

# PELATIHAN DASAR PRODUKSI KONTEN HABIM TV PADA PLATFORM YOUTUBE

Adrio Kusmareza Adim<sup>1</sup>, Dimas Satrio Wijaksono<sup>1</sup>, dan Rizca Haqqu<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia

\*E-mail: [adriokusma@telkomuniversity.ac.id](mailto:adriokusma@telkomuniversity.ac.id) [dimassatrio@telkomuniversity.ac.id](mailto:dimassatrio@telkomuniversity.ac.id)  
[rizcahaqqu@telkomuniversity.ac.id](mailto:rizcahaqqu@telkomuniversity.ac.id)

## Abstrak

Dengan perkembangan teknologi, berkembang juga manusia. Semula perangkat yang tidak dapat diakses oleh tingkat konsumen, sekarang dapat dirasakan dengan ukuran yang relatif kompak dan harga yang relatif murah. Manusia harus bisa beradaptasi dengan segala konsekuensi yang dihadirkan oleh teknologi. Media konvensional seperti radio dan televisi sudah bukan lagi media utama dalam mencari berita dan hiburan. YouTube yang merupakan sebuah media untuk berbagi menjadi salah satu alternatif dalam mencari berita dan hiburan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada mitra sasaran Yayasan Habim dengan kanal HabimTV untuk mengembangkan produksi konten berbasis audio visual di YouTube. Kegiatan ini memberikan dua pemahaman dasar tentang (1) video dan (2) audio. Pemberian materi tersebut diharapkan dapat memberikan wawasan, pengetahuan, dan kompetensi dalam memproduksi konten berbasis audio visual pada YouTube dan dengan disampaikan dasar-dasar tersebut mitra sasaran dapat mengembangkan diri mereka dengan mencari materi tingkat lanjut karena sudah memahami dasar yang diperlukan.

**Kata Kunci:** *Produksi, Konten Audio Visual, Youtube, Yayasan, short paper*

## 1. Pendahuluan

Teknologi senantiasa menghadirkan perkembangan dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah wacana terkait dengan keterampilan abad ke-21. Istilah ini kurang populer jika dibandingkan dengan revolusi industri 4.0 tapi dalam dunia pendidikan, keterampilan abad ke-21 mempunyai relevansi yang lebih masuk akal. Perubahan ini terasa di mana-mana tapi salah satu yang mengalami perubahan terbesar ada di kalangan media, khususnya media konvensional seperti media cetak, radio, dan televisi. Kehadiran teknologi baru membawa konsekuensi perubahan perilaku penggunaannya. Ponsel pintar saat ini menjadi jendela yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai portal informasi, hiburan, dan bahkan pembelajaran secara daring.

Manusia harus bisa beradaptasi dengan segala konsekuensi yang dihidirkannya. Konten kreator menjadi istilah yang hangat dan ramai dibicarakan. Permasalahan kompetensi Sumber Daya Manusia (SDM) ini yang harus menjadi perhatian banyak pihak. Keadaan yang berada di depan mata ini membawa pilihan untuk melakukan penguatan kompetensi SDM yang dapat beradaptasi dengan perkembangan ini.

Perkembangan teknologi ini memungkinkan orang-orang untuk mendapatkan akses kepada perangkat yang semula yang hanya diperuntukkan untuk kalangan industri. Dalam produksi sebuah acara televisi di mana perangkat yang besar dan

mahal sudah bisa didapatkan di tingkat konsumen, seperti ponsel dan kamera saku.

Selain dengan mudah akses terhadap teknologi,

Youtube merupakan video berbasis daring dan alasan utama situs ini adalah mekanisme dalam mendapatkan, meninjau, dan berbagi rekaman unik ke seluruh pengguna melalui hal tersebut (Budiargo, 2015).

Youtube menjadi media yang menjadi tempat yang dimanfaatkan untuk eksistensi diri, media promosi, pembelajaran, dan lain sebagainya.

Yayasan Harapan Bangsa Indonesia Madani adalah lembaga filantropi yang mengelola zakat, infak, sedekah, serta dana sosial lainnya melalui program-program pemberdayaan masyarakat. Yayasan yang dikenal oleh yayasan Habim. Yayasan ini memiliki sebuah kanal bernama HabimTV yang memuat konten dakwah dengan maksud menyebarkan siaran dakwah bagi umat muslim yang berada di Indonesia, terutama di Bandung, tempat mereka beroperasi. Habim sebagai pendatang baru masih terbatas dengan peralatan produksi yang sederhana dan sumber daya manusia yang belajar secara autodidak untuk produksi konten berbasis audio visual.

Pengabdian kepada masyarakat ini kami memberikan pembekalan menyangkut proses produksi sebuah konten audio visual, hal ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai pengetahuan untuk proses produksi konten dengan mengadaptasi standar yang ditetapkan oleh industri di Indonesia di kanal HabimTV.

## 2. Metodologi

Pengabdian kepada masyarakat ini mitra sasaran diberikan alat penunjang berupa pencahayaan, mikrofon, dan latar untuk proses *green screen*. Ini merupakan hasil diskusi dengan pihak mitra tentang apa kendala yang dihadapi oleh mitra.

Kualitas yang dihadirkan oleh HabimTV sudah relatif cukup baik. Masalah yang kemudian dihadapi adalah pengetahuan dan teknik-teknik yang digunakan oleh industri yang membuat proses produksi lebih efektif dan dapat meningkatkan produktivitas.



Gambar 1. Pembekalan Proses Produksi – Proses Visualisasi Konten Kreatif



Gambar 2. Pembekalan Proses Produksi – Editing Audio dengan Adobe Audition

Materi yang diberikan pada pengabdian adalah (1) Proses Visualisasi Konten Kreatif yang berfokus kepada bagaimana memaksimalkan penyampaian pesan menggunakan media video dan (2) Editing Audio dengan Adobe Audition yang berfokus kepada bagaimana merekam audio dan memproses audio agar dapat lebih dinikmati.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Mitra sasaran menyampaikan bahwa kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat dan pengetahuan tentang dasar produksi. Relawan yang terlibat dalam HabimTV sama sekali tidak ada yang memiliki pengalaman atau pendidikan perihal produksi konten berbasis audio visual. Walau banyak pembelajaran yang dapat diakses secara daring, materi yang diberikan tidaklah komprehensif dan terpotong-potong yang

menyebabkan untuk mereka yang tidak memiliki pengetahuan dasar memiliki kesulitan untuk mencernanya.

Pelatihan Dasar Produksi Konten pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan dasar yang digunakan oleh industri. Fokus materi dalam Pengabdian kepada Masyarakat ini menjadi dua, yaitu (1) video dan (2) audio. Kegiatan ini merupakan sebuah sarana penyampaian pengetahuan dan pengalaman bagi relawan dari mitra sasaran agar dapat memberdayakan diri mereka untuk terus berkarya dan berkembang dalam bidang konten kreatif yang dalam ini pada konten dakwah.

Materi berbasis video yang diberikan dalam pelatihan ini bersifat umum dan bisa dilakukan baik menggunakan ponsel dan kamera. Sedangkan materi berbasis audio walau masih bersifat umum tapi lebih condong ke arah penggunaan desktop atau laptop karena sampai saat ini belum ada aplikasi di iOS atau Android yang mampu menyamai kualitas aplikasi desktop,

Tabel 1. Proses Visualisasi Konten Kreatif

No	Materi
1	Pekerjaan dalam Produksi
2	Hal yang Perlu Diketahui Sebelum Melakukan Perekaman Video
3	Shot Size, Camera Angle, Camera Movement
4	Memahami Dasar Teknik Pengambilan Gambar
5	Komposisi dan Pencahayaan

Tabel 2. Editing Audio dengan Adobe Audition

No	Materi
1	Merekam Suara dengan Adobe Audition
2	Tahapan Merekam dan Mengedit – Audio Vocal
3	Mengedit Suara dengan Adobe Audition
4	Mengolah Audio Vocal dengan Efek

## 4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini merupakan pembekalan akan pengetahuan dasar bagi mereka yang sebelumnya tidak memiliki wawasan, pengetahuan, dan kompetensi dalam bidang produksi konten audio visual. Kesempatan kali ini Pengabdian kepada Masyarakat ini berfokus kepada dua hal, yaitu (1) visual, dan (2) audio.

Materi yang diberikan bersifat umum dan dasar tapi ini yang menjadi bekal untuk mitra sasaran dalam mengembangkan diri mereka. Dengan

memahami dasar-dasar tersebut mereka bisa dengan mandiri mengembangkan dengan melihat materi lain yang tersedia secara daring.

Pengembangan ke depannya dapat dilakukan dalam bentuk pendampingan yang di mana dapat melihat perkembangan mitra sasaran tentang hal

yang sudah mereka terima dan bagaimana mereka mengaplikasikannya.

## **5. Referensi**

Budiargo, Dian. 2015. Berkomunikasi ala Net Generation. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia