

PELATIHAN VIDEOGRAFI DAN EDITING VIDEO SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI BKKBN PROVINSI JAMBI

Fattachul Huda Aminuddin

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Nurdin Hamzah, Jambi 36121

E-mail : fatachulhuda16@gmail.com

Abstract - *The high use of video that can be a visual impression that is intact information that among the wider public makes it great in making more interesting content, principles, and informative both for its purpose. For the media circulating good information good word, creativity, skills as well as supporting media in the process of video making. It could be a creator to always work for creative work. Videography and video editing training which is to provide learning hope, as well as skills skills of BKKBN participants of Jambi Province to remain a result in the information media. Hadrinya media application Wondershare Filmora that has full features and easy times easy easy so video in processing. Be the result of training, the response of participants is very very inducing, this is the thing that the researchers do and direct observation when conducting the training, it is also swung the response results of the training results.*

Keyword: *Information Media; Videography; Video Editing; Training; Wondershare Filmora.*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era zaman digital yang semakin pesat saat ini tidak menutup kemungkinan segala aktivitas sudah didukung dan dimudahkan dengan penggunaan teknologi, salah satunya penggunaan media video. Tingginya penggunaan video di era dunia digital sangat berpengaruh, hal ini disebabkan media video sangat membantu dalam memberikan informasi yang lebih menarik, efektif, ringkas, dan informatif. Media video saat ini merupakan media yang sangat diminati oleh masyarakat luas karena mampu memberikan kesan visual yang utuh suatu informasi.

Persaingan dunia bisnis yang semakin besar dan kompetitif tentunya peluang ini banyak digunakan oleh para kreator dalam pembuatan konten-konten yang lebih menarik agar dapat dilihat dan dikenal oleh masyarakat luas. Hal ini dibuktikan maraknya para konten kreator video baik youtuber, selebgram, dan bahkan media pertelevisian sudah menerapkan konten video untuk dokumentasi, media promosi, periklanan, berita, dan lain-lain. Konten media video juga tidak diterapkan untuk dunia hiburan saja, tetapi banyak diterapkan untuk konten pembelajaran dunia pendidikan sehingga media video sangat berperan penting untuk menyampaikan informasi secara menarik dan efektif.

Untuk menghasilkan informasi dalam bentuk video yang lebih menarik dan informatif, tentunya diperlukan teknik-teknik khusus dan keahlian dasar, konsep ini sering dikenal dalam dunia sinematografi adalah "Video Editing". Video Editing merupakan suatu proses dalam memilah dan menyunting beberapa gambar, audio, dan video menjadi satu

membentuk sebuah media yang berasal dari proses perekaman baik menggunakan kamera digital, Mirrorless, DSLR, maupun kamera dari Smartphone. Franky Cutuhatunewa (2014), yang menulis di dalam website www.caraeditvideo.com pengertian editing video adalah sebuah proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses *shooting*, dimana pada proses ini seorang editor memilih dan menyunting gambar dalam bentuk video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (*cut to cut*) kemudian menggabungkan potongan-potongan video tersebut, menjadi sebuah video yang utuh menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton. [1]

Strategi pemanfaatan media video sangat efektif di zaman serba teknologi di era sekarang namun yang menjadi permasalahan saat ini adalah minimnya keterampilan dan kemampuan dalam mengolah dan mengembangkan video menjadi sebuah media yang menarik. Oleh karena itu sangat diperlukan bekal dan kemampuan dasar yang baik dari segi editing maupun videografi termasuk dalam memahami dasar dasar video editing, dan pemahaman dalam penggunaan fitur aplikasi video editing. Namun hal terpenting dalam menghasilkan sebuah video tidak cukup hanya menguasai penggunaan aplikasi saja, diperlukan konsep, ide dan kreatifitas para kreator agar video terkesan menarik dan tidak monoton.

Video editing saat ini memang sudah sangat dipermudah dengan dan dilengkapi dengan fitur-fitur menarik, dan efek yang mampu membuat kesan video lebih menarik, bahkan saat ini aplikasi editing sudah tersedia pada aplikasi *playstore smartphone* yang bisa diunduh secara gratis, sehingga hal ini tidak menyulitkan para kreator pemula untuk belajar editing video.

Namun saat ini masih banyak ditemui beberapa kendala oleh konten kreator pemula dalam membuat video menggunakan smartphone, yaitu terbatasnya fitur yang ada pada aplikasi, sehingga kreator harus membeli aplikasi agar menjadi *full* fitur. Disamping itu terbatasnya layar pada *smartphone* membuat para kreator tidak leluasa dalam mengolah dan mengedit video dalam jumlah yang banyak sehingga ini cukup merumitkan para kreator. Salah satu kendala lainnya yang dialami para kreator dalam mengedit video menggunakan *smartphone* adalah proses *rendering* yang memakan daya baterai lebih banyak sehingga para kreator cenderung menggunakan laptop agar dapat bekerja secara maksimal.

Terkait dengan beberapa permasalahan di atas, banyak para kreator menggunakan *software* yang sederhana, tetapi hasil memuaskan tentunya dari segi fitur, penggunaan, dan harga. Salah satu aplikasi editing video yang dapat dimanfaatkan secara gratis dan cukup memuaskan untuk kreator pemula adalah *Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* adalah *software* yang dipakai untuk membuat film rumahan, memudahkan kita dalam membuat video sendiri dengan memberikan berbagai built-in template, dipenuhi fitur mode yang dilengkapi dengan timeline, dan bisa disesuaikan dengan fitur untuk mengatur adegan dan mengedit video (*Wondershare*, 2019). [2]

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan pelatihan dan pembelajaran agar pelatihan yang dihasilkan nantinya dapat bermanfaat khususnya bagi pegawai dan staff BKKBN Provinsi Jambi pada bidang pengembangan. Tentunya penulis juga berharap pelatihan ini juga dapat memberikan manfaat untuk khalayak dan masyarakat luas, maka dari itu penulis mencoba memberikan solusi dengan melakukan pelatihan yang tertuang dalam penelitian yang berjudul “**Pelatihan Videografi dan Editing Video Sebagai Sarana Pengembangan Media Informasi BKKBN Provinsi Jambi**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana menerapkan dan mengembangkan keilmuan dalam bidang videografi dan editing video sebagai sarana pengembangan media informasi pada BKKBN Provinsi Jambi?”.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pelatihan bagi pegawai dan staff bidang pengembangan BKKBN Provinsi Jambi dalam bidang videografi dan Editing Video.

2. Memberikan edukasi dan keterampilan terhadap penggunaan media aplikasi pengolahan video, sebagai pengembangan media informasi BKKBN Provinsi Jambi.

1.3.2. Manfaat

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan ini sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat membantu menghasilkan dan mengembangkan media informasi yang menarik, kreatif, dan inovatif.
2. Dapat memberikan ilmu dan pengalaman belajar baru staff dan karyawan bidang pengembangan di BKKBN Provinsi Jambi.
3. Dapat membantu dan mempermudah para staff dan bidang pengembangan BKKBN Provinsi Jambi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luas khususnya Provinsi Jambi.
4. Sebagai alternatif baru untuk mengembangkan media informasi dalam bidang lainnya.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian terdiri dari:

1. Adapun pengembangan media yang digunakan pada pelatihan videografi dan editing video ini adalah *Wondershare Filmora 9.0*.
2. Penelitian ini diterapkan di BKKBN Provinsi Jambi.
3. Kegiatan pelatihan menggunakan metode dalam bentuk pelatihan keterampilan melalui demonstrasi, ceramah, tanya jawab, serta kegiatan praktik secara langsung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Videografi

Seseorang yang mengambil atau melakukan sebuah videografi disebut “videografer”. Dalam mempelajari videografi, ada beberapa hal yang harus dipahami dan dikuasai oleh seorang videografer termasuk memahami bagaimana teknik-teknik pengambilan gambar (*Camera Angle*) dan ukurannya (*Frame Size*) serta memahami bagaimana pergerakan kamera (*Moving Camera*) yang baik agar menghasilkan video yang berkualitas dan tentunya tidak monoton untuk dilihat. Dikutip dari D Nunnun Bonafix (2011) dalam jurnal *online Humaniora* Vol.2. No. 1 April 2011, oleh BINUS University Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Komunikasi dan Multimedia tentang Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar, beberapa sudut teknik pengambilan gambar (*Camera Angle*), yaitu : [3]

- a. *Extreme Close Up (ECU)*
Gambar ini memiliki ukuran yang sangat dekat sekali dengan objek, memiliki makna menampilkan objek secara detail sebuah objek.
- b. *Big Close Up (BCU)*
Yaitu dari batas kepala hingga objek dagu, memiliki kesan menampilkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu.
- c. *Close Up (CU)*
Yaitu dari batas kepala hingga leher bagian bawah, memiliki kesan memberikan gambar objek secara jelas.
- d. *Medium CloseUp (MCU)*
Yaitu dari batas kepala hingga dada atas, memiliki kesan menegaskan profil seseorang.
- e. *Medium Shoot (MS)*
Yaitu dari batas kepala samping hingga pinggang (perut bagian bawah), memiliki kesan memperlihatkan seseorang dengan tampaknya.
- f. *Full Shoot (FS)*
Yaitu dari batas kepala hingga kaki, memiliki makna memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar
- g. *Long Shoot (LS)*
Yaitu objek penuh dengan latar belakangnya, memiliki makna menonjolkan objek dengan latar belakangnya.

Dalam dunia videografi, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh seorang videografer/fotografer sebelum melakukan shooting video/gambar, yaitu:

- a. *White Balance*
Yaitu proses sosialisasi kamera dengan sekitar objek perekaman. Hal ini penting karena seorang videografer harus menyesuaikan keadaan cuaca, dan tekstur cahaya pada lokasi.
- b. *Focusing*
Adalah usaha untuk mencari objek yang paling jauh dari semua objek dengan ukuran gambar (*frame size*) paling dekat dengan (*extreme close up*) dan memposisikan gambar sejelas mungkin dengan memutar ring focus
- c. *Camera handling.*
Posisi memegang kamera merupakan salah satu kunci dalam persiapan sebelum pengambilan gambar. Ini bisa menggunakan tripod atau stabilizer.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan ada 3 komponen penting yang harus dikuasai oleh videografer, agar menghasilkan video yang baik, yaitu (a) pemahaman dalam persiapan sebelum pengambilan gambar/video yaitu, *white balance*, *focusing*, dan *camera handling*. (b)

Teknik Pengambilan Gambar serta (c) Ukuran-ukuran gambar/video.

2.1.1. Editing Video

Editing video merupakan proses menggabungkan beberapa teks, gambar, audio, video serta file pendukung lainnya menjadi satu untuk menghasilkan sebuah informasi dengan tujuan tertentu. Video editing merupakan suatu proses penseleksian, penambahan judul, variasi, transisi, effect, lagu, sound effect, narasi, merubah tampilan warna, menu khusus untuk bentuk kepingan baik itu format DVD maupun Blue Ray dari video mentah menjadi video yang mempunyai tampilan dan format video seperti yang kita inginkan (Danusasmita, 2014). Beberapa istilah pada editing video yang sering kita dengar :

- a. *Clip* adalah Suatu bagian dari video yang berupa file-file, dapat berupa klip, animasi, klip audio, klip gambar, baik yang sudah di edit maupun belum.
- b. *Capture* adalah proses menangkap atau merekam film melalui alat perekam video seperti handycam, videotape atau CD player guna dimasukkan ke dalam hardisk computer yang kemudian akan di edit.
- c. *Motion* adalah Suatu proses pergerakan suatu file klip video atau still image menurut alur yang sudah kita buat atau mengambil motion dari persediaan yang ada.
- d. *Tittle* adalah Suatu kata atau kalimat yang bergerak atau tidak bergerak yang terdapat pada awal sebuah film maupun akhir film yang mendeskripsikan film tersebut.
- e. *Dubbing* yaitu proses penggantian atau pengisian suara pada sebuah klip suara pada file klip video.
- f. *Transition* Suatu pergantian pergerakan frame yang satu ke frame lain dengan menggunakan efek transisi supaya tidak terlihat kasar pada saat berganti klip satu ke klip selanjutnya.
- g. *Music Track* adalah tempat untuk meletakkan file musik untuk background musik pada sebuah klip video.
- h. *Durasi* adalah Batas waktu dan panjang waktu suatu film berdasarkan hitungan hour, minutes, second dan frame.
- i. *Kompresi* adalah mengubah dan memperkecil suatu ukuran video yang bertujuan mengurangi kapasitas hardisk dan walaupun hasilnya akan lebih rendah dari file asli.
- j. *Render* adalah Suatu proses eksporting file klip yang telah di edit dan disimpan ke dalam hardisk komputer maupun di CD/DVD.
- k. *Codec* adalah kata lain untuk Code/Decode untuk mengompres suatu file video.
- l. *Cut* Memotong adegan pada klip yang tidak kita inginkan.

- m. *Fade In* adalah image atau audio yang perlahan-lahan dan halus. Dalam klip video gambar pada video tersebut dimulai dengan warna hitam lalu perlahan-lahan masuk ke frame awal. Sedangkan pada klip audio, suara pada awalnya rendah dan kemudian meninggi.
- n. *Import* adalah Suatu proses pemindahan file klip dalam hardisk untuk dimasukkan kedalam timeline video editor.
- o. *Ekspor* adalah Suatu proses *output* file yang telah selesai di edit menuju ke media lain seperti CD/DVD maupun ke hardisk komputer. [4]

Pada proses editing, gambar tidak cukup hanya digabung-gabungkan begitu saja. Banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya : *camera angle*, *cameraworks*, jenis *shoot*, motivasi, informasi, komposisi, *sound*, dan *continuity*. Istilah-istilah tersebut merupakan “*Grammar of The Edit*” yang harus dipegang dan diketahui oleh seorang editor. Berikut adalah istilah yang harus dipahami oleh seorang editor :

a. Motivasi

Pada film, gambar-gambar seperti jalanan kota, gunung, laut, awan, dan sebagainya sering kali ditampilkan sebelum gambar utama (subjek/objek). Tujuan dimunculkan gambar-gambar tersebut adalah sebagai penggiring dan penjelas dari gambar selanjutnya. Selain gambar, motivasi dapat juga dimunculkan dalam bentuk audio, misalnya : suara telepon, air, ketukan pintu, langkah kaki, dan sebagainya. Motivasi dapat juga berupa perpaduan gambar dan audio.

b. Informasi

Pengertian informasi pada editing sebenarnya mengacu pada arti sebuah gambar. Gambar-gambar yang dipilih oleh seorang editor harus memberikan suatu maksud atau menginformasikan sesuatu.

c. Komposisi

Salah satu aspek penting bagi editor adalah pemahaman tentang komposisi gambar yang bagus. Bagus di sini artinya memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan *Cameraworks*.

d. Continuity

Adalah suatu keadaan di mana terdapat kesinambungan antara gambar satu dengan gambar sebelumnya. Sedangkan fungsi dari *continuity* adalah untuk menghindari adanya *jumping* (adegan yang terasa meloncat), baik itu pada gambar atau audio.

e. Titling

Semua huruf yang diperlukan untuk menambah informasi gambar. Misalnya : judul utama, nama pemeran, dan tim kreatif.

f. Sound

Sound dalam editing dibagi menurut fungsinya, sebagai berikut :

1. *Original Sound*

Semua audio/suara asli subjek/objek yang diambil bersama dengan pengambilan gambar/visual.

2. Atmosfer

Semua suara latar (*background*) yang ada di sekitar subyek/obyek. Misal: suara angin berhembus, gemericik air, hiruk pikuk pasar, suara lalu lintas jalan (mobil, dll).

3. *Sound Effect*

Semua suara ditambahkan ketika editing, bisa merupakan suara orisinal ataupun atmosfer, misalnya: suara teriakan, gempa bumi, tabrakan mobil.

4. *Music Illustration*

Semua jenis bunyi-bunyian/nada, baik itu secara akustik maupun electric yang dihasilkan untuk memberi ilustrasi/kesan kepada emosi/mood penonton, misalnya: orang yang sedang menangis sebaiknya diberi musik sendu/sedih.

2.2. Wondershare Filmora

Wondershare Filmora adalah *Software* yang dipakai untuk membuat film rumahan, memudahkan kita dalam membuat video sendiri dengan memberikan berbagai built-in template, dipenuhi fitur mode yang dilengkapi dengan semua timeline, bisa anda sesuaikan dengan berbagai fitur untuk mengatur adegan dan mengedit video [2]. *Software Wondershare Filmora* banyak digunakan oleh kalangan youtuber maupun untuk dijadikan video komersil, namun pada penelitian ini peneliti akan menyajikan sebuah video dalam bentuk pembelajaran yang berupa video.

Wondershare Filmora mempunyai fasilitas yang simple yang dapat digunakan dengan mudah dan mampu menghasilkan video yang menarik seperti, efek, musik, suara, font, transisi, filter, overlay dan elemen yang dapat menghasilkan hasil video yang menarik dengan fitur Greenscreen yang mampu menghasilkan video yang menarik, selain itu juga video yang diambil dalam keadaan tak stabil dapat menggunakan fitur video stabilitas yang akan menstabilkan gerakan video yang tidak stabil (Rike, 2017). [5]

Software Wondershare Filmora banyak digunakan untuk kebutuhan komersial, seperti iklan produk, untuk pembuatan video Vlog dan serta dikembangkan untuk penelitian pendidikan yang menghasilkan media pembelajaran yang telah banyak digunakan oleh peneliti-peneliti terdahulu.



Gambar 1. Wondershare Filmora

1. Kelebihan dan Kekurangan Wondershare Filmora

- a. Aplikasi ringan, sehingga dapat mendukung kinerja untuk laptop/pc yang memiliki spesifikasi rendah.
- b. Pengoperasiannya sangat mudah dan tidak rumit seperti aplikasi editing video *Adobe Premiere*.
- c. Proses editing bisa berjalan sangat cepat.
- d. Dilengkapi dengan efek-efek yang menarik.

2. Kelemahan

- a. Tidak leluasa seperti yang diinginkan, seperti aplikasi *Adobe Premiere*.
- b. Ukuran aplikasi kecil, sehingga perlu mengunduh dan terkoneksi internet untuk menggunakan efek yang disediakan.

2.3. Metode Pelaksanaan

a. Realisasi Pemecahan Masalah

Strategi belajar dalam videografi dan editing video membutuhkan berbagai macam persiapan alat dan bahan latihan, dan serta pengalaman oleh staff bidang latbang. Dalam pelatihan ini memiliki tujuan akhir melatih dan memberikan keterampilan bagi staff Latbang dalam membuat dan mengedit video menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* serta memahami konsep dan teknik videografi untuk menghasilkan video yang baik.

b. Metode Kegiatan

Pelatihan diselenggarakan dengan ceramah, tanya jawab, dan praktik.

1. Ceramah dan Tanya Jawab

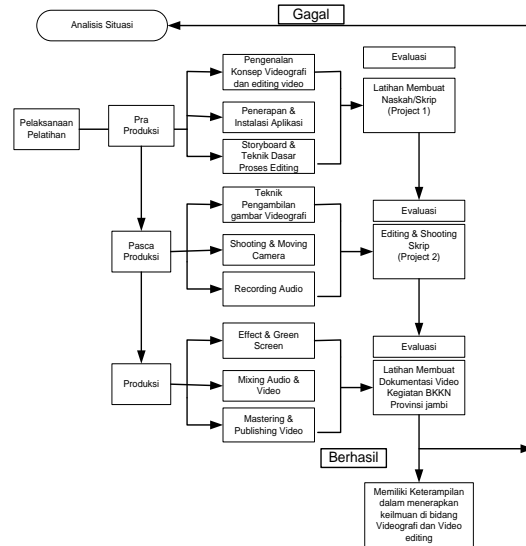
Metode ini bertujuan untuk menyampaikan rangkaian materi tentang videografi dan editing video menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* serta konsep dan teknik dasar videografi.

2. Praktik

Pada sesi ini, peserta pelatihan akan di bimbing secara bertahapdimulai tata cara instalasi, menggunakan aplikasi editing, menyusun konsep video, teknik editing, teknik videografi dan sinematografi, serta produksi video.

c. Rancangan Evaluasi

Target kegiatan pelatihan ini adalah untuk memberikan pengetahuan, dan pengalaman, serta melatih keterampilan para staf dan karyawan bidang latbang pada BKKBN Provinsi Jambi dalam menerapkan keilmuan di bidang videografi dan video editing menggunakan *Wondershare Filmora*.



Gambar 2. Alur Rancangan Kegiatan Produksi Video

III. PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan Pelatihan Videografi dan Editing video dalam sarana pengembangan media informasi pada BKKBN Provinsi Jambi yang dilaksanakan pada tanggal 03 sampai 07 Agustus 2020 dilaksanakan di ruang aula BKKBN Provinsi Jambi yang di hadiri peserta sejumlah 15 orang.

Tabel 1. Peserta Pelatihan BKKBN Provinsi Jambi

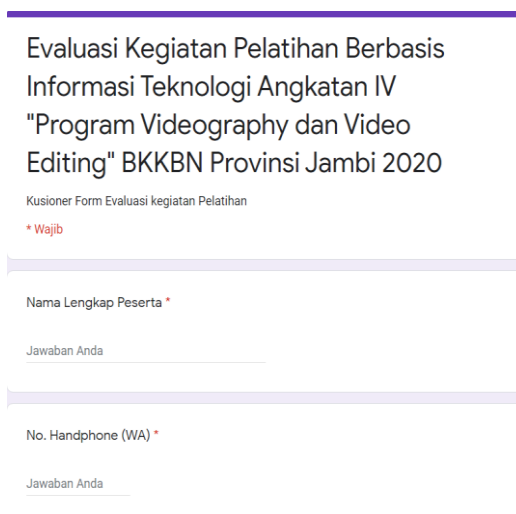
No	Nama	Instansi
1	Ali Akbar Akbdueh,SE	Latbang
2	Suwardi,SE.M.Pd	Balatbang
3	Triana Falyanti, S.IP	Balatbang
4	Liza Azizah, S.IP	Balatbang
5	Islakhiyah, S.Pd. MA	Balatbang
6	Ina Rohdianti, A.Md	KSPK
7	Laela Nurhikmawati	KSPK
8	Rian Antony, SE	Adpin
9	Irham	Adpin
10	dr.Alphi Yusminda.Maps	Adpin
11	Julisa Maisari,Amd. Farm	KBKR
12	Adhagus Panura, SE	KBKR
13	Aditya Erlangga	Dalduku
14	Ramadiansyah, S.IP	Sekretaris
15	Roy Chronika, S.Sos	Sekretaris

3.2. Hasil Pelatihan

Hasil pelatihan videografi dan editing video dalam mengembangkan media informasi di BKKBN Provinsi Jambi adalah berupa laporan pelatihan masyarakat.

3.3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan pelatihan videografi dan editing video dilakukan setelah kegiatan pelatihan selesai dengan mengisi kuisiner pada link bit.ly/Evaluasi_Pelatihan_BKKBN yang berisi tentang proses pelaksanaan pelatihan dari segi konten materi, proses penyampaian, penguasaan dan kejelasan materi, manfaat, serta sarana dan prasarana yang mendukung.



Gambar 3. Evaluasi Pelatihan

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan pelatihan secara umum kegiatan ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pelatihan, sampai kepada penyusunan laporan. Berdasarkan hasil responden evaluasi kegiatan diperoleh berdasarkan hasil survei dari isi materi pelatihan sebesar 77,46 % setuju terlaksana dengan baik, dan 22 % sangat baik. Berdasarkan penyampaian oleh pemateri diperoleh, 54 % sudah terlaksana dengan baik, dan 32 % sangat baik. Sedangkan dari segi pelaksanaan kegiatan diperoleh 42 % sudah terlaksana dengan baik, sedangkan 44 % nya beranggapan bahwa perlu di evaluasi Kembali kedepannya.

Berdasarkan diskusi yang diselenggarakan diperoleh kesimpulan bahwa para peserta pelatihan tersebut merasa senang dan puas. Hal ini terbukti dengan adanya permintaan dari para peserta agar kegiatan pelatihan ini tidak hanya diselenggarakan satu kali tetap harus berkelanjutan, mengingat pentingnya pembelajaran dan pengenalan videografi dan video editing bagi para peserta perwakilan BKKBN Provinsi Jambi.

Melalui pelatihan yang berkelanjutan akan terjalin hubungan kerjasama antara STMIK Nurdin Hamzah dan BKKBN Provinsi Jambi. Hubungan kerjasama dalam hal pengembangan metode pembelajaran, media pembelajaran, serta keilmuan di bidang videografi dan video editing bagi peserta perwakilan BKKBN Provinsi Jambi sehingga program pelatihan masyarakat dapat berjalan maksimal, yang menjadi salah satu kewajiban civitas akademika universitas.

Tingginya antusiasme peserta ditandai dengan banyaknya pertanyaan dan tingginya perhatian dari peserta sejak pelatihan dimulai hingga berakhir. Peserta juga meminta agar pelatihan video editing dan videografi dapat dilanjutkan pada tahun mendatang dan disediakan kesempatan bagi para peserta untuk konsultasi lebih mendalam untuk semua materi pelatihan. Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan pelatihan sehingga dapat terlaksana dengan lancar sebagai berikut:

1. Tingginya antusiasme peserta pelatihan yaitu peserta perwakilan BKKBN Provinsi Jambi untuk mengikuti pelatihan Teknologi Informasi di bidang Videografi dan Video Editing.
2. Sebagai pengalaman belajar baru dalam mengenal videografi dan video editing.
3. Manfaat yang besar atas tema pelatihan mengenai Fasilitas dan semangat tim pengabdian yang mendukung kelancaran pelatihan.

3.4. Dokumentasi Pelatihan

Dokumentasi Pelatihan Videografi dan Editing Video dalam pengembangan media informasi BKKBN Provinsi Jambi dapat dilihat selengkapnya pada link tautan http://bit.ly/bahan_hasil_Pelatihan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Peserta pelatihan sangat merasa senang dan puas dengan kegiatan pelatihan dan meminta agar pelatihan serupa dilaksanakan berkesinambungan mengingat pelatihan videografi dan editing ini sangat membantu dalam kegiatan dokumentasi BKKBN Provinsi Jambi menjadi lebih bervariasi dan inovatif.
2. Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta pelatihan sebesar 80%. Peserta aktif bertanya dan mendengarkan berbagai hal tentang materi yang telah

diberikan sampai kegiatan pelatihan videografi dan video editing berakhir. Peserta mengharapkan agar program serupa diadakan kembali dengan program pelatihan editing dan videografi tingkat lanjut dan keterampilan pembuatan media pembelajaran lainnya.

3. Para peserta merasa memperoleh wawasan baru tentang penggunaan aplikasi editing dan proses pembuatan video, terlebih lagi video dapat dijadikan media alternatif pengganti proses pembelajaran yang tidak dapat di selenggarakan di kelas dan dijadikan sebagai media informasi publik yang dapat disaksikan secara bersama-sama.

4.2. Saran

Saran yang diajukan berhubungan dengan hasil kegiatan pengabdian ini adalah :

1. Diharapkan para peserta dapat mendalami keilmuan dibidang videografi dan video editing, serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pelaksanaan pengabdian untuk masa mendatang sebaiknya dilakukan dengan waktu yang lebih panjang dan dibantu dengan sarana prasana yang mendukung.
3. Waktu pengabdian diselenggarakan selama 6 hari disesuaikan dengan waktu yang tersedia bagi peserta dan tema yang akan dilatihkan pada kegiatan pengabdian.
4. Perlunya koordinasi antar tenaga pengajar dan peserta lebih ditingkatkan dengan mengembangkan model model pelatihan lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Cutuhatunewa, F. 2014. “Apa Itu Video Editing”. Retrieved from <http://www.caraeditvideo.com/apa-itu-video-editing>. Diakses 20 Oktober 2020.
- [2] Wondershare Filmora. 2019. “Wondershare Video Editor Sekilas”. <http://id.wondershare.com/video-editor/guide.html>. Diakses tanggal 10 Agustus 2020.
- [3] Bonafix, D Nunnun. 2011. “Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar”. Jurnal online Humaniora Vol.2. No. 1 April 2011. Oleh BINUS University Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Komunikasi dan Multimedia.
- [4] Danusasmita. 2014. “Apa Itu Video Editing”. <http://www.infografi.com/>. Diakses 10 Agustus 2020.
- [5] Rike, Mahara. 2017. “Penggunaan Wondershare Filmora Lengkap Dengan Penjelasan Fiturnya”, <http://rikemaharaa.blogspot.com/2017/06/penggunaan-wondes-hare-filmora-lengkap.html>. Diakses 2 september 2020.

IDENTITAS PENULIS

Nama : Fattachul Huda Aminuddin
 NIDN/NIK : 1016039301/19.114
 TTL : Tulungagung, 16 Maret 1993
 Alamat : Desa Suka Makmur Kec
 Sungai Bahar, Muaro Jambi
 Email : fatachulhuda16@gmail.com
 No. Hp : 085367875828