

# 4. 18343 - Yosi Nurkholiso

*by* Jurnal ABSYARA

---

**Submission date:** 01-Aug-2023 02:45PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2139873576

**File name:** 4\_18343\_-\_Yosi\_nur\_kho.docx (3.02M)

**Word count:** 2366

**Character count:** 15336

# Pelatihan Pembuatan Video Profil Sekolah Di SMA Se-Kabupaten Lombok Timur

Kholida Ismatulloh<sup>1</sup>, Jamaluddin<sup>2</sup>, Yosi Nur Kholisho<sup>3</sup>, Baiq Desi Dwi Ariant<sup>4</sup>, Rasyid Hardi Wirasasmita<sup>5</sup>, Muhammad Zamroni Uska<sup>6</sup>, Samsul Lutfi<sup>7</sup>

**Abstrak:** Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta era revolusi industri 4.0 dan society 5.0, telah membawa dampak pesat pada seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Sebagai respons terhadap perkembangan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan peraturan yang kembali memperkuat pengajaran informatika dalam kurikulum terbaru "Merdeka Belajar". Namun, banyak sekolah belum siap menghadapi materi informatika karena kurangnya guru yang kompeten. Oleh karena itu, program studi pendidikan informatika memiliki peluang untuk melakukan pengabdian dengan memberikan pelatihan dan pendampingan terkait materi informatika kepada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK). Pengabdian ini dilakukan dengan melibatkan dosen Pendidikan Informatika dan beberapa mahasiswa. Kegiatan berlangsung dalam 4 kali pertemuan dengan siswa kelas XII di SMK Qurrota A'yun Joben. Materi pelatihan mencakup dasar-dasar jaringan, resource sharing, konektivitas, dan komunikasi, serta dilanjutkan dengan pembuatan video profil. Peserta diajarkan teknik pengambilan gambar, editing video, dan teknik desain multimedia dengan menggunakan berbagai aplikasi. Hasil posttest menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam desain grafis (85%), pembuatan skenario (93%), teknik pengambilan gambar (86%), dan editing video (96%). Pelatihan ini memberikan kesempatan bagi SMK Qurrota A'yun untuk mempromosikan sekolahnya melalui video profil yang menarik, meningkatkan minat para wali murid, dan menghadapi persaingan di era media sosial. Pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan video profil sekolah ini efektif meningkatkan kemampuan peserta dalam mengelola multimedia dan mempromosikan sekolah secara lebih menarik. Video profil menjadi media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi dan promosi, khususnya dalam menghadapi perkembangan zaman dan media sosial. Dalam era society 5.0, pemanfaatan teknologi multimedia menjadi kunci untuk meningkatkan daya saing sekolah dan potensi daerah secara keseluruhan.

**Kata kunci:** Desain Grafis, Editing Video, Pengabdian Pada Masyarakat

**Abstract:** The rapid development of science and technology, along with the advent of the Fourth Industrial Revolution and Society 5.0, has significantly impacted all aspects of life, including education. In response to these developments, the Ministry of Education and Culture has strengthened the teaching of informatics in the latest curriculum, "Independent Learning." However, many schools are not adequately prepared to handle informatics subjects due to a lack of competent teachers. Therefore, the educational informatics program has the opportunity to engage in community engagement by providing training and assistance related to informatics subjects to students in vocational high schools (SMK). This engagement involves the participation of educational informatics lecturers and several students. The program consists of 3 to 4 sessions with students from grade XII at SMK Qurrota A'yun Joben. The training covers fundamental networking, resource sharing, connectivity, and communication aspects, followed by the creation of school profile videos. Participants are instructed in techniques for capturing footage, video editing, and multimedia design using various applications. The posttest results reveal a significant improvement in participants' skills in graphic design (85%), scenario creation (93%), video capturing techniques (86%), and video editing (96%). This engagement offers SMK Qurrota A'yun the opportunity to promote their school through captivating profile videos, thus enhancing the interest of potential students' parents and facing competition in the age of social media. The training and assistance in school profile video creation effectively enhance participants' multimedia management skills and facilitate school promotion in a more compelling manner. Video profiling proves to be an efficient and effective medium for conveying information and promotions, especially in the current era of social media. Leveraging multimedia technology has become essential in fostering school competitiveness and harnessing the full potential of the community in the Society 5.0 era.

**Keyword:** Community Engagement, Graphic Design, Video Editing

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mulainya era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 memungkinkan seluruh informasi dan teknologi berkembang dengan pesat (Purba et al: 1). Perkembangan tersebut masuk keseluruhan lini kehidupan termasuk pendidikan (Aspi & Syahrani: 65). Sejalan dengan perkembangan tersebut Menteri pendidikan dan

kebudayaan menanggapi dengan positif melalui terbitnya permendikbud nomor 36 dan 37 tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar (Husna., Yanni., Afriliansyah: 2022), peraturan menteri ini mengembalikan mata pelajaran informatika kembali masuk dalam kelas dan diperkuat kembali pada kurikulum terbaru yaitu merdeka belajar.

Elemen informatika yang muncul dalam kurikulum merdeka belajar yaitu 1. Menentukan kualitas program/source code; 2. Pemanfaatan TIK di berbagai bidang; 3. Melaksanakan tugas dalam *file sharing* (Walukow., Tambingon: 5417). Akan tetapi menurut hasil wawancara mahasiswa yang telah mengikuti asistensi mengajar tidak semua sekolah siap akan materi yang telah ditentukan, ketidak siapan tersebut disebabkan oleh sekolah tidak memiliki guru yang mumpuni dibidang informatika. Berdasarkan masalah tersebut memberikan kesempatan dan peluang bagi program studi pendidikan informatika untuk mengadakan pengabdian terkait permasalahan tersebut.

Pengabdian ini memberikan penguatan, pelatihan, dan pendampingan terkait dengan materi jaringan, materi jaringan diberikan secara dasar terkait hal-hal yang penting diketahui oleh peserta pelatihan mulai dari memahami jaringan dasar, *resource sharing (data sharing, hardware sharing, internet access sharing), connectivity dan communication* (media tranmisi) pembuatan kabel UTP (Samsugi et al: 156). Selain pendampingan dan pelatihan dalam pengenalan jaringan dasar peserta diberikan pelatihan pembuatan video profil, materi ini dipilih dengan alasan mengingat perkembangan sosial media dengan begitu cepat tentunya kebutuhan akan video yang menarik baik kebutuhan pribadi maupun profil sekolah yang akan memberikan gambaran bagi calon peserta didik. Materi pelatihan yang diberikan bagi peserta diawali dengan pemberian materi desain untuk melihat sejauh mana kemampuan dan kreatifitasan peserta dalam bidang multimedia selanjutnya masuk pada materi inti yaitu berkaitan dengan pembuatan scenario, pengambilan video, dan teknik editing (*audio effect, video effect, tittle transition, dan video transition*) aplikasi yang digunakan dalam pelatihan pembuatan video mulai dari tingkat dasar dengan menggunakan HP yaitu dengan *capcut/kinemaster/filmora* serta untuk tingkat lanjut dengan menggunakan adobe premiere/vegas.

Pelatihan dan pendampingan ini dibatasi dilaksanakan di SMK Qurrota A'yun Joben. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 sampai 4 kali dengan sasaran siswa kelas XII, akan tetapi tidak menutup kemungkinan jika terdapat siswa diluar kelas XII ingin mengikuti kegiatan maka diberikan kesempatan. Pendamping yang mengikuti kegiatan ini melibatkan dosen Pendidikan Informatika dan beberapa mahasiswa, dengan skema 2 kegiatan untuk 1 sekolah melibatkan 1 sampai 2 dosen dengan 4 sampai 6 mahasiswa. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memiliki tantangan dalam pelaksanaan kegiatan dimana pada sekolah SMK Qur'atun Ayun tidak tersedianya laboratorium komputer, kurang memadai sarana dan prasarana, kemampuan guru dalam bidang multimedia kurang mumpuni, dan hanya 5% peserta didik yang memiliki perangkat/*gadget*.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Waktu dan tempat**

Pelatihan dilakukan dalam 4 tahap, tahap pertama diselenggarakan mulai bulan Februari 2023 dengan aktivitas berupa pelatihan, hingga maret 2023 dengan aktivitas akhir berupa kegiatan evaluasi untuk merespon harapan peserta sekaligus mengetahui pencapaian hasil

pelatihan. Sasaran yang diberikan pelatihan dan pendampingan adalah kelas X SMK Qurrota A'yun Joben.

### Prosedur pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah:

#### 1. Ceramah

Metode ini diawali dengan pemberian materi yang bersifat umum dan teoritis dalam hal multimedia. Selanjutnya dilakukan pelatihan dengan cara menyimulasikan materi yang telah disiapkan berkaitan multimedia.

#### 2. Praktik

Metode ini dilakukan dengan melakukan praktik langsung dari pengambilan gambar dan video sampai editing video.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam 3 sampai 4 kali pertemuan guna mengurangi rasa jenuh kepada peserta dan pelaksanaan kegiatan lebih maksimal terserap oleh peserta serta peserta mampu memanfaatkan materi pelatihan dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk kepentingan pendidikan di sekolah.

Pelatihan dilakukan dalam 4 tahap, tahap pertama diselenggarakan mulai bulan Februari 2023 dengan aktivitas berupa pelatihan, hingga maret 2023 dengan aktivitas akhir berupa kegiatan evaluasi untuk merespon harapan peserta sekaligus mengetahui pencapaian hasil pelatihan. Secara rinci jadwal pelatihan sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah Kegiatan Bidang Editing Video

WAKTU	POKOK PEMBAHASAN	MATERI
Hari Ke 1	a. Pre Test untuk menentukan parameter kompetensi awal peserta b. Desain Dengan Canva	Pembuatan poster/banner/flyer
Hari Ke 2	Skenario dan Teknik Pengambilan Gambar	a. Teknik Pembuatan Skenario, dan menentukan telent a. Teknik Pengambilan gambar (Teori)
Hari Ke 3	Praktik Pengambilan Gambar	a. Praktik Penentuan Angle (Low Angle, High Angle, dan Eye level) b. Praktik Penentuan camera ke objek (Simple shot, Complex shot dan Developing shot) b. Praktik berbicara di depan camera serta bergerak santai di depan camera
Hari Ke 4	a. Editing Video b. Post Tes untuk melihat daya serap materi kegiatan pelatihan	c. Menyisipkan Video d. Memotong Video e. Menyisipkan Audio f. Menyisipkan Teks g. Menambahkan Stiker h. Menambahkan Effect i. Menambahkan Transisi j. Menambahkan Filter c. Render Video

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### HASIL

Berdasarkan dari hasil permasalahan yang didapatkan di lokasi pada saat pelatihan mengenai editing video ternyata di SMK Qurrota A'yun belum memiliki video profil sekolah

yang akan di share di laman media social untuk mensi'arkan madrasah tersebut. Itu merupakan salah satu penyebab semakin berkurangnya peminat para wali murid untuk mendaftarkan anaknya melanjutkan di SMK Qurrota A'yun, seperti yang diketahui sekarang segala informasi dapat dengan mudah didapatkan melalui media social.

Peserta pelatihan akan dilatih oleh para tutor yang mana tutor disini dari beberapa mahasiswa/mahasiswi pilihan dari program studi Pendidikan Informatika yang akan dengan terampil dan sabar tetap membimbing dan melatih dalam pembuatan video profil sekolah. Berikut kegiatan yang berlangsung dalam pelaksanaa pelatihan dan pendampingan di lokasi PKM : (1) Kegiatan di hari pertama tutor memberikan pre test kepada peserta pelatihan dimana didapatkan hanya 30% dari jumlah peserta pelatihan yang mampu mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang ada di perangkat PC ataupun gadget yang bisa menopang program kegiatan dalam pembuatan editing video; (2) Para peserta pelatihan dilatih dalam pembuatan *flayer*/poster dengan menggunakan aplikasi canva yang telah di persiapkan sebelumnya baik menggunakan laptop maupun *smartphone*. Berikut pelaksanaan kegiatan pada saat pendampingan dan hasil yang diselesaikan oleh peserta pelatihan:



Gambar 1. Sampel Proses pendampingan dan hasil pembuatan *flayer*/poster

(3) tahap pertama peserta diberikan penjelasan mengenai pembuatan scenario dan Teknik pengambilan gambar. Tahap selanjutnya peserta dibentuk menjadi beberapa kelompok dan

diberikan masing- masing satu tutor pendamping. Tahap ketiga peserta mulai mempraktikkan scenario video profil sekolah. Berikut foto kegiatan selama mendampingi peserta dalam pembuatan scenario:



Gambar 2. Kegiatan mendampingi peserta pada tehnik pembuatan scenario video profil sekolah

(4) Peserta diajarkan memilih *angle* (Low Angle, High Angle, dan Eye level) oleh tutor yang mendampingi, mengajarkan peserta menentukan camera ke objek (Simple shot, Complex shot dan Developing shot), dan melatih para telent berbicara di depan camera dengan body language yang lues dan santai.



Gambar 3. Peraktek pengambilan gambar (objek) dan melatih berbicara di depan camera oleh tutor.

(5) Para tutor yang telah dibagi ke kelompok- kelompok telent yang telah ditentukan sesuai dengan keahlian masing- masing akan dilatih untuk menyisipkan video, memilih dan memotong video yang paling bagus kualitasnya untuk digabungkan jadi satu kesatuan yang paling bagus. Baru setelah digabungkan beberapa video terbaik maka disisipkanlah audio dan

teks atau deskripsi keterangan video. Setelah audio dan visualnya valid baru ditambahkan Effect dan transisi. Tahap terakhir peserta melakukan Render Video video profil sekolah.



Gambar 2. Proses Editing Video

(6) Tahap terakhir yaitu pemberian post- test untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan pembuatan editing video profil sekolah dan multimedia. Setelah melakukan pelatihan selama 4 Hari diperoleh hasil posttest peserta pelatihan dengan persentase di bidang desain grafis sebesar 85%, teknik pembuatan skenario sebesar 93%, teknik pengambilan gambar 86%, dan editing video 96%. Berdasarkan hasil data diatas menunjukkan bahwa seluruh kriteria yang diperoleh peserta dalam hasil post- test nya termasuk kriteria tinggi.

## PEMBAHASAN

Dari hasil data yang diperoleh pada posttest didapatkan peningkatan kemampuan peserta baik dari segi desain grafis maupun pembuatan video. Kemampuan tersebut menunjang potensi pariwisata yang ada di wilayah tersebut dengan cara promosi yang menarik. Dengan komunikasi melalui audio dan visual tentunya penyampaian informasi dan promosi semakin efektif (Rahman et al., 2020).

Promosi wisata dan potensi sumber daya alam maupun instansi melalui media social jauh cepat dibandingkan dengan melakukan sosialisasi atau pencarian peserta didik baru dari rumah ke rumah, maka dari itu perkembangan zaman seperti saat ini yang notabene masyarakat lebih konsumtif dalam penggunaan media social daripada informasi langsung yang didapatkan perlu adanya ketersediaan media social sekolah yang isinya mengenai profil lengkap sekolah tersebut beserta fasilitas dan keunggulan sekolah tersebut. Itu semua bertujuan untuk menarik minat dan ketertarikan masyarakat untuk bergabung di sekolah terkait. Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula cara, waktu, serta konsep dan ide hingga

media penyampaian informasinya. Mulai dari penyebaran informasi melalui mulut ke mulut yang memiliki area penyebaran yang tidak luas dan media digital seperti iklan yang memiliki waktu yang tidak terlalu lama, namun memiliki lokasi yang tepat serta ide dan konsep yang menarik dalam menyampaikan media promosi. (Maryati & Purnama, 2013)

Pelaksanaan kegiatan lebih diarahkan pada peningkatan pemahaman dan penguasaan prosedur pembuatan video profil, penguasaan media atau wahana kamera sebagai peralatan utama dalam pengambilan data (Lumasuge et al., 2020). Hal lain yang ditekankan pada pelaksanaan pelatihan yaitu kemampuan membuat storyboard atau skenario data potensi obyek-obyek yang akan diambil dalam proses pengambilan gambar lingkungan sekolah. Pembuatan sebuah karya film yang menarik adalah salah satu contoh dari karya cipta yang menggunakan komputer multimedia. Yaitu dengan cara mengambil objek dari lingkungan, atau objek yang sudah dirancang dan diurutkan dengan sebuah skenario. Objek yang sudah diambil dapat digabung dengan gambar, teks, audio, animasi dan video yang mana akan dimodifikasi sebaik mungkin sehingga menghasilkan hasil film terbaik yang akan ditampilkan dalam sebuah video profil sekolah (Santoso & Purnama, 2011).

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan kepada para santri/wati kelas X bersama para tutor masing-masing kelompok memiliki peran yang berbeda-beda demi menyelesaikan video profil yang akan dibuat dimana dalam pembagian kelompok tersebut tutor membagi dan memilih santri/wati yang akan menjadi model atau talent, dubber, dan editor dalam sebuah pengambilan video. Semua peserta diberikan kesempatan untuk melakukan pengambilan video menggunakan *hand phone*, Kamera Digital Single Lens Reflex (DLSR), GoPro dan Kamera Drone secara langsung dimulai dari pengenalan kamera dan fungsi, pengaturan pencahayaan serta teknik dasar lainnya dalam proses pengambilan video. Pada tahap pendampingan dan pelatihan, peserta diminta untuk memasukan konten berupa foto dan video ke aplikasi kinemaster untuk dilakukan proses editing terdapat beberapa kendala diantaranya: beberapa perangkat computer masih belum mensupport penuh proses instalasi kinemaster, sehingga proses editing dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang ada pada smartphone (Utomo et al., 2022).

## **SIMPULAN**

Program pengabdian pada masyarakat yang berfokus pada pelatihan dan pendampingan dalam desain grafis, editing video, dan multimedia telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta. Melalui program ini, SMK Qurrota A'yun berhasil menciptakan video profil sekolah yang menarik untuk promosi, menarik minat calon siswa dan orang tua di tengah persaingan di media sosial. Video profil terbukti menjadi media yang efisien dan efektif untuk menyampaikan informasi dan promosi di era Society 5.0 saat ini. Pemanfaatan teknologi multimedia menjadi kunci penting dalam meningkatkan daya saing sekolah dan memanfaatkan potensi penuh dari masyarakat.

## 4. 18343 - Yosi Nurkholiso

---

### ORIGINALITY REPORT

---

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

---

### PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	6%
2	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://staff.uny.ac.id">staff.uny.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://widuri.raharjo.info">widuri.raharjo.info</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://ojs-jireh.org">ojs-jireh.org</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://library.binus.ac.id">library.binus.ac.id</a> Internet Source	<1%
8	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1%
9	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1%

---

10 [ejournal.uigm.ac.id](http://ejournal.uigm.ac.id)  
Internet Source

<1 %

11 [ejurnalunsam.id](http://ejurnalunsam.id)  
Internet Source

<1 %

12 [journal.walisongo.ac.id](http://journal.walisongo.ac.id)  
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off