

Pembekalan Keterampilan *Mobile Video Editing* Menggunakan Kinemaster untuk Siswa-siswi SMAK Penabur Summarecon Bekasi

Muhammad Dicka Ma'arief Alyatalathaf

Ilmu Komunikasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

Email: muhammad.alyatalathaf@kalbis.ac.id

Abstract: Information and Communication Technology (ICT) is developing so rapidly. Almost all people needs in this 4.0 era can be fulfilled in just one hand (smartphone). One of them is creative content fields, especially audio visuals. SMAK Penabur Summarecon Bekasi sees this potential and presents the opportunity in the Content Creator extracurricular (Ekskur) for students who have high interest in the creative content industry. "Mobile Video Editing" training was also held to improve the skills of its Ekskur members.

Keywords: content creator, mobile video editing, SMAK, Penabur

Abstrak: Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang begitu pesat. Hampir semua kebutuhan manusia di era 4.0 ini dapat dipenuhi hanya dalam satu genggam saja (smartphone). Salah satunya di bidang pembuatan konten kreatif, khususnya audio visual. SMAK Penabur Summarecon Bekasi melihat potensi dan menghadirkan peluang tersebut dalam Ekskur (ekstrakurikuler) Content Creator untuk siswa-siswinya yang memiliki minat tinggi di industri konten kreatif. Pelatihan mengenai "Mobile Video Editing" ini pun diselenggarakan guna meningkatkan keterampilan para anggota Ekskurnya.

Kata kunci: content creator, mobile video editing, SMAK, Penabur

I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Pemenuhan kebutuhan primer, sekunder, tersier dapat dilakukan melalui satu genggam (*smartphone*). Mulai dari pemenuhan kebutuhan komunikasi dan interaksi jarak jauh, kebutuhan informasi, bahkan kebutuhan pangan, sandang hingga papan. Bahkan secara signifikan TIK telah mendisrupsi cara manusia berkehidupan sosial, berinteraksi, bekerja, berbisnis, dan mengembangkan diri (Roztock dkk., 2019: 171). Contohnya, dulu ketika akan melakukan *meeting* dengan *client* kita harus bertemu tatap muka, secara formal, dan berkumpul dalam satu ruangan yang sama untuk berdiskusi. Kini dengan adanya platform *audio-video meeting* seperti Zoom, kegiatan tersebut bisa dilangsungkan secara jarak jauh, tanpa perlu bertemu dalam ruang dan waktu yang sama. Bahkan, dengan adanya pandemi COVID-19 yang melanda dunia, *meeting online* seakan akan telah mendisrupsi oleh konsep *meeting* konvensional yang sudah ada sejak dahulu telah dilakukan.

Perkembangan TIK juga mengubah kebiasaan di dalam konteks proses produksi *audio visual* khususnya

video editing. Sedikit berbeda dengan contoh kasus *meeting* di atas yang faktor disrupsi dipengaruhi oleh TIK dan pandemi COVID-19, perubahan kebiasaan dalam konteks *editing* konvensional semata-mata dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang awalnya memerlukan perangkat komputer mutakhir, kini sudah bisa dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone* saja.

Software video editing sudah banyak dikembangkan baik di platform *android* maupun *iOS*. Sebut saja *iMovie*, *Adobe Premiere Rush*, *Videoleap*, *Splice*, *Viddup*, *Kinemaster*, dan lain sebagainya (Satria, 2019: 110-112). Setiap *software* tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Beberapa di antaranya dapat digunakan secara gratis, ada juga yang berbayar. Penggunaan masing-masing *software* pun didasarkan pada kebutuhan *user*.

Dalam pelatihan ini, pemateri menggunakan *Kinemaster* sebagai *software video editing*. Selain karena popularitasnya, *Kinemaster* juga memiliki cukup banyak fitur yang memadai dalam *video editing*, *processingnya* cukup cepat, dan juga *softwaranya* tidak memakan terlalu banyak memori internal *smartphone*, sehingga memudahkan siswa-siswi dalam melakukan *video editing*. Peserta dalam pelatihan ini adalah siswa-siswi yang tergabung

dalam Ekskur (ekstrakurikuler) *Content Creator* di SMAK Penabur Summarecon Bekasi. Ekskur ini merupakan wadah yang dibuat oleh SMAK Penabur Summarecon Bekasi untuk menampung siswa-siswi yang memiliki minat tinggi dalam hal produksi konten kreatif berupa *audio visual*. Generasi Z merupakan generasi yang sangat antusias di bidang pembuatan konten kreatif, bahkan banyak di antara Generasi Z yang bercita-cita menjadikan konten kreator sebagai pekerjaan utama mereka di masa yang akan datang. (Stillman dalam Putra, 2020: 30).

Potensi dan peluang ini pun dimanfaatkan oleh SMAK Penabur Summarecon Bekasi dalam membina siswa-siswinya untuk mengikuti berbagai pelatihan yang dapat meningkatkan kapasitas, kapabilitas, dan juga kreativitas siswa dalam menggapai mimpinya. Atas dasar itu, siswa-siswai Ekskur *Content Creator* SMAK Penabur Summarecon Bekasi memerlukan pelatihan yang dapat menunjang keterampilan mereka dalam hal produksi konten kreatif, salah satu hal yang diperlukan adalah *video editing*.

Pelatihan *Mobile Video Editing* dipilih karena beberapa alasan, yang pertama *video editing* dianggap sebagai keterampilan yang hanya dimiliki dan dikuasai oleh segelintir orang. Padahal, di era disrupsi ini semua orang bisa mempelajari *video editing* dalam waktu singkat dengan teknik dasar yang sebenarnya cukup sederhana.

Kedua, *video editing* bisa dilakukan secara *mobile*, sehingga siswa-siswi tidak perlu menyiapkan perangkat komputer mutakhir untuk bisa mempraktekkan *video editing*. Cukup hanya menggunakan *smartphone* masing-masing siswa, dengan meng-*install software* yang di-*sharing* oleh pematreri. Ketiga, karena *mobile video editing* sifatnya sederhana dan mudah dipelajari, jadi waktu pelatihan yang terbatas (tiga hari) dapat dimaksimalkan dan pada akhirnya siswa-siswi dapat mempraktekkan *mobile video editing* dan memamerkan hasil karyanya di akhir acara.

II. METODE PELAKSANAAN

A. *Content Creator*

Content Creator didefinisikan sebagai orang yang memproduksi konten bermuatan budaya, hasil olah pikir, dan segala sesuatu yang bernilai informasi yang kemudian dipublikasi atau diedarkan secara digital melalui platform-platform media sosial yang tersedia, dan didorong oleh semangat *entrepreneurship* dengan keinginan untuk menghasilkan "*media brand*" mereka sendiri (Craig dalam Arriagada, 2020: 1).

Platform- platform media sosial yang biasanya menjadi lahan dan ladang para *content creator* saat ini antara lain YouTube, Instagram, Facebook, TikTok. Platform-platform tersebut menjadi primadona karena menawarkan monetisasi untuk setiap konten video yang diunggah *user* (Sheoran, 2020). Ditambah lagi informasi bahwa pendapatan Youtuber bisa mencapai miliaran rupiah per bulannya membuat siswa-siswi yang rata-rata berada di generasi Z semakin tergiur untuk mengikuti jejak para *influencer* yang digandrunginya. Atta Halilintar misalnya, tercatat sebagai Youtuber dengan jumlah *subscribers* paling banyak di Indonesia dengan total 26 juta *subscribers* diperkirakan mendapatkan penghasilan dari Youtube sebesar Rp 633 juta sampai Rp 10,1 miliar (Maretha, 2021: 15).

Saat ini ada sekitar 18 kategori topik video di Youtube, antara lain otomotif, komedi, edukasi, hiburan, film & animasi, *movies*, *gaming*, *how to & style*, musik, berita & politik, *NGO & activism*, *people & blogs*, hewan & peliharaan, sains & teknologi, pertunjukan, olahraga, *trailers*, *travel & events* (Prestianta, 2021: 6). Kategorisasi-kategorisasi tersebut dapat menjadi panduan bagi siswa-siswi dalam memilih topik yang ingin mereka angkat ketika mereka akan memulai menjadi *content creator*.

B. *Mobile Video Editing*

Secara teknis *mobile video editing* sama dengan *video editing* konvensional yang menggunakan perangkat komputer. Perbedaan mendasarnya adalah *mobile video editing* dilakukan menggunakan *smartphone*. Meskipun fiturnya terbilang sangat mendasar, namun secara fungsi dan kualitas *editing* sudah sangat cukup mumpuni untuk dimanfaatkan secara profesional.

Proses melakukan *video editing* dengan menggunakan *smartphone* juga sama seperti alur *video editing* konvensional, yaitu *offline editing* atau proses memilah *footage-footage* yang akan digabungkan menjadi satu video utuh, lalu disatukan mengikuti alur secara kontinu. Setelah video disatukan menjadi kesatuan yang berkesinambungan, proses *video editing* selanjutnya adalah *online editing*, atau proses finalisasi dan penambahan unsur-unsur di luar video, seperti *visual fx*, *sound fx*, dan karakter-karakter pendukung lain (Al Najjar, 2018: 149; Musburger, 2010: 221-226).

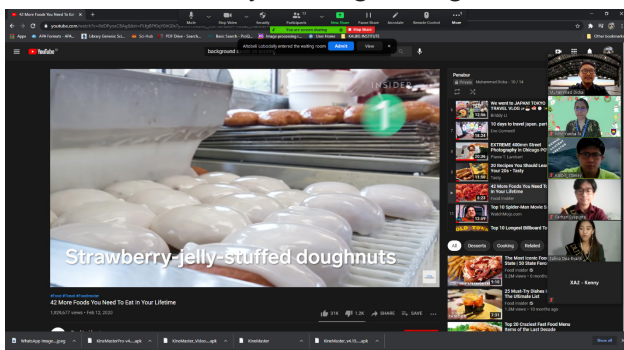
Software yang digunakan untuk *mobile video editing* dalam pelatihan ini adalah Kinemaster. Aplikasi ini tersedia di platform *Android* dan *iOS*. *Software ini* memiliki fitur seperti yang

dimiliki *software video editor* profesional seperti Adobe Premiere Pro di Windows atau Final Cut Pro di macOS, antara lain *multiple layer* yang memungkinkan kita menambahkan unsur-unsur pendukung di atas video linear, *multitrack audio* yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan *file audio* secara *overlapping* atau bertumpuk, lalu *speed control* yang memungkinkan pengguna mengatur kecepatan *frame rate video file*, hingga fitur *chroma key* yang memungkinkan pengguna mengganti latar/*background* dengan *background* lain (Handoko, 2021: 16).

Berdasarkan kelebihan dari *software mobile video editing* tersebut maka cukup sesuai dengan kebutuhan dari anggota Ekskur *Content Creator* SMAK Penabur Summarecon Bekasi yang sebagian besar belum pernah mempelajari *video editing* sebelumnya. Kemudahan, kepraktisan, dan ketersediaan perangkat yang dibutuhkan untuk menggunakan Kinemaster membuat pelatihan ini lebih relevan dan tepat untuk disampaikan kepada anggota Ekskur *Content Creator* SMAK Penabur Summarecon Bekasi.

C. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan kepada anggota Ekskur *Content Creator* SMAK Penabur Summarecon Bekasi dengan materi *mobile video editing* dilaksanakan secara berseri mulai dari tanggal 22 Januari 2021, lalu tanggal 29 Januari 2021, dan yang terakhir 26 Februari 2021. Karena waktu pelaksanaan pelatihan terkendala dengan pandemi COVID-19, maka penyampaian materi dilangsungkan secara jarak jauh melalui Zoom Meeting. Pembicara menyampaikan materi dari DKI Jakarta, sedangkan anggota Ekskur *Content Creator* SMAK Penabur Summarecon Bekasi selaku audiens berada di kediamannya masing-masing.



Gambar 1. Proses Penyampaian Materi Melalui Zoom Meeting

Pembicara dari pelatihan ini adalah dosen tetap Kalbis Institute, Muhammad Dicka Ma'arief Alyatalatthaf, S.I.Kom., M.I.Kom. Materi diawali

dengan pengetahuan dasar tentang *content creator*, kategorisasi konten di Youtube, dan karakteristik dari beberapa Youtuber di Indonesia. Hal ini ditujukan untuk memberikan pemahaman mendasar kepada anggota Ekskur *Content Creator* SMAK Penabur Summarecon Bekasi tentang karakteristik dan jenis-jenis konten yang populer di platform Youtube. seperti pada Gambar 1.

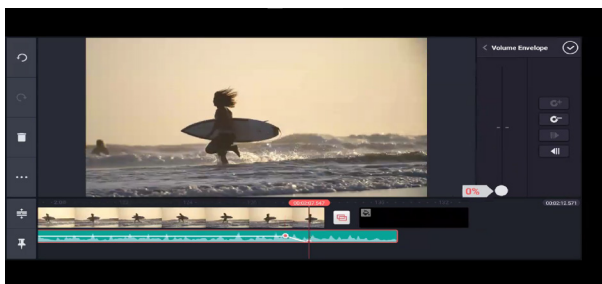
Setelah memahami pengetahuan dasar dari *content creator* dan kategorisasinya, pemateri kemudian memperlihatkan *software mobile video editing* Kinemaster, dengan menjelaskan anatomi dan bagian-bagian dari *workspace*.



Gambar 2. Workspace Kinemaster

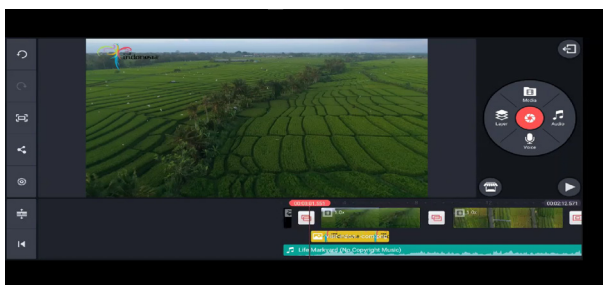
Penjabarannya antara lain, yang paling utama merupakan *primary timeline*, yaitu ruang untuk memasukkan *footage video* yang ingin disatukan menjadi video lebih panjang yang berkesinambungan. Kemudian yang selanjutnya adalah *secondary timeline*, yaitu ruang yang digunakan untuk memasukkan *footage* yang bersifat non-utama. Lalu, terdapat juga *audio space* di mana pengguna dimungkinkan untuk memasukkan unsur *audio* tambahan dalam *project editingnya*. Kemudian ada layar *preview*, yang memungkinkan pengguna untuk meninjau video yang akan di-*edit*. Lalu ada tombol *play/pause*, *media* untuk memasukkan *footage* yang berada di *storage handphone*, *layer* yang digunakan untuk memasukkan *secondary files*, *audio* yang memungkinkan pengguna untuk merekam *audio* secara langsung, dan *music* yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan *file audio* yang telah tersedia. Di kolom paling kiri terdapat *audio level preview*, yang memungkinkan pengguna melihat *level* atau kekuatan desibel dari *audio*. seperti gambar 2.

Setelah menjabarkan anatomi *workspace*, pemateri kemudian mencontohkan proses *video editing* secara langsung yang dimulai dengan *offline editing*. Pemateri menyiapkan beberapa video yang bertema, kemudian mengurutkannya berdasarkan *plot* yang disusun secara spontanitas. Setelah menyatukan semua *footage* secara kontinu, pemateri kemudian menambahkan unsur *audio* untuk membuat *mood* dan suasana video semakin menjadi lebih hidup.



Gambar 3. Proses Menambahkan Unsur Audio

Setelah unsur audio masuk ke video, maka proses *offline editing* sebenarnya sudah berakhir. Proses selanjutnya adalah *online editing*, atau proses menambahkan unsur-unsur pendukung lainnya. Dalam hal ini, pemateri menambahkan unsur logo *vector* berupa logo Visit Indonesia dan logo Kalbis Institute. Unsur logo ini dibubuhkan untuk memberikan unsur identitas dan informasi. seperti pada Gambar 3.



Gambar 4. Workspace Kinemaster

Setelah semua unsur dari video lengkap, pemateri kemudian menunjukkan hasil akhir dari video. Peserta pelatihan pun dapat melihat proses video editing mulai dari hulu ke hilir. Dengan demikian diharapkan semua peserta dapat memahami dan mengikuti alur *video editing*, sehingga semua peserta dapat mempraktekkan *mobile video editing* dengan tema dan topik yang sesuai dengan minat dan ketertarikan masing-masing siswa. Seperti gambar 4.

Di akhir penyampaian materi, sesi tanya jawab pun dibuka. Siswa-siswi anggota Ekskur *Content Creator SMAK Penabur Summarecon Bekasi* terlihat cukup bersemangat dalam sesi diskusi. Pertanyaan demi pertanyaan disampaikan, seperti tips menjadi *content creator* yang andal, hingga tips dalam menghindari klaim *copyright*. Setelah semua pertanyaan terjawab, maka proses pelatihan *Mobile Video Editing* pun telah usai. Pelatihan berlangsung selama kurang lebih dua jam.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan *Mobile Video Editing* kepada anggota Ekskur *Content Creator SMAK*

Penabur Summarecon Bekasi merupakan salah satu dari serangkaian pelatihan yang dilaksanakan oleh Prodi Ilmu Komunikasi Kalbis Institute yang bekerja sama dengan Tim Marketing Kalbis Institute. Secara keseluruhan, pelatihan berlangsung selama tiga kali, yaitu pada tanggal 22 Januari, 29 Januari, dan 26 Februari 2021. Selain topik *mobile video editing*, di hari-hari lainnya materi pelatihan yang disampaikan adalah dasar-dasar dan substansi dari *content creator*, serta proses *finishing* dan publikasi konten ke media sosial yang memerhatikan aspek-aspek SEO (*Search Engine Optimization*).

Pelatihan dan materi-materi tersebut diberikan sesuai dengan permintaan dan kebutuhan dari Ekskur *Content Creator SMAK Penabur Summarecon Bekasi*. Dari pelatihan-pelatihan tersebut diharapkan siswa-siswi dapat menyerap materi dengan baik dan pada akhirnya dapat menerapkan ilmu tersebut menjadi sebuah karya.

Meskipun rangkaian kegiatan pelatihan dilaksanakan secara daring, namun animo peserta cukup tinggi dan juga proses *sharing knowledge* berjalan cukup lancar. Sebab, baik materi teori maupun praktek bisa dilakukan tanpa perlu bertatap muka. Perangkat yang dibutuhkan juga tersedia oleh semua peserta (*smartphone*) sehingga peserta dapat langsung mempraktekkan dengan *handphone* mereka masing-masing.

IV. SIMPULAN

Melalui kegiatan pelatihan ini, beberapa kemampuan yang didapatkan oleh siswa-siswi anggota Ekskur *Content Creator SMAK Penabur Summarecon Bekasi* antara lain memahami dasar-dasar dan substansi *content creator*, jenis-jenis konten, kategorisasi konten di platform Youtube, serta informasi beberapa platform selain Youtube yang memungkinkan untuk mendapatkan monetisasi seperti Instagram, Facebook, TikTok, dan lain-lain. Materi-materi ini disampaikan agar siswa-siswi memahami secara mendalam apa yang harus mereka lakukan nantinya ketika telah bertekad untuk menjadi *content creator*.

Pemateri kemudian menjelaskan pembagian dan fungsi-fungsi *workspace* dari *software mobile video editing* Kinemaster. Tujuannya, agar peserta familiar dengan *software video editing* yang akan mereka pelajari nantinya.

Setelah menjabarkan anatomi *workspace*, pemateri kemudian mencontohkan proses *video editing* secara langsung yang dimulai dengan *offline*

editing. Pemateri menyiapkan beberapa video yang bertema, kemudian mengurutkannya berdasarkan *plot* yang disusun secara spontanitas. Ketika proses *offline editing* selesai, pemateri kemudian melanjutkan *tutorial online editing*, atau proses menambahkan unsur-unsur pendukung video lainnya.

Di akhir pelatihan, pemateri juga menyampaikan proses *finishing* dan publikasi konten ke media sosial yang memerhatikan aspek-aspek SEO (*Search Engine Optimization*), seperti pemilihan judul, penulisan *caption*, serta pembuatan *thumbnails* untuk Youtube. Tujuannya, agar siswa-siswi anggota Ekskur *Content Creator* SMAK Penabur Summarecon Bekasi setelah memproduksi kontennya secara mandiri nantinya dapat langsung mempublikasi hasil karyanya dengan unsur-unsur yang lengkap dan lebih profesional.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Al Najar, G. (2018). The Changing Nature of “News Reporting, Story Development and Editing.” *Journal of Media and Communication Studies*, 143-150. <https://academicjournals.org/journal/JMCS/article-full-text-pdf/E232DB059328>
- Arriagada, A., Ibanez, F. (2020). “You Need at Least One Picture Daily, if Not, You’re Dead”: Content Creators and Platform Evolution in the Social Media Ecology. *SI: Platforms and Cultural Productions*, 1-12. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2056305120944624>
- Handoko, A. (2021). Pemanfaatan Kinemaster Sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video bagi Pengelola dan Pendidik PKBM. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain 1* (1), 14-24. <https://journal.interstudi.edu/index.php/journaldesain/article/view/968>
- Maretha, C. (2021, Maret 25). Besaran Gaji Youtuber Indonesia dan bagaimana Cara Menghasilkannya. *Glints*. <https://glints.com/id/lowongan/gaji-youtuber-indonesia/#.YKYrwagzaHs> , diakses pada 20 Mei 2021 pukul 16.33 WIB.
- Musburger, R. B. (2010). *Single-camera Video Production*. US: Elsevier
- Prestianta, A. M. (2021). Mapping the ASEAN Youtube Uploaders. *Jurnal ASPIKOM 6* (1), 1-12. <http://jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/view/761/242>
- Putra, F. A. D. (2020). Karakteristik Generasi Z di Yogyakarta Tahun 2019. [Bachelor Degree Thesis]. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Satria, D. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Videografi dan Mobile Editing Video Menggunakan Smartphone pada Organisasi Kepemudaan Daerah. *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2019*, 109-114. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semhasabdimas/article/view/2407>
- Sheoran, S. (2020, November 15). 8 Video Sharing Sites to Make Money by Uploading Videos. *Incomopedia*. <https://incomopedia.com/get-paid-for-videos/> , diakses pada 20 Mei 2021 pukul 15.59 WIB.
- Weistroffer, H. R.(2019). The Role of Information and Communication Technologiesin Socioeconomic Development: Towards a Multi-dimensional Framework. *Information Technology for Development*, 25 (2), 171-183. <https://www.tandfonline.com/doi/f/10.1080/02681102.2019.1596654?needAccess=true>