



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

ISSN: 2615-2657

2022

PROSIDING

Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat

Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat
melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat
Yogyakarta, 27 November 2021



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2021

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Yogyakarta, 27 November 2021

Penerbit :

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Universitas Amikom Yogyakarta

Telp.(0274) 884 201 ext 611

Email : abdimas@amikom.ac.id



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2021

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

ISSN 2615-2657

Editor : **Mulia Sulistiyono, M.Kom**
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

Kulit Muka: **Bernadhed, M. Kom.**
Cetakan I, Januari 2022

Penerbit :

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Amikom Yogyakarta
Telp. (0274) 884 201 ext 611
Email : abdimas@amikom.ac.id

Hak cipta dilindungi Undang-Undang Hak Cipta
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh bagian isi buku ini
tanpa izin tertulis dari penerbit.



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2021

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Reviewer:

Dr. Andi Sunyoto, M.Kom
Emha Taufiq Luthfi, M.Kom
Sudarmawan, M.T
Hanif Al Fatta, M.Kom
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam Sejahtera Bagi Kita Semua.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas hidayah-Nya maka Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 dapat terselenggara . Kegiatan ini merupakan Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat yang pertama kali diadakan di Universitas Amikom Yogyakarta. Seminar ini merupakan salah satu program kerja Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta yang dimana untuk meningkatkan minat publikasi hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan oleh kalangan akademis di Universitas Amikom Yogyakarta pada khususnya.

Di dalam kalangan akademis perguruan tinggi mengenal dengan kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi . Salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah pengabdian masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan sebuah usaha kalangan akademisi secara langsung mengatasi permasalahan -permasalahan masyarakat . Banyak permasalahan - permasalahan masyarakat yang dapat diselesaikan dengan menerapkan keilmuan yang dimiliki oleh para akademisi.

Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 merupakan sebuah wadah kepada kalangan akademis Universitas Amikom Yogyakarta dalam mempublikasikan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan . Diharapkan dengan adanya media ini dapat menjadi jembatan para pengabdi dan masyarakat dalam memperoleh informasi.

Dalam Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 terdapat 105 pemakalah yang bersedia mengirimkan makalahnya untuk dipublikasikan pada seminar ini. Makalah telah melalui proses review dan editing.

Kami mengucapkan terimakasih kepada seluruh pemakalah yang telah bersedia mempublikasikan makalah hasil pengabdiannya pada seminar ini. Kami ucapkan terimakasih kepada segenap civitas akademik Universitas Amikom Yogyakarta atas dukungan sarana maupun prasarana sehingga acara ini dapat terlaksana.

Akhir kata kami segenap panitia Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 mohon maaf sebesar-besarnya jika dalam penyelenggaraan acara masih banyak kekurangan. Kami terbuka untuk mendapatkan kritik dan masukan guna semakin memperbaiki kegiatan ini kedepannya. Semoga acara ini dapat bermanfaat seluruh akademisi dan masyarakat Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ketua Panitia Seminar Hasil
Pengabdian Masyarakat 2021

Mulia Sulistiyono, M.Kom.

Daftar Isi

Seminar Hasil Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat

PEMBUATAN PERANGKAT BELAJAR SECARA ONLINE KEPADA GURU PAUD KB RUMAH ANAK PINTAR ISLAMI (RAPI) Ade Pujianto	Halaman 1-6
MEMBANGUN KECAKAPAN ABAD 21 PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MELALUI JURNALISME DIGITAL Aditya Maulana Hasymi, Gardyas Bidari Adninda	7-12
PENINGKATAN SECURITY AWARENESS PADA WILAYAH DESA TEGALSARI BERBASIS VISUAL DALAM Mendukung GUNUNGGIDUL SMART CITY Agit Amrullah	13-18
PENERAPAN DAN PEMBUATAN DESAIN PACKAGING DALAM UPAYA MENINGKATKAN DAYA TARIK PRODUK HOME INDUSTRI KUE DAN MINUMAN "ANISYA" DI KECAMATAN NGAGLIK, KABUPATEN SLEMAN Agung Nugroho	19-24
PENGEMBANGAN VIDEO PROMOSI DAN PRESENTASI KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUCIR GARONGAN Ahmad Sa'di, Ria Andriani	25-30
PKM PENERAPAN STRATEGI DIGITAL MARKETING DIDUKUNG APLIKASI MOBILE "QASIR" DALAM TOKO AR-RAUDHAH Agus Fatkhurohman	31-36
CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT SYSTEM "CREATIVE BATIK" DALAM PENINGKATAN CUSTOMER RELATIONSHIP DI MASA PANDEMI COVID-19 Ainul Yaqin , Alfriadi Dwi Atmoko, Wiji Nurastuti MT	37-42
PEMBUATAN MEDIA PROFILING KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUNCIR GARONGAN Ali Mustopa	43-48
PEMANFAATAN INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI EATDULU.ID PADA ERA PANDEMI COVID-19 Andriyan Dwi Putra	49-54
PEMANFAATAN SAMPAH DAPUR MENJADI PUPUK ORGANIK CAIR (POC) DAN PEMASARANNYA MELALUI MARKETPLACE Anna Baita, M. Kom., Fajrul Falahudin Rasyid	55-60
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN GAMIFIKASI Ani Hastuti Arthasari	61-66
PEMANFAATAN E-COMMERCE DESA WISATA JIPANGAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 Anik Sri Widawati , Hanafi, Netci Hesvindrati	67-72
PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN DIGITAL KOMUNITAS SEDEKAH YOGYAKARTA Anggrismono	73-78
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN VIDIO PROMOSI PRODUK Ardiyati, Akhmad Dahlan	79-84
DIGITALISASI ADMINISTRASI SEKOLAH Arifiyanto Hadinegoro	85-90
PELATIHAN DIGITAL MARKETING DALAM PENINGKATAN PEMASARAN PRODUK KEMBENG ROSO USAHA MIKRO BANYUMILI Arvin Claudy Frobenius	91-95

VIRTUAL TOUR VIDEO WISATA Pemandian Alami Blue Lagoon	96-101
Atika Fatimah , Haryoko	
PEMBUATAN APLIKASI Pencatatan Data Karyawan Sebagai Pendukung Administrasi Yayasan Taruna Alquran	102-107
Atik Nurmasani, Febri Dwi Kurniawan , Oxsal Christal Pamula	
Peningkatan Keterampilan Penerapan Cyber Security Bagi Guru SMK Negeri 2 Yogyakarta	108-113
Banu Santoso, Afin Nur Ikhsan , Rendi Prasetyawan	
Peningkatan Kemampuan Digital Marketing Untuk Strategi Pemasaran Khayra Cakes	114-119
Bety Wulan Sari	
Pemanfaatan Sosial Media Untuk Konten Promosi Jasa Enggal Jaya Las	120-125
Bhanu Sri Nugraha	
Sosialisasi Pemasaran Online Di UMKM Ibu Sejahtera	126-131
Deani Prionazvi Rhizky	
Pengembangan dan Pelatihan Strategi Pemasaran Di Bumdes Remboko Melalui Disain Visual	132-137
Dwi Pela Agustina, Renindya Azizza Kartikakirana, Dwi Erfanni Bimantara, Fadlurahman Hanif	
Workshop Peningkatan Kemampuan Karyawan UMKM Dalam Marketing Digital Pada Laundry Eve	138-143
Eli Pujastuti	
Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan Pada UMKM Masyarakat Dusun Gebang, Panggang Gunungkidul	144-149
Fahrul Imam Santoso	
Peningkatan Keterampilan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Internet Di Kebun Belajar Rumah Tumbuh	150-155
Ferian Fauzi Abdulloh	
Penerapan Model Bisnis Kanvas Untuk Pengembangan Usaha Olstore Malik Selama Pandemi Covid-19	156-161
Fitri Juniwati Ayuningtyas	
Pembuatan dan Pengenalan Toponim Kalurahan Bener, Kemantren Tegalrejo, Kota Yogyakarta Melalui Film Bergambar	162-167
Fitria Nuraini Sekarsih	
Pelatihan Sociopreneurship Tahap 2 Dalam Rangka Peningkatan Kapasitas Karang Taruna Kampung Banaran	168-173
Gardyas Bidari Adninda , Aditya Maulana Hasymi	
Pelatihan Daring Pembuatan Video Pembelajaran Online dan Kuis Interaktif Serta Pemanfaatan Google Application Pada Tk Pertiwi Pandak Baturaden Banyumas	174-179
Haryoko	
Pelatihan Digital Marketing Untuk Askomta Sebagai Sarana Meningkatkan Promosi Usaha Di Masa Pemulihan Ekonomi Akibat Pandemi Covid-19	180-185
Hendra Kurniawan	
Pemanfaatan Digital Marketing dan Pencatatan Keuangan Digital Pada Toko Kelontong Di Masa Pandemi Covid-19	186-191
Ismadiyahanti Purwaning Astuti	

PENGEMBANGAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH MASYARAKAT PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KELURAHAN KOTABARU Ika Afianita Suherningtyas, Rizky , Sola Tri Astuti , Desri Wahyuni	192-197
DIGITAL MARKETING DAN BRAND AWERENESS UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN PADA JMKM Ike Verawati	198-203
PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO MENGGUNAKAN PREMIERE UNTUK PEMUDA PEMUDI KARANG TARUNA P3L DUSUN PANGGUNGAN LOR KALURAHAN TRIHANGGO Ika Asti Astuti	204-209
PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PEMBUATAN GAME EDUKATIF UNTUK MENUNJANG PROSES BELAJAR MENGAJAR PESERTA DIDIK PADA BA AISIYIAH JABUNG Ika Nur Fajri	210-214
PEMANFAATAN E-COMMERCE UNTUK PEMASARAN PADA USAHA SNACK DAN JAJANAN PASAR DI MASA PANDEMI COVID 19 Ikmah , Anik Sri Widawati	215-220
MEDIA PEMBELAJARAN SOCIOFUN BERBASIS MOBILE SEBAGAI PENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X DI SMAN 1 TURI Irma Rofni Wulandari , Laily Nur Hamidah , Yuli Astuti, Lilis Dwi Farida	221-226
PELATIHAN MEDIA SOSIAL BRANDING UNTUK KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUNCIR GARONGAN Irwan Setiawanto, Kusnawi	227-232
PELATIHAN YOUTUBE CONTENT CREATION UNTUK SARANA PUBLIKASI KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUNCIR GARONGAN Joko Dwi Santoso, Erfina Nurussa'adah	233-238
PENDAMPINGAN PENERAPAN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI KEUANGAN AGEN DAN RESELER UNTUK MENINGKATKAN OMZET PENJUALAN PADA KLINIK INUSA SKINCARE PLERET BANTUL Jeki Kuswanto, Nenden Ranuma Ratri	239-244
PEMERDAYAAN REMAJA PUTRI UNTUK MENDORONG PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DI DUSUN GEBANG KELURAHAN WEDOMARTANI Jurni Hayati	245-250
SOSIALISASI DAN EDUKASI ETIKA KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI MEDIA SOSIAL PADA CLUB PANJI SAKTI (CPS) SINGARAJA Kadek Kiki Astria	251-256
PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN SOSIAL UMKM DELDV Laksmindra Saptyawati	257-262
KAMPANYE POLA HIDUP SEHAT DAN SAFETY RIDE DALAM BERSEPEDA SERTA PEMBENAHAN ADMINISTRASI PADA ECOSMO JOGJA Lukman	263-268
PEMBUATAN W EBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN BEEIS MADU M. Nuraminudin , Tisih Lara Bangun Sasongko	269-274
PEMBUATAN APLIKASI SISTEM INFORMASI RESELLER PADA HOMESWEETHOME.JOGJA BERBASIS ANDROID Melany Mustika Dewi	275-280

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ONLINE UNTUK Mendukung Kegiatan Belajar dari Rumah (BDR) pada Masa Pandemi COVID-19 di TK Budi Luhur 1 Majid Rahardi	281-286
IKLAN untuk Meningkatkan Penyebaran Informasi pada Startup Matrash Yogyakarta dengan Motion Grafis Mei Parwanto Kurniawan , Deden Maulana Yusuf	287-292
PENGEMBANGAN STRATEGI Promosi Pariwisata Desa Ledhok Blotan melalui Media Sosial Monika Pretty Aprilia	293-298
Meningkatkan Transformasi Bisnis dengan Pengelolaan Transaksi Penjualan menggunakan Aplikasi Kasir Berbasis Android Moch Farid Fauzi, Alfie Nur Rahmi	299-304
Membangun Website sebagai Penunjang Promosi Sekolah "SMK Bina Harapan Sleman" Muhammad Misbahul Munir	305-310
Pengenalan Aplikasi Google Form dalam Pembelajaran Jarak Jauh bagi Guru di SLB C Wiyata Dharma 2 Sleman Ninik Tri Hartanti	311-315
Pelatihan Teknik Dasar Fotografi Smartphone sebagai Media Menumbuhkembangkan Kreativitas bagi Pemuda pada Masa Pandemi COVID-19 di Desa Drono, Klaten Ni'mah Mahnunah, Irfan Rifani, Vanny Namiroh	316-321
Pelatihan Foto Produk untuk Meningkatkan Pemasaran Digital Toko Delapan Bakery Nurfian Yudhistira	322-327
Meningkatkan Branding dan Layanan Digital pada Bumi Perkemahan Taman Tunas Wiguna Babarsari Nuri Cahyono	328-333
Penyuluhan Desa Wisata Alam sebagai Upaya Peningkatan Kapasitas Warga dan Kualitas Lingkungan Desa Jonggrangan Nurizka Fidali	334-339
Peningkatan Literasi Digital: Perempuan Cerdas Tangkal Berita Hoaks Novita Ika Purnamasari, Roghaya Indah Pratiwi , Razan Arvin Pradipa	340-345
Menggalakkan Kegiatan Penghijauan Aktifitas Berkebun Tanaman Hias di Masa Pandemi Prasetyo Febriarto, Rezki Satris	346-351
Strategi Branding dan Instagram Marketing untuk Meningkatkan Brand Awareness pada Azka Roti Rakhma Shafrida Kurnia	352-357
Pengenalan Model Hunian Sehat Produktif di Lingkungan Perkotaan untuk Keluarga Sejahtera di Masa Pandemi COVID19 RR. Sophia Ratna Haryati	358-364
Literasi dan Inisiasi Pemberdayaan Masyarakat di Tengah Pandemi COVID-19 dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat Renindya Azizza Kartikakirana, Dwi Pela Agustina	365-370
Pelatihan Strategi Digital Marketing pada UKM Pukis Klaten Ria Andriani , Ahmad Sa'di	371-376

PELATIHAN FOTOGRAFI PRODUK DENGAN SMART PHONE DALAM RANGKA PENINGKATAN KOMPETENSI KOMUNIKASI PEMASARAN PELAKU UMKM MUNDU SAREN	377-382
Riski Damastuti	
PENANDA KAWASAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENGUATAN IDENTITAS KAWASAN DESA WISATA SIDOWARNO	383-388
Rhisa Aidilla Suprpto, Seftina Kuswardini	
EDUKASI PEMASARAN ONLINE UMKM KULINER DAPUR FARIDA DI YOGYAKARTA	389-394
Rivga Agusta	
GERAKAN BIJAK BERSOSIAL MEDIA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI RT 05 KUJONSARI	395-400
Sannya Pestari Dewi, Ulul Azmiyati , Akbar Stallyno	
PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN DESA WISATA WIRUN SEBAGAI SENTRA KERAJINAN GAMELAN	401-406
Seftina Kuswardini, Rhisa Aidilla Suprpto	
MENINGKATKAN PERFORMA AREA WISATA DENGAN SISTEM ZONASI DAN PENINGKATAN KAPASITAS PEDAGANG	407-412
Septi Kurniawati Nurhadi , Gardana Purnama	
LITERASI MEDIA, DAN DIGITAL BRANDING "WISATA GOA LANGSE", GUNUNG KIDUL YOGYAKARTA	413-418
Sheila Lestari Giza Pudrianisa	
EDUKASI DAN PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA NOUNA BAKERY BANTUL	419-424
Sharazita Dyah Anggita	
PENINGKATAN KAPASITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN DARING BAGI SEKOLAH SMK MAARIF 2 PIYUNGAN	425-429
Sri Mulyatun	
PELATIHAN DIGITAL MARKETING UNTUK OPTIMALISASI PEMASARAN USAHA MAKANAN DASAWISMA ALAMANDA PERUMNAS MINOMARTANI SLEMAN YOGYAKARTA	430-435
Supriatin, Ani Restiyani	
PERENCANAAN USAHA YANG BERBASIS EKONOMI KREATIF BAGI KELOMPOK MILENIAL	436-441
Tanti Prita Hapsari	
PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIK DI SMP NEGERI 5 WONOGIRI	442-446
Toto Indriyatmoko	
PENGENALAN IOT APLIKATIF UNTUK SANTRI PONDOK INFORMATIKA AL MADINAH	447-452
Uyock Anggoro Saputro	
GALERI OLAH SAMPAH SEBAGAI INOVASI PENGOLAHAN SAMPAH TERPADU DI KELURAHAN BENER	453-458
Vidyana Arsanti	
PEMANFAATAN INSTAGRAM ADS SEBAGAI SOLUSI STRATEGI MARKETING ONLINE UNTUK UMKM (ALEMBANA COFFEE)	459-464
Wahyu Kristian Natalia	
PENGENALAN TEKNOLOGI MONITORING KEGUGUPAN PADA LEMBAGA PELATIHAN KOMUNIKASI	465-470
Wahyu Sukestiyastama Putra	
PERAN BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) LUHUR SEMBADA DALAMMENINGKATKAN PEREKONOMIAN DANDAYASAING DI DESASIDOLUHUR, KEC.GODEAN-KAB.SLEMAN	471-476
Widiyanti Kurnianingsih	

PENGELOLAAN DATA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 DEPOK SLEMAN DEPOK BERBASIS WEBGIS Widiyana Riasasi	477-481
APLIKASI MOBILE SMART EDU-ECON SEBAGAI PENGEMBANGAN TEKNIK MENGAJAR PADA PELAJARAN EKONOMI KELAS X Yuli Astuti, Angga Arindra Shonta, Irma Rofni Wulandari , Wiwi Widayani , Erni Seniwati	482-487
STRATEGI PENINGKATAN OMSET DENGAN DIGITAL MARKETING DI UMKM BATIK JUMPUTAN (ROEMAH DJOEMPOETAN SRIHADI) Yusuf Amri Amrullah	488-493
PELATIHAN DAKWAH DIGITAL BAGI PARA DA'I JAM'IIYAH MUBALLIGHIN SUNAN PANDANARAN (JAMUSPA) MUDA DI YOGYAKARTA Zahrotus Saidah, Sri Mulyani Majid	494-499
WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI SHOES CLEANING CARE CLEANROOM PADA ERA PANDEMI COVID-19 Dwi Nurani	500-505
WEBSITE COMPANY PROFILE BANK SAMPAH "SUMBER BERKAH" Rumini	506-511
PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK MEMBANTU PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR ANAK-ANAK Mulia Sulistiyono, Andi Sunyoto, Muhammad Adli Zul Hazmi	512-517
PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS CLOUD UNTUK Mendukung KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR SEKOLAH DI MASA PANDEMI Achimah Sidauruk	518-523
PENDAMPINGAN BRANDING DAN PACKAGING UMKM KELUARGA PRA SEJAHTERA Ahlihi Masruro	524-529
PEMANFAATAN MARKETPLACE DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN BAGI PENJUALAN PRODUK UMKM Andika Agus Slameto	530-535
PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO DAN FOTO UNTUK GURU SEKOLAH TAMAN KANAK-KANAK Muhammad Tofa Nurcholiz	536-541
PELATIHAN PROGRAM MADRASAH DIGITAL DI PONPES SAAT PANDEMI COVID-19 Muhammad Idris Purwanto	542-547
REALISASI KONSEP FRAMING SABLON DAN PELATIHAN PENGGUNAAN ALAT SABLON PRESISI FRAMING PADA KONVEKSI Bernadhed	548-553
PELATIHAN MANAJEMEN KONTEN MEDIA SOSIAL DAN WEB PROFILING PADA KONVEKSI BERKART Rum M Andri	554-559
REDESIGN KEMASAN PRODUK DAN PENGADAAN DAN PELATIAN MESIN PRESS KEMASAN UNTUK UKM MAMA YUMMY Yudhi Sutanto	560-565
PELATIHAN MANAJEMEN KELAS DARING UNTUK GURU SMK ISLAM MOYUDAN YOGYAKARTA DI MASA PANDEMI COVID-19 Rizqi Sukma Kharisma	566-571

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO MENGGUNAKAN PREMIERE UNTUK PEMUDA PEMUDI KARANG TARUNA P3L DUSUN PANGGUNGAN LOR KALURAHAN TRIHANGGO

Ika Asti Astuti

Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta, D.I. Yogyakarta, Indonesia
asti@amikom.ac.id

Abstrak

Adanya pandemic covid-19 yang terjadi di Indonesia memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap organisasi di kehidupan masyarakat, salah satunya yaitu karang taruna. Anggota karang taruna yang mayoritas adalah pemuda diharapkan dapat terus aktif dalam menjalankan tugas dan fungsinya dalam keadaan apapun. Kegiatan kepemudaan yang biasanya dapat dilakukan secara offline, dipaksa untuk menjadi sebuah agenda online yang tentunya dapat dilihat & diikuti oleh warga. Salah satu bentuk kegiatan yang dimaksud yaitu pelaksanaan agenda tirakatan untuk memperingati hari kemerdekaan Republik Indonesia secara online. Solusi dari adanya masalah tersebut dapat dengan memanfaatkan media video. Adobe Premiere menjadi software yang banyak digunakan dalam ranah industry untuk melakukan editing video. Kegiatan pelatihan editing video menggunakan adobe premiere ini telah memberikan dampak kontribusi nyata pada peningkatan softskill peserta dan keberlangsungan program kerja karang taruna P3L dalam hal pelaksanaan agenda tirakatan pada Dusun Panggunan Lor Kalurahan Trihanggo.

Kata kunci: video editing, adobe premiere, karang taruna

Abstract

The existence of the COVID-19 pandemic that occurred in Indonesia had a significant impact on organizations in people's lives, one of which was youth organizations. The youth members of the youth organization are expected to continue to be active in carrying out their duties and functions under any circumstances. Youth activities that can usually be done offline, are forced to become an online agenda that can be seen & followed by residents. One form of activity in question is the online implementation of the tirakatan agenda to commemorate the independence day of the Republic of Indonesia. The solution to this problem can be by utilizing video media. Adobe Premiere is software that is widely used in the industrial realm to do video editing. This video editing training activity using Adobe Premiere has made a real contribution to improving the soft skills of participants and the sustainability of the P3L youth work program in terms of implementing the tirakatan agenda at Panggunan Lor, Trihanggo.

Keywords: video editing, adobe premiere, youth organizations

1. PENDAHULUAN

Pelatihan pembuatan video memberikan suatu pengalaman tersendiri dalam mengolah data-data visual, baik berupa media gambar tidak bergerak (image) maupun media gambar bergerak (sequence) milik pribadi, perusahaan atau sebagai media informasi untuk public [1]. Pelatihan ini mengacu pada penggunaan perangkat lunak dasar dalam Multimedia khususnya pada pengolahan visual pada antarmuka ergonomis masing-masing perangkat lunak yang tren, ditambah

dengan beberapa komponen yang mendukung seperti graphic, ilustrasi, sound dan bahkan animasi. Adapun software yang akan digunakan untuk pelatihan video ini adalah Adobe Premiere.

Menurut Pasal 1 angka 1 Peraturan Menteri Sosial No. 77/HUK/2010 tentang Pedoman Dasar Karang Taruna (Permensos 77/2010), Karang taruna merupakan Lembaga Kemasyarakatan yang merupakan wadah pengembangan generasi muda yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan rasa tanggung

jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/kelurahan atau komunitas adat sederajat dan terutama bergerak di bidang usaha kesejahteraan sosial, yang secara fungsional dibina dan dikembangkan oleh Departemen Sosial [2]. Pada [3] menjelaskan fungsi dari karang taruna yaitu merupakan penyelenggaraan keorganisasian dan administrasi Kesejahteraan Sosial; sebagai fasilitasi; mediasi; komunikasi, informasi, dan edukasi; pemanfaatan dan pengembangan teknologi; advokasi sosial; motivasi; pendampingan; dan pelopor. Hal ini tentu saja membuat organisasi karang taruna tidak hanya mampu memberikan kontribusi kepada masyarakat tetapi juga memberikan inovasi dengan memanfaatkan penggunaan teknologi agar lebih bisa mencapai tujuannya terutama di masa pandemic ini.

Pemuda Pemudi Panggungan Lor (P3L) merupakan salah satu nama organisasi karang taruna yang berada di Dusun Panggungan, Kelurahan Trihanggo. Pemuda/pemudi yang tergabung pada organisasi P3L dimulai dari kelas 3 SMP hingga sebelum menikah, namun terkadang pemuda/pemudi yang telah mendapatkan pekerjaan agak sulit untuk bergabung dalam rapat dan kurang terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang direncanakan sehingga kebanyakan dari anggota pemuda masih memerlukan perhatian dan bimbingan. Beberapa kegiatan yang biasanya dilaksanakan oleh organisasi P3L yaitu: Pengadaan kegiatan sinoman/laden untuk membantu warga yang menikah; Kegiatan hari besar islam seperti mauled nabi, kegiatan hari raya dan sebagainya; Bersama Bapak-bapak, ikut dalam kegiatan kerja bakti dusun; Pelaksanaan kegiatan hari besar nasional seperti agenda Sumpah Pemuda atau 17 Agustus dari pengadaan lomba sampai acara puncak yaitu tirakatan. Di masa pandemic covid19 ini, banyak organisasi karang taruna yang vakum karena aturan dari pemerintah untuk bekerja dari rumah sehingga banyak rencana kegiatan kepemudaan yang seharusnya dilaksanakan offline menjadi tidak dilakukan.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan organisasi secara offline

Video merupakan salah satu bentuk media yang banyak dimanfaatkan di masa pandemic ini. Melalui media video, masyarakat dapat melakukan conference secara online, memberikan pembelajaran serta memberikan hiburan maupun informasi yang cukup efektif [4]. Pembuatan video selama ini sudah sangat dipahami oleh pemuda seperti contoh yaitu penggunaan aplikasi TikTok, membuat post/stories di instagram ataupun status di WhatsApp. Keterbatasan dalam penggunaan smartphone untuk penyelenggaraan kegiatan skala besar membuat pelatihan pembuatan video secara umum yang dilakukan menggunakan komputer menjadi hal penting yang dirasa perlu dilakukan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka analisis masalah yang dapat ditarik adalah Bagaimana memberikan pelatihan pada anggota karang taruna P3L dalam melakukan editing video yang dapat digunakan untuk menjalankan program kerja kegiatan P3L yang biasanya offline menjadi online. Tujuan kegiatan pelatihan video ini yaitu peserta dapat melakukan editing video menggunakan aplikasi komputer untuk melaksanakan salah satu program kerja pada P3L yaitu pelaksanaan kegiatan tirakatan untuk memperingati hari kemerdekaan Republik Indonesia ke-76.

2. BAHAN DAN METODE

Rincian kegiatan yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

No	Kegiatan	Keterangan	Waktu pelaksanaan
1	Pembukaan Pelatihan sekaligus penjelasan Teori Video & Pengenalan basic editing pada aplikasi adobe premiere	Teori Video, Pengenalan software, Import media, Cut, Copy, Paste dan Tools Premiere, Transisi	Senin, 7 Juni 2021
2	Visual Effect & Greenscreen	Pengenalan Visual Effect & Greenscreen, Sound dan Export media	Selasa, 8 Juni 2021

3	Showing Karya Hasil Video & Diskusi Lebih lanjut	Pemberian feedback & Diskusi	Sabtu, 12 Juni 2021
4	Pendampingan editing video untuk kegiatan tirakatan	Konsultasi teknikteknik editing video	Juni - Agustus
5	Pelaksanaan Streaming Kegiatan Tirakatan Online		Senin, 16 Agustus 2021

Untuk sesi pelatihan editing video dilaksanakan sebanyak tiga kali di minggu yang sama. Hari ke tiga pelatihan, diisi dengan showing hasil karya editing video yang oleh peserta untuk melihat seberapa jauh materi tersampaikan. Selain itu, pada sesi ini juga dilakukan sesi konseling peserta berkaitan dengan teknik-teknik editing video yang lain. Keberlanjutan sesi pelatihan ini kemudian mencetuskan ide peserta untuk membuat kegiatan dengan memanfaatkan media video. Berdasarkan diskusi dengan anggota P3L bahwa agenda terdekat yaitu peringatan hari besar nasional kemerdekaan RI ke-76, maka sesi pendampingan editing video dilakukan untuk acara malam tirakatan. Terakhir juga dilakukan streaming kegiatan tirakatan online kumpulan dari video editing yang telah dibuat ke channel youtube P3L melalui aplikasi OBS [5].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dibagi menjadi lima bagian sesuai metode pelaksanaan yang telah dilakukan. Adapun pembahasan yang pertama ditulis sebagai materi sesi 1, yaitu saat kegiatan pembukaan pelatihan, memberikan teori video dan pengenalan basic editing. Materi sesi 2 yaitu saat memberikan materi tentang visual effect dan greenscreen. Selanjutnya adalah showing karya hasil video, pendampingan kegiatan tirakatan dan pelaksanaan streaming.

a. Materi sesi 1

Pada materi sesi 1, peserta sebelumnya diberikan materi tentang pengenalan video: Definisi video, yang dimaksud dengan Editing video, terkait frame rate & fps, Resolusi video serta proses singkat dalam membuat video.

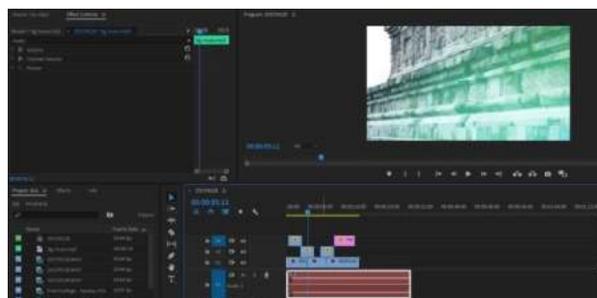


Gambar 2. Slide materi pengenalan video

Pemaparan materi teori dibuat dengan menggunakan canva presentation. Didalam slide juga dimasukkan elemen short video agar terlihat lebih menarik dan sesuai dengan tema video yang diusung. Pada sesi ini, peserta ternyata masih banyak yang belum memahami tentang pentingnya memahami resolusi & framerate dalam mengedit video.

Saat memulai pemaparan materi sesi 1, peserta sebelumnya diminta untuk mengcopy aplikasi premiere yang telah dipersiapkan. Pada pelatihan ini, aplikasi editing video yang digunakan yaitu Adobe Premiere Pro CC 2019 x64 Portable. Penggunaan aplikasi portable ini cukup membantu karena peserta tidak perlu menginstal terlebih dulu, namun masalah yang timbul saat proses ini yaitu beberapa laptop peserta yang kurang mumpuni untuk menjalankan aplikasi tersebut sehingga proses tutoring menjadi agak lama dan berbeda kecepatan antara satu peserta dengan yang lain.

Materi yang diberikan yaitu tentang basic editing video menggunakan adobe premiere. Peserta diminta untuk mencoba melakukan import video ke dalam aplikasi premiere; melakukan manipulasi seperti Cut, Copy, Paste terhadap video; Menambahkan music; Pengenalan Tools Premiere; dan memberikan Transisi pada video.



Gambar 3. Tampilan Editing materi sesi 1 pada Premiere

Akhir dari pemberian materi ini, peserta diajak untuk melihat contoh-contoh hasil video blogging (VLOG) sederhana yang bisa dibuat dengan memanfaatkan materi yang telah disampaikan.



Gambar 4. Review project VLOG di youtube

b. Materi sesi 2

Pada materi sesi 2, peserta diberikan materi tentang expert editing video. Sesi ini mengajarkan peserta untuk berkenalan dengan Visual Effect & Greenscreen; menambahkan Sound effect dan melakukan export video.



Gambar 5. Penjelasan materi sesi 2

Peserta diajarkan step by step untuk membuat helicopter terbang diatas rumput. Adapun bahan-bahan yang diperlukan yaitu footage padang rumput, helicopter greenscreen, audio saat helikopter terbang, serta footage asap saat helikopter terbang.



Gambar 6. Kebutuhan bahan materi sesi 2

c. Showing Karya

Pada sesi ini, peserta telah membuat video hasil pelatihan selama 2 hari sebelumnya. Jarak antara pengumpulan karya dengan pelatihan dibuat agak panjang sehingga peserta dapat memiliki waktu yang cukup untuk membuat video dan melakukan editing. Hasil akhir karya video yang dibuat, ditampilkan dan di review sehingga peserta lain juga memahami bagaimana cara pembuatannya.



Gambar 7. Contoh hasil karya video peserta (jump)

d. Pendampingan kegiatan tirakatan

Sesi Sesi pendampingan ini merupakan keberlanjutan dari sesi pelatihan yang direncanakan. Pendampingan yang dilakukan selama kurang lebih 3 bulan untuk membuat konsep acara hingga tahapan implementasi editing video menggunakan premiere. Beberapa hal yang banyak ditanyakan adalah tentang menambahkan elemen grafis pada footage video seperti untuk menambahkan keterangan nama & kegiatan, tampilan foto pemenang ketika pembacaan hasil lomba dan lain sebagainya.



Gambar 8. Pertanyaan cara editing video saat sesi pendampingan

e. Pelaksanaan streaming

Semua baham video yang telah di konsep sebelumnya kemudian di compositing menjadi satu untuk kemudian dilakukan proses render. Sehingga, video yang di stream melalui aplikasi OBS adalah video full version dari kegiatan tirakatan online. Video tersedia di channel youtube P3L Official yang telah ditonton sebanyak 152 views dan mendapatkan 17 like (diakses pada tanggal 26 November 2021).



Gambar 9. Tampilan awal video tirakatan online



Gambar 10. Pengabdian pada credit title

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan editing video ini cukup memberikan dampak yang baik bagi organisasi P3L. Namun, untuk kegiatan yang melibatkan pemuda sebagai peserta pelatihan, proses pemilihan peserta disarankan dengan cara seleksi, wawancara dan membuat surat persetujuan akan sangat membantu untuk menjadikan kegiatan pelatihan lebih teratur, sesuai jadwal dan mencapai tujuan.

Berdasarkan hasil dari kegiatan yang dilakukan, terbukti bahwa pemberian pelatihan editing video ini sangat membantu peserta dalam memahami konsep dari membuat video hingga melakukan penyebaran video untuk menyelenggarakan acara. Selain itu, manfaat lain yang dapat dirasakan yaitu peserta secara individu juga akhirnya memiliki kemampuan untuk membuat video lain untuk menunjang pekerjaan mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada organisasi P3L yang telah mengizinkan kami dan membantu dalam penyelenggaraan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terimakasih juga kepada Universitas Amikom Yogyakarta dan pihak-pihak asisten yang membantu sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Video Editing."
https://suhu.c.id/pelatihan/video_editing.
- [2] S. H. Tri Jata Ayu Pramesti, "Dasar Hukum Karang Taruna," 2014.
<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt52ef26d6b1e2e/dasar-hukum-karangtaruna/>.
- [3] R. Wati, "PERATURAN MENTERI SOSIAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 25 TAHUN 2019 TENTANG KARANG TARUNA," *Ayan*, vol. 8, no. 5, p. 55, 2019, [Online]. Available: [https://jdih.kemsos.go.id/pencarian/www/storage/document/PERMENSOS NOMOR 25 TAHUN 2019.pdf](https://jdih.kemsos.go.id/pencarian/www/storage/document/PERMENSOS%20NOMOR%2025%20TAHUN%202019.pdf).
- [4] A. Akbar, "Efektifitas Youtube sebagai Media Penyebaran Informasi (Studi pada Serambi on TV)," *Ef. YouTube sebagai Media Penyebaran Inf. (Studi pada Serambi TV)*, vol. 16, no. 02, pp. 1–112, 2018, [Online]. Available: [https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/5845/4/Ali Akbar.pdf](https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/5845/4/Ali%20Akbar.pdf).
- [5] M. S. Hasibuan, "Tutorial OBS untuk Streaming Video," 2020.

