

Pembuatan Video Sebagai Media Promosi Usaha Bagi Komunitas Best Community Life Menggunakan Aplikasi VlogNow

D Tri Octafian^{a,1*}, Eka Prasetya Adhy Sugara^{a,2}, Khotop^{a,3}

^a Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Jl. Basuki Rahmat No. 5, Palembang 30151, Indonesia

¹ d.trioctafian@gmail.com; ² sugara.adhy@gmail.com; ³ kdotati@gmail.com

*corresponding author

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima : 4 Oktober 2022 Direvisi : 28 Juni 2023 Diterbitkan : 30 Juni 2023	Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan untuk Komunitas Best Community Life yang merupakan pelaku UMKM untuk makanan olahan di bawah binaan Dinas Perindustrian Sumatra Selatan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat didukung langsung oleh Dinas Perindustrian Sumatra Selatan dengan mengirimkan perwakilannya pada program kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk dapat membuka kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara resmi. Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dengan tema pembuatan video menggunakan aplikasi VlogNow berbasis Android dan Iphone. Hasil pelatihan dapat diterapkan untuk pembuatan video sebagai media promosi produk. Dalam penerapannya, pelatihan berjalan dengan baik dikarenakan para peserta pelatihan sudah terbiasa menggunakan perangkat <i>smartphone</i> berbasis Android dan Iphone. Persentase kepuasan peserta pelatihan terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilakukan yaitu 100% peserta merasa cukup puas, 76% peserta merasa puas, dan 45% peserta merasa sangat puas. Kegiatan pengabdian terkendala oleh kesibukan anggota Best Community Life untuk dapat mengikuti pelatihan, sehingga pelatihan diikuti perwakilan anggota Best Community Life berjumlah 32 orang.
Kata Kunci: Pembuatan Video Media Promosi UMKM VlogNow	

I. Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Best Community Life (BCL) adalah sebuah komunitas bagi para pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) untuk jenis usaha kuliner makanan olahan di bawah binaan Dinas Perindustrian Sumatera Selatan. Komunitas BCL memiliki rencana untuk melakukan *branding* produk dengan menggunakan konten audio visual pada media sosial. *Branding* produk dapat membuka peluang produk yang dijual meningkat karena *branding* produk bertujuan mengkomunikasikan seperti apa produk yang dijual kepada masyarakat[1].

B. Permasalahan Mitra

Anggota BCL terdiri dari beragam latar belakang pendidikan dan usia, anggota BCL merupakan pengguna media sosial aktif baik untuk tujuan pertemanan maupun untuk mempromosikan produk usaha. Selama ini, promosi yang dilakukan oleh anggota BCL lebih banyak menggunakan foto dan teks, dan dirasa belum maksimal dalam menarik pengguna media sosial jika dilihat dari jumlah *viewers* dari setiap konten, baik *viewers* yang bersifat unik maupun tetap seperti *friends*, *followers*, atau *subscribers*, karena foto dan teks terbukti kalah menarik dibandingkan audio visual[2]. Permasalahan yang dihadapi bagi anggota BCL adalah tidak memiliki cukup kemampuan dasar dalam pembuatan konten audio visual yang menarik.

C. Solusi yang Ditawarkan

Pelatihan pembuatan video menggunakan aplikasi VlogNow (VN) merupakan solusi yang ditawarkan untuk anggota BCL. Solusi ini diambil dengan melihat beberapa faktor pendukung, yaitu:

1. Anggota BCL sudah terbiasa menggunakan perangkat *smartphone*.
2. Aplikasi VN bersifat gratis yang bisa diunduh melalui Google Play dan App Store.

Prosedur kerja yang dilakukan untuk merealisasikan solusi yang ditawarkan sebagai berikut:

1. Sosialisasi mengenai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dihadiri oleh pengusul dan mitra yang diwakili oleh Ibu Meytrianti selaku Ketua Komunitas Best Community Life. Tahap sosialisasi ini disampaikan informasi mengenai latar belakang, tujuan dan target yang ingin dicapai dari kegiatan ini.
2. Pembuatan modul pelatihan.
3. Pelatihan yang menggunakan metode presentasi, praktik dan tanya jawab.
4. Pada tahap akhir dilakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta.

Komunitas BCL dalam hal ini adalah mitra kegiatan pengabdian masyarakat yang memfasilitasi anggotanya untuk ikut dalam kegiatan pelatihan yang bekerjasama dengan Dinas Perindustrian Sumatera Selatan.

D. Target Luaran

Pelatihan pembuatan video dengan menggunakan aplikasi VN dapat menambah kemampuan anggota BCL untuk menghasilkan video promosi yang menarik sebagai media *branding* usaha di sosial media.

II. Pelaksanaan dan Metode

Pelatihan pembuatan video bagi komunitas BCL dilaksanakan di Graha Sri Melayu Palembang, pada hari Kamis tanggal 24 Juni 2021. Peserta pelatihan adalah pelaku UMKM yang tergabung di dalam komunitas Best Community Life di bawah binaan Dinas Perindustrian Sumatera Selatan. Peserta pelatihan berjumlah 32 orang. Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan yang dibagi menjadi dua sesi, yaitu:

1. Teknik fotografi produk menggunakan perangkat *smartphone* (penggunaan mode *gridlines* pada kamera[3], pengaturan mode fokus kamera[4], teknik pengambilan gambar[5], pengaturan eksposur[6], dan pengenalan alat pendukung fotografi[7]).
2. Penyuntingan video menggunakan perangkat *smartphone* (pengenalan aplikasi VN, instalasi aplikasi VN, teknik *overlay* video, teknik *overlay* gambar, teknik ekspor video, teknik penggunaan huruf, teknik pemasangan audio atau musik, teknik transisi video, dan teknik pemotongan video)[8]

III. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk pelatihan pembuatan video bagi komunitas BCL dimulai dengan kata sambutan dari perwakilan Dinas Perindustrian Sumatera Selatan seperti pada Gambar 1.a. Pengambilan foto bersama yang diwakili oleh Ketua Komunitas BCL, perwakilan Dinas Perindustrian Sumatera Selatan, dan para narasumber seperti pada Gambar 1.b. Pemaparan materi oleh para narasumber yang dibantu beberapa perwakilan mahasiswa ketika masuk ke dalam sesi praktik seperti pada Gambar 1.c. Pengambilan foto bersama antara para narasumber dan peserta pelatihan seperti pada Gambar 1.d.

Evaluasi tingkat kepuasan peserta pelatihan sebagai indikator keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* dengan menggunakan aplikasi Google Form[9] dan bersifat *total sampling*[10]. Metode pengolahan data kuesioner dilakukan uji validitas dengan rumus Korelasi Product Moment[11] oleh Pearson dan uji reliabilitas dengan rumus Cronbach Alpha[12].

Metode penyampaian materi oleh narasumber dilakukan dengan teknik presentasi dan praktik, dimana tingkat kepuasan peserta terhadap metode penyampaian materi yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1 dan diperjelas pada Gambar 2. 100% peserta merasa cukup puas, 69% peserta merasa puas, dan 38% peserta merasa sangat puas.



(a) Pembukaan oleh Perwakilan Dinas Perindustrian Sumatera Selatan



(b) Berfoto Bersama dengan Perwakilan Dinas Perindustrian Sumatera Selatan, dan Ketua Komunitas BCL



(c) Penyampaian Materi Pelatihan

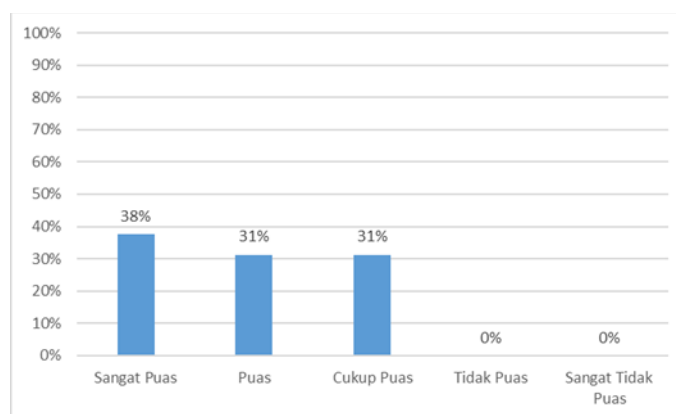


(d) Berfoto Bersama Peserta Pelatihan

Gambar 1. Rangkaian Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Tabel 1. Persentase Hasil Kuesioner untuk Pertanyaan Pertama

No	Pernyataan	Indikator	Persentase
1	Kepuasan peserta mengenai metode penyampaian narasumber dalam kegiatan pengabdian.	Sangat Puas	38%
		Puas	31%
		Cukup Puas	31%
		Tidak Puas	0%
		Sangat Tidak Puas	0%

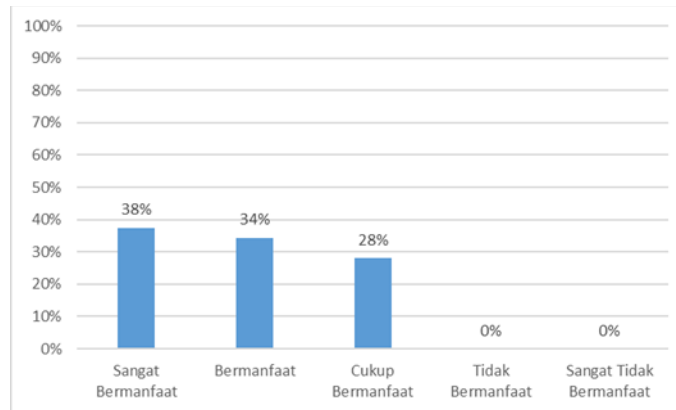


Gambar 2. Grafik Hasil Kuesioner untuk Pertanyaan Pertama

Peserta pelatihan berharap, hasil pelatihan dapat diimplementasikan dalam kebutuhan untuk menghasilkan konten audio visual sebagai media untuk mempromosikan produk. Dimana peserta berpendapat, hasil pelatihan pembuatan video menggunakan aplikasi VN 100% cukup bermanfaat untuk membantu menghasilkan konten audio visual yang dapat dijadikan media promosi, 72% peserta merasa bermanfaat, dan 38% peserta berpendapat sangat bermanfaat yang dapat dilihat pada Tabel 2 dan diperjelas pada Gambar 3.

Tabel 2. Persentase Hasil Kuesioner untuk Pertanyaan Kedua

No	Pernyataan	Indikator	Persentase
2	Pendapat peserta mengenai manfaat kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan.	Sangat Bermanfaat	38%
		Bermanfaat	34%
		Cukup Bermanfaat	28%
		Tidak Bermanfaat	0%
		Sangat Tidak Bermanfaat	0%

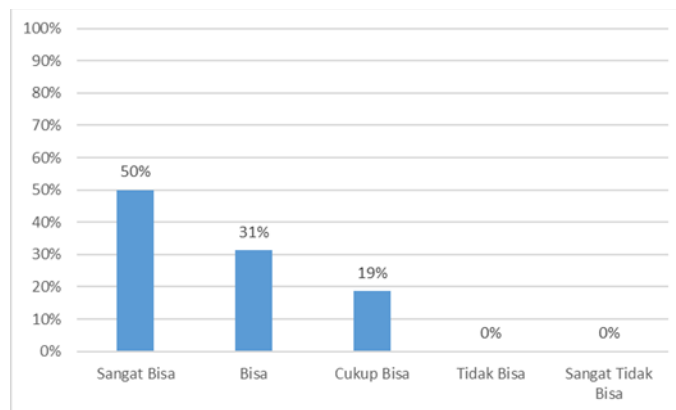


Gambar 3. Grafik Hasil Kuesioner untuk Pertanyaan Kedua

Pembuatan video merupakan konten kreatif yang dapat dilakukan oleh anggota CBL dalam upaya meningkatkan citra positif *brand* produk. Dimana pada Tabel 3 dan diperjelas pada Gambar 4, peserta pelatihan berpendapat 100% cukup bisa hasil kegiatan pelatihan diimplementasikan ke dalam bidang usaha, 81% peserta berpendapat bisa, dan 50% peserta berpendapat sangat bisa.

Tabel 3. Persentase Hasil Kuesioner untuk Pertanyaan Ketiga

No	Pernyataan	Indikator	Persentase
3	Pendapat peserta mengenai hasil kegiatan pengabdian apakah bisa diimplementasikan pada bidang usaha peserta.	Sangat Bisa	50%
		Bisa	31%
		Cukup Bisa	19%
		Tidak Bisa	0%
		Sangat Tidak Bisa	0%

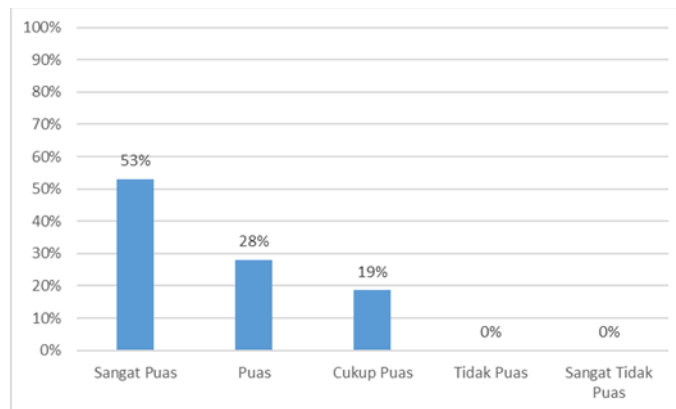


Gambar 4. Grafik Hasil Kuesioner untuk Pertanyaan Ketiga

Pelatihan selain dilakukan dengan teknik presentasi, praktik, dan juga melalui tanya jawab, sehingga peserta dapat menyampaikan kebutuhan untuk dapat didiskusikan pada waktu pelatihan. Pada Tabel 4 dan diperjelas pada Gambar 5 menggambarkan tingkat kepuasan mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian secara menyeluruh, dimana peserta merasa 100% cukup puas, 81% peserta merasa puas, dan 53% peserta merasa sangat puas.

Tabel 4. Persentase Hasil Kuesioner untuk Pertanyaan Keempat

No	Pernyataan	Indikator	Persentase
4	Kepuasan peserta mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian secara menyeluruh.	Sangat Puas	53%
		Puas	28%
		Cukup Puas	19%
		Tidak Puas	0%
		Sangat Tidak Puas	0%

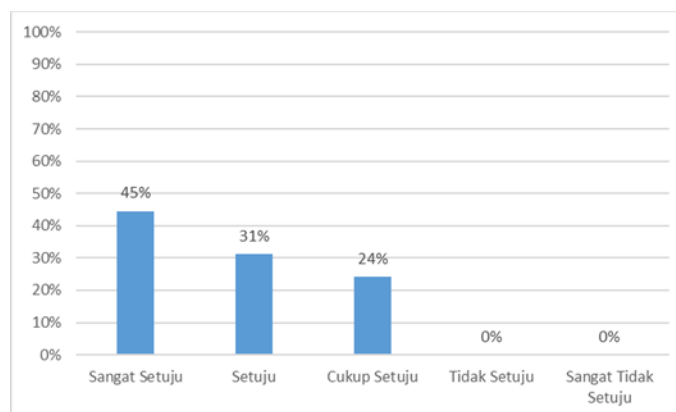


Gambar 5. Grafik Hasil Kuesioner untuk Pertanyaan Keempat

Rata-rata tingkat kepuasan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada Tabel 5 dan diperjelas pada Gambar 6. Dimana 100% peserta cukup puas, 76% peserta puas, dan 45% peserta sangat puas dengan hasil kegiatan pengabdian.

Tabel 5. Persentase Rata-Rata Tingkat Kepuasan Peserta Terhadap Hasil Pengabdian

No	Tingkat Kepuasan	Persentase (100%)
1	5 = Sangat Setuju	45%
2	4 = Setuju	31%
3	3 = Cukup Setuju	24%
4	2 = Tidak Setuju	0%
5	1 = Sangat Tidak Setuju	0%
Skor Total		100%



Gambar 6. Grafik Rata-Rata Tingkat Kepuasan Peserta Terhadap Hasil Pengabdian

Penggunaan perangkat *smartphone* yang sudah bersifat *massive*, dimana peserta pelatihan sudah terbiasa menggunakan perangkat *smartphone* berbasis Android, Iphone dan beserta aplikasi-aplikasi di dalamnya seperti aplikasi media sosial Instagram, Facebook, TikTok dan sebagainya. Hal ini merupakan faktor pendukung kelancaran pelatihan, karena aplikasi VN dapat digunakan pada perangkat *smartphone* dan bersifat *multiplatform* (dapat digunakan pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android dan Iphone). Kesibukan para anggota komunitas BCL untuk dapat menghadiri pelatihan menjadi faktor kendala kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang menyebabkan tidak semua anggota komunitas BCL dapat hadir, dan perwakilan yang dipilih oleh Ketua Komunitas BCL akan menjadi trigger dan perpanjangan tangan kepada anggota lainnya.

IV. Kesimpulan

Membuat media promosi berbasis audio visual yang dapat menjadi konten pada sosial media merupakan keinginan anggota BCL, tetapi yang menjadi permasalahan adalah dibutuhkan pengetahuan yang cukup dalam proses produksi video. Pelatihan pembuatan video dengan menggunakan aplikasi VN merupakan solusi bagi

komunitas BCL. Terlihat pada hasil kuesioner rata-rata tingkat kepuasan peserta, dimana 100% peserta merasa cukup puas, 76% peserta merasa puas, dan 45% peserta merasa sangat puas.

Pada proses pelatihan pemilihan teknologi yang familiar dengan peserta menjadi faktor pendukung keberhasilan dan faktor keunggulan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, dan kesibukan anggota BCL untuk dapat mengikuti kegiatan yang menjadi faktor penghambat program Pengabdian kepada Masyarakat. Kelanjutan pelatihan untuk topik pengolahan gambar dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop sangatlah penting, karena untuk menghasilkan video yang menarik tidak lepas dari konten gambar-gambar yang menarik sebagai pendukung elemen video yang dihasilkan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Komunitas UMKM Best Community Life, dan Dinas Perindustrian Sumatra Selatan yang telah memfasilitasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat berjalan.

Daftar Pustaka

- [1] Moka, "Branding Produk: Definisi, Manfaat, dan Cara agar Dikenal Konsumen," 2020. <https://blog.mokapos.com/cara-branding-produk-sehingga-dikenal-konsumen> (accessed Jun. 14, 2021).
- [2] M. Uma, "Video Vs Foto, Manakan Alat Marketing Yang Paling Efektif Untuk Brand-Mu?," 2021. <https://looksgreat.id/blog/video-vs-foto-manakan-alat-marketing-yang-paling-efektif-untuk-brand-mu> (accessed Jun. 15, 2021).
- [3] D. Lianovanda, "Belajar Teknik Komposisi Fotografi dengan Smartphone Bersama Nicholas Saputra," 2021. <https://blog.skillacademy.com/belajar-teknik-komposisi-fotografi-smartphone-bersama-nicholas-saputra> (accessed Jun. 14, 2021).
- [4] gadoga.com, "Cara Membuat Fokus Kamera Smartphone agar Menghasilkan Foto yang Lebih Baik," 2021. <https://gadoga.com/cara-membuat-fokus-kamera-smartphone-agar-menghasilkan-foto-yang-lebih-baik.html#keatas> (accessed Jun. 16, 2021).
- [5] T. Shaniba, "Teknik Pengambilan Gambar Fotografi Ponsel yang Benar," 2020. <https://shanibacreative.com/teknik-pengambilan-gambar-fotografi-ponsel-yang-benar/> (accessed Jun. 15, 2021).
- [6] M. H. A.K., "Konsep Kerja Exposure pada Kamera Ponsel," 2015. <https://www.kelasfotografi.com/2015/02/konsep-kerja-exposure-pada-kamera-ponsel.html> (accessed Jun. 15, 2021).
- [7] L. Anggraeni, "Ini 6 Aksesori Pendukung Kegiatan Fotografi di Smartphone," 2021. <https://www.medcom.id/teknologi/tips-trik/ybDV3QPK-ini-6-aksesori-pendukung-kegiatan-fotografi-di-smartphone> (accessed Jun. 15, 2021).
- [8] M. Hermawan, "Cara Edit Video di VN," 2021. <https://itkoding.com/cara-edit-video-di-vn/> (accessed Jun. 15, 2021).
- [9] E. O. Choiri, "Apa Itu Google Form, Fungsi & Cara Membuatnya," 2020. <https://qwords.com/blog/mengenal-google-form/> (accessed Jun. 29, 2021).
- [10] E. Yunitasari, A. Triningsih, and R. Pradanie, "Analysis of Mother Behavior Factor in Following Program of Breastfeeding Support Group in the Region of Asemrowo Health Center, Surabaya," *NurseLine J.*, vol. 4, no. 2, p. 94, 2020, doi: 10.19184/nlj.v4i2.11515.
- [11] maglearning.id, "Korelasi Product Moment Karl Pearson," 2020. <https://maglearning.id/2020/07/22/korelasi-product-moment-karl-pearson/> (accessed Jun. 30, 2021).
- [12] <https://www.konsultanstatistik.com/>, "Uji Reliabilitas Cronbach Alpha dengan Microsoft Excel," 2021. <https://www.konsultanstatistik.com/2021/03/uji-reliabilitas-cronbach-alpha-dengan.html> (accessed Jun. 20, 2021).