

PEMANFAATAN KINEMASTER SEBAGAI APLIKASI PEMBUATAN IKLAN VIDEO BAGI PENGELOLA DAN PENDIDIK PKBM

Arif Handoko

Prgram Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Interstudi, Jl. Kapten Tendean No 2 Jakarta Selatan, Telp.(+62-21)71793985/Fax.(+62-21)71790477, web7crawler@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi KineMaster adalah sebuah aplikasi penyuntingan video berbasis perangkat bergerak dengan konsep bebas digunakan atau berlangganan jika ingin mendapatkan dukungan teknis secara penuh. Selain itu aplikasi ini juga mendapat julukan "The best mobile video editors for 2019" pada beberapa blog pengamat teknologi terkenal. Aplikasi ini adalah salah satu aplikasi favorit dalam bidang penyuntingan video yang bertujuan untuk memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam menyunting video. Penelitian ini dilakukan kepada pengelola dan pendidik di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dan institusi pendidikan informal lain di Direktorat Kursus dan Pelatihan Kemendikbud yang mengikuti pelatihan membuat iklan video menggunakan aplikasi KineMaster secara online. Beberapa pendekatan telah diterapkan dalam pelatihan ini. Pendekatan tahap awal adalah melakukan survei pengetahuan peserta tentang penggunaan perangkat bergerak dengan menggunakan kuisioner. Setelah itu, pada tahap berikutnya memberikan pelatihan penggunaan aplikasi KineMaster dan pendekatan terakhir adalah melakukan survei konduksi untuk mengetahui hasil perkembangan setelah pelatihan. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa aplikasi KineMaster sangat berguna untuk melakukan pekerjaan penyuntingan video bagi orang yang tidak menggunakan komputer dan orang yang punya latar belakang pengetahuan aplikasi yang terbatas. Data setelah pelatihan menunjukkan bahwa 62% peserta percaya bahwa aplikasi KineMaster mudah dipelajari, sedangkan sisanya mengatakan itu tidak mudah. Selain itu, data menunjukkan bahwa 38% peserta dapat menyelesaikan pembuatan iklan video sederhana dengan baik, sedangkan sisanya belum dapat menyelesaikan karena keterbatasan waktu pelatihan.

Kata Kunci : kinemaster, video, aplikasi, perangkat bergerak, pelatihan

ABSTRACT

The KineMaster application is a mobile-based video editing application with the concept of free to use or subscription if you want to get full technical support. In addition, this application has also received the nickname "The best mobile video editors for 2019" on several well-known technology observer blogs. This application is one of the favorite applications in the field of video editing which aims to provide convenience and flexibility in editing videos. This research was conducted with managers and educators at the Center for Community Learning Activities (PKBM) and other informal educational institutions in the Ministry of Education and Culture's Directorate of Course and Training who attended training in making video advertisements using the KineMaster online application. Several approaches have been applied in this training. The early stage approach is to survey the participants' knowledge about the use of mobile devices using a questionnaire. After that, in the next stage, providing training on the use of the KineMaster application and the final approach is to conduct a conduction survey to find out the results of developments after training. Based on the data obtained, it can be concluded that the KineMaster application is very useful for doing video editing work for people who do not use computers and people who have limited background knowledge of applications. Post-training data showed that 62% of participants believed that the KineMaster application was easy to learn, while the rest said it was not easy. In addition, the data shows that 38% of participants can complete the simple video ad creation well, while the rest cannot complete it due to limited training time.

Keywords: kinemaster, video, application, smartphone, training

PENDAHULUAN

Saat ini penggunaan teknologi informasi telah merambah pada semua bidang dan perangkat keras (hardware), termasuk bidang penyuntingan video khususnya di perangkat bergerak. Metode penyuntingan video sudah dikembangkan sedemikian rupa agar bisa mempermudah masyarakat dalam mengedit atau mepenyuntingan video salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi berbasis Android dan iOS dalam proses penyuntingan video. Didukung dengan perkembangan teknologi pada perangkat bergerak yang sangat cepat khususnya dibidang penyuntingan video, maka pemanfaatan aplikasi KineMaster sebagai sarana penyuntingan video tentunya akan memberikan manfaat yang signifikan terhadap pekerjaan menyunting video.

Selain praktis dan mudah dipahami, penggunaan aplikasi KineMaster sebagai sarana mepenyuntingan video juga terbukti memberikan fleksibilitas terhadap pekerjaan menyunting video. Oleh karena itu kegiatan pelatihan ini dimaksudkan untuk mencari tahu apakah aplikasi KineMaster bisa dipahami dengan mudah sehingga bisa diterapkan dalam kegiatan menyunting video dengan memberikan pelatihan penyuntingan video untuk iklan melalui pemanfaatan aplikasi KineMaster bagi pengelola dan pendidik di PKBM dan institusi pendidikan informal lain di seluruh Indonesia.

TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan perangkat komputer (perangkat tidak bergerak) sebagai pendukung pekerjaan dapat mempermudah pekerjaan dibidang multimedia, hal ini disebabkan karena proses penyuntingan video dilakukan dengan program yang memiliki fitur lengkap serta menggunakan aplikasi standard industri di komputer.

Akan tetapi disisi lain masyarakat juga masih banyak memiliki kendala yang harus dipikirkan dengan baik yaitu bagaimana pekerjaan menyunting video dapat dilakukan dengan cepat dan mendukung mobilitas penggunaannya. Sebenarnya, aplikasi penyuntingan video berbasis komputer sudah bisa diperoleh dengan mudah baik secara online maupun dari toko penjual aplikasi komputer, namun perlu kita sadari bahwa ada sebagian masyarakat yang tidak memiliki perangkat komputer yang mendukung untuk menjalankan aplikasi penyuntingan video berstandar industri. Beberapa kegiatan pelatihan kepada masyarakat diantaranya yang dilakukan oleh Departemen Ilmu Komputer/Informatika, Universitas Diponegoro, Semarang, dalam kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran untuk guru-guru di SMPN1 Karimunjawa (2011) menggunakan aplikasi KineMaster memberikan hasil yang baik terkait kualitas video pembelajaran yang dibuat.

METODE

Salah satu kendala yang dihadapi oleh para pengelola dan pendidik di PKBM yang tersebar di seluruh Indonesia adalah kurangnya kemampuan dan ketrampilan khususnya dalam penyuntingan video untuk tujuan promosi khususnya ketrampilan penggunaan aplikasi untuk menyunting video, ditambah lagi dengan pengetahuan mereka yang masih minim tentang konsep iklan video yang baik.

Beberapa pendekatan telah diterapkan dalam pelatihan ini. Pendekatan tahap awal adalah melakukan survei pengetahuan peserta tentang penggunaan perangkat bergerak dengan menggunakan kuisioner. Setelah itu, pada tahap berikutnya memberikan pelatihan penggunaan aplikasi KineMaster dan pendekatan terakhir adalah melakukan survei konduksi untuk mengetahui hasil perkembangan setelah pelatihan.

Peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan online ini dibatasi maksimal 25 orang sesuai kemampuan fasilitator dan durasi pelatihan, akan tetapi yang bisa hadir adalah 21 orang. Peserta yang hadir adalah para pengelola dan pendidik dari PKBM dan institusi pendidikan informal lain dibawah naungan Direktorat Kursus dan Pelatihan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta peminat penyuntingan video berbasis perangkat bergerak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KineMaster adalah sebuah aplikasi yang berjalan pada sistem operasi Android dan iOS pada perangkat bergerak yang tersedia secara gratis dan dibuat oleh Nex Streaming dari Amerika Serikat. Versi terbaru KineMaster dapat diunduh dari aplikasi Google Play Store dan Apple Store. Desain antar-muka KineMaster cukup mudah untuk dipelajari. Aplikasi KineMaster bisa digunakan untuk memotong durasi video, menghilangkan area gambar yang tak ingin terlihat, menggabungkan klip video, memberi efek transisi, menambah audio, menuliskan teks dan masih banyak lagi. Aplikasi KineMaster bahkan mempunyai editor gambar vektor dan fitur berbagi ke media sosial. Pengguna dapat menyusun klip video sesuai urutan yang diinginkan di KineMaster dengan menarik dan menggeser blok-blok klip video kemudian menggabungkan membentuk cerita sesuai storyboard yang telah dibuat pada konsep iklan video.

Aplikasi KineMaster digunakan sebagai aplikasi untuk menyunting video atau mengedit video. KineMaster juga digunakan oleh video editor, vlogger dan content creator. Di Indonesia, aplikasi KineMaster banyak digunakan masyarakat sebagai aplikasi alternatif untuk penyuntingan video dan berbagi video.

Fitur KineMaster

1. Multiple Layer : Fasilitas ini dapat mempermudah urutan penempatan clip video dalam sumbu Z. Dengan demikian clip video dapat diurutkan penempatannya baik didepan atau dibelakang clip video lainnya. Fasilitas ini juga memudahkan dalam pemberian efek transisi antar clip video.
2. Multi Track Audio : Fasilitas ini memungkinkan user untuk memasukkan beberapa file audio yang disusun secara overlapping. Fasilitas ini juga memudahkan user dalam mengatur volume tiap file audio.
3. Chroma Key : Fasilitas ini digunakan untuk menghilangkan warna latar (umumnya hijau) sehingga latar belakang sebuah clip video dapat diganti dengan gambar atau clip video lainnya.
4. Voice Recording : Fasilitas ini memungkinkan user untuk merekam suara di perangkat bergerak dan hasilnya langsung dimasukkan ke aplikasi.
5. Speed Control : Fasilitas ini dapat digunakan untuk mengatur kecepatan frame rate video. Dengan fasilitas ini, kecepatan frame rate tiap clip video dapat disesuaikan.

Secara umum tujuan kegiatan pelatihan online ini adalah untuk meningkatkan kemampuan para pengelola dan pendidik di PKBM dan institusi pendidikan informal lainnya dalam membuat iklan video melalui aplikasi di perangkat bergerak sehingga diharapkan proses penyuntingan iklan video semakin mudah dipahami untuk selanjutnya dipublikasikan di berbagai platform digital. Secara khusus kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi KineMaster sebagai salah satu aplikasi penyuntingan video berbasis perangkat bergerak.

Sedangkan manfaat yang diharapkan dari kegiatan pelatihan online ini adalah sebagai berikut:

1. Para pengelola dan pendidik di PKBM dan institusi pendidikan informal lainnya mampu menggunakan aplikasi KineMaster untuk menyunting video berbasis perangkat bergerak menjadi sebuah iklan video yang nantinya bisa dipublikasikan di berbagai platform digital.
2. Meningkatkan silaturahmi dan kerjasama antara para pengelola dan pendidik di PKBM dan institusi pendidikan informal.

Proses penelitian dalam pelatihan ini memerlukan alat dan bahan serta metode kegiatan sebagai berikut :

1. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pelatihan ini diantaranya:

- a. Laptop yang sudah di install program Android Emulator untuk menjalankan aplikasi KineMaster.
 - b. Smartphone yang sudah di install aplikasi Zoom sebagai media penyampaian materi.
 - c. Materi pelatihan online berbentuk softcopy berisi konsep iklan video dan praktek aplikasi.
 - d. Koneksi internet.
 - e. Perangkat-perangkat pendukung (file biodata peserta, file daftar hadir peserta, file kuisisioner)
- ## 2. Tata Laksana Kegiatan
- Metode kegiatan dalam pelatihan ini meliputi:
- a. Tes awal dalam bentuk survei tentang penguasaan materi sebelum pelatihan.
 - b. Presentasi tentang latar belakang video, konsep iklan video, platform digital dan manfaat aplikasi KineMaster untuk menyunting video.
 - c. Praktek langsung merekam gambar sesuai storyboard , menyunting klip video dan mempublikasi hasil penyuntingan video ke platform digital.
 - d. Tes akhir dalam bentuk survei tentang penguasaan materi setelah pelatihan.

Pelatihan ini dilaksanakan secara online menggunakan aplikasi Zoom. Fasilitator pelatihan adalah pengelola PKBM Faradika yang berlokasi di Jakarta Timur.

Analisa dan hasil pelatihan

1. Analisa dan Pelaksanaan

Jumlah peserta yang direncanakan dalam penelitian ini adalah maksimal 25 orang, yang berprofesi sebagai pengelola dan pendidik di PKBM dan lembaga pendidikan informal lain. Adapun daftar peserta yang terlibat adalah sebagai berikut :

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1. Sumanto | 12. Nur Subchan |
| 2. Gus Pri | 13. Maskuri |
| 3. Rudy Tanjung | 14. Nurin A |
| 4. Sandri | 15. Heni Margo |
| 5. Tunas Edukasi | 16. Ismat Nuraliyah |
| 6. Ida Darliah | 17. Nurul Latifah |
| 7. Fawas Abidur | 18. Swandono |
| 8. Partini | 19. Dora Inez |
| 9. Sumardiyono | 20. Sugeng |
| 10. Tedi Haryadi | 21. Alfi Azizah |
| 11. Iman | |

Tema pelatihan bagi para pengelola dan pendidik di PKBM dan lembaga pendidikan informal lainnya adalah ingin memberikan pengetahuan kepada mereka tentang iklan video dan keterampilan menggunakan aplikasi Kinemaster sebagai sarana untuk menyunting video berbasis perangkat bergerak sehingga diharapkan proses pembuatan iklan video bisa lebih mudah dipahami oleh peserta.

Proses kegiatan pelatihan ini berjalan dengan lancar serta peserta dengan serius dan antusias mengikuti pelatihan dari awal sampai akhir. Proses pelatihan dipandu oleh moderator yang ikut serta mendampingi melalui aplikasi Zoom, serta sebuah laptop yang dilengkapi aplikasi Android Emulator untuk menampilkan antar-muka aplikasi Kinemater sehingga sangat membantu dalam penyampaian materi pelatihan. Selain itu peserta juga sangat aktif bertanya khususnya mengenai hal-hal yang bersifat teknis seperti cara menentukan resolusi

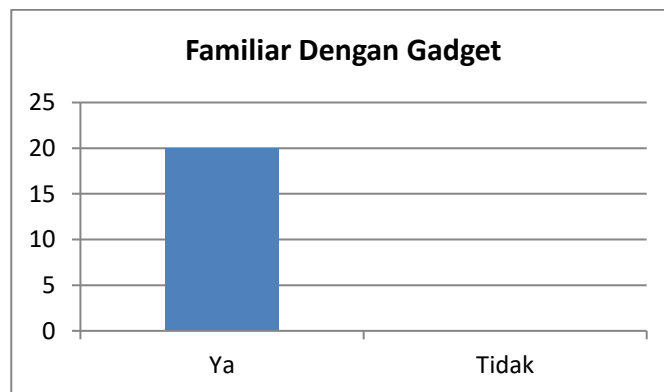
video untuk platform digital, memasukkan file video, memasukkan suara, memberikan teks dan mengganti audio.

Pengetahuan peserta pelatihan dianalisa melalui pengisian kuisioner sebanyak dua kali yang diisikan pada awal dan akhir pelatihan. Kuisioner berisi 7 pernyataan, peserta diminta untuk memilih jawaban YA atau TIDAK. Pertanyaan kuisioner yang diberikan kepada peserta sebelum pelatihan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Apakah Anda sudah familiar dengan perangkat bergerak (gadget)?
2. Aplikasi perangkat bergerak apa yang paling sering Anda gunakan?
3. Apakah Anda pernah merekam gambar video menggunakan perangkat bergerak?
4. Apakah video hasil rekaman tersebut akan dibagikan atau dipublikasikan?
5. Apakah Anda pernah menyunting video sebelum dibagikan atau dipublikasikan?
6. Aplikasi apa yang Anda gunakan untuk menyunting video?
7. Pernahkan Anda mendengar aplikasi penyunting video KineMaster?

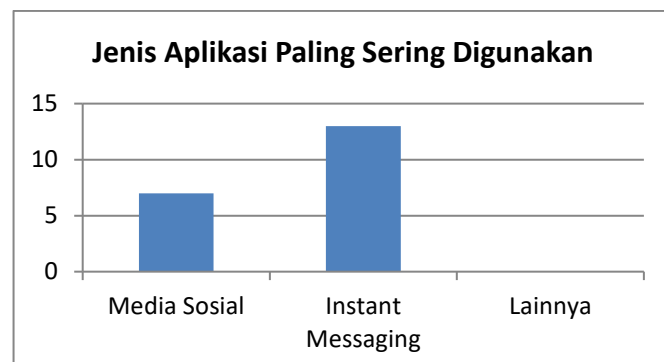
Kuisioner dalam bentuk file diberikan kepada peserta pelatihan sebelum dan sesudah pelatihan melalui aplikasi Zoom. Peserta pelatihan berjumlah 21 orang dan semua diberi kuisioner. Setelah kurang lebih 5-10 menit, file kuisioner dikirimkan sebelum pelatihan dimulai.

Pertanyaan pertama pada kuisioner bertujuan untuk menggali informasi dari para peserta tentang intensitas penggunaan perangkat bergerak, sehingga ketika menyampaikan materi bisa lebih tepat, khususnya mengenai hal-hal teknis dan istilah-istilah mengenai perangkat bergerak. Berdasarkan data dari kuisioner yang diperoleh terlihat bahwa 100% atau semua peserta sudah terbiasa menggunakan perangkat bergerak sehingga ketika melakukan pelatihan dengan materi yang menyangkut hal teknis para peserta mampu mengatasinya secara pribadi.



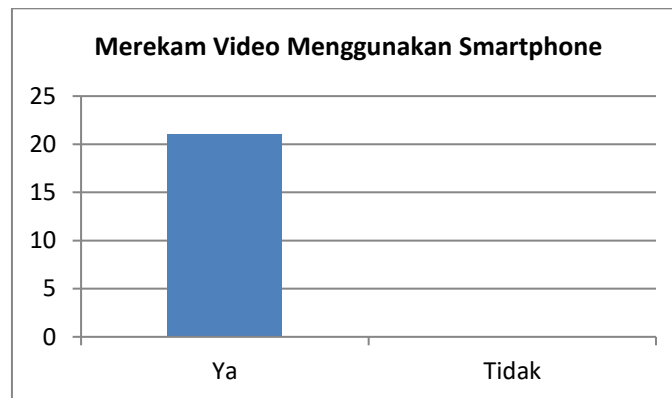
Gambar 1. Peserta sudah memiliki dasar penggunaan perangkat bergerak

Pertanyaan yang kedua adalah mengenai aplikasi apa yang sering dipakai oleh peserta pelatihan selama menggunakan perangkat bergerak. Dari data kuisioner terlihat bahwa aplikasi media sosial adalah aplikasi yang paling sering digunakan oleh 35% dari peserta. Sementara peserta lain lebih sering menggunakan aplikasi penyampaian pesan (Instant Messaging) dalam kesehariannya.



Gambar 2. Jenis aplikasi yang paling sering digunakan

Ketika kita sudah mengetahui jenis aplikasi yang paling dikuasai oleh peserta pelatihan maka kita bisa menyesuaikan tingkat kesulitan atau kerumitan materi menggunakan aplikasi KineMaster untuk penyuntingan video berbasis perangkat bergerak yang nantinya akan diberikan kepada peserta, sehingga peserta mampu memahami dengan baik. Pertanyaan ke-3 sampai ke-7 berkaitan dengan pemanfaatan perangkat bergerak untuk mengambil gambar video dan menyunting video. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui pengalaman peserta pelatihan dalam menyunting video di perangkat bergerak lalu membagikan hasilnya melalui aplikasi penyampaian pesan atau mempublikasikan di platform digital menggunakan aplikasi penyuntingan video. Kuisisioner menunjukkan bahwa 100% peserta pernah merekam gambar video.



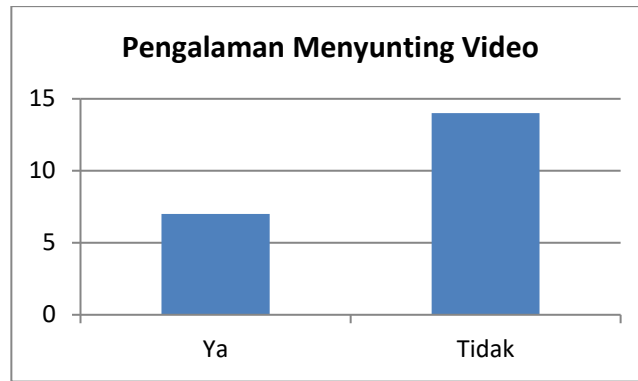
Gambar 3. Peserta pernah merekam gambar video menggunakan perangkat bergerak

Selain itu, penulis juga memberikan pertanyaan di dalam kuisisioner untuk mengetahui niat para peserta pelatihan membagikan video. Data kuisisioner menunjukkan bahwa seluruh peserta akan membagikan video melalui aplikasi penyampaian pesan atau mempublikasikan di platform digital. Pertanyaan selanjutnya adalah tentang menyunting video sebelum dibagikan atau dipublikasikan.



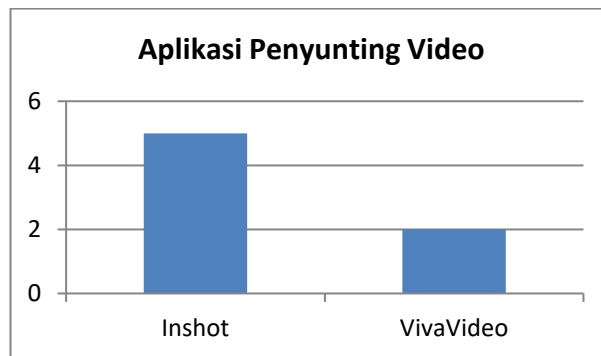
Gambar 4. Peserta berniat membagikan video

Selanjutnya penulis memberikan pertanyaan di dalam kuisisioner untuk mengetahui pengalaman para peserta pelatihan dalam menyunting video sebelum dibagikan atau dipublikasikan. Pertanyaan ini diberikan untuk mengetahui juga aplikasi yang pernah digunakan di perangkat bergerak. Data kuisisioner menunjukkan bahwa sekitar 33% peserta pernah menyunting video melalui aplikasi penyuntingan video populer. Sementara peserta lain belum pernah menyunting video. Data tersebut juga menunjukkan bahwa hanya sekitar 33% peserta yang pernah menggunakan aplikasi penyuntingan video di perangkat bergerak.



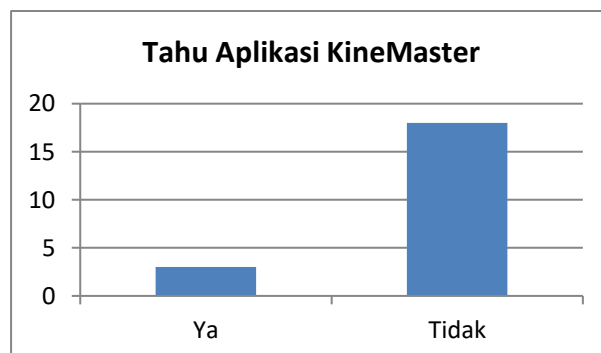
Gambar 5. Pengalaman peserta menyunting video

Pertanyaan selanjutnya adalah nama aplikasi yang digunakan oleh 33% peserta yang sudah pernah menyunting video di perangkat bergerak. Terdapat dua nama aplikasi yang digunakan untuk menyunting video. Kedua aplikasi tersebut bersifat gratis untuk di download dan digunakan. Data menunjukkan bahwa 5 peserta menggunakan aplikasi Inshot untuk menyunting video dan 2 peserta lainnya menggunakan aplikasi VivaVideo.



Gambar 6. Aplikasi yang digunakan peserta menyunting video

Setelah mengetahui latar belakang kemampuan menggunakan perangkat bergerak dan aplikasi pengolah video dari sudut pandang peserta, langkah berikutnya adalah menanyakan pengetahuan peserta pelatihan tentang aplikasi penyunting video KineMaster. Data dari responden mengindikasikan bahwa 86% peserta belum mengetahui aplikasi penyunting video KineMaster dan 14% peserta lainnya pernah mendengar nama aplikasi tersebut meskipun belum pernah menggunakannya.



Gambar 7. Pengetahuan peserta tentang aplikasi KineMaster

Pertanyaan terakhir berkaitan dengan gambaran peserta tentang kesulitan menyunting video dengan perangkat bergerak, data dari responden menunjukkan 86% responden beranggapan bahwa menyunting video terutama untuk membuat iklan video adalah hal yang sulit dilakukan. Sehingga penulis membagi pelatihan ini menjadi dua sesi yaitu memberikan

materi secara teoritis melalui presentasi dan kedua adalah praktek langsung yang disertai dengan tanya jawab.

Kegiatan pertama dari pelatihan adalah pemateri memberikan pengertian dan penjelasan mengenai iklan video, membuat sinopsis beserta storyboard dan mengambil/merekam gambar video, yang bertujuan agar peserta memiliki konsep yang baik mengenai ketiga hal tersebut. Selanjutnya pemateri memberikan langkah langkah praktis untuk memperkenalkan aplikasi KineMaster beserta tampilan antar-muka. menyunting video, dari mulai menentukan resolusi video, memasukkan klip video, menyusun komposisi video, memberikan teks dan musik yang diperlukan sampai melakukan *render* hasil akhir dan membagikan video melalui platform digital.

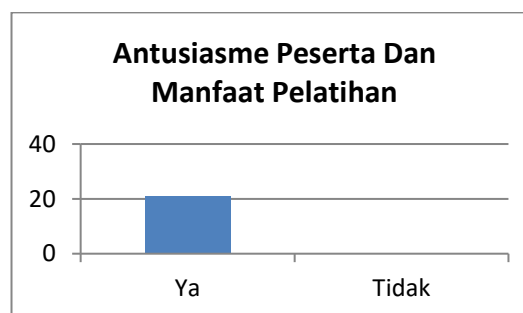
Kegiatan yang kedua adalah peserta melakukan praktik secara langsung dengan pendampingan oleh fasilitator pelatihan secara *virtual* melalui aplikasi Zoom. Meskipun pada akhirnya sebagian peserta belum bisa menyelesaikan penyuntingan video secara utuh karena keterbatasan waktu pelatihan, akan tetapi konsep iklan video yang baik dan dasar menyunting video menggunakan aplikasi KineMaster sudah mereka pahami. Hal ini terlihat dari hasil kuisioner yang diberikan setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan.

Setelah diberikan pelatihan tentang konsep iklan video dan pemanfaatan aplikasi KineMaster untuk menyunting video, peserta mulai memahami langkah dan proses menyunting video berbasis perangkat bergerak serta mengetahui *tools* yang diperlukan untuk menyunting video dengan mudah, selanjutnya peserta diberikan kuisioner yang merupakan indikator mengenai pemahaman aplikasi KineMaster untuk menyunting video oleh peserta pelatihan.

Pertanyaan kuisioner yang diberikan kepada peserta pelatihan setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan antara lain sebagai berikut :

1. Apakah Anda menyukai pelatihan ini?
2. Apakah pelatihan memberi manfaat bagi peserta?
3. Apakah peserta sudah memahami fitur-fitur di aplikasi KineMaster?
4. Apakah peserta sudah memahami proses penyuntingan video di aplikasi KineMaster?
5. Apakah peserta masih berpikir menyunting video menggunakan aplikasi KineMaster itu sulit?
6. Apakah peserta berkeinginan mencoba menyunting video iklan yang lebih menarik?
7. Apakah konsep video iklan perlu dibuat dulu sebelum proses menyunting video menggunakan aplikasi KineMaster?

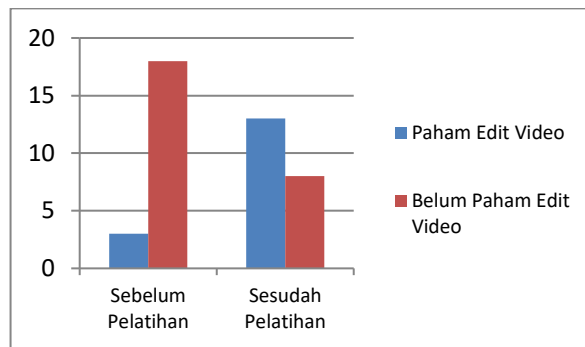
Data kuisioner untuk pertanyaan pertama memperlihatkan bahwa semua peserta menjawab sangat menyukai pelatihan ini. Selain itu juga pelatihan yang diberikan memberikan manfaat bagi para peserta.



Gambar 8. Antusiasme peserta dan manfaat pelatihan

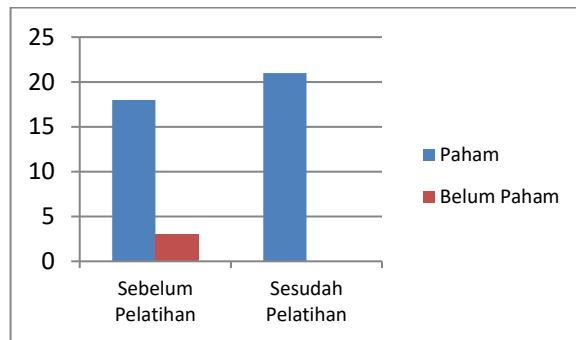
Dalam pelatihan ini selain mendapatkan pengetahuan tentang konsep iklan video yang baik, juga keterampilan menyunting video menggunakan aplikasi KineMaster, peserta juga langsung mempraktekkan membuat iklan video sederhana. Selanjutnya peserta diberi pertanyaan tentang proses penyuntingan video menggunakan aplikasi KineMaster. Data dari responden mengindikasikan bahwa jumlah peserta yang semakin terampil dalam proses

penyuntingan video menggunakan aplikasi KineMaster mengalami peningkatan dari yang sebelumnya hanya 14% (3 peserta) menjadi 62% (13 peserta).



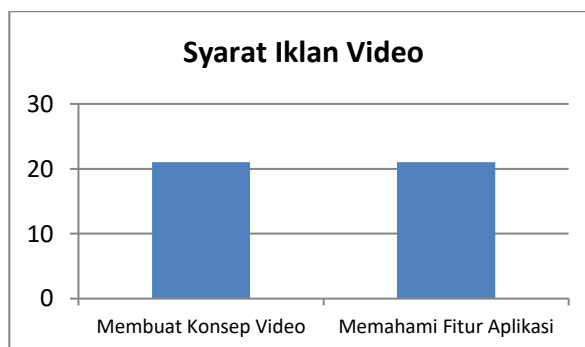
Gambar 8. Perbandingan keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan

Selain menanyakan hal tersebut diatas, fasilitator juga memberikan pertanyaan terkait pengetahuan tentang konsep iklan video. Dari data kuisioner terlihat bahwa seluruh peserta (100%) sudah cukup memahami tentang iklan video setelah pelatihan jika dibandingkan dengan kondisi sebelum pelatihan dimana hanya 85% (18 peserta) yang memahami tentang iklan video.



Gambar 9. Perbandingan pengetahuan peserta tentang iklan video

Pertanyaan terakhir adalah menanyakan kepada peserta tentang tahap awal sebelum menyunting video untuk iklan menggunakan aplikasi KineMaster. Data kuisioner menunjukkan semua peserta berpendapat bahwa untuk membuat iklan video yang baik diperlukan pembuatan konsep iklan video yang meliputi penulisan synopsis dan pembuatan storyboard sebagai panduan menyunting video dan pemahaman fitur –fitur dasar aplikasi KineMaster.



Gambar 10. Apa persyaratan dalam membuat iklan video?

Pertanyaan terakhir ini sekaligus menunjukkan bahwa peserta sudah memahami konsep iklan video dan dapat menggunakan aplikasi KineMaster dengan baik. Dengan pelatihan ini peserta pada akhirnya mampu membuat iklan video sesuai konsep yang telah dibuat .

Keberhasilan Kegiatan Pelatihan

Indikator utama untuk menunjukkan keberhasilan pelaksanaan pelatihan Pemanfaatan Kinemaster Sebagai Aplikasi Pembuatan Video Iklan Bagi Pengelola Dan Pendidik di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) ini terletak pada antusias para peserta dalam memberikan umpan balik dari pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan sebelum dan sesudah pelatihan. Terlihat adanya peningkatan pengetahuan tentang konsep iklan video dan keterampilan menyunting video menggunakan aplikasi KineMaster dalam pembuatan iklan video mereka.

SIMPULAN

Data dari kuisioner menunjukkan bahwa 62% peserta percaya bahwa KineMaster mudah dipelajari sebagai aplikasi untuk menyunting video menjadi sebuah iklan video sederhana. Walaupun hanya 38% peserta yang dapat menyelesaikan pembuatan iklan video, tetapi seluruh peserta menyatakan setuju bahwa untuk membuat iklan video memerlukan pengetahuan yang baik tentang konsep iklan video dan keterampilan menggunakan fitur-fitur di aplikasi KineMaster. Dengan memanfaatkan aplikasi KineMaster di perangkat bergerak, para pengelola dan pendidik di PKBM mampu menyunting video untuk membuat iklan video sederhana dengan mudah.

SARAN

Kegiatan pelatihan yang memerlukan praktek keterampilan sebaiknya dilaksanakan secara tatap-muka (offline) agar materi pelatihan dapat disampaikan lebih efektif. Jika kondisi belum memungkinkan secara offline maka selain menggunakan aplikasi video conferencing yang baik, durasi pelatihan perlu ditambah agar penyampaian materi pengetahuan lebih baik dan durasi pendampingan praktek lebih lama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang membantu atas terlaksananya kegiatan pelatihan secara online ini diantaranya yaitu PKBM Faradika sebagai penyelenggara dan para peserta, yaitu pengelola dan pendidik PKBM dalam lingkungan Direktorat Kursus dan Pelatihan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Douglas Vautour & Bruce A. Grant. (2019). KineMaster User Guide, Version 4.8., NexStreaming Corp.
- Mayer, R.E. (2012). Multimedia Learning, Cambridge : Cambridge Press.
- Lukitaningsih, A. (2013). Iklan yang Efektif Sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran. Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan, 13, 116.
- Krishnan, S. S., & Sitaraman, R. K. (2013). Understanding the Effectiveness of Video Ads : A Measurement Study.