

PEMBEKALAN KETRAMPILAN VIDEO EDITING MENGGUNAKAN VEGAS PRO UNTUK ANAK ASUH UPT RUMAH PENGASUHAN ANAK WILOSO PROJO PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

Catur Iswahyudi¹, Erna Kumalasari Nurnawati², Edhy Sutanta³, Rosalia Arum Kumalasanti⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Teknik Informatika, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta
Email: ¹catur@akprind.ac.id, ²erna@akprind.ac.id, ³edhy_sst@akprind.ac.id, ⁴rosalia@akprind.ac.id

ABSTRACT

Along with the development of the globalization era, Information and Communication Technology (ICT) is also growing rapidly and has become a primary need for many people. Currently the community is familiar with the use of ICTs, including in the form of video use. Video is used to record daily activities, formal activities and also become a means of actualizing themselves in social media. This activity aims to introduce video editing skills for foster children of UPT Wiloso Projo Children's Care Center, Yogyakarta City Government. The activities are carried out in the form of socialization, scheduled workshops, and mentoring that are carried out by lecturers with the assistance of student activity partners. Participants practice what is learned using computer. Community Service Activities conducted for children at UPT Wiloso Projo Children's Care Center produce video content created and edited by workshop participants. These skills are expected to be applied in everyday life; both for personal profiles and for professional purposes.

Keywords: ICT, Vega Pro, Video editing.

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan era globalisasi, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga berkembang pesat dan telah menjadi kebutuhan primer bagi banyak kalangan. Saat ini masyarakat sudah akrab dengan pemanfaatan TIK, antara lain dalam bentuk penggunaan video. Video digunakan untuk merekam kegiatan sehari-hari, kegiatan yang bersifat formal, dan juga menjadi sarana dalam mengaktualisasikan diri di media sosial. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali ketrampilan editing video bagi anak asuh UPT Rumah Pengasuhan Anak Wiloso Projo Pemerintah Kota Yogyakarta. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi, workshop terjadwal, dan pendampingan yang dilaksanakan oleh dosen dengan dibantu oleh mahasiswa pendamping kegiatan. Peserta langsung mempraktekkan apa yang dipelajari dengan bantuan komputer. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan bagi anak-anak di UPT Rumah Pengasuhan Anak Wiloso Projo menghasilkan konten video yang dibuat dan diedit oleh para peserta workshop. Ketrampilan tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk profil pribadi maupun untuk kepentingan profesional.

Kata-kata kunci: TIK, Vegas Pro, Video editing.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan era globalisasi, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga berkembang dengan pesat dan telah menjadi kebutuhan primer bagi banyak kalangan. Dengan menggunakan TIK, suatu proses dan kegiatan dapat dilakukan dengan lebih cepat, mudah dan efisien. Oleh karena itu penguasaan terhadap perangkat TIK perlu diajarkan pada semua tingkatan. Data Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan bahwa pada bulan Januari 2018 pengguna internet di Indonesia telah mencapai 146,26 juta jiwa atau sekitar 54,68% dari penduduk Indonesia yang mencapai 262 juta jiwa. Meningkat dari tahun 2016 dimana pengguna internet sekitar 132.7 juta jiwa (Kominfo, 2018).

Penggunaan TIK saat ini sudah merambah ke semua bidang, baik pendidikan, bisnis, periklanan, sosial, pertanian, industri dan keperluan sehari-hari. Banyak penelitian telah dilakukan terkait penggunaan teknologi informasi. Di kalangan sekolah, teknologi informasi digunakan untuk menyebarkan informasi kegiatan sekolah (Widayanti, 2015). Delima dkk. (2015), telah melakukan identifikasi kebutuhan aplikasi yang cocok digunakan oleh anak-anak usia 4-6 tahun. Teknologi informasi juga digunakan sebagai alat komunikasi dalam pengajaran (Sumintono dkk., 2012), dan sebagai media konseling secara *online* (Ardi dkk., 2013). Di samping itu penggunaan teknologi informasi juga telah digunakan sebagai sarana untuk menemukan lokasi-lokasi tempat wisata, sekolah, dan sarana lainnya (Nurnawati dan Ermawati, 2017).

Dalam pemanfaatan TIK, video sudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk merekam kegiatan sehari-hari, kegiatan yang bersifat formal, dan juga menjadi sarana dalam mengaktualisasikan diri dalam dunia maya (Milkova, 2015). Kebutuhan terhadap eksistensi diri di dunia maya baik secara personal dan profesional sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat saat ini. Dengan kondisi tersebut maka diperlukan kemampuan dalam hal produksi video, mengenal perangkat lunak editor video, dan bagaimana melakukan editing video bagi masyarakat (Tang, 2011).

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan perangkat lunak Vegas Pro sebagai salah satu perangkat lunak pengedit video untuk anak asuh UPT Rumah Pengasuhan Anak Wiloso Projo Pemerintah Kota Yogyakarta. Keterampilan tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk profil pribadi maupun untuk kepentingan profesional.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah: (1) sosialisasi penggunaan teknologi informasi dan perangkat lunak untuk produksi, dokumentasi, dan editing video, (2) workshop selama satu hari diawali dengan penyampaian materi dan demo pembuatan berbagai jenis video dengan menggunakan laptop dan proyektor, dilanjutkan dengan pendampingan dan diskusi serta tugas pembuatan video, serta dinilai tiga hasil terbaik dan diberikan penghargaan kepada pemenang. Total waktu pelaksanaan kegiatan PkM adalah 61 Jam, sedangkan biaya yang digunakan berjumlah Rp. 2.900.000,- (Iswahyudi, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konten media merupakan berbagai bentuk konten atau isi dalam sebuah media di dunia teknologi yang ada pada saat ini seperti *blog*, *wiki*, forum diskusi, *chatting*, *tweet*, *podcasting*, gambar digital, video, file audio, iklan, dan berbagai bentuk konten media lainnya yang terbentuk melalui buatan dari para pengguna sistem atau layanan *online* yang seringkali dilakukan lewat sebuah situs media sosial. Pembuatan video terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap pra produksi

Pra produksi merupakan tahapan perencanaan. Secara umum merupakan tahapan persiapan sebelum memulai proses produksi (*shooting* film atau video). Tujuan pra produksi adalah mempersiapkan segala sesuatunya agar proses produksi dapat berjalan sesuai konsep dan menghasilkan suatu karya digital video sesuai dengan harapan. Untuk memulai pemrosesan video, dibutuhkan, misalnya: penetapan ide, sasaran, tujuan pembuatan video, materi, sinopsis dan naskah serta skenario.

2. Tahap produksi

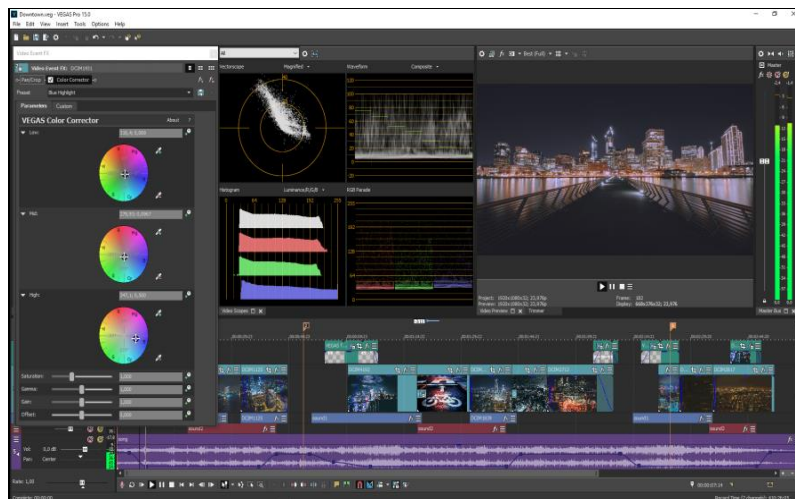
Tahap produksi dimulai dari merekam video dengan script dan konsep yang sudah dirancang dari awal. Kemudian proses rekaman baik visual maupun audio dilakukan, dan seluruh elemen bekerjasama dalam proses produksi. Kamera merupakan salah satu alat penting dalam suatu pembuatan video.

3. Tahap pasca produksi

Pada tahap pasca produksi bahan mentah produksi dikumpulkan untuk diolah. Analoginya, ialah seorang koki yang membawa semua bahan masakan dan bumbu ke

dapur, untuk diolah sesuai resep yang telah ada. Editing video merupakan proses menggerakkan dan menata video *shoot* atau hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat. Secara umum pekerjaan *editing* berkaitan dengan proses pasca produksi, seperti, *colour correction*, *sound mixing*, dan *capture video*.

Vegas Pro salah satu merupakan program aplikasi *video editing* yang *powerfull* dan cukup populer. *Software* editing Video Magix Vegas pro versi terbaru yaitu 15.0. Kelebihan *software* versi terbaru dibandingkan dengan Adobe priemere adalah lebih hemat *memory* dan *harddisk* (Douglas, 2010). Dalam proses editing video, terdapat beberapa tahapan seperti memisahkan video, menggabungkan video, menambahkan teks dan audio, menambahkan efek, dan render video. Tampilan aplikasi Vegas ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Vegas Pro

Kegiatan PkM ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi, workshop terjadwal, dan pendampingan yang dilaksanakan oleh dosen dengan dibantu oleh mahasiswa pendamping kegiatan. Selama kegiatan berlangsung, Peserta mempraktekkan apa yang dipelajari dengan bantuan komputer. Para peserta workshop antusias dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh pemateri. Suasana pada saat workshop diperlihatkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Suasana workshop video editing



Gambar 3. Peserta antusias dalam belajar video editing

Setelah dilakukan workshop, dilakukan survei terhadap para peserta dengan jumlah responden yang terkumpul sebanyak 21 buah. Pada pertanyaan nomor 1, yaitu “Apakah kalian sudah pernah membuat Video? “, diperoleh jawaban bahwa 18 orang menjawab sudah pernah dan hanya 3 peserta yang menjawab belum pernah membuat video. Hasil survei dalam tampilan grafik tampak pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil survei pertanyaan nomor 1

Untuk pertanyaan nomor 2, “Apakah kalian sudah pernah menggunakan aplikasi pengedit video, Jika sudah sebutkan”, diperoleh jawaban bahwa 16 orang menjawab sudah, dengan menggunakan Kinemaster dan 5 orang menjawab belum pernah. Untuk pertanyaan nomor 3, “Apakah kalian sudah pernah menggunakan aplikasi Vegas”, diperoleh jawaban bahwa 14 peserta menjawab belum pernah, dan 7 orang menjawab belum pernah. Untuk pertanyaan nomor 4, “Apakah kalian merasa senang dengan workshop ini”, diperoleh jawaban bahwa 15 peserta menjawab senang, 6 peserta menjawab biasa saja dan tidak ada yang menjawab tidak senang, seperti ditunjukkan pada Gambar 5. Untuk pertanyaan nomor 5, “Apakah kalian merasa workshop ini bermanfaat”, diperoleh jawaban bahwa 21 peserta menjawab bermanfaat dan tidak ada yang menjawab tidak bermanfaat.



Gambar 5. Hasil survei pertanyaan nomor 4

KESIMPULAN

Kegiatan PkM yang dilakukan membuktikan bahwa penggunaan teknologi informasi khususnya dalam pembuatan, editing, dan dokumentasi video dengan

menggunakan Vegas bermanfaat bagi peserta yang dapat menunjang ketrampilan dan menjadi bekal bagi peserta di bidang multimedia.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada LPPM IST AKPRIND Yogyakarta yang telah mendanai kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada UPT Rumah Pengasuhan Anak Wiloso Projo Pemerintah Kota Yogyakarta yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, Z., Yendi, F. M., dan Ifdil, 2013, *Konseling Online: Sebuah Pendekatan Teknologi Dalam Pelayanan Konseling*, *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 1(1): 1-5, Februari 2013.
- Iswahyudi, C., 2019, Laporan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Workshop Video Editing Dengan Vegas Pro, LPPM IST AKPRIND Yogyakarta, Juli 2019.
- Delima, R., Arianti, N. K., dan Pramudyawardani, B., 2015, Identifikasi Kebutuhan Pengguna untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun, *JuTISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 1(1): 40-47, April 2015.
- Douglas, S. E., 2010, *Douglas Spotted Eagle, 7-Audio Tools in Vegas*, Editor(s): Ouglas Spotted Eagle, Vegas Pro 9 Editing Workshop, Focal Press: 247-335, <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-81305-9.00007-2>, <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780240813059000072>.
- Kominfo, 2018, *Survei Internet*, <https://kominfo.go.id/content/detail/12638/hasil-survei-penetrasi-dan-perilaku-pengguna-internet-2018>, diakses 19 Desember 2018
- Milkova, E., 2015, Multimedia Application for Educational Purposes: Development of Algorithmic Thinking, *Applied Computing and Informatics*, 11(1): 76-88, <https://doi.org/10.1016/j.aci.2014.05.001>. (<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S221083271400012X>)
- Nurnawati, E. K. dan Ermawati, 2017, Design of Integrated Database on Mobile Information System: A Study of Yogyakarta Smart City Apps, *IOP Conference Series: Material Science and Engineering 3016(2018)*, 012036.
- Sumintono B., Wibowo, S. A., Mislana, N., dan Tiawa, D. H., 2012, Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pengajaran: Survei terhadap Guru-guru Sains SMP di Indonesia, *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17(1): 122-131, April 2012.
- Tang, L., 2011, Multimedia Application Research in Sport Education, *Procedia Engineering*, 15(2011): 4246-4250, <https://doi.org/10.1016/j.proeng.2011.08.796>, (<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877705811022971>).
- Widayanti, R., 2015, Pemanfaatan Media Sosial untuk Penyebaran Informasi Kegiatan Sekolah Menengah Kejuruan Pasundan Tangerang, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2): 81-87, Maret 2015.