



PELATIHAN PENGEDITAN VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI VEGAS PRO UNTUK SISWA SMA NEGERI 17 PALEMBANG

Yoppy Sazaki, Rifkie Primartha, Rusdi Efendi, Yunita
Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Kegiatan membuat video menjadi sebuah fenomena sendiri dikalangan remaja saat ini terutama pada usia sekolah SMA, hal ini disebabkan oleh banyaknya aplikasi media sosial yang mana video merupakan salah satu kontennya. Dalam membuat video, tidak saja membutuhkan kemampuan pengambilan gambar yang baik tapi juga kemampuan pengeditan video yang baik pula. Dengan melakukan pengeditan video yang baik, akan menghasilkan video yang memiliki kualitas dan cita rasa tersendiri dan video tersebut dapat dinikmati dan memiliki kesan tersendiri bagi para penontonnya. Kemampuan siswa SMA (yang menjadi sasaran pelatihan ini) untuk melakukan pengeditan video dirasakan masih belum sesuai dengan semangat mereka dalam membuat video itu sendiri, untuk itu diperlakukan pelatihan pengeditan video agar menghasilkan video yang berkualitas. Dengan melakukan pengeditan video yang baik, akan menghasilkan video yang memiliki kualitas dan cita rasa tersendiri dan video tersebut dapat dinikmati dan memiliki kesan tersendiri bagi para penontonnya. Untuk itu kegiatan pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada siswa SMA yaitu melakukan pelatihan pengeditan video menggunakan aplikasi Vegas Pro, dimana Vegas Pro adalah salah satu aplikasi berbayar yang memiliki fitur – fitur yang cukup baik dalam mendukung proses pengeditan sebuah video dan yang lebih penting adalah sangat mudah dalam mengaplikasikannya jika dibandingkan dengan aplikasi lain yang sejenis. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 9 November 2017 di SMA 17 dengan jumlah peserta 27 peserta dengan hasil yang baik.

Kata Kunci : *Aplikasi; SMA; Pengeditan; Video; Vegas Pro*

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kegiatan membuat video menjadi sebuah fenomena sendiri dikalangan remaja saat ini terutama pada usia sekolah SMA, hal ini disebabkan oleh banyaknya aplikasi media sosial yang mana video merupakan salah satu kontennya. Membuat video jadi mudah karena didukung oleh perangkat/alat pembuat video seperti kamera DSLR atau Mirrorless dapat didapatkan dengan mudah dan dengan harga yang semakin terjangkau, bahkan hanya dengan menggunakan handphone yang dilengkapi oleh kamera, orang sudah bisa membuat video dengan kualitas yang baik. Dalam membuat video, tidak saja membutuhkan kemampuan pengambilan gambar yang baik tapi juga kemampuan pengeditan video yang baik pula. Dengan melakukan pengeditan video yang baik, akan menghasilkan video yang memiliki kualitas dan cita rasa tersendiri dan video tersebut dapat dinikmati dan memiliki kesan tersendiri bagi para penontonnya. Banyak aplikasi pengeditan video yang bisa digunakan untuk melakukan kegiatan pengeditan video ini,



baik aplikasi yang berbayar maupun yang gratis tersedia dan dapat dimiliki dengan mudah dengan fitur – fitur yang menarik serta dapat diterapkan dalam pengeditan video tersebut, tentunya fitur – fitur yang tersedia disesuaikan dengan aplikasi tersebut berbayar atau gratis, artinya aplikasi yang berbayar memiliki fitur yang lebih lengkap dibandingkan dengan aplikasi yang gratis. Disamping berbayar atau tidak, aplikasi juga harus disesuaikan dengan spesifikasi PC/laptop yang mendukung aplikasi tersebut. Vegas Pro adalah salah satu aplikasi berbayar yang memiliki fitur – fitur yang cukup baik dalam mendukung proses pengeditan sebuah video dan yang lebih penting adalah sangat mudah dalam mengaplikasikannya jika dibandingkan dengan aplikasi lain yang sejenis.

Identifikasi Masalah

Kemampuan siswa SMA (yang menjadi sasaran pelatihan ini) untuk melakukan pengeditan video dirasakan masih belum sesuai dengan semangat mereka dalam membuat video itu sendiri, untuk itulah diperlakukan pelatihan pengeditan video agar menghasilkan video yang berkualitas.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan : Meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam sektor industri kreatif yaitu pengeditan video, khususnya Sumber Daya Manusia (SDM) anak-anak muda yang sedang menempuh jenjang pendidikan SMA. Manfaat : a. Generasi muda di Palembang siap untuk mengikuti perkembangan industry kreatif ini. b. Menambah lahan pekerjaan baru menjadi profesi baru.

Tinjauan Pustaka

Multimedia Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakutkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi. Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Ronch, 1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001). Definisi lain dari multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menggabungkan link yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pemakai dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dengan ide.

Video merupakan gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu, gambar-gambar yang digabung tersebut



dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (frame per second). karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai frame rate maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan. Lebih jauh mengenal frame rate. ketika serangkaian gambar mati yang bersambung dilihat oleh mata manusia, maka suatu keajaiban terjadi. jika gambar-gambar tersebut dimainkan dengan cepat maka akan terlihat sebuah pergerakan yang halus, inilah prinsip dasar film, video dan animasi. Negara yang memakai format standar NTSC (National Television Standards Comitte) yaitu Amerika Serikat, Jepang, Kanada, Meksiko dan Korea memiliki frame rate sebesar 30 fps (tepatnya 29.97 fps). Untuk negara Indonesia, Inggris, Australia, Eropa dan China format video standar yang digunakan adalah format PAL (phase alternate line) dengan frame rate sebesar 25 fps. Sedangkan negara perancis, timur tengah dan afrika menggunakan format video standar SECAM (sequential couleur avec memoire) dengan frame rate sebesar 25 fps.

2.3 Editing Video

Editing adalah proses menggerakkan dan menata video shot/hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat. Secara umum pekerjaan editing adalah berkaitan dengan proses pasca produksi, seperti titling, colour correction, sound mixing, dsb. Istilah editing telah dikenal luas dan banyak orang memberi pemahaman sendiri. namun dalam pelajaran ini kita sepakat editing berkaitan dengan kerja-kerja dibawah ini: a. Menata, menambahkan atau memindahkan klip video atau klip audio. b. Menerapkan colour correction, filter dan peningkatan yang lain. c. Membuat transisi antara klip. Ada banyak alasan kita melakukan pengeditan dan pendekatan editing sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan, yang terpenting adalah ketika kita melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan kita melakukan editing. Namun, secara umum, tujuan editing adalah sebagai berikut: a. Memindahkan klip video yang tak dikehendaki. b. Memilih gambar dan klip yang terbaik.

Menciptakan arus. d. Menambahkan efek, grafik, musik dll. e. Mengubah gaya dan suasana hati dan langkah dari gambar. f. Memberikan sudut yang menarik bagi hasil rekaman. Ada beberapa metode dalam pengeditan video dan masing-masing metode ini mempunyai proses yang berbeda. Meski saat ini, metode non linear editing paling banyak digunakan, utamanya para editor profesional, ada baiknya bagi kita mempelajari berbagai metode editing ini.

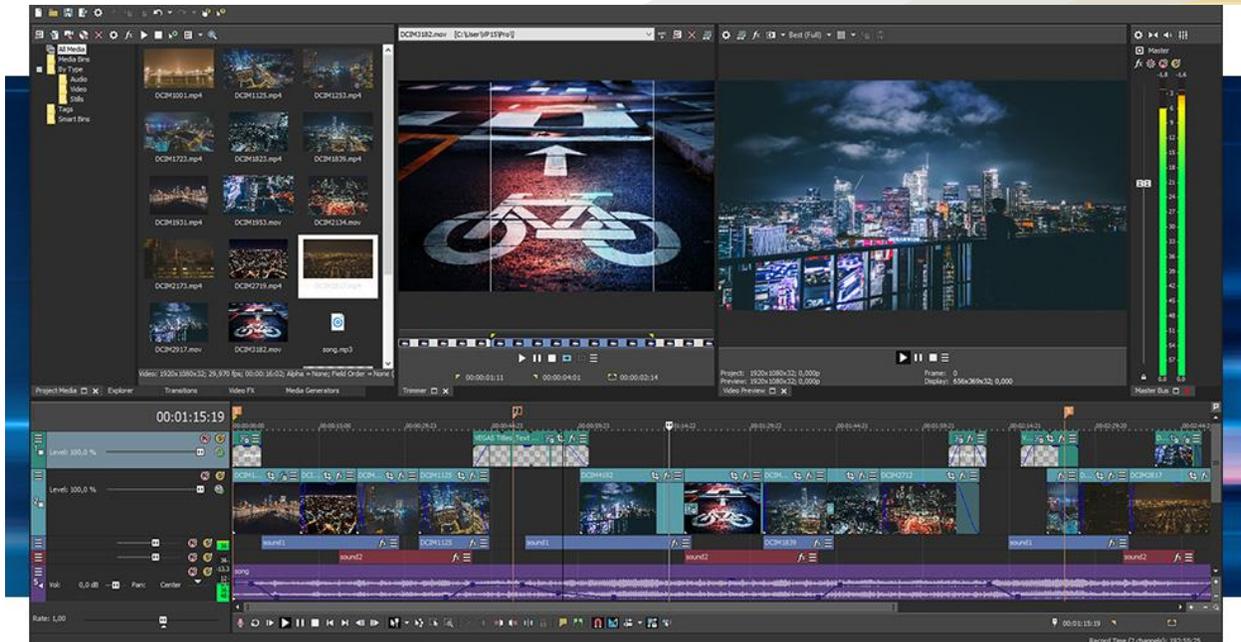
a. Film splicing/penyambungan film Secara teknis ini bukanlah video editing, tapi film editing. Namun, amat penting bagi kita untuk mengetahui metode ini karena, metode ini adalah metode edit pertama yang mengedit gambar-gambar bergerak atau hidup dan secara konseptual, metode ini adalah dasar dari semua editing video. Secara tradisi, metode ini dilakukan dengan memotong bagian film, mengolahnya dan membuang bagian yang tak diperlukan. Proses sangat langsung dan mekanikal. Secara teori, penyambungan film dilakukan dengan gunting dan tape peyambung, namun kenyataannya, menggunakan mesin penyambung banyak dilakukan dan menjadi solusi praktis.

b. Tape to tape (linear) Metode linear adalah metode origin elektronik sebelum penggunaan komputer dikenal pada sekitar tahun 1990. Meski saat metode ini tidak menjadi pilihan favorit, tapi dalam hal-hal tertentu metode ini masih banyak digunakan. Ketrampilan dalam metode editing ini diyakini akan sangat bermanfaat dalam jangka waktu yang panjang. Dalam metode linear adalah mengcopy secara selektive dari satu tape ke tape yang lain. Dalam metode ini setidaknya digunakan dua tape, satu sebagai sumber dan satu sebagai perekam/recorder.

c. Digital/komputer (non linear) Dalam metode ini, gambar atau clip ditangkap dan disimpan dalam hardrive/harddisk dan diedit dengan menggunakan perangkat lunak/program atau software tertentu. Namun, setelah editing selesai, gambar kembali dipindahkan ke kaset tape atau ke optikal disk/cd. Metode ini mempunyai keuntungan yang signifikan dari linear editing. Khususnya, karena metode ini sangat flexibel. Editor dapat



mengedit gambar sesuka hati dan tidak perlu dilakukan secara linear-inilah sebabnya metode disebut non linear. Kekurangan dari metode ini, adalah amat bergantung pada perangkat keras/hardware dan perangkat lunak/software yang kita miliki. d. Live Editing Dalam situasi tertentu, misal dalam kondisi siaran langsung, beberapa kamera dan video disambungkan dengan sentral mixing dan control, dan diedit dalam saat itu juga. Contoh paling real dari live editing ini adalah dalam siaran langsung yang kita lihat di televisi. 2.4 Vegas Pro 14 VEGAS Pro 14 adalah aplikasi pengeditan video dan materi audio profesional dalam format resolusi tinggi hingga 4K, dengan alur kerja yang dioptimalkan untuk stabilisasi gambar, buat judul dinamis dan buat DVD dan Blu-ray Disc.



Gambar II.1 Tampilan Vegas (<http://www.vegascreativesoftware.com/us/vegas-pro/>)

II. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 17 Palembang dan dilaksanakan pada tanggal 9 November 2017.

Metode Pelaksanaan

a. Persiapan

Persiapan pelatihan berupa menyiapkan Komputer atau Laptop dan memeriksa spesifikasi dan kondisinya dengan baik, selanjutnya menginstall aplikasi Vegas Pro 14, selanjutnya membuat modul pengeditan video.

b. Pelaksanaan

Pelatihan dilakukan di SMA Negeri 17 Palembang Jl. Mayor Zurbi Bustan Pipa Jaya Kemuning Palembang, selama 120 menit berdasarkan modul yang telah disiapkan, selanjutnya latihan selama 60 menit dibimbing oleh tutor/panitia.

c. Personalia



1. Ketua
Nama : Yoppy Sazaki, S.Si, MT
NIPUS : 197406062012101201
Pangkat/Jabatan/Golongan : Penata Muda Tingkat I/Asisten Ahli/IIIb
Waktu yang disediakan : 3 jam/minggu
2. Anggota
Nama : Rifkie Primartha, ST, MT
NIP : 197706012009121004
Pangkat/Jabatan/Golongan : Penata Muda Tingkat I/Asisten Ahli/IIIb
Waktu yang disediakan : 3 jam/minggu
3. Anggota
Nama : Rusdi Efendi, S.Pd, M.Kom
NIPUS :
Pangkat/Jabatan/Golongan : Penata Muda Tingkat I/Asisten Ahli/IIIb
Waktu yang disediakan : 3 jam/minggu
4. Anggota
Nama : Yunita, S.Si, M.Cs
NIP : 198306062015042002
Pangkat/Jabatan/Golongan : PenataMudaTingkat I/Tenaga Pengajar/IIIb
Waktu yang disediakan : 3 jam/minggu
5. Keterlibatan mahasiswa
 - Kurnia Maggi
 - Ahmad Nauvan Zikri Al Ghifran
 - Amrina Ilma Rosyada
 - Tria Anggun Setya
 - Agus Salim

Khalayak Sasaran

Siswa SMA Negeri 9 Palembang sebanyak 27 siswa yang terdiri kelas 10 dan 11.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Kegiatan pelatihan ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 9 November 2017 bertempat di SMA Negeri 17 dengan alamat di Jl. Sersan Sani, Talang Aman, Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30127, dimulai pada jam 13.00 WIB dan berakhir pada jam 16.30 WIB.

Realisasi Pemecahan Masalah Kegiatan pelatihan diawali dengan menginstal aplikasi Vegas Pro ke laptop masing – masing peserta, kemudian pemberian materi, dimana materi pertama berisi penjelasan tentang manfaat penggunaan Vegas Pro dalam mengedit video. Materi selanjutnya adalah pembuatan materi yang diberikan tutor, peserta pelatihan dibekali dengan modul pelatihan yang telah dibagikan sebelumnya, serta mahasiswa melakukan pendampingan kepada peserta apabila ada kesulitan dalam membuatnya dimedia komputer.

Respon, Tanggapan, dan Umpan Balik Peserta pelatihan merespon dan memberi tanggapan dengan sangat baik dan mengikuti pelatihan dengan sangat antusias, hal ini ditandai dengan jumlah peserta yang melebihi target yaitu 27 orang siswa dari 20 orang siswa .



Hasil Evaluasi dan Pembahasan Evaluasi dilakukan pada peserta pelatihan dengan membuat hasil editing video menggunakan Vegas Pro, dan menampilkan hasil karyanya ke hadapan peserta lainnya.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelaksanaan sesuai dengan rencana semula yang tertera pada usulan kegiatan, serta buah dari kerja keras dari tim dan mahasiswa yang membantu, kegiatan pelatihan ini berjalan dengan sukses dan lancar. Pelatihan Pengeditan Video Menggunakan Aplikasi Vegas Pro menjadi salah satu ketrampilan tambahan dan ilmu bermanfaat bagi peserta baik siswa SMA 17 Palembang yang mengikuti pelatihan ini.

Saran

Kegiatan pelatihan ini dapat dikembangkan menjadi pelatihan pengambilan gambar/video. 5.2.2 Aplikasi Vegas Pro bisa dijadikan salah satu materi ketrampilan di organisasi ekstra kurikuler yang ada di sekolah SMA 17 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Best free video editing software". TechRadar. dirilis 7 June 2013.
- [2] M. S. A. Yuniawan, "Multimedia Alat Untuk Meningkatkan keunggulan Bersaing", Yogyakarta, Andi Offset, 2005.
- [3] <http://web.archive.org/web/20120301084719/http://www.videouniversity.com/articles/the-art-of-film-and-video-editing-part-1/>
- [4] <http://www.vegascreativesoftware.com/us/vegas-pro/> diklik 21 Juni 2017
- [5] "What is video editing?". Webopedia. dirilis 26 February 2014