

## DASAR EDITING VIDEO BERBASIS ANDROID UNTUK KREASI KONTEN MEDIA SOSIAL PADA LINGKUNGAN PELAJAR SMA DI KALIMANTAN BARAT

Muhammad Faqih Dzulqarnain<sup>1</sup>, Muhammad Nazir<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Politeknik Aisyiah Pontianak (Teknologi Informasi)

### ABSTRAK

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 30-07-2021

Disetujui: 01-12-2021

#### Kata Kunci:

Editing Video;

Android;

VN Editor;

Media Sosial;

#### Corresponding author:

Muhammad Faqih

Dzulqarnain

Politeknik Aisyiah

[mfdzulqarnain@polita.ac.id](mailto:mfdzulqarnain@polita.ac.id)

pISSN : 2797-2321

eISSN : 2776-7043.

**Abstrak** Media sosial memiliki peran penting saat ini untuk berbagai jenis informasi yang diberitakan. Kalangan usia milenial menjadi pengguna yang lebih banyak menggunakan media sosial di masa sekarang ini. Salah satu bentuk pemberitaan di media sosial selain gambar adalah video. Video yang merupakan cabang multimedia sebagai sajian utamanya. Dalam konteks hiburan, kemampuan untuk menghasilkan video yang bagus sangat diperlukan. Sehingga melahirkan profesi baru dikalangan generasi millennials sampai generasi z yaitu *content creator*. Pada profesi ini, kemampuan utama yang harus dimiliki adalah kemampuan editing video. Tanpa editing video, maka video yang dibuat terlihat kaku dan tidak menarik. Terlebih video yang akan di *posting* di *social media* harus menarik ketertarikan pemirsa. Untuk menunjang kemampuan editing video maka diadakan pengabdian masyarakat tentang dasar editing video untuk kreasi konten di *social media* berbasis *mobile*. Pengabdian berbentuk *workshop* ini bertujuan memberikan kemampuan dasar bagi peserta untuk melakukan editing video menggunakan *platform mobile* di daerah Kalimantan Barat secara khusus. Hasil evaluasi dari pengabdian ini adalah mendapatkan respon yang baik dengan nilai 62,8 % untuk kejelasan materi, 54,3% untuk kesesuaian materi dan 58,1% untuk kualitas penyampaian materi. Sehingga rata-rata kepuasan hasil kegiatan adalah sebesar 57,1%.

**Abstract:** *Social media has an important role for various types of information reported. Millennials are increasingly using social media today. One form of news on social media besides pictures is video. Video, which is a multimedia branch, is the main dish. In the context of entertainment, the ability to produce good videos is very necessary. So that it gave birth to a new profession among the millennials to generation Z, namely content creators. In this profession, the main ability that must be possessed is video editing skills. Without video editing, the video that is made looks stiff and unattractive. Moreover, videos that will be posted on social media must attract viewers' interest. To support video editing skills, community service is held on the basics of video editing for content creation on mobile-based social media. This service in the form of a workshop aims to provide basic skills for participants to do video editing using a mobile platform in West Kalimantan in particular. The evaluation of this activity received a good response with a score of 62.8% for the clarity of the material, 54.3% for the suitability of the material and 58.1% for the quality of material delivery. So that the average satisfaction of activity results is 57.1%.*

## **PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara berkembang yang memiliki tingkat penggunaan media sosial cukup tinggi. Media sosial yang digunakan dapat menjadi sarana untuk berbagi informasi, hiburan maupun promosi. Berkembangnya produksi Teknologi dan informasi di era sekarang ini dan ditambah kemudahan mengakses internet yang kian pesat, membuat perilaku banyak orang dalam menerima banyak informasi mulai berubah. Beragamnya *platform* media sosial sekarang ini, menjadikan siapa saja dapat memproduksi informasi dengan mudah dan menarik.

Jenis media sosial yang dikenal oleh masyarakat sangat beragam. Menurut hasil riset oleh 'We Are Social' diantara banyaknya jenis media sosial tersebut, media sosial yang diminati orang Indonesia saat ini diantaranya Youtube, Facebook, Instagram, dan Twitter. Berdasarkan informasi yang dimuat dalam wartakota, Indonesia merupakan komunitas pengguna Instagram terbesar di Asia Pasifik dengan jumlah pengguna aktifnya mencapai 45 juta orang dari total pengguna global yang berjumlah 700 juta orang (1).

Media sosial saat ini menjadi media yang paling berpotensi untuk berbagai bidang seperti promosi, hiburan dan edukasi. Namun kesuksesan penggunaan social media tergantung konten yang disajikan didalamnya. Terlebih didunia wirausaha, media sosial sangat berpengaruh terhadap minat untuk berwirausaha. Penelitian membuktikan bahwa Tingkat Penggunaan Media Sosial berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap minat berwirausaha (2).

Tidak hanya bisnis, media sosial juga dapat digunakan untuk kreasi konten digital lain seperti hiburan dan promosi. Selain Instagram, pengguna youtube saat ini telah semakin berkembang dan para penggunanya disebut dengan *content creator*. *Content creator* menjadi kata yang tidak begitu asing lagi di telinga masyarakat Indonesia. Apalagi semenjak dua *platform* media sosial yang terkenal di Indonesia saat ini, sebut saja Instagram dengan *SelebGram*-nya atau Youtube dengan *Youtuber*-nya yang sudah banyak melahirkan *content creator* lokal yang nama-namanya tidak pernah kita dengar sebelumnya. Menariknya, mayoritas *content creator* yang kita kenal sekarang ini kebanyakan tidak datang dari kalangan artis yang memang sudah ternama, melainkan datang dari kalangan masyarakat biasa seperti kita ini.

Penggunaan media sosial ini akan diiringi dengan para penggunanya yang berada pada usia 19 hingga 34 tahun. Hampir seluruh pengguna internet adalah pengguna social media. dengan rentang usia 19 hingga 34 tahun. Dimana kelompok usia ini digolongkan ke dalam generasi Y dan X (3). Mendukung pengguna media sosial untuk melakukan *update* informasi, sebelum melakukan *posting*, para *content creator* perlu melakukan editing agar menarik dilihat *viewers*. Editing yang dilakukan dapat berupa editing gambar maupun video. Melihat peluang ini, maka diajukan pengabdian ini sebagai pembelajaran Dasar Editing Video Berbasis Android untuk Kreasi Konten Media Sosial pada Lingkungan SMA di Kalimantan Barat. Diharapkan

dengan diadakannya pengabdian ini, peserta yang merupakan generasi Y dan Z dapat mengimplementasikan ilmu tersebut untuk memperhatikan kreativitas dalam berkarya di media sosial.

Tujuan diadakannya pengabdian ini adalah Memberi pelatihan dasar *editing* video kepada masyarakat khususnya generasi Y dan Z terutama pada lingkungan siswa – siswi SMA di Kalimantan Barat.

### **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan secara daring (*online*) mengingat kondisi pandemi Covid-19. Kondisi ini tidak memungkinkan mengadakan kegiatan secara luring (tatap muka) yang mengundang kerumunan dalam rangka mencegah penyebaran virus. Kegiatan pengabdian ini akan berbentuk *workshop* yang dibagi dalam beberapa sesi kegiatan.

Kegiatan *workshop* diawali dengan perencanaan dan promosi. Pelaksanaan kegiatan direncanakan pada hari Selasa dan Kamis tanggal 15 dan 17 Desember 2021. Setelah mendapatkan ide topik pembahasan, dilanjutkan dengan kegiatan promosi. Kegiatan promosi kegiatan dilakukan dengan cara membuat poster kegiatan berikut informasi pendaftaran peserta dan batas tanggal pendaftaran. Gambar poster yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Poster Promosi

Kegiatan inti yaitu penyampaian materi pada saat hari kegiatan yang dilakukan secara daring menggunakan media *zoom meeting*. Pada penyampaian materi dibagi dua sesi yaitu sesi *editing* menggunakan *desktop* dan sesi *editing* menggunakan *mobile* Android. Materi yang disampaikan dalam bentuk *slide power point* dan tutorial *editing* video dengan *software* yang digunakan pada tutorial adalah *VN Studio*.

Sub materi yang disampaikan pada workshop ini adalah model editing ala aplikasi tik-tok. Poin utama editing adalah berdasarkan transisi, penggunaan efek objek, dan pemilihan lagu latar. Penggunaan transisi menjadi poin pertama agar didapat hasil video yang dinamis dan memberikan kesan modern. Sementara itu penggunaan efek pada objek edit berguna untuk memberikan kesan dramatis atau cinematic. Terakhir pada pemilihan lagu latar, pemateri memberikan tips dan trik untuk menyesuaikan dengan tema editing dan tidak melanggar hak cipta orang lain.

Setelah materi disampaikan oleh pemateri, selanjutnya dilakukan sesi tanya jawab dan

diskusi dengan peserta. Peserta diberikan kesempatan bertanya selama 10 menit untuk kemudian dijawab oleh pemateri. Setiap pertanyaan yang dijawab oleh pemateri, dilakukan melalui penyampaian secara teoritis dan juga secara praktik langsung pada perangkat mobile demi kejelasan jawaban.

Setelah penyampaian materi dan sesi tanya jawab, selanjutnya dimumkan kepada seluruh peserta untuk mengimplementasikan *skill* yang telah didapat. Bentuk implementasinya yaitu membuat video berbasis *desktop* maupun *mobile*. Untuk menarik minat peserta untuk bersemangat mengumpulkan video, maka diadakan lomba. Lomba diselenggarakan selama 1 minggu agar peserta mempunyai waktu untuk melakukan *shooting* dan *editing* video. Hal ini sebagai bentuk luaran yang diharapkan oleh penyelenggara kegiatan *workshop*. Sebagai bentuk apresiasi peserta lomba, setiap lomba akan dinilai dan diberikan hadiah sejumlah nominal uang tunai untuk 3 orang pemenang.

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah kegiatan *workshop* dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan dengan cara memberikan formulir kuisioner kepuasan terhadap kegiatan yang telah terlaksana. Formulir disampaikan melalui kolom chat untuk diisi oleh setiap peserta. Hasil dari kuisioner akan dilakukan perhitungan untuk memperoleh nilai kepuasan dari kegiatan yang telah terlaksana serta kritik dan saran untuk kegiatan pengabdian ini.

## **HASIL**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan 2 Hari yaitu Selasa tanggal 15 Desember 2020 pada

pukul 08.00 WIB hingga selesai pada pukul 12.00 WIB dan Rabu tanggal 16 Desember 2020 pada jam yang sama. Pelaksanaan kegiatan PKM ini dibagi menjadi 2 hari dikarenakan keadaan daring yang tidak memungkinkan untuk dilaksanakan dalam 1 hari dan agar materi yang tersampaikan tidak terpecah fokus dengan jumlah peserta yang banyak. Pembagian kehadiran peserta ini dibagi dalam 2 wilayah untuk Kalimantan Barat. Pada hari Selasa 15 Desember 2020, wilayah yang ikut serta adalah Kubu Raya, Pontianak, Mempawah, Singkawang, Sambas, Ngabang dan Sanggau. Sedangkan untuk wilayah kedua pada hari Rabu 16 Desember 2020 adalah wilayah peserta Sintang, Nanga Pinoh, Putusibau, Ketapang. Selain wilayah Kalimantan Barat, terdapat peserta lain yang berasal dari luar Kalimantan Barat. Pelaksanaan kegiatan PKM ini bersamaan dengan diadakannya ajang promosi kampus Politeknik Aisyiyah Pontianak. Ajang promosi ini ditujukan untuk menjaring para pelajar SMA yang akan lulus untuk menjadi mahasiswa di Politeknik Aisyiyah Pontianak. Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilaksanakan secara daring (Online) via Zoom Meeting dikarenakan faktor kondisi pandemi Covid-19. Secara umum kegiatan berjalan lancar. Kegiatan PKM ini memiliki sasaran peserta yang merupakan para pelajar SMA Kelas XII yang akan menjelang lulus sekolah.



Gambar 2. Pemberian Materi VN Studio

## PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini memiliki sasaran peserta yang merupakan para pelajar SMA Kelas XII yang akan menjelang lulus sekolah. Tujuan target peserta pada kegiatan PKM ini adalah untuk mempersiapkan para pelajar mengenal dunia Desain dan Editing Konten untuk media sosial karena pengguna media sosial untuk lingkup usia Pelajar yang cukup besar terlebih pada provinsi Kalimantan Barat.

Evaluasi kegiatan PKM dilakukan menggunakan kuisioner melalui Google Form dengan link

<https://forms.gle/dYGFSQXyUg9UubNN8>.

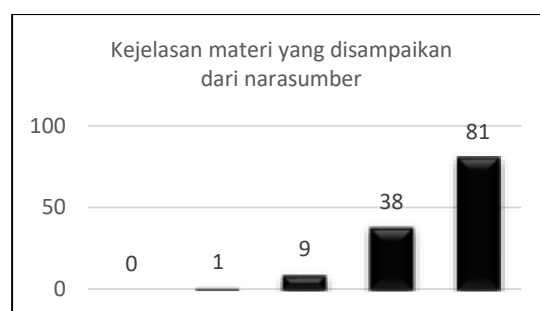
Pengisian kuisioner ini dilakukan setelah kegiatan dilaksanakan. Peserta akan menerima link tersebut untuk kemudian peserta isi sesuai dengan apa yang telah peserta terima dari kegiatan PKM ini. Jumlah peserta yang melakukan kuisioner adalah 129 peserta.

Penilaian kuisioner tersebut dilakukan melalui sejumlah pertanyaan yang diajukan ke peserta yaitu;

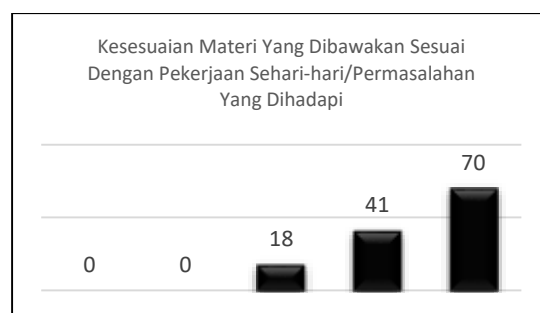
1. Kejelasan materi yang disampaikan dari narasumber.

2. Kesesuaian Materi yang Dibawakan Sesuai Dengan Pekerjaan Sehari-hari/Permasalahan yang Dihadapi.
3. Kualitas Penyampaian Materi dan Mudah Dipahami
4. Sesi Tanya Jawab Pada workshop Berjalan Efektif dan Dapat Menjawab Pertanyaan Peserta
5. Setelah mengikuti workshop ini, apakah anda berminat belajar lebih lanjut tentang editing video dengan bergabung menjadi mahasiswa Politeknik Aisyiyah Pontianak?

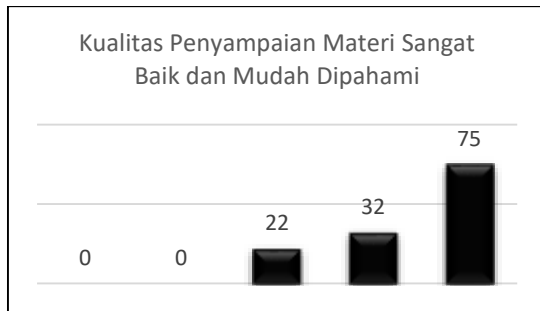
Hasil responden yang diperoleh berdasarkan kuisioner evaluasi PKM ini dapat dilihat seperti berikut



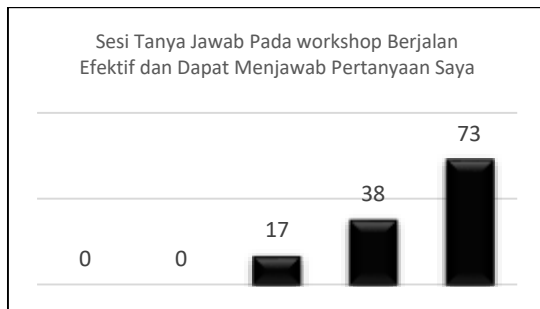
Gambar 3. Hasil Kuisioner Evaluasi tentang Kejelasan Materi



Gambar 4. Hasil Kuisioner Evaluasi tentang Kesesuaian Materi



Gambar 5. Hasil Kuisioner Evaluasi tentang Kualitas Penyampaian Materi



Gambar 6. Hasil Kuisioner Evaluasi tentang Kualitas Menjawab Pertanyaan



Gambar 7. Hasil Kuisioner Evaluasi tentang Minat Melanjutkan Studi di Politeknik Aisyiyah Pontianak

Berdasarkan grafik responden hasil kuisioner evaluasi kegiatan PKM (Gambar 3 – Gambar 7), diperoleh hasil rata-rata penyampaian konten PKM dinilai sangat sesuai oleh peserta kegiatan mulai dari kejelasan materi sebesar 81 suara atau 62.8%, kemudian kesesuaian materi sebesar 70 suara atau 54.3%, kualitas penyampaian materi 75 suara atau 58.1%, kesesuaian menjawab pertanyaan sebesar 73 suara atau 56.6%, dan kesesuaian dampak minat untuk melanjutkan studi di Politeknik

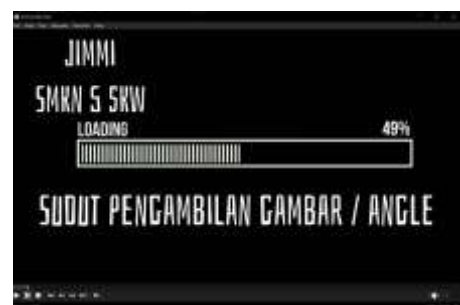
Aisyiyah Pontianak sebesar 69 suara atau 53.5%. Hasil kuisioner tersebut berarti bahwa seluruh rangkaian kegiatan dapat dinilai berhasil dan berjalan dengan lancar.

Evaluasi yang diberikan selain menggunakan Google Form, dilakuan juga berdasarkan pemberian Latihan kepada peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peserta menguasai editing video terhadap materi yang telah disampaikan. Latihan ini berbentuk Proyek Video Editing. Peserta diminta untuk melakukan editing video secara bebas menggunakan aplikasi yang telah disampaikan (VN Studio) kemudian mengumpulkan kembali ke pemateri 1 minggu kemudian untuk dinilai. Evaluasi berbentuk lomba ini memiliki kriteria penilaian sebagai berikut;

1. Kreativitas
2. Kesesuaian pemilihan transisi dan efek
3. Kesesuaian pemilihan lagu latar
4. Kesesuaian dengan durasi
5. Plagiarism atau penggunaan hak cipta secara ilegal

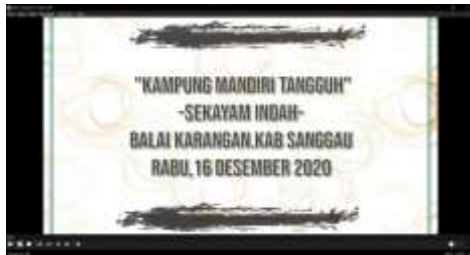
Setelah melakukan penilaian, Tanggal 23 Desember 2020 dilakukan pengumuman pemenang Latihan Proyek Editing Video dengan rincian sebagai berikut;

1. Juara 1 : Jimmi - SMKN 5 Singkawang



Gambar 8. Screenshoot Video Jimmi dari SMKN 5 Singkawang

2. Juara 2 : Ibnu Riyansah - SMKN 1 Sekayam



Gambar 9. *Screenshoot* Video Ibnu Riyansah dari SMKN 1 Sekayam

3. Juara 3 : Darsano - SMAN 1 Paloh



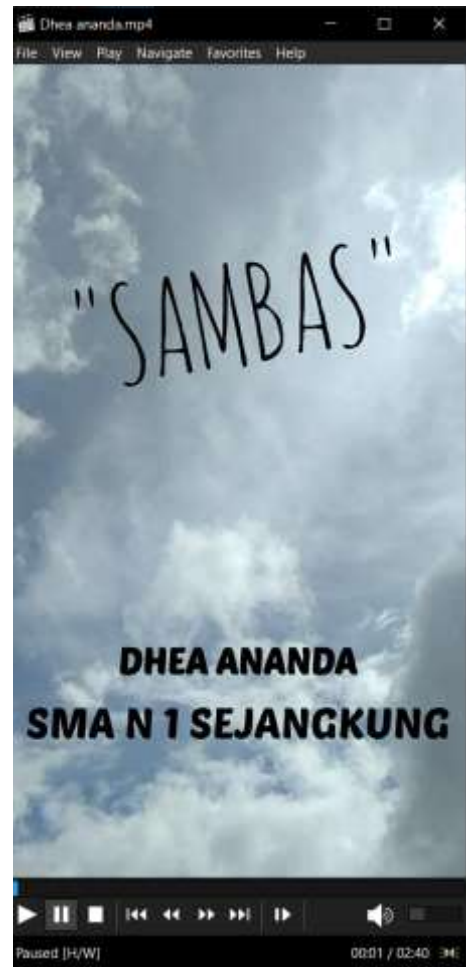
Gambar 10. *Screenshoot* Video Darsano dari SMAN 1 Paloh

4. Juara Harapan 1 : Wildan Alfarizi - SMAN 1 Terentang



Gambar 11. *Screenshoot* Video Wildan Alfarizi dari SMAN 1 Terentang

5. Juara Harapan 2 : Dhea Ananda - SMAN 1 Sejangkung



Gambar 12. *Screenshoot* Video Dhea Ananda dari SMAN 1 Sejangkung

6. Juara Harapan 3 : Adam Ferdizal Riyanto - SMKN 1 Blitar





Gambar 13. *Screenshoot* Video Adam Ferdizal R dari SMKN 1 Blitar

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat disampaikan dari kegiatan PKM ini adalah minat pelajar akan proses editing untuk memperoleh hasil karya video konten di media sosial yang baik terbilang cukup tinggi dan sebagian besar telah menguasai langsung berdasarkan materi yang disampaikan.

Selain itu, hasil kuisioner evaluasi kegiatan juga menampilkan hasil yang memuaskan dengan diperoleh hasil rata-rata total untuk nilai “Sangat Sesuai” dari seluruh pertanyaan kuisioner adalah sebesar 57,1%.

Pengabdian yang serupa dengan penulis adalah dilakukan oleh Firmansyah, K dan Kamal, M Mustofa (4). Pengabdian tersebut adalah dasar editing video berdasarkan perangkat *mobile* namun menggunakan aplikasi berbeda yaitu KineMaster dengan tujuan pengabdian adalah sebagai sarana promosi pondok pesantren atau dakwah yang ditayangkan di media sosial. Berbeda dengan penulis yang melakukan pengabdian dengan aplikasi VN Studio dan bertujuan sebagai ajang promosi produk maupun konten secara umum yang dinamis dan *plug and play*.

Pengabdian lain telah dilakukan oleh Gogali, V Agusta, et.al (5). Pengabdian tersebut bertujuan untuk produksi *content crative* berbasis film pendek dengan memanfaatkan aplikasi *mobile* KineMaster. Luaran yang berbentuk film pendek dan aplikasi yang digunakan menjadi pembeda dengan pengabdian yang dilakukan penulis.

Saran yang dapat diberikan untuk kedepannya adalah tidak berdasarkan dari pengabdian saja namun juga berdasarkan saran dari responden pada kuisioner yang diberikan yaitu melakukan kegiatan sejenis namun lebih spesifik lagi tidak hanya untuk kebutuhan konten di media sosial semata, namun juga untuk kebutuhan pemasaran, promosi, ataupun dokumenter. Selain itu tidak hanya kegiatan editing semata, tetapi juga lebih mengarahkan kepada teknik pengambilan gambar, desain gambar dan pelengkap lain dalam mendukung konten pada media sosial.



**Referensi**

1. Riyanto AD. Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020 [Internet]. 2020 [cited 2021 Mar 22]. Available from: [https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/#:~:text=Hootsuite \(We are Social\) secara,pada bulan kedua setiap tahunnya.](https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/#:~:text=Hootsuite (We are Social) secara,pada bulan kedua setiap tahunnya.)
2. Sumerta IK, Redianingsih NK, Pranawa IMB, Indahyani DNT. Pengaruh Tingkat Penggunaan Media Sosial dan Motivasi Terhadap Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Perguruan Tinggi di Kota Denpasar. E-Jurnal Ekon dan Bisnis Univ Udayana. 2020;
3. Muannas M. Proses Gatekeeping Terkait Redistribusi Konten Media Sosial: Perspektif Generasi Z. J Jurnalisa. 2018;4(2):256–70.
4. Firmansyah K, Kamal MM. Pelatihan Editing Video ( Videografi ) Menggunakan Aplikasi Smartphone ( Kinemaster ) bagi Santri PP . Al Lathifiyyah 1. J Pengabd Masy Bid Inform. 2020;1(1):25–8.
5. Gogali VA, Haikal A, Syarief F, Septian R, Ichsan M, Windratno H, et al. Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Dalam Produksi Content Creative Dan Film Pendek Kepada Merci Fans Club [Internet]. Jakarta; 2020. Available from: <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/295752/Laporan-PM.pdf>