

PENYUSUNAN MATERI PRESENTASI BERBASIS VIDEO

Harmastuti¹, Dwi Setyowati²

^{1,2}Jurusan Sistem Komputer, Fakultas Sains Terapan, IST AKPRIND Yogyakarta

Email: ¹harmastuti@akprind.ac.id, ²dwisetiyowati@akprind.ac.id

ABSTRACT

In introducing an institution both in the fields of education, business, business, computer information technology is very helpful both in the form of the internet and in the form of videos. Video is a very appropriate tool to promote or convey information of an institution in the form of audio visual both online and offline.

This paper is an output of the implementation of community service with the theme of Preparing Video-Based Presentation Materials for student participants from the Macedonia Student Center's Child Development Center. The training discusses the steps in preparing the video, how to make or design the material to be loaded, prepare images, audio, the narrative then arranges (integrates) and selects the file format that will be used in several video software, so participants can choose video software which is considered easy. The results of community service activities, trainees understand and can practice in preparing video-based presentation material.

Keywords: *Software, Tutorials, Videos.*

Intisari

Dalam mengenalkan suatu institusi baik dibidang pendidikan, perusahaan, bisnis, teknologi Informasi komputer sangat membantu baik dalam bentuk internet maupun berbentuk video. Video merupakan sarana yang sangat tepat untuk mempromosikan atau menyampaikan informasi suatu institusi dalam bentuk audio visual baik secara *online* maupun *offline*.

Tulisan ini merupakan luaran pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan tema Penyusunan Materi Presentasi Berbasis Video pada peserta siswa dari yayasan anak Pusat Pengembangan Anak (PPA) Makedonia Student Center. Pelatihan membahas langkah-langkah penyusunan Video, bagaimana membuat atau merancang materi yang akan dimuat, menyiapkan gambar, audio, narasi selanjutnya menyusun (mengintegrasikan) dan memilih format file yang akan digunakan pada beberapa perangkat lunak (*software*) video, sehingga peserta dapat memilih perangkat lunak video yang dianggap mudah. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, peserta pelatihan memahami dan dapat mempraktekkan dalam menyusun materi presentasi berbasis video.

Kata-kata kunci: Software, Tutorial, Video.

PENDAHULUAN

Pada saat ini presentasi berbasis video sangat diperlukan karena dapat menyampaikan informasi lebih menarik dan efektif, karena video dapat membantu menangkap, merekam, memroses, menransmisi dan menata ulang gambar bergerak

biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Presentasi berbasis video ini dapat digunakan di dunia pendidikan untuk menyampaikan materi pembelajaran, masyarakat maupun bisnis untuk menyampaikan produk-produk yang ditawarkan. Terdapat beberapa perangkat lunak (*software*) yang masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan, pengguna dapat menggunakan salah satu perangkat lunak yang dianggap mudah dalam menyusun videonya. Dalam penyusunannya memerlukan ketrampilan dan kesabaran karena harus memilih atau menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi. Jadi disini diperlukan penyiapan materi seperti teks, gambar (*image*), animasi, audio, video yang sudah dipilih dan selanjutnya elemen-elemen yang terpilih diintegrasikan sehingga menjadi file video yang diinginkan.

Balamba (2017) membahas simulasi pembuatan video animasi 3 dimensi tentang penyakit jantung koroner dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* dan *Audacity* yang disimpan format file.mp4 beresolusi 720 x576 pixel berdurasi 5 menit 55 detik dan ukuran file 163 MB, proses dimulai dengan menentukan ide dan tema, studi literatur, mengumpulkan data hingga merancang *storyboard*. Rekam jejak pembuatan video animasi 3D. Dalam tulisannya Jatmiko dan Fiantika (2017) menjelaskan analisis konsep/topik perancangan awal instrumen, penyederhanaan langkah-langkah dan teori pengembangan perangkat pembelajaran. Buchari (2015) telah membuat simulasi video 3D untuk mekanisme pengujian kendaraan bermotor. Penelitian diawali dengan pengumpulan data hingga penyusunan storyboard untuk membuat visual integrasi semua data yang terkumpul dengan menggunakan aplikasi blender *software Adobe premiere pro cs5* dan *adobe soundbooth* dalam penyimpanan file.avi resolusi 720 × 576 pixel berdurasi 11 menit 54 detik dan ukuran file 2.52GB. Dalam penelitian Harmastuti dan Setyowati (2018) dibahas penyusunan video dari tiga perangkat lunak dan membandingkan ketiganya pada tingkat ketajaman gambar secara keseluruhan, *brightness* dan efek audionya.

Untuk dapat tersusunnya video perlu mengetahui dan paham penggunaan perangkat lunak lain seperti, untuk edit teks, gambar (*image*) dan edit sound. Tetapi untuk pemula dapat mencoba fasilitas-fasilitas yang tersedia pada semua perangkat lunak video. Fasilitas yang disediakan perangkat lunak windows live movie maker,

movavi video, videospin, nero video dll, hampir sama dalam menyusun presentasi berbasis video contoh timeline seperti Gambar 1. Timeline Gambar 1 diperlukan untuk menyusun objek teks, gambar (*image*) statis maupun bergerak dan *background* narasi yang telah dipilih.



Gambar 1. Time line untuk meyusun data gambar, video, audio, narasi

METODE

Implementasi penyusunan materi presentasi dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) di IST APRIND Yogyakarta yang telah dilaksanakan pada semester ganjil 2018/2019. Kegiatan yang dilakukan meliputi persiapan, pelaksanaan, pelaporan, dan tindak lanjut. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2018, dengan peserta siswa dari yayasan anak Siswa Pusat Pengembangan Anak (PPA) Makedonia Student Center. Langkah kegiatan PkM ini sebagai berikut:

- a. Mengadakan kunjungan ke institusi terkait, untuk menawarkan beberapa kegiatan Pengabdian Masyarakat yang berkaitan dengan pelatihan komputer.
- b. Penetapan pelatihan, yaitu Pelatihan Penyusunan materi presentasi berbasis video
- c. Setelah institusi mengirim Surat Permohonan Pelatihan ke LPPM IST AKPRIND Yogyakarta melalui Jurusan. Jurusan melengkapi Surat Permohonan Pelatihan ke LPPM IST AKPRIND dan menunjuk dosen untuk memintakan Surat Tugas Pengabdian Masyarakat.
- d. Setelah Surat Tugas terbit kemudian dikirimkan ke Jurusan untuk selanjutnya Jurusan dan Tim Dosen melaksanakan kegiatan pelatihan.
- e. Pelatihan dilaksanakan di Laboratorium Komputer Dasar dan Lanjut IST AKPRIND Yogyakarta.
- f. Pelaksanaan pelatihan melibatkan mahasiswa dan Asisten Laboratorium.

- g. Tim melaporkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ke LPPM IST AKPRIND Yogyakarta dan menyusun naskah publikasi kegiatan Pengabdian Masyarakat.

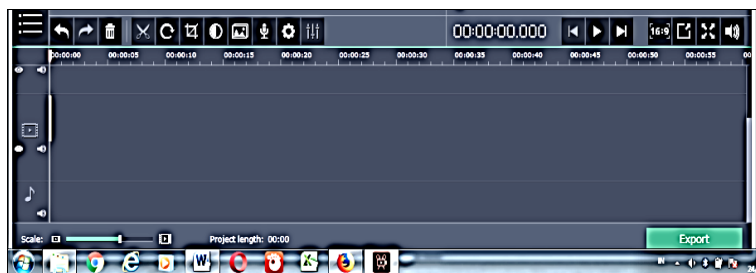
1. Detail Metode yang Dipakai

Pelatihan diawali dengan menyiapkan komputer yang dilengkapi perangkat lunak video beberapa contoh gambar, audio, dan modul yang akan digunakan. Nara sumber menyampaikan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyusun materi dan cara menggunakan perangkat lunaknya. Selanjutnya peserta diberi waktu untuk mencoba materi yang telah disiapkan dibantu oleh nara sumber dosen dan asisten. Di akhir pelatihan peserta diberi kesempatan untuk mencoba menyusun video yang diberikan oleh nara sumber.

2. Bahan dan Alat yang Digunakan

Bahan yang diperlukan dalam penyusunan materi presentasi berbasis video, yaitu modul cara penggunaan perangkat lunak video pada komputer, perangkat lunak yang dipilih yang tersedia di masing-masing komputer windows live movie maker materi isi menyiapkan elemen multimedia sbb:

- a. Penentuan tema
- b. Gambar statis atau bergerak,
- c. *Background sound*.
- d. Narasi untuk materi presentasi.
- e. Selanjutnya disusun dalam timeline dan diberi transisi antar gambar, teks pada masing-masing gambar jika diperlukan
- f. Contoh Timeline untuk menyusun elemen-elemen multimediana pada perangkat lunak movavi video adalah tampak seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Timeline perangkat lunak Movavi Video

- g. Memilih format video, file type, rasio, resolusi, bit rate, frame rate, Audio: channels stereo, sampel rate dan durasi videonya.

Selanjutnya apabila sudah tersusun membuat movi (*make movi*) dan memilih tipe file apakah AVI, Divx, EMPEG atau lainnya dan masing-masing mempunyai format seperti resolusi gambar, fps (*frame/secon*), dan memori yang diperlukan. Selanjutnya disimpan dengan format yang telah dipilih misalnya video NTSC, File type AVI, resolusi (720x480), rasio 4 : 3 Pixel, aspek rasio D1 Standar (0.09), bit rate 1500 kbps, frame rate 29,97fps dengan Audio: Channels Stereo, sampel rate 48.000 HZ, durasi 2.2 menit.

3. Lokasi dan Sasaran Peserta

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan di Laboratorium Komputer Dasar dan Multimedia (Laboratorium Komputer III) IST AKPRIND Yogyakarta. Sasaran utama kegiatan adalah memberikan tutorial cara penggunaan perangkat lunak video untuk menyusun materi presentasi atau *company profile* suatu institusi. Peserta adalah siswa dari yayasan anak Siswa Pusat Pengembangan Anak (PPA) Makedonia Student Center Jl. Barokah no. 449, Kadipiro Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta.

4. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian masyarakat dilaksanakan pada Hari Sabtu, tanggal 8 Desember 2018.

5. Pelaksanaan dan Pembagian Tugas

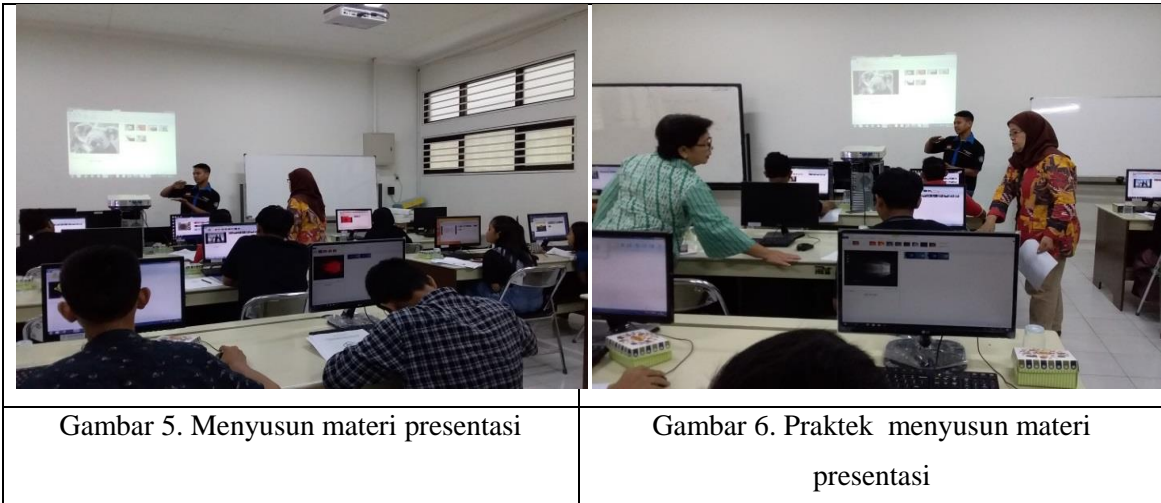
Pelaksanaan kegiatan dilakukan pembimbingan kepada peserta pelatihan dipandu oleh nara sumber yang dibantu oleh mahasiswa dan asisten. Narasumber dalam pelaksanaan pelatihan terdiri atas 2 (dua) orang yaitu Dra. Harmastuti, M.Kom. dan Dra. Dwi Setyowati, M.T. yang menyampaikan materi cara penggunaan perangkat lunak video. Pada pelaksanaannya dibantu asisten 3 (tiga) orang yaitu Panggih Cahyo Prasetyo, Mahendra Kurnia Widhiatmoko, dan Yan Sopyan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaannya pelatihan dilaksanakan di laboratorium Komputer 3 Institut Sains & Teknologi AKPRIND dengan peserta Siswa SMP dari PPA Makedonia Student Center Ngestiharjo Kasihan Bantul, yogyakarta, pada hari Sabtu, 8 Desember. Peserta yang hadir 13 siswa semuanya belum pernah membuat video, menurut pengamatan peserta bersemangat dalam mengikuti pelatihan sampai selesai.

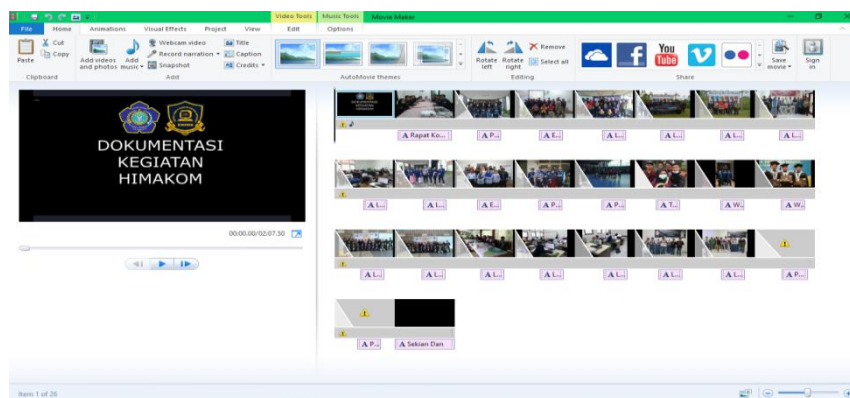
Pada saat pelaksanaan, dosen memberikan pengetahuan langkah-langkah yang diperlukan sebelum memulai menyusun videonya dan mengenalkan beberapa perangkat lunak video yang dapat digunakan. Asisten dan narasumber memandu peserta cara-cara menyusun materi presentasi berbasis video seperti menyiapkan gambar-gambar statis atau bergerak, teks, animasi, transisi, *background*, narasi selanjutnya data-data yang telah disiapkan disusun dalam timeline yang disediakan pada perangkat lunak video. Pada pelatihan ini dipilih windows live movie maker versi lama, pada prinsipnya cara kerja tidak jauh berbeda dengan perangkat lunak movavi video atau yang lain, Gambar 3 sampai dengan Gambar 6 menampilkan dokumentasi pelaksanaan kegiatan PkM oleh dosen Tim Jurusan Sistem Komputer, FST, IST AKPRIND Yogyakarta.

	
<p>Gambar 3. Mengenalkan langkah-langkah yang diperlukan</p>	<p>Gambar 4. Mengenalkan Tols perangkat lunak</p>



Berdasarkan pengamatan di kelas, tampak peserta dapat menyusun pada timeline perangkat lunak yang digunakan

1. Gambar yang dipilih kegiatan HIMAKOM dan memberi transisi antar gambar.
2. Memberi keterangan dalam bentuk teks pada masing-masing gambar.
3. Meletakkan backsound dan narasi.
4. Hasil penyusunan elemen multimedia pada timeline video seperti Gambar 7.



Gambar 7. Elemen multimedia pada timeline video

5. Memilih format video , File type , rasio, resolusi, bit rate, frame rate, Audio: Channels Stereo, sampel rate dan durasi videonya selanjutnya menyimpannya (*save*).

KESIMPULAN

1. Peserta sebelumnya belum mengenal perangkat lunak video menjadi lebih familier dan dapat menggunakannya.

2. Memahami elemen-elemen yang harus disiapkan untuk menyusun presentasi berbasis video.
3. Dapat membuat materi presentasi berbasis video yang menarik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Pimpinan IST AKPRIND Yogyakarta, LPPM IST AKPRIND Yogyakarta, serta pimpinan Jurusan Sistem Komputer atas bantuan dana yang diberikan, serta para asisten yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Balamba M, K., , 2017, Animasi 3 Dimensi Penyakit Jantung Koroner pada Manusia, E-Journal Teknik Informatika Vol. 11, No. 1, Universitas Sam Ratulangi.
- Buchari M. Z dkk, 2015 . Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi, untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi, E-journal Teknik Informatika, Vol. 6, No.1, Sam Ratulangi University, Manado, Indonesia.
- Harmastuti, Setyowati, D., 2018, Perbandingan Kualitas Citra pada Aplikasi Tiga Software Video, Laporan Penelitian LPPM IST AKPRIND Yogyakarta.
- Jatmiko, Fiantika, F.R., 2017, Sebuah Rekam Jejak Proses Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3D Portofolio, Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN), Vol. 03, No. 01, Pendidikan Matematika, Universitas Nusantara PGRI Kediri.