



Membangun Swadaya *Free Open Source Editing Film Kdenlive* Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan 1 Kabupaten Sorong

Raditya Faisal Waliulu¹, Muhammad Syahrul Kahar²

¹Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Sorong

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sorong

Email: klanwaliulu.rfw@gmail.com¹, muhammadsyahrulkahar@gmail.com²

ABSTRAK

Acronym FOSS adalah perangkat lunak *open source* gratis. Program FOSS adalah lisensi yang memungkinkan pengguna menjalankan program dengan bebas untuk tujuan apa pun, memodifikasi program sesuai keinginan dan juga mendistribusikan salinan versi asli atau versi modifikasi dengan bebas, Itulah sebabnya pilih *open source* dari *closed source*. Perangkat lunak sumber tertutup terkadang ditekan untuk dibangun di latar belakang atau fitur rahasia dan tidak diinginkan lainnya ke dalam perangkat lunak. Alih-alih harus percaya pengguna *vendor* perangkat lunak FOSS dapat memeriksa dan memverifikasi kode sumber itu sendiri dan dapat menaruh kepercayaan pada komunitas sukarelawan dan pengguna. FOSS tidak setara dengan perangkat lunak yang tak ternilai harganya, ini lebih mirip perintah untuk perangkat lunak bersumber terbuka dengan kebebasan yang diberikan pada berbagai tingkatan (tergantung pada lisensi). Untuk ini, lisensi tidak perlu disertakan dalam daftar tersebut, Jika perangkat lunak mengikuti perintah *Open Source* dan lisensinya kompatibel maka setidaknya satu dari lisensi *Open Source*. Keterlibatan siswa di SMK Negeri 1 Kabupaten Sorong merupakan tempat terbaik untuk memberikan nasehat tentang FOSS karena salah satu sekolah favorit di Kabupaten Sorong.

Kata Kunci: *Debian, Editing, Kdenlive, Linux, Ubuntu, Open Source*

ABSTRACT

Acronym FOSS is Free open source software. FOSS programs are those that have licenses that allow users to freely run the programs for any purpose, modify the program as the want and also to freely distribute copies of either the original version or their own modified version. That's why choose open source than closed source. Closed-source software are sometimes pressured to building in backdoors or other covert, undesired features into their software. Instead of having to trust software vendors users of FOSS can inspect and verify the source code themselves and can put trust on a community of volunteers and users. FOSS is not equivalent with priceless software, it is more like a directive for open sourced software with granted freedom on various levels (depending on the license). For this, a license doesn't need to be included in any of those lists. If a software follows the Open Source directives and its license is compatible with at least one of the Open Source licenses. Community engagement at SMK Negeri 1 Kabupaten Sorong is the best place to give advice about FOSS because one of most favorite school at Kabupaten Sorong. Last word but not least, socialize open source, opened source community.

Keywords: *Debian, Editing, Kdenlive, Linux, Ubuntu, Open Source*

PENDAHULUAN

Memasuki zaman era komputerisasi tidak menutup kemungkinan tiap harinya terjadi pembaharuan dari sisi tekniknya ataupun sistem yang berjalan. Teknologi diterapkan pada kehidupan saat ini dari ponsel pintar hingga alat transportasi yang kian terjadi pembaharuan.

Penerapan *open source* dimulai sejak dini dari bangku sekolah kejuruan merupakan tindakan yang pantas untuk diterapkan dan tidak terlambat karena sadar akan *opensource* adalah kunci dari kebebasan untuk meningkatkan program kerja sistem di era komputer (Murphy dkk., 2017).

Pemerintah telah melakukan beberapa langkah untuk mengurangi jumlah pembajakan software dan sistem operasi di Indonesia. Salah satunya adalah dengan mendorong penggunaan piranti lunak berbasis *opensource* (*Free Open Source Software*). FOSS dipandang sebagai salah satu solusi terbaik untuk mengurangi pembajakan software di Indonesia. Hal ini dikarenakan penggunaan FOSS selain dapat mengurangi jumlah pembajakan software juga dapat menghemat anggaran. Untuk mendorong penggunaan FOSS, pemerintah telah menerbitkan **Surat Edaran Kementerian Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2005 tanggal 24 Oktober 2005** tentang imbauan lembaga pemerintah menggunakan piranti lunak legal dan

Surat Edaran Menpan No 1/2009 tanggal 30 Maret 2009 tentang imbauan lembaga pemerintah menggunakan piranti lunak *open source*.

Pengenalan *open source* pada siswa tidak berhenti sampai disitu, perlu juga sosialisasi kepada guru yang bekerja di lingkungan sekolah untuk meningkatkan swadaya mencintai produk *open source* agar terlatih dan fasih dalam menggunakan (Krisnadi, elang., 2009).

Menjawab persoalan ini dilatarbelakangi karena Indonesia berada pada posisi nomor 4 negara pembajak terbesar di dunia. Hal ini menyebabkan posisi tawar-menawar Indonesia melemah di dunia perdagangan, dan menjadikan Indonesia menuai kecemasan dari negara-negara lainnya. *Open source*, dengan berbagai kelebihannya, juga legal. Penggunaan software *open source* di seluruh Indonesia akan menyebabkan tingkat pembajakan software di Indonesia menjadi turun drastis, dari 88% menjadi 0%.

Luaran yang dicapai adalah media pembelajaran text dan slide berisi materi mengenai seputar linux dan *open source* software. Contoh soal, evaluasi dan lain-lainnya.

Sekolah yang menjadi sasaran FOSS di Kabupaten sorong salah satunya adalah SMKN 1 Kabupaten Sorong. Sekolah yang cukup lama sejak 2 Agustus 2007 terhitung SK pertama pendirian 18/B-SRG/2007. Hingga saat ini keaktifan sekolah serta prestasi yang diperoleh dari

bimbingan ke siswa sangat memuaskan. Jurusan yang dibuka hingga tahun 2018 diantaranya Jurusan Teknik Jaringan Komputer (TKJ), Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP), Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL), Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO), Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM), Akutansi dan Keuangan Lembaga (AKL) dan Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).

Dapat diukur piala prestasi hingga saat ini membuat SMKN1 Kabupaten Sorong menjadi salah satu sekolah teladan dan banyak dari beberapa ekstrakurikuler (Pramuka,

PMR, Baca Puisi, Marching Band, Adiwiyata) tidak luput mengikuti ajang bergengsi Lomba Kompetensi Siswa Siswa Menengah Kejuruan.

Memasyarakatkan *open source* dan mengopencasikan masyarakat, bukti bahwa menghindari dari pembajakan dan royalty agar Indonesia menjadi Negara yang jujur dan bersih (Dan, 2007).

Dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa kelemahan dan hambatan yang perlu dibenahi bersama. Profil dan kelemahan yang dihadapi seperti tabel 1, dibawah ini:

Tabel 1. Profil SMK Negeri 1 Kabupaten Sorong

No	Kondisi	Profil
1	Sumber Daya Manusia	1. Guru dari berbeda backgroup pendidikan. 2. Budaya kerja disiplin 3. Motivasi prestasi
2	Manajemen	Mampu mengelola keuangan dan administasi memiliki dua koprasi (kantin makanan dan kantin ATK)
3	Srana & Prasarana	1. Lab jurusan yang memadai 2. Peralatan teknis yang harus diupdate pada tiap jurusan 3. Prasarana pembelajaran (proyektor dan whiteboard) untuk memudahkan Guru memberikan materi
4	Metode Pembelajaran	1. Guru memiliki kemampuan dalam meyusun Perangkat Program Rencana Pembelajaran (RPP). 2. Tiap backgroup pendidikan memiliki cara untuk mengajar pada anak didik (multimedia, praktek kerja lapangan, serta bahan diskusi aktif)

Dari aspek sumber daya manusia, tenaga pengajar jurusan beberapa lulusan S2 dan S1 memiliki bekal mengajar remaja berkaitan dengan metode, media dan evaluasi proses pembelajaran, hal ini menghasilkan sistem belajar yang efektif serta didukung dengan media pembelajaran yang selalu terkini.

Target dan luaran

Adapun target yang diharapkan dalam bentuk Iptek bagi Masyarakat FOSS *editing movie kdenlive* di SMK Negeri 1, terlihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Target Luaran *Editing Kdenlive*

No	Rencana Kegiatan	Target Luaran
1	Pengenalan produk <i>open source</i>	Mengetahui perbedaan <i>open source</i> dan <i>closed source</i>
2	Pengenalan <i>Editing Movie open source</i> dan <i>closed source</i>	Memahami <i>Kdenlive</i>
3	Pengenalan <i>open source Kdenlive</i>	Mempelajari <i>tools Kdenlive</i>
4	Latihan <i>texting</i>	Membuat <i>texting</i>
5	Latihan <i>slow motion</i>	Membuat <i>slowmotion</i> video
6	Latihan Transition	Membuat transisi antar photo dan video
7	Latihan masukan lagu	Membuat <i>fade in, fade out</i> lagu background
8	<i>Case, Full day school</i>	Hasil latihan di <i>break down</i> membuat projek
9	<i>Casting actor</i>	Mencari siswa yang terlibat dalam narasumber
10	<i>Take video 1</i>	Narasumber diambil wawancara
11	<i>Take video 2</i>	Lingkungan sekolah <i>drone</i> dan kegiatan sekolah
12	Pra - processing video	Semua <i>footage take video 1, video 2</i> dan narasumber di pilih.
13	Processing Video	<i>Editing Video</i> dan revisi kualitas <i>editing</i>
14	Post – processing video	Final editing dan <i>Upload Yooutube</i>

Berdasarkan target yang ditetapkan, adapun luaran yang diharapkan seperti pada Tabel 3:

Tabel 3. Luaran yang Diharapkan

No	Institusi	Luaran
1	Pengusul	Program FOSS Kdenlive dijadikan publikasi ilmiah kedalam jurnal ber ISSN & wujud Tri Darma Perguruan Tinggi Bidang Pengabdian Masyarakat
2	Kampus	Program Workshop ini dapat membangun hubungan harmonis Kampus dan Mitra SMK Negeri 1 dengan Siswa
3	SMK Negeri 1 Kabupaten Sorong (Mitra)	1. Memiliki tim <i>editing</i> dan <i>take video</i> .
		2. Kemampuan menyusun <i>Story Board</i> dalam <i>take video</i> .
		3. Memahami tahap processing (pra – processing - post).
		4. Memahami dalam menyusun <i>Shotlist</i> .

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk menjawab permasalahan atau mencapai tujuan kegiatan program pengabdian IBM ini adalah dengan workshop melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Persiapan dilakukan dengan mengadakan kesepakatan kerjasama dengan mitra, yaitu antara LPPM UM Sorong dengan Sekolah Menengah Kejuruan 1 Kabupaten Sorong, Papua Barat. Dalam hal ini pesertanya adalah Siswa/i SMKN 1 Kabupaten

Sorong. Pelatihan dilaksanakan di laboratorium. komputer serta menjelaskan apa itu FOSS dan terfokus pada editing film menggunakan *Kdenlive*.

2. Pelaksanaan pelatihan di Laboratorium Teknik Komputer dan Jaringan, Sekolah Menengah Kejuruan 1 Kabupaten Sorong. Selama satu bulan kegiatan diawali dengan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan praktik dan tugas mandiri. Dalam praktik dan tugas mandiri ini peserta membuat video dengan

kdenlive. Pelaksanaan pelatihan, sesuai kesepakatan yang telah terjalin dibutuhkan waktu 3 jam selama pertemuan, dengan total belajar 15 jam selama sebulan.

3. Pemantauan pemberian tugas dilakukan pada group sosial media facebook selama terjalin kerja tugas dengan Sekolah Menengah Kejuruan kurang lebih 40 Hari. Diupayakan siswa tetap terjaga konsistensinya untuk belajar mengenai FOSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta aktif pada *workshop* merupakan siswa/siswi aktif SMKN 1 Kabupaten Sorong. Capaian target minimum, FOSS editing film menggunakan Kdenlive. Siswa mampu memahami interface sedangkan target maksimum ialah membuat sebuah produk film berdurasi minimal 1 menit.

Projek akhir dari workshop FOSS editing Kdenlive membuat video bertema full day school, menjelaskan pro/kontra pada wacana yang saat ini lagi diperbincangkan. Tidak lupa, narasumber dari dewan guru untuk

menunjang kesuksesan projek akhir ini. Berikut pengambilan video *behind the scene* siswa/i dan guru, seperti Gambar 1, Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6.



Gambar 1. Tampak Depan Sekolah Menggunakan Drone

Gambar1, pada dasarnya dalam membuat film dibutuhkan sebuah teknik saat pengambilan keindahan dan *cinematography*, teknik pengambilan dari atas belakang ini dipermudah dengan alat bantu *Drone* pesawat kecil, imut dibesut dengan kamera kualitas HD 1080p.

Drone diterbangkan mengitari sudut sekolah dengan *shotlist* yang telah disediakan beberapa diantaranya seperti tabel 4:

Table 4. Shotlist Drone

No	Teknik	Deskripsi
1	<i>The Fly-By</i>	Drone terbang melewati objek latar depan. Semakin dekat, semakin baik hasil kejelasan objeknya. Tips: <i>The Fly-By</i> baik untuk terbang melewati latar depan. Namun, lebih baiknya jika memiliki latar belakang yang indah juga
2	<i>The Gentle Rise</i>	Drone mulai terbang dari tanah, serta memposisikan kamera drone menghadap kearah bawah. Lalu drone mulai terbang dengan pelan keatas. Tips: Ketika drone berada ditanah (sebelum diterbangkan) <i>footage</i> yang didapatkan begitu abstrak. Namun, semakin tinggi terbang drone maka, akan mendapatkan keindahan <i>aerial views</i> .

No	Teknik	Deskripsi
3	<i>The Lateral</i>	Dasar pengambilan drone, menghasilkan pemandangan yang menakjubkan. The Lateral biasa disebut juga <i>never ending slide</i> . Drone diterbangkan agak tinggi dari tanah. Tapi, menghasilkan pemandangan yang berbeda



Gambar 2. Siswi Jurusan Perkantoran

Gambar 2, sebelum pengambilan pada gambar. *Videographer* akan mengenalkan lingkungan pada *viewer* apa yang dikerjakan. Berikutnya memulai merekan narasumber.

Adapun teknik mengenalkan lingkungan pada *viewer* salah satu diantaranya, shotlist *Establishing Shot* menjelaskan shot pembuka suatu adegan yang memperlihatkan tempat dan waktu adegan itu berlangsung (White, 2017).



Gambar 3. Siswa Jurusan Perkantoran

Gambar 3, pengambilan ini nampak bahwa latar belakang merupakan tempat kantor sekolah dengan tatanan pot berjejeran dan pohon rindang, pengambilan ini juga dibutuhkan teknik yaitu *wide angle*.

Wide angle, merupakan teknik *videographer* sangat umum digunakan untuk mengenalkan narasumber serta latarbelakang atau keadaan sekeliling dan pemandangan atas keseluruhan secara bersamaan dalam satu frame.



Gambar 4. Siswa Jurusan Akutansi

Gambar 4, fokus pada objek latar depan. Teknik ini dinamakan *medium close up*, mengambil narasumber dari kepala sampai bahu. Hal ini wajar dalam melakukan wawancara terlihat jelas dan tegas.



Gambar 5. Guru Bimbingan Penyuluhan (BP)

Gambar 5, narasumber Guru Bimbingan Penyuluhan ini terekam dengan teknik *Panning*. *Panning* merupakan teknik pergerakan kamera dari kanan hingga kiri. Awalnya sangat cocok untuk pengambilan pemandangan. Namun, pada narasumber di join teknik *panning* dan *middle shot*.



Gambar 6. Waka Kurikulum

Gambar 6, pada pengambilan narasumber Waka Kurikulum. Latar belakang disampaikan hampir sama dengan gambar 5. Namun yang berbeda adalah tekniknya.

Teknik yang digunakan Track-in dan Middle Shot. Track-in awalnya shot narasumber jarak jauh lalu mendekat lalu mengambil setengah badan.



**Gambar 7. Ketua Jurusan
Perkantoran**

Gambar 7, objek berada di ruang kerja namun terlihat pengambilan narasumber full badan hingga panggul, hal ini sangat menjelaskan ruang kerja serta latar belakang saat itu. Teknik disebut *one shot*.

SIMPULAN

Dari 14 Peserta semuanya berhasil memiliki kemampuan tingkat dasar pemanfaatan aplikasi legal berlisensi opensource. Peserta mampu melakukan editing dengan Kdenlive dengan sangat terampil yang sangat di apresiasi oleh dewan guru, sebagai penunjang media sosialisasi pada

lingkungan Sekolah. Projek akhir diupload Youtube berikut link diberikan https://youtu.be/2ezrA2i-1_g.

DAFTAR PUSTAKA

Dan, S. (2007). Kdenlive Is a Promising Work in Progress. In *Linux Journal, Vol.2007 Issue 162, ISSN: 1075-3583*. Houston, Texas: Belltown Media, Inc.

Informatika, K. K. (2005). *Rencana Strategis Kementerian Komunikasi Dan Informatika*. Retrieved 2017, from https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/unduh/id/244/t/peraturan+menteri+komunikasi+dan+informatika+nomor+02permkominfo012010+tanggal+29+januari+2010

Krisnadi, E. (2009). Rancangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT. In *Materi Pembelajaran Berbasis ICT di FMIPA UNY*. Yogyakarta.

Murphy, C., Buffardi, K., Dehlinger, J., Lambert, L., & Veilleux, N. (2017). Community Engagement with Free and Open Source Software. *SIGCSE Technical Symposium on Computer Science Education*, 17, 669-670.

Philips, D. (2010). Video production 101: making a movie with Kdenlive. In *Linux Journal, Vol.2010 Issue 196, ISSN: 1075-3583*. Houston, Texas: Belltown Media.

White, E. J. (2017). Video ethics and young children. *Video Journal of Education and Pedagogy ISSN : 2364-4583*, <http://dx.doi.org/10.1186/s40990-017-0012-9>.