

**LAPORAN  
PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)**



**Pelatihan Teknik Videografi untuk Meningkatkan Kreativitas Digital Siswa  
SMK Islam Al Makiyah**

**Oleh:**

**Isa Faqihuddin Hanif, M.M.S.I (0316099202)**

**Lidia Apriyanti (2203015114)**

**Adam Syaifullah (2203015113)**

**Syauqi Thoriq Ramadhan (2203015009)**

**Maulana Malik (2203015087)**

**Muhamad Andi Eria Putra (2203015112)**

**Adrian Muharianto (2203015058)**

**Eflan Ananda Pujito (2203015099)**

**Desyana Ramadhan AR (2203015066)**

**Bagas Ramadhan (2203015005)**

**M. Athaillah Al Ghazi (2203015123)**

**Dhendy Bagus Priyanto (2203015109)**

**PROGRAM STUDI SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**TAHUN 2026**

## **ABSTRAK**

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memaparkan kegiatan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan pemahaman tentang keterampilan digital melalui penggunaan teknologi bagi siswa dan siswi SMK. Penelitian ini dilakukan dengan kolaborasi antara lembaga pendidikan perguruan tinggi dengan sekolah menengah kejuruan setempat. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi penyelenggaraan pelatihan, dan diskusi interaktif tentang pemahaman keterampilan digital dan pemanfaatan aplikasi. Peserta yang terlibat adalah siswa dan siswi SMK dari berbagai jurusan yang tertarik untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang isu-isu teknologi terkait. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dan siswi SMK tentang pentingnya keterampilan digital dalam penggunaan aplikasi editing. Mereka mampu memahami implikasi positif dan negatif dari teknologi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka juga mampu mengidentifikasi tantangan yang muncul dalam mengaplikasikan pemahaman keterampilan digital dalam penggunaan teknologi. Berdasarkan evaluasi dan umpan balik dari peserta, kegiatan pengabdian masyarakat ini dinilai berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa dan siswi SMK tentang keterampilan digital melalui pemahaman teknologi. Pelaksanaan kegiatan seperti ini diharapkan dapat menjadi model bagi lembaga pendidikan lainnya dalam memperkuat pemahaman siswa tentang isu-isu teknologi yang relevan dengan kehidupan mereka.

Kesimpulannya, pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa integrasi pemahaman keterampilan digital dengan teknologi memiliki dampak positif dalam meningkatkan kesadaran siswa dan siswi SMK tentang penggunaan yang bertanggung jawab dan etis dari teknologi tersebut. Kegiatan ini menjadi langkah awal yang berpotensi memberikan kontribusi yang lebih besar dalam pembentukan generasi yang teknologi-savvy.

**Kata Kunci: Pengabdian masyarakat, Pendidikan, Teknologi**

## **PRAKATA**

Selamat datang dalam laporan pengabdian masyarakat ini yang membahas tentang keterampilan digital melalui pemahaman teknologi elektronika bagi siswa dan siswi SMK. Dalam laporan ini, kami ingin berbagi dengan Anda hasil kegiatan yang telah dilakukan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai keterampilan digital serta penggunaan yang bertanggung jawab terhadap teknologi.

Melalui kolaborasi antar lembaga pendidikan, kami mengadakan berbagai kegiatan seperti pelatihan, lokakarya, dan diskusi interaktif. Peserta yang terlibat adalah siswa dan siswi SMK dari berbagai jurusan, yang dengan antusias berpartisipasi dalam kegiatan ini untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang keterampilan digital.

Dari kegiatan tersebut, kami melihat hasil yang positif. Para peserta mampu memahami implikasi positif dan negatif teknologi dalam konteks kehidupan, serta mengidentifikasi tantangan yang terkait dengan penerapan teknologi tersebut.

Kami juga merasa terbantu dengan kehadiran narasumber ahli dibidang teknologi yang memberikan wawasan yang lebih mendalam kepada peserta. Dengan evaluasi dan umpan balik dari peserta, kami dapat menyimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang keterampilan digital dan pemanfaatan teknologi secara bertanggung jawab.

Kami berharap laporan ini dapat menjadi model bagi lembaga pendidikan lainnya dalam memperkuat pemahaman siswa mengenai isu-isu teknologi yang relevan dengan kehidupan mereka. Dengan integrasi pemahaman teknolog, diharapkan dapat tercipta generasi yang mampu menjalankan agama dengan baik dan menjadi cerdas dalam memanfaatkan teknologi secara etis.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Semoga laporan ini bermanfaat dan dapat memberikan inspirasi bagi upaya-upaya serupa di masa depan.

## DAFTAR ISI

|                                                                                               |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                                          | <b>2</b>  |
| <b>PRAKATA.....</b>                                                                           | <b>3</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                                        | <b>4</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                                     | <b>5</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                                     | <b>1</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                                                                   | <b>1</b>  |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>                                                                | <b>1</b>  |
| 1.1 Analisis Situasi .....                                                                    | 1         |
| 1.2 Permasalahan Mitra .....                                                                  | 1         |
| <b>BAB 2 TUJUAN DAN SASARAN.....</b>                                                          | <b>3</b>  |
| 2.1 Tujuan.....                                                                               | 3         |
| 2.2 Saran.....                                                                                | 3         |
| <b>BAB 3 METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN .....</b>                                    | <b>5</b>  |
| 3.1 Identifikasi Kebutuhan dan Perencanaan .....                                              | 5         |
| 3.2 Pelaksanaan Seminar .....                                                                 | 5         |
| 3.3 Pembelajaran Interaktif .....                                                             | 5         |
| 3.4 Evaluasi dan Umpan Balik .....                                                            | 6         |
| 3.5 Analisis Data dan Penyusunan Laporan .....                                                | 6         |
| <b>BAB 4 KELUARAN YANG DICAPAI.....</b>                                                       | <b>8</b>  |
| <b>BAB 5 FAKTOR YANG MENGHAMBAT/KENDALA, FAKTOR YANG<br/>MENDUKUNG DAN TINDAK LANJUT.....</b> | <b>9</b>  |
| <b>BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>                                                       | <b>10</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                                    | <b>11</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                                                          | <b>12</b> |
| Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan.....                                                         | 12        |
| Lampiran 2. Materi Kegiatan .....                                                             | 14        |
| Lampiran 3 Personalia Tenaga Pelaksana beserta Kualifikasinya .....                           | 1         |
| Lampiran 4 Luaran Berita/Media Digital.....                                                   | 1         |
| Lampiran 5 Surat Mitra .....                                                                  | 2         |

## DAFTAR TABEL

|                                               |   |
|-----------------------------------------------|---|
| Tabel 1.1 Personalia Tenaga Pelaksana 1 ..... | 1 |
|-----------------------------------------------|---|

## DAFTAR GAMBAR

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Dokumentasi Kegiatan 1 .....  | 12 |
| Gambar 1.2 Dokumentasi Kegiatan 2 .....  | 12 |
| Gambar 1.3 Dokumentasi Kegiatan 3 .....  | 13 |
| Gambar 1.4 Dokumentasi Kegiatan 4 .....  | 13 |
| <br>                                     |    |
| Gambar 2.1 Materi 1 .....                | 14 |
| Gambar 2.2 Materi 2 .....                | 14 |
| Gambar 2.3 Materi 3 .....                | 15 |
| Gambar 2.4 Materi 4 .....                | 15 |
| Gambar 2.5 Materi 5 .....                | 15 |
| Gambar 2.6 Materi 6 .....                | 16 |
| Gambar 2.7 Materi 7 .....                | 16 |
| Gambar 2.8 Materi 8 .....                | 16 |
| Gambar 2.9 Materi 9 .....                | 17 |
| Gambar 2.10 Materi 10 .....              | 17 |
| Gambar 2.11 Materi 11 .....              | 17 |
| Gambar 2.12 Materi 12 .....              | 18 |
| Gambar 2.13 Materi 13 .....              | 18 |
| Gambar 2.14 Materi 14 .....              | 18 |
| Gambar 2.15 Materi 15 .....              | 19 |
| Gambar 2.16 Materi 16 .....              | 19 |
| <br>                                     |    |
| Gambar 3.1 Surat Kerjasama Mitra 1 ..... | 2  |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| 1.1 Analisis Situasi .....                                          | 1  |
| 1.2 Permasalahan Mitra .....                                        | 1  |
| 2.1 Tujuan.....                                                     | 3  |
| 2.2 Saran.....                                                      | 3  |
| 3.1 Identifikasi Kebutuhan dan Perencanaan .....                    | 5  |
| 3.2 Pelaksanaan Seminar .....                                       | 5  |
| 3.3 Pembelajaran Interaktif .....                                   | 5  |
| 3.4 Evaluasi dan Umpan Balik .....                                  | 6  |
| 3.5 Analisis Data dan Penyusunan Laporan .....                      | 6  |
| Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan.....                               | 12 |
| Lampiran 2. Materi Kegiatan .....                                   | 14 |
| Lampiran 3 Personalia Tenaga Pelaksana beserta Kualifikasinya ..... | 1  |
| Lampiran 4 Luaran Berita/Media Digital.....                         | 1  |
| Lampiran 5 Surat Mitra .....                                        | 2  |

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Analisis Situasi**

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi yang berkualitas dan berperan aktif dalam masyarakat. Di era digital ini, perkembangan teknologi elektronika telah memberikan dampak signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks agama. Namun, pemahaman tentang keterampilan digital dan penggunaan teknologi elektronika yang bertanggung jawab masih menjadi tantangan bagi siswa dan siswi SMK.

Dalam menganalisis situasi, terlihat bahwa siswa dan siswi SMK memiliki akses yang luas terhadap teknologi elektronika, seperti smartphone, internet, dan media sosial. Namun, sering kali kurangnya pemahaman tentang implikasi agama dalam penggunaan teknologi tersebut mengakibatkan potensi penyalahgunaan dan dampak negatif pada kehidupan beragama mereka.

Selain itu, peran lembaga pendidikan juga penting dalam memberikan pemahaman yang baik tentang keterampilan digital kepada siswa dan siswi SMK. Namun, dalam banyak kasus, kurikulum pendidikan belum sepenuhnya memperhatikan aspek ini, sehingga menghasilkan kesenjangan pengetahuan dan pemahaman yang perlu diatasi.

#### **1.2 Permasalahan Mitra**

Mitra dalam pengabdian masyarakat ini adalah siswa dan siswi SMK. Permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait pemahaman keterampilan digital melalui pemahaman teknologi elektronika antara lain:

1. Kurangnya pemahaman tentang implikasi agama dalam penggunaan teknologi elektronika.
2. Potensi penyalahgunaan teknologi elektronika yang berdampak negatif pada kehidupan beragama.
3. Tidak adanya kurikulum pendidikan yang memadai untuk memperkuat pemahaman siswa tentang keterampilan digital dan penggunaan teknologi elektronika secara bertanggung jawab.

Permasalahan ini menunjukkan perlunya upaya konkret untuk memberikan pemahaman yang lebih baik dan solusi yang efektif kepada siswa dan siswi SMK, sehingga mereka dapat

menjadi generasi yang memiliki pemahaman agama yang kuat dan mampu mengelola teknologi elektronika dengan bijak dan bertanggung jawab.

Dalam laporan ini, kami akan menguraikan kegiatan yang telah dilakukan dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, serta hasil yang telah dicapai untuk meningkatkan pemahaman siswa dan siswi SMK tentang keterampilan digital melalui pemahaman teknologi elektronika.

## **BAB 2**

### **TUJUAN DAN SASARAN**

#### **2.1 Tujuan**

Tujuan utama dari pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan pemahaman siswa dan siswi SMK tentang keterampilan digital melalui pemahaman teknologi elektronika. Adapun tujuan spesifik yang ingin dicapai melalui kegiatan ini antara lain:

1. Meningkatkan kesadaran siswa dan siswi SMK tentang pentingnya keterampilan digital
2. Meningkatkan pemahaman siswa dan siswi SMK tentang implikasi positif dan negatif teknologi elektronika dalam konteks kehidupan beragama.
3. Membantu siswa dan siswi SMK mengidentifikasi tantangan yang muncul dalam mengaplikasikan pemahaman keterampilan digital dalam penggunaan teknologi elektronika.
4. Memperkuat kerjasama antara lembaga pendidikan dan komunitas agama dalam mengembangkan pendidikan keterampilan digital yang berbasis teknologi.

#### **2.2 Saran**

Berdasarkan pengalaman dan hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini, kami menyampaikan beberapa saran yang dapat diimplementasikan untuk memperkuat pemahaman siswa dan siswi SMK tentang keterampilan digital melalui pemahaman teknologi elektronika:

1. Perlu mengintegrasikan pendidikan keterampilan digital dalam kurikulum SMK, dengan memasukkan mata pelajaran yang membahas etika penggunaan teknologi dan implikasinya dalam konteks kehidupan beragama.
2. Mengadakan pelatihan dan lokakarya rutin untuk guru-guru SMK, agar mereka memiliki pemahaman yang mendalam tentang keterampilan digital dan pemanfaatan teknologi elektronika yang bertanggung jawab. Guru-guru yang terampil dalam mengajar topik ini akan dapat memberikan pembimbingan yang baik kepada siswa dan siswi SMK.
3. Membangun kemitraan yang kuat antara lembaga pendidikan dan komunitas agama setempat, dengan melakukan kegiatan kolaboratif seperti diskusi, seminar, atau kunjungan ke tempat ibadah untuk memperkaya pemahaman siswa tentang isu-isu agama dan teknologi.
4. Mendorong siswa dan siswi SMK untuk menjadi agen perubahan dalam komunitas mereka dengan mengajak mereka untuk mengadakan kegiatan sosial yang menerapkan pemahaman keterampilan digital melalui teknologi elektronika, seperti membuat

konten positif di media sosial atau menyelenggarakan webinar tentang isu-isu agama dan teknologi.

Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan pemahaman siswa dan siswi SMK tentang keterampilan digital melalui pemahaman teknologi elektronika dapat ditingkatkan secara signifikan, sehingga mereka menjadi generasi yang mampu mengelola teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab dalam konteks kehidupan beragama.

## **BAB 3**

### **METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN**

#### **3.1 Identifikasi Kebutuhan dan Perencanaan**

Pada tahap awal pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, tim melakukan identifikasi kebutuhan siswa dan siswi SMK terkait pemahaman keterampilan digital melalui pemahaman teknologi elektronika. Tim melakukan studi pendahuluan, berinteraksi dengan guru-guru dan siswa-siswi SMK, serta mengadakan diskusi untuk memahami masalah yang dihadapi dan menentukan fokus kegiatan.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian merencanakan pelaksanaan seminar dan pembelajaran yang melibatkan siswa dan siswi SMK sebagai peserta aktif. Rencana kegiatan meliputi penjadwalan, pemilihan narasumber, pemilihan materi, dan pengembangan metode pembelajaran yang sesuai.

#### **3.2 Pelaksanaan Seminar**

Pada pelaksanaan seminar, narasumber yang ahli di bidang keterampilan digital dan teknologi elektronika diundang untuk menyampaikan materi secara mendalam kepada siswa dan siswi SMK. Materi seminar mencakup konsep keterampilan digital, implikasi penggunaan teknologi elektronika dalam konteks kehidupan beragama, serta strategi untuk memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab.

Siswa dan siswi SMK berperan sebagai peserta seminar yang aktif, dengan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan berbagi pandangan mereka terkait topik yang disampaikan oleh narasumber. Seminar juga dapat melibatkan diskusi panel, presentasi kelompok, atau sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman siswa.

#### **3.3 Pembelajaran Interaktif**

Selain seminar dan pembelajaran interaktif, metode pelatihan videografi juga dilakukan untuk memperluas pemahaman siswa dan siswi SMK Islam Al Makiyah tentang kreativitas digital. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah praktik pengambilan gambar menggunakan kamera smartphone serta editing video sederhana.

Dalam pembelajaran ini, siswa dan siswi SMK diberikan panduan tentang cara menggunakan perangkat videografi dasar untuk menghasilkan video yang menarik. Mereka diajak untuk mempelajari teknik pengambilan gambar, pencahayaan, sudut kamera, serta dasar-dasar editing video agar karya yang dihasilkan lebih profesional.

Setelah mempelajari dasar-dasar videografi, siswa dan siswi SMK diberikan tugas untuk membuat video kreatif sesuai tema yang ditentukan. Mereka dapat mengkustomisasi hasil karya dengan menambahkan teks, musik, dan efek visual yang relevan.

Setelah selesai membuat video, siswa dan siswi SMK belajar tentang cara mempublikasikan karya mereka melalui media sosial sekolah atau kanal YouTube. Mereka diberikan pemahaman tentang pentingnya publikasi karya secara tepat dan efisien sebagai bentuk apresiasi terhadap kreativitas digital.

Dalam pembelajaran ini, siswa dan siswi SMK juga diajak untuk mempertimbangkan aspek etika dan tanggung jawab dalam penggunaan media digital. Mereka diberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga privasi, menghindari plagiarisme, serta menggunakan konten secara bijak sesuai dengan nilai-nilai agama dan sosial.

Melalui pembelajaran videografi ini, siswa dan siswi SMK dapat mengembangkan keterampilan teknis sekaligus pemahaman tentang pemanfaatan teknologi digital secara kreatif dan bertanggung jawab. Selain itu, mereka juga dapat mengaplikasikan keterampilan ini dalam situasi nyata dengan menghasilkan karya video yang dapat dipublikasikan secara langsung, sehingga mempermudah proses distribusi dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkarya.

### **3.4 Evaluasi dan Umpan Balik**

Setelah pelaksanaan seminar dan pembelajaran interaktif, dilakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan dampak kegiatan tersebut. Evaluasi dapat meliputi penggunaan kuesioner, wawancara, atau sesi refleksi untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa dan siswi SMK.

Data evaluasi dan umpan balik dari peserta kemudian dianalisis secara komprehensif. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan, mengidentifikasi area perbaikan, dan merencanakan langkah-langkah lanjutan yang perlu diambil.

### **3.5 Analisis Data dan Penyusunan Laporan**

Data hasil evaluasi dan umpan balik siswa dan siswi SMK dianalisis dengan seksama. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi pencapaian tujuan kegiatan dan menyusun laporan pengabdian masyarakat yang komprehensif.

Laporan pengabdian masyarakat disusun dengan memperhatikan struktur yang jelas, mencakup pendahuluan, tujuan, metode pelaksanaan, hasil, dan saran. Laporan ini merupakan hasil akhir dari kegiatan pengabdian masyarakat dan menjadi sarana untuk berbagi pengalaman dan hasil kepada pihak terkait.

Dengan menggunakan metode pelaksanaan seminar dan pembelajaran yang telah dilakukan, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa dan siswi SMK tentang keterampilan digital melalui pemahaman teknologi elektronika.

## **BAB 4**

### **KELUARAN YANG DICAPAI**

Kegiatan pengabdian masyarakat sudah terlaksana dengan baik secara offline, pelaksanaan kegiatan tetap memberikan pelatihan terbaik bagi para peserta pelatihan. Pelaksanaan kegiatan menggunakan proyektor dan perangkat videografi sederhana pada tanggal 14 April 2026, yang dibagi menjadi 3 sesi yaitu, sesi kesatu adalah memberikan pemahaman secara teori mengenai dasar-dasar videografi dan pentingnya kreativitas digital, kemudian sesi kedua dilanjutkan dengan praktik teknik pengambilan gambar menggunakan kamera smartphone/laptop, dan sesi ketiga berupa pelatihan editing video sederhana untuk menghasilkan karya yang lebih menarik.

Status capaian artikel:

Pada bab ini, yang dimaksud keluaran yang dicapai adalah luaran wajib, berupa 1. kondisi mitra setelah dilaksanakan pengabdian masyarakat (perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, produksi, atau lainnya sesuai analisis situasi), 2. status capaian artikel di jurnal/forum ilmiah, 3. status capaian di media massa, 4. status capaian pada video, dan luaran tambahan yang dicapai dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Sampaikan ringkasan status capaian luaran wajib dan tambahan dalam bentuk tabel.

## **BAB 5**

### **FAKTOR YANG MENGHAMBAT/KENDALA, FAKTOR YANG MENDUKUNG DAN TINDAK LANJUT**

Faktor pendukung dan penghambat kegiatan workshop ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor pendukung: Antusiasme siswa SMK Islam Al Makiyah dalam mengikuti pelatihan videografi memberikan manfaat besar dalam pelaksanaan kegiatan. Semangat mereka untuk mengembangkan kreativitas digital membuat proses pembelajaran lebih interaktif. Selain itu, ketersediaan perangkat dasar seperti kamera smartphome dan laptop yang dimiliki sebagian besar siswa mendukung terlaksananya praktik videografi. Dukungan sekolah dalam menyediakan ruang belajar dan waktu khusus juga menjadi faktor penting yang memperlancar kegiatan.

2. Faktor penghambat: Keterbatasan peralatan videografi profesional seperti kamera DSLR, lighting, dan tripod membuat hasil video belum maksimal. Selain itu, pengetahuan awal siswa tentang teknik pengambilan gambar dan editing video masih terbatas sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi. Kendala teknis seperti kapasitas penyimpanan perangkat dan kualitas internet yang tidak stabil saat menggunakan software editing berbasis online juga mempengaruhi kelancaran pelatihan.

Luaran dari kegiatan workshop ini adalah ketercapaian pemahaman siswa dalam mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan untuk menghasilkan karya videografi kreatif. Selain itu, luaran berupa publikasi karya video siswa melalui media sosial sekolah atau kanal YouTube, serta penyusunan artikel ilmiah di jurnal pengabdian masyarakat menjadi kewajiban luaran yang akan kami lakukan.

## **BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan teknik videografi bagi siswa SMK Islam Al Makiyah telah terlaksana dengan baik. Pelatihan ini memberikan pemahaman dasar mengenai teori videografi, praktik pengambilan gambar, serta editing video sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bidang videografi. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya komunitas kecil siswa kreatif yang berkomitmen melanjutkan praktik videografi secara mandiri.

Saran yang dapat diberikan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah perlunya pendampingan berkelanjutan agar siswa semakin terbiasa menggunakan teknik videografi dan editing dalam menghasilkan karya digital. Penyediaan peralatan pendukung seperti tripod, lighting, dan kamera yang lebih memadai diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil karya siswa. Kolaborasi dengan praktisi videografi lokal atau komunitas kreatif juga dapat memperkaya pengalaman siswa dan memberikan wawasan tambahan. Selain itu, pemanfaatan media publikasi sekolah seperti media sosial dan YouTube dapat direncanakan pada tahap berikutnya agar karya siswa dapat dikenal lebih luas dan menjadi motivasi bagi mereka untuk terus berkarya. Integrasi nilai etika dan tanggung jawab digital dalam setiap kegiatan pelatihan juga perlu diperkuat, sehingga siswa tidak hanya terampil secara teknis tetapi juga bijak dalam menggunakan teknologi sesuai dengan nilai-nilai agama dan sosial.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Dalam menyusun daftar pustaka pastikan hanya sumber referensi yang digunakan ditulis pada bagian ini dengan format APA. Sebaiknya menggunakan aplikasi Mendeley.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1.1 Dokumentasi Kegiatan 1



Gambar 1.2 Dokumentasi Kegiatan 2



*Gambar 1.3 Dokumentasi Kegiatan 3*



*Gambar 1.4 Dokumentasi Kegiatan 4*

|                      |                                                                                                                                                                                       |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Link video Kegiatan: | <a href="https://drive.google.com/file/d/1xaX2PYVL_VPiY4Cyuyb2tBP6wt-Mh2w5/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1xaX2PYVL_VPiY4Cyuyb2tBP6wt-Mh2w5/view?usp=drivesdk</a> |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Lampiran 2. Materi Kegiatan



Gambar 2.1 Materi 1



14/April/2026

### Apa itu Multimedia?

Multimedia adalah kombinasi dari beberapa media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang diolah menggunakan komputer untuk menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif. Multimedia memudahkan komunikasi dan memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten, sehingga banyak digunakan dalam pendidikan, hiburan, dan bisnis. Dengan penggabungan berbagai elemen ini, multimedia meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dan pengalaman pengguna. Jadi, multimedia bukan hanya media, tapi juga alat untuk membuat komunikasi lebih hidup dan menarik.

Gambar 2.2 Materi 2

## Apa Itu Videografi?

Videografi adalah seni dan disiplin teknis dalam menangkap alur waktu ke dalam bingkai visual, di mana kamera bukan sekadar alat rekam, melainkan jembatan yang menghubungkan realitas dengan imajinasi.

Lebih dari sekadar proses menekan tombol rekam, videografi merupakan perpaduan harmonis antara penguasaan teknologi sensor cahaya dengan kepekaan rasa untuk mengabadikan momen yang fana menjadi sebuah narasi yang abadi.



Gambar 2.3 Materi 3

## Latar Belakang

Videografi merupakan sebuah media yang digunakan untuk merekam suatu momen kejadian atau peristiwa tertentu yang kemudian dirangkai dalam sajian visual dan audio yang dapat dinikmati baik sebagai arsip hingga sebagai hiburan. Seseorang yang sedang melakukan videografi disebut sebagai videografer. Videografi dapat digunakan dalam kehidupan sehari – hari seperti membuat konten, dokumentasi acara, sarana promosi dan kegiatan jurnalistik. Hampir setiap orang dapat melakukan kegiatan videografi.

Gambar 2.4 Materi 4

## TUJUAN

- Bercerita (Storytelling) : Menyampaikan pesan atau narasi melalui perpaduan visual dan suara.
- Mengabadikan Momen : Menyimpan peristiwa dan emosi agar bisa dinikmati kembali di masa depan.
- Edukasi & Informasi : Menjelaskan ide atau tutorial secara visual agar lebih mudah dipahami.
- Memicu Emosi : Membangun koneksi perasaan antara karya dan penontonnya.
- Persuasi & Branding : Mempengaruhi audiens untuk tujuan promosi atau citra diri.

Gambar 2.5 Materi 5

## MANFAAT

- Meningkatkan Daya Saing : Membekali siswa dengan skill digital yang paling dicari di dunia kerja saat ini.
- Media Ekspresi Diri : Sarana bagi siswa untuk menyalurkan ide kreatif dan jati diri secara visual.
- Komunikasi Lebih Efektif : Informasi yang disampaikan melalui video 60.000x lebih cepat diproses otak dibanding teks.
- Membangun Portofolio : Hasil karya video bisa menjadi aset berharga untuk karier masa depan atau kuliah.
- Melatih Kerja Tim : Proses produksi video melatih kolaborasi, koordinasi, dan tanggung jawab kelompok.

Gambar 2.6 Materi 6

## FUNGSI VIDEOGRAFI



Menyederhanakan hal yang rumit menjadi visual yang mudah dipahami. Melalui video, pesan instruksional atau pengetahuan.



Menjadi saluran bagi jiwa kreatif untuk menumpahkan ide, visi, dan rasa. Videografi memberi ruang bagi seseorang untuk menciptakan estetika visual.



Membangun jembatan emosional antara pengirim pesan dan audiens. Dalam dunia profesional, fungsi ini krusial untuk memengaruhi opini.

Gambar 2.7 Materi 7

## Basic Videografi

### Sudut Pandang Kamera (Angle)

#### 1. High Angle

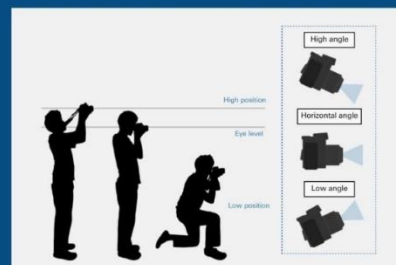
Pengambilan gambar dari posisi kamera yang lebih tinggi dari objek. Sudut ini memberikan kesan objek terlihat lebih kecil, lemah, atau kurang berdaya, sehingga sering digunakan untuk menunjukkan kondisi tertekan.

#### 2. Horizontal Angle

Pengambilan gambar sejajar dengan mata objek. Sudut ini terlihat paling natural dan netral, sehingga membuat penonton merasa lebih dekat tanpa adanya kesan dramatis berlebihan.

#### 3. Low Angle

Pengambilan gambar dari posisi kamera yang lebih rendah dari objek dan mengarah ke atas. Sudut ini memberikan kesan objek terlihat lebih besar, kuat, dan memiliki kekuasaan atau kepercayaan diri tinggi.



Gambar 2.8 Materi 8





14/April/2026

# Basic Videografi

## Framing

Framing adalah teknik mengatur posisi objek dalam layar agar terlihat menarik dan terarah. Dengan framing yang baik, penonton akan lebih fokus pada objek utama. Selain itu, penggunaan latar depan, tengah, dan belakang dapat membantu menciptakan kedalaman dan memperkuat cerita dalam video.




Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

● Integrity, Trust, Compassion | [www.uhamka.ac.id](http://www.uhamka.ac.id)

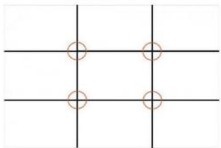
Gambar 2.9 Materi 9





14/April/2026

## Rule of Thirds





Rule of thirds adalah teknik komposisi yang membagi layar menjadi sembilan bagian sama besar. Objek utama sebaiknya ditempatkan pada garis atau titik pertemuan agar terlihat lebih seimbang dan menarik. Teknik ini membantu menghasilkan tampilan visual yang lebih profesional dibandingkan menempatkan objek tepat di tengah.

Gambar 2.10 Materi 10





14/April/2026

## Jenis-Jenis Shot





Extreme Wide Shot
Wide Shot
Medium Shot

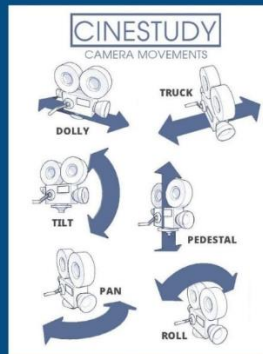




Medium Close Up
Close Up
Extreme Close up

Gambar 2.11 Materi 11

## Pergerakan Kamera



Pergerakan kamera digunakan untuk membuat video lebih dinamis dan tidak monoton.

Gambar 2.12 Materi 12

## Frame Rate

Frame rate adalah jumlah gambar yang ditampilkan dalam satu detik pada video. Semakin tinggi nilai FPS (Frames Per Second), maka gerakan dalam video akan terlihat semakin halus. Dalam videografi, pemilihan frame rate sangat penting karena mempengaruhi kesan visual.

- FPS = jumlah frame per detik
- 24 fps → sinematik (film)
- 25 fps → standar PAL (Indonesia)
- 30 fps → video umum
- Semakin tinggi FPS → semakin halus gerakan

Gambar 2.13 Materi 13

## Syarat Video yang Baik



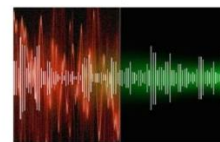
Pencapaian cukup

Fokus jelas



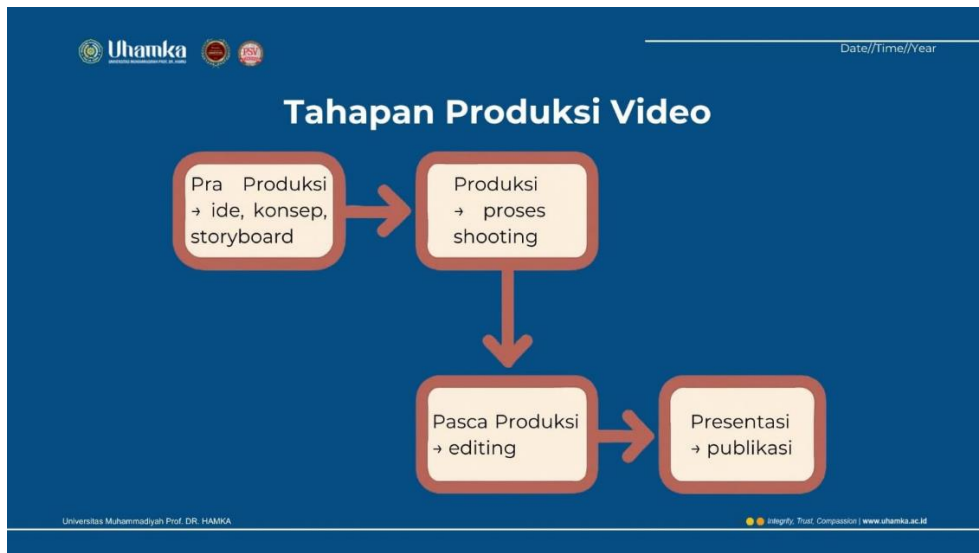
Video stabil

Audio jernih



Visual bagus + audio bagus = video berkualitas

Gambar 2.14 Materi 14



Gambar 2.15 Materi 15



Gambar 2.16 Materi 16

### Lampiran 3 Personalia Tenaga Pelaksana beserta Kualifikasinya

| No | Nama                       | Jabatan    | Program Studi<br>(Lintas DisiplinBidang Ilmu) | Bidang Tugas |
|----|----------------------------|------------|-----------------------------------------------|--------------|
| 1  | Isa Faqihudin<br>Hanif     | Ketua      | Sistem Teknologi Informasi                    | Pemateri     |
| 2  | Lidia Apriyanti            | Anggota 1  | Teknik Informatika                            | Pemateri     |
| 3  | Adam Syaifullah            | Anggota 2  | Teknik Informatika                            | Pemateri     |
| 4  | Syauqi Thoriq<br>Ramadhan  | Anggota 3  | Teknik Informatika                            | Pemateri     |
| 5  | Maulana Malik              | Anggota 4  | Teknik Informatika                            | Pemateri     |
| 6  | Muhamad Andi<br>Eria Putra | Anggota 5  | Teknik Informatika                            | Pemateri     |
| 7  | Adrian<br>Muharianto       | Anggota 6  | Teknik Informatika                            | Pemateri     |
| 8  | Eflan Ananda<br>Pujito     | Anggota 7  | Teknik Informatika                            | Pemateri     |
| 9  | Desyana Ramadhan<br>AR     | Anggota 8  | Teknik Informatika                            | Pemateri     |
| 10 | Bagas Ramadhan             | Anggota 9  | Teknik Informatika                            | Pemateri     |
| 11 | M. Athaillah Al<br>Ghazi   | Anggota 10 | Teknik Informatika                            | Pemateri     |
| 12 | Dhendy Bagus<br>Priyanto   | Anggota 11 | Teknik Informatika                            | Pemateri     |

Tabel 1.1 Personalia Tenaga Pelaksana 1

## Lampiran 4 Luaran Berita/Media Digital

Status: Published

Selasa  
11 Juli 2023

Kabar Pendidikan ID



Tim Pengmas FTII Uhamka Bersinergi dengan SMK Al-Makiyah Guna Tingka

[Home > Berita](#)

# Tim Pengmas FTII Uhamka Bersinergi dengan SMK Al-Makiyah Guna Tingkatkan Moderasi Beragama melalui Pemahaman Teknologi Informasi

<https://www.kabarpendidikan.id/2023/06/tim-pengmas-ftii-uhamka-bersinergi.html>



## Lampiran 5 Surat Mitra

### SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA DARI MITRA

Yang bertandatangan dibawah ini

Nama : Siti Hasanah, S.Pd  
Pimpinan Mitra : Wakil Kesiswaan SMK Al-Makiyyah  
Alamat : Jl. Gorda RT 01/01, Lubang Buaya, Kec. Cipayung

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerjasama dengan Pelaksanaan Kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul "Pelatihan Teknik Videografi untuk Meningkatkan Kreativitas Digital Siswa SMK Al Makiyyah".

Nama Ketua Tim Pengusul : Isa Faqihuddin Hanif, M.M.S.I  
NIDN : 0316099202  
Program Studi : Sistem dan Teknologi Informasi  
Institusi : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Guna menerapkan dan/atau mengembangkan IPTEKS pada tempat kami. Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara pihak Mitra dan Pelaksana Kegiatan Program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 14 April 2026

Yang menyatakan,



Siti Hasanah, S.Pd

Gambar 3.1 Surat Kerjasama Mitra 1