909.
- [3] R. Komalasari, “Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19,” *Tematik*, vol. 7, no. 1, pp. 38–50, 2020, doi: 10.38204/tematik.v7i1.369.
- [4] L. Nurlina and A. Fauzan, “PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO AJAR UNTUK,” vol. 3, no. 1, pp. 32–41, 2021.
- [5] Y. Sumanto and Y. D. Sadewo, “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Sd Negeri Sojopuro Dalam Masa Covid-19,” *J. Educ. Learn. Innov.*, vol. 1, no. 1, pp. 01–14, 2021, doi: 10.46229/elia.v1i1.237.
- [6] B. Dengan, H. Di, L. Pembinaan, F. A. Riyanto, A. Muhammad, and P. I. Pemasarakatan, “IMPLEMENTASI HAK PENDIDIKAN PADA ANAK BERHADAPAN,” vol. 8, no. 6, pp. 1613–1623, 2021.