

PELATIHAN SOFTWARE EDITING BAGI MAHASISWA PADA UNIVERSITAS RAHARJA

Chandra Eka¹, Nuke Puji Lestari
Santoso², Sindy Amelia³, Viola Tashya
Devana⁴

¹STMIK Bandung Bali
^{2),3),4)}Universitas Raharja

Sejarah artikel
Diterima: 01 Mei 2021
Revised: 03 Mei 2021
Diterima: 02 Mei 2021

Email:
Chandraeka@gmail.com¹,
nuke@raharja.info²,
sindy.amelia@raharja.info³
violatashya@raharja.info⁴



Abstrak

Saat ini teknologi informasi berkembang pesat, terutama pada bidang penguasaan aplikasi komputer. Perkembangan ini terjadi dimulai dari program, fasilitas, hingga perangkat yang terdapat didalamnya. Dalam kehidupan sehari-hari pemanfaatan komputer sudah mulai dirasakan seperti pada bidang kesehatan, manufaktur, bisnis, hiburan, pendidikan. Pemanfaatan dalam bidang pendidikan sudah mulai diimplementasikan di Sekolah ataupun Universitas. Menguasai komputer merupakan sesuatu yang penting, khususnya Mahasiswa di Universitas Raharja. Dalam menyelesaikan tugas perkuliahan, laporan ilmiah, Tugas Akhir hingga praktikum di dunia kerja. Saat ini masih ada Mahasiswa yang belum terlalu paham bagaimana mengoperasikan komputer. Sebagian besar mereka masih awam untuk mengerti tentang edit video dengan menggunakan Adobe Premiere.

Kata kunci: Adobe Premiere; Adobe After Effect; Rendering

Abstract

Currently information technology is growing rapidly, especially in the field of computer application mastery. This development occurs starting from the programs, facilities, to the devices contained therein. In everyday life, the use of computers has begun to be felt in the fields of health, manufacturing, business, entertainment, education. Utilization in the field of education has begun to be implemented in schools or universities. Mastering computers is something important, especially students at Raharja University. In completing lecture assignments, scientific reports, Final Projects to practicum in the world of work. Currently, there are students who don't really understand how to operate computers. Most of them are still unfamiliar with understanding video editing using Adobe Premiere

Keywords: Adobe Premiere; Adobe After Effect; Rendering

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat masyarakat memanfaatkan komputer pada kehidupan sehari-hari [1]. Pemanfaatan itu dimulai dari kegiatan pendidikan, kegiatan bisnis dan komersial, pemerintahan, dunia hiburan, dan kegiatan pribadi lainnya. Pengembangan dari kegunaan didukung oleh perkembangan dari komputer itu sendiri dan juga perangkat-perangkat yang lainnya komputer [2]. Menguasai teknologi komputer sangat dibutuhkan pada bidang pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari. Keberadaan komputer kini telah diperkenalkan mulai tingkatan SD atau kalangan anak-anak hingga mahasiswa. Di kalangan Mahasiswa di Universitas Raharja kebutuhan akan kemahiran penggunaan komputer sangat berdampak. Terutama untuk menyelesaikan tugas perkuliahan, laporan, Tugas Akhir hingga praktikum dalam dunia kerja [3]. Saat ini Mahasiswa lebih difokuskan pada penggunaan software Adobe Premiere dan Adobe After Effect. Software ini lebih dipergunakan untuk pembuatan editing video seperti iklan maupun film [4]. Menjadi kunci bekal mahasiswa dalam meningkatkan proses editing video dalam dunia kerja adalah kemahiran dalam menggunakan dan memanfaatkan informasi dan komunikasi perangkat teknologi. Berdasarkan observasi yang kami lakukan, beberapa dari Mahasiswa ada yang masih belum terlalu paham bagaimana cara mengoperasikan komputer [5]. Jadi, sebagian besar mereka masih tidak familiar untuk

mengerti editing video dengan menggunakan software Adobe Premiere. Dalam memecahkan masalah tersebut pada penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Dengan adanya latar belakang yang telah diutarakan di atas, kami berniat untuk mengadakan pelatihan cara penggunaan Adobe Premiere bagi Mahasiswa Universitas Raharja. Dalam Pelaksanaannya, hasil yang dicapai adalah terciptanya Modul dan Jurnal yang akan dipublikasikan.

2. METODE PELAKSANAAN

Tahapan yang dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran bersama ini adalah :

1. Perencanaan diawali dengan proses koordinasi dengan LPPM dan Kepala Jurusan Multimedia Audio Visual dan Broadcasting (MAVIB) Universitas Raharja. Lalu dilanjutkan dengan Sosialisasi kegiatan pengabdian kepada Mahasiswa dengan memanfaatkan Fasilitas Lab Komputer yang ada[11].
2. Pelaksanaan pada tahapan ini merupakan proses implementasi Pelatihan Mengoperasikan Software editing video dan Demonstrasi/Praktek penggunaan , adobe premiere dan after effect yang akan berlangsung selama 10 kali
3. Kegiatan evaluasi dan evaluasi dilakukan langsung oleh pelaksana. Penilaian dilakukan dalam bentuk tugas kerja peserta (mahasiswa) pada Adobe Premiere Editing dan After Effects. Tujuan asesmen adalah untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam melaksanakan kegiatan.
4. Merefleksikan kegiatan yang telah dijalankan. Hal itu guna mengetahui kekurangan atau kelebihan dari kegiatan yang telah dijalankan untuk dijadikan saran bagi kelangsungan atau perkembangan kegiatan tindak lanjut. Hasil refleksi perlu kerja keras untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang editing khususnya pada aplikasi Adobe Premiere dan After Effects[15].

3. PEMBAHASAN

A. Adobe premiere

Adobe premiere merupakan aplikasi komputer yang dipergunakan untuk mengolah video dan merupakan kepemilikan dari adobe system[6]. Software ini biasa digunakan pada kalangan editor, yang mencoba untuk bereksperimen dengan video yang dibuatnya. Software ini biasanya banyak digunakan oleh perusahaan pertelevisian seperti, film dan broadcasting. Software ini sudah berdiri sejak desember 1991[7].



Gambar 1. Logo Premiere

B. Adobe after effect

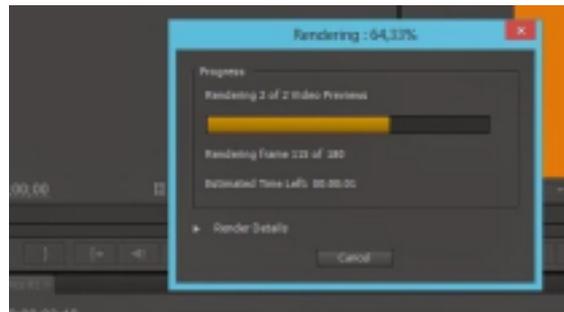
Adobe After effect merupakan aplikasi komputer yang digunakan untuk editing video yang berfokus pada motion graphic dimana setiap pergerakannya, desain ojek, dan jenis effect nya dapat dikembangkan kreasinya sesuai keinginan sehingga sehingga tidak ada batasan dalam animasinya [8]. Sama seperti adobe premiere, adobe after effect ini juga banyak digunakan dalam bidang pertelevisian dari film hingga iklan komersial. Adobe after effect ini berdiri pada tahun 2012 lebih muda dari adobe premiere [9].



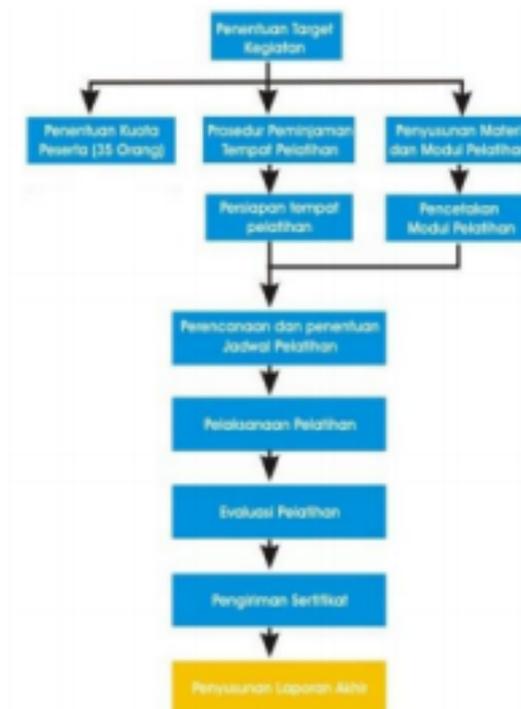
Gambar 2. Logo After effect

C. Rendering

Dalam dunia editing terdapat beberapa tahapan sebelum finishing, salah satunya adalah rendering. Rendering sendiri adalah sebuah tahapan dalam proses editing suatu video yang dimana dapat menghasilkan visualisasi citra baik dalam bentuk 2D atau 3 [10]. Bertujuan untuk memberikan gambaran visual pada user terhadap data 3 dimensi melalui monitor atau percetakan yang hanya dapat dilihat data dalam bentuk 2 Dimensi. KVM sebuah contoh penyajian video yang digunakan oleh DirectShow Microsoft [11].



Gambar 3. Penyajian video yang digunakan oleh DirectShow Microsoft



Gambar 4. Penentuan Target Kegiatan

B. SOLUSI

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, pada kegiatan ini terdapat 3 solusi yaitu sebagai berikut:

1. Pelatihan terhadap Mahasiswa terhadap menguasai software editing Adobe premiere dan after effect dengan cakupan materi memotong video, menambahkan effect animasi, serta motion graphic
2. Terdapat Evaluasi tes yang diberikan dan diharapkan mahasiswa mampu menyelesaikannya.
3. Metode praktikum dan metode pemberian teori merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini [18].

C. PENERAPAN DAN MATERI

Kursus pelatihan dilakukan dengan menggunakan metode teoritis, dilanjutkan dengan magang langsung. Sesuai dengan judul penelitian, metode penerapan iptek adalah dengan menggunakan bentuk pelatihan aplikasi Adobe Premiere [15]. Kegiatan pelatihan keterampilan akan dilaksanakan melalui media pemberian materi, tanya jawab, dan tentunya praktik langsung, serta didukung dengan modul [16]. Modul pelatihan yang berisikan materi diberikan kepada peserta sebagai alat untuk kegiatan praktek laboratorium [17]. Untuk memahami keterampilan setiap siswa yang mengikuti pelatihan, perintah yang diinstruksikan serta setelahnya akan dievaluasi [18] [19]. Yang terdapat dalam tabel di bawah ini [20].

Tabel 1. Judul tabel, gunakan *sentence case* (huruf awalnya besar)

Pertemuan Ke	Judul Materi
1	Pengenalan adobe premiere
2	Memasukan bahan video ke dalam software editing
3	Cutting video pada adobe premiere
4	Memberi Transisi pada adobe premiere
5	Menambahkan suara pada video pada adobe premiere
6	Proses rendering pada adobe premiere
7	Pengenalan Adobe after effect
8	Pengenalan tools after effect
9	Membuat contoh bumper atau opening
10	Membuat animasi
11	Evaluasi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan temuan yang didapat selama menjalankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat ditarik kesimpulan bahwa program ini dapat memberikan dampak pengaruh yang sangat besar dan menjadi tujuan mahasiswa Universitas Raharja yang menargetkan sasaran. dalam kegiatan ini. Bentuk pelatihan ini sangat efektif, dapat memberikan review dan wawasan lain serta pengetahuan baru di bidang teknologi informasi di luar proses pembelajaran yang diterima di luar kampus.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. A. Sunarya, U. Rahardja, L. Sunarya, and M. Hardini, "The Role Of Blockchain As A Security Support For Student Profiles In Technology Education Systems," *InfoTekJar J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar.*, vol. 4, no. 2, pp. 13–17, 2020.
- [2] U. Rahardja, D. Andayani, N. C. Aristo, and Z. A. Hasibuan, "Application Of Trial Finalization System As Determinants Of Final Thesis Session Results," *IAIC Trans. Sustain. Digit. Innov.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7.
- [3] S. Kosasi, "Karakteristik Blockchain Teknologi Dalam Pengembangan Edukasi," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 1, no. 1, pp. 87–94, 2020.
- [4] D. Deslianti and R. Anugrah, "Pembuatan Video 3D Kampus Iv Universitas Muhammadiyah Bengkulu Menggunakan Blender," vol. 2, no. 1, pp. 289–297, 2020.
- [5] G. Keifer and F. Effenberger, "PELATIHAN KOMPUTER DAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI DESA PANDANLANDUNG KABUPATEN MALANG," *Angew. Chemie Int. Ed.*, vol. 6, no. 11, pp. 951–952, 1967.
- [6] L. O. Armala and U. Khabibah, "Desain Video Company Profile Berbasis Adobe Premiere Pro CC sebagai Media Promosi pada PT Andhika Lugas Swara (City Guide 911 FM) Malang," *J. Apl. Bisnis*, vol. 3, no. 1, pp. 141–146, 2018.
- [7] Y. A. Akbar and K. Yuliawan, "Animasi Infografis Produk Asuransi Bumiputera Manokwari Menggunakan Adobe After Effect CS 6," *J. Teknol. dan Ilmu Komput. Prima*, vol. 1, no. 1, pp. 5–10, 2018, doi: 10.34012/jutikomp.v1i1.228.
- [8] S. Husein, L. Herayanti, and G. Gunawan, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor," *J. Pendidik. Fis. dan Teknol.*, vol. 1, no. 3, p. 221, 2017, doi: 10.29303/jpft.v1i3.262.
- [9] D. Sunardi, E. Sahputra, A. K. Hidayah, and U. M. Bengkulu, "PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAGI GURU SMA MUHAMMADIYAH 4 Pendahuluan," pp. 29–34, 2021.
- [10] A. A. Alkodri, J. Jend, and S. Selindung, "ISSN: 2614-719X Vol. 1, No. 1, April 2019 MEWUJUDKAN SISWA SMK BERPRESTASI DI BANGKA BELITUNG DENGAN KOMPETENSI MULTIMEDIA," vol. 1, no. 1, pp. 26–32, 2019.
- [11] dewi maharani and muhammad hotami, "Rendering Video Advertising Dengan Adobe After Effects Dan Photoshop," vol. 2, pp. 105–111, 2018, doi: 10.31227/osf.io/3nehj.
- [12] K. M. Ariyanto, A. Zainudin M. N, and A. Aulia Fajar, "Media Promosi Animasi Motion Graphic Pada Pt. Tirta Karya Buana," *MAVIB J.*, vol. 1, no. 2, pp. 155–164, 2020, doi: 10.33050/mavib.v1i2.1068.
- [13] G. Maulani, C. Jessycha, and D. E. Saragih, "Video Promosi Untuk Program Acara Crazy Challenge Mnc Channel-Indovision Dengan Adobe Premiere Pro," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed. 2018*, vol. 6, no. 1, pp. 7–12, 2018.
- [14] I. Handayani, N. Lutfiani, and N. A. T. Lestari, "Video Animasi Penerapan Protokol Kesehatan Di Lingkungan Universitas Raharja," *MAVIB J.*, vol. 1, no. 2, pp. 203–216, 2020, doi: 10.33050/mavib.v1i2.1075.
- [15] R. Wahid and S. Insani, "Pelatihan Editing Video Pembelajaran Bagi Dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Pontianak," vol. 17, pp. 104–109, 2020.
- [16] K. Firmansyah and M. M. Kamal, "Pelatihan Editing Video (Videografi) Menggunakan Aplikasi Smartphone (Kinemaster) bagi Santri PP . Al Lathifiyyah 1," *J. Pengabd. Masy. Bid. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–28, 2020.
- [17] A. N. Ulfah, N. Lizarti, T. S. E. Fathda, R. Yanti, H. Asnal, and I. Makalah, "Peningkatan Kreatifitas Siswa Melalui Pelatihan Image dan Video Editing Menggunakan Aplikasi Lightroom dan Adobe Premiere."
- [18] H. N. Putro and U. Khabibah, "Media Promosi Menggunakan Video Iklan Berbasis Adobe Premiere Pro Dan

- Adobe After Effect Di Tour Umroh Dan Haji Mabruro Kota Gresik,” vol. 5, no. 2, pp. 358–362, 2019.
- [19] K. Kholil, K. Sulistyadi, and S. Arlan, “Strategies Of Food Safety Program Improvement To Prevent Food Poisoning Outbreak At Oil & Gas,” *ADI J. Recent Innov. 1st Ed. Vol 1. No 1. Sept. 2019*, p. 46, 2020.
- [20] G. Maulani, A. H. Arribathi, U. Rahardja, M. Hardini, and N. P. L. Santoso, “Information Media In Video Tourism, Art and Historic Building In Tangerang City-Indonesia,” *Solid State Technol.*, pp. 4550–4566, 2020.