

## BAB II

### PROSEDUR KERJA

#### 2.1 Prosedur Kerja

Pada program kerja workshop videografi dan lomba membuat video untuk siswa SMP N 3 Kedungbanteng ada beberapa pekerjaan yang dikerjakan dalam program kegiatan MBKM dan pengalaman apa yang didapatkan dari pekerjaan tersebut.

Tabel 2.1 Deskripsi pekerjaan pada workshop dan lomba videografi

No.	Lingkup Pekerjaan	Penanggung Jawab	Sub Pekerjaan	Pengalaman dan Keterampilan
1.	Survey	Dimas Bayu S	Melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah SMP N 3 Kedungbanteng untuk dapat mengetahui permasalahan dan potensi apa saja yang ada di sekolah tersebut.	Meningkatkan keterampilan dalam melakukan wawancara.
2.	Koordinasi	Salsabila Firda Y	Menyampaikan program kerja yang akan dilaksanakan dan koodinasi waktu untuk bertemu dengan Kepala	Meningkatkan kemampuan dalam melakukan koordinasi terhadap suatu pelaksanaan kegiatan

			Sekolah SMP N 3 Kedungbanteng.	
3.	Konfirmasi dan Negosiasi	Dimas Bayu S	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konfirmasi serta negosiasi waktu pelaksanaan.</li> <li>2. Pemilihan ruangan yang dibutuhkan.</li> <li>3. Menentukan sasaran program kerja</li> </ol>	Meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi dengan satu pihak agar tercapai tujuan yang diharapkan.
4.	Pembuatan surat izin pelaksanaan kegiatan	Dimas Bayu S	Penyampaian secara tertulis terkait izin pelaksanaan program kerja dan peminjaman tempat untuk pelaksanaan kegiatan.	Meningkatkan kemampuan dalam membuat surat izin kegiatan.

5.	Membuat materi pelaksanaan workshop	Dimas Bayu S	Materi presentasi yang digunakan berisi pengertian tentang videografi, manfaat videografi, tujuan videografi, teknik yang digunakan dalam membuat konten foto dan videografi (Angle Camera, Frame Size, Camera Movement), video contoh penerapan teknik, pengenalan aplikasi editing, Pembacaan peraturan pelaksanaan lomba membuat video.	Meningkatkan kemampuan pribadi dan penguasaan materi yang akan dipresentasikan.
6.	Membuat dan membagikan poster undangan	Dimas Bayu S	Menarik perhatian siswa SMP N 3 Kedungbanteng agar tertarik mengikuti lomba membuat video.	Meningkatkan kemampuan dalam membuat poster serta meningkatkan kreativitas pribadi.

7.	Persiapan Kelas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usama Waliyudin</li> <li>2. Dipo Yana M</li> <li>3. Alfonsus S</li> <li>4. A Rafi Ramdhani</li> <li>5. Salsa Firda Y</li> </ol>	Mempersiapkan ruang kelas, mengatur posisi LCD, mengatur speaker dan microphone.	Membentuk kerja sama antar anggota kelompok.
8.	Pematerian	Dimas Bayu S	Menjelaskan materi workshop	Meningkatkan keterampilan <i>public speaking</i> , sharing pengalaman kepada peserta workshop.
9.	Pembagian kelompok	Dimas Bayu S	Membagi siswa dengan beberapa kelompok dengan jumlah maksimal 7 siswa di setiap kelompok.	Meningkatkan kemampuan membagi suatu kelompok agar lebih adil.
10.	Penilaian hasil lomba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usama Waliyudin</li> <li>2. Dipo Yana M</li> <li>3. Alfonsus S</li> <li>4. A Rafi Ramdhani</li> <li>5. Salsa Firda Y</li> </ol>	Menilai hasil video yang sudah dibuat dan menyaksikanya bersama di depan peserta yang lain.	Meningkatkan kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu persoalan.

11.	Pembagian hadiah	Salsa Firda Y	Memberikan hadiah untuk jura 1-3 dan hadiah hiburan untuk peserta yang sudah berpartisipasi.	Memberikan apresiasi terhadap karya yang telah dibuat.
-----	------------------	---------------	--	--

## 2.2 Teori Dasar Pendukung

### 2.2.1 Pendidikan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu : memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian : proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

Dalam pendidikan terdapat dua hal penting yaitu aspek kognitif (berpikir) dan aspek afektif (merasa). Sebagai ilustrasi, saat kita mempelajari sesuatu maka di dalamnya tidak saja proses berpikir yang ambil bagian tapi juga ada unsur-unsur yang berkaitan dengan perasaan seperti semangat, suka dan lain-lain. Substansi pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah membebaskan manusia dan menurut Drikarya adalah memanusiakan manusia. Ini menunjukkan bahwa para pakar pun menilai bahwa pendidikan tidak hanya sekedar memperhatikan aspek kognitif saja tapi cakupannya harus lebih luas [5].

- a. Dari kajian antropologi dan sosiologi secara sekilas dapat kita ketahui adanya tiga fungsi pendidikan :

1. Mengembangkan wawasan subjek didik mengenai dirinya dan alam sekitarnya, sehingga dengannya akan timbul kemampuan membaca (analisis), akan mengembangkan kreativitas dan produktivitas.
  2. Melestarikan nilai-nilai insani yang akan menuntun jalan kehidupannya sehingga keberadaannya, baik secara individual maupun sosial lebih bermakna.
  3. Membuka pintu ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang sangat bermanfaat bagi kelangsungan dan kemajuan hidup bagi individu dan sosial
- b. Menurut Abdur Rahman an Nahlawi tentang konsep Tarbiyah (pendidikan) dalam empat unsur :
1. Memelihara pertumbuhan fitrah manusia.
  2. Mengarahkan perkembangan fitrah manusia menuju kesempurnaan.
  3. Mengembangkan potensi insani (sumber daya manusia) untuk mencapai kualitas tertentu.
  4. Melaksanakan usaha-usaha tersebut secara bertahap sesuai dengan irama perkembangan anak.
- c. Menurut Teguh Triwiyanto
- Pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat [6]

### **2.2.2 Keterampilan**

- a. Menurut Bambang Wahyudi

Keterampilan adalah kecakapan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan yang hanya diperoleh dalam praktek.

Keterampilan kerja ini dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu:

1. Keterampilan mental seperti analisa, membuat keputusan, menghitung dan menghafal.
2. Keterampilan fisik seperti keterampilan yang berhubungan dengan anggota tubuh dan pekerjaan.
3. Keterampilan sosial seperti dapat mempengaruhi orang lain, berpidato, menawarkan barang dan lain-lain.

b. Menurut Soemarjadi

Keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu.

b. Menurut Robbins

Pada dasarnya keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat yaitu sebagai berikut:

1. Keterampilan Dasar (*Basic Literacy Skill*)

Keterampilan dasar merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang seperti membaca, menulis, mendengar dan lain-lain.

2. Keahlian Teknik (*Technical Skill*)

Keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki seperti menghitung secara cepat, mengoperasikan komputer dan lain-lain.

3. Keahlian Interpersonal (*Interpersonal Skill*)

Keahlian interpersonal merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun

dengan rekan kerja seperti menjadi pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja sama dalam suatu tim.

#### 4. Menyelesaikan Masalah (*Problem Solving*)

Menyelesaikan masalah adalah proses aktivitas untuk menjalankan logika, berargumentasi dalam penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik [7].

### 2.2.3 Videografi

Video yang hebat merupakan alat komunikasi dengan pengaruh yang tak ada bandingannya. Video itu bisa mengubah sejarah, mengilhami pergerakan tertentu, membagi dan memperkuat emosi, serta membangun komunitas. (stockman, 2014) Videografi adalah media untuk merekam suatu moment/kejadian yang dirangkum dalam sebuah sajian gambar dan suara yang dapat kita nikmati dikemudian hari, baik sebagai sebuah kenangan ataupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang sudah/ pernah terjadi. Istilah-istilah dalam videografi antara lain sebagai berikut:

#### 1. *Framing*

Bidang Pandangan Bidang pandangan atau *framing* adalah suatu langkah pengambilan gambar yang harus menentukan luas bidang pandangan untuk suatu obyek utama dan obyek lainnya dalam hubungannya dengan latar belakang (*background*).

#### 2. *Angle*

Sudut pandang *Angle camera* adalah sudut pengambilan gambar. Istilah *angle* ini berlaku baik dalam pengambilan gambar foto maupun video. Penentuan *angle* secara tepat akan menghasilkan *shot* yang baik. *Angle* dapat mempengaruhi emosi dan psikologi penonton, karena *shot* yang dihasilkan bisa bersifat objektif, subjektif, atau merupakan sudut pandang tokoh dalam film.

#### 3. *Shot*

Sudut pengambilan gambar *Shot* mendefinisikan suatu rangkaian gambar hasil rekamankamera tanpa interupsi. Tiap *shot* adalah satu take. Apabila dibuat *shot* tambahan diambil dari *set up* yang sama di sebabakan karena kesalahan teknik atau dramatic shot – shot tambahan itu dinamakan *re take*. Kalau *set up* diubah dalam satu dan lain cara kamera berpindah, lensa berubah atau action lain yang diambil itu adalah shot baru, bukan sebuah *re – take*.

#### 4. *Scene*

Adegan Pengertian sebuah Sebuah adegan yang terjadi dalam suatu lokasi yang sama, pada saat yang juga sama. Misalnya adegan di sebuah kantin sekolah. Maka sepanjang adegan- adegan yang berlangsung dalam kantin tersebut berlangsung dalam saat yang sama, maka adegan itu dikelompokkan dalam sebuah *scene* atau disebut satu *scene*.

#### 5. *Sequence*

Serangkaian atau shot – shot, yang merupakan suatu kesatuan utuh. Sebuah *sequence* bisa berlangsung pada satu setting atau di beberapa setting. *Action* harus berkait secara tepat dalam sebuah *sequence* manakala terdiri dari sejumlah shot yang runtut dengan cut langsung hingga melukiskan kejadian yang berlangsung sebagaimana kenyataan yang sebenarnya. Sebuah *sequence* bisa dimulai sebagai adegan *exterior*, dan dilanjutkan di dalam gedung, karena sang pemain masuk dan terlibat percakapan atau lainnya. Sebuah *sequence* bisa dimulai atau diakhiri dengan sebuah “*fade*” atau “*dissolve*” atau bisa pula dengan “*cut*” langsung dengan mengelompokkan semua *sequence* [8].

### 2.2.4 Editing Video

Leo Nardi berpendapat editing film adalah membenarkan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat (Nardi : 1977, 47). Pertunjukan film di bioskop ataupun televisi di rumah-rumah apabila belum melalui proses editing bisa dipastikan hasilnya tidak maksimal,

penonton cenderung merasa bosan dan jenuh. Padahal, tayangan film ataupun video begitu ekonomis.

Selain itu, J.M Peters menyatakan bahwa yang dimaksud dengan editing film adalah mengkombinasikan atau memisah-misahkan rangkaian film sehingga ter"apai sintesis atau analisis dari bahan yang diambil Peters (Peters, 1980: 9). Di sini, Peters mengungkapkan, dengan editing, film sintesis atau sutradara televisi dapat menghidupkan cerita, menjernihkan suatu keterangan, menyatakan ide-ide atau menimbulkan rasa haru pada penonton [9].

### **2.2.5 Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Istilah Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke lainnya.<sup>1</sup> Dengan demikian, teknologi informasi dan komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media. Istilah TIK muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang teknologi lainnya. Hal ini mencakup komputer, Internet, teknologi penyiaran (radio dan televisi), dan Telepon [10].

Menurut United Nation (1999) TIK merupakan internet, telekomunikasi, peralatan teknologi informasi, media dan penyiaran, perpustakaan dan pusat dokumen dan berbagai peralatan lain yang berhubungan dengan aktivitas komunikasi. Kemudian menurut Adeya

(2002) TIK menyangkut elektronik yang diartikan sebagai penghitungan, pemrosesan, penyimpanan dan desiminasi informasi. Sementara itu *Law et al* (2003) menyatakan bahwa TIK merupakan multimedia, internet atau *Web* dapat digunakan sebagai perantara untuk menggantikan media yang lainnya. Menurut Slamin (2010) Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT) adalah teknologi yang digunakan untuk menyimpan, menghasilkan, mengolah, serta menyebarkan informasi [11].

### **2.2.6 Kinemaster**

Kinemaster adalah sebuah aplikasi smartphone yang khusus digunakan untuk keperluan editing video, aplikasi ini dikembangkan oleh Nex Streaming sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berkantor pusat di Seoul ( Korea ). aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 Desember 2013.

Kinemaster mengusung tampilan yang cukup simple akan tetapi menyimpan fitur yang cukup powerfull, Pada saat pertama kali sobat membuka aplikasi ini, sobat hanya akan menemukan empat tombol dengan background yang mendominasi tampilan awal aplikasi Kinemaster. Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi Kinemaster adalah tombol *new project*, *setting*, *help* dan *store fiturs* [12].

#### **a. Fitur – Fitur Kinemaster**

##### **1. Project Assistant**

Fitur Kinemaster yang satu ini memungkinkan sobat untuk membuat sebuah *project video step by step*, mulai dari memilih video yang akan diedit, memilih tema, memasukan filter, audio sampai merender hasil editing video, Dengan adanya fitur ini sangatlah membantu sobat komputer yang baru menggunakan aplikasi Kinemaster.

##### **2. Dukungan Media**

Kinemaster mendukung hampir semua jenis format media, untuk dapat memasukan media ke aplikasi ini sangatlah mudah karena seluruh media yang tersimpan di smartphone atau di memori external akan ditampilkan dalam jendela yang sama dan dipisahkan berdasarkan directori penyimpanan.

### 3. **Audio**

Kinemaster juga dilengkapi dengan musik latar yang cukup banyak, sehingga akan memberikan kemudahan untuk sobat komputer yang ingin memberikan background suara baik melalui *Music Assets*, *SFX Assets*, Rekaman atau dengan menggunakan musik yang tersimpan dalam memori smartphone sobat.

### 4. **Text**

Tak lengkap rasanya apabila sebuah aplikasi editing video tidak dilengkapi dengan fitur *text editor*, Kinemaster memiliki fitur untuk menambah dan memanipulasi text dengan berbagai macam jenis font dan gaya. Sehingga akan membuat hasil edit video dengan menggunakan aplikasi Kinemaster menjadi lebih sempurna.

### 5. **Tema**

Bagi pengguna aplikasi Kinemaster tidak perlu khawatir kesulitan untuk membuat sebuah video yang menarik, karena Kinemaster telah dilengkapi dengan 4 Tema yang dapat sobat masukan kedalam project video sobat, diantaranya *Basic*, *On-Stage*, *Serene* dan *Travel*.

### 6. **Tool Editing**

Aplikasi Kinemaster juga dilengkapi dengan tool editing yang cukup lengkap, seperti *Cut*, *Copy*, *Crop*, *Trimming*, *Color adjustment* dan masih banyak lagi yang lain [12].