

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DIGITAL MUSEUM SUBAK TABANAN-BALI

Dessy Seri Wahyuni<sup>1</sup>, Nyoman Sugihartini<sup>2</sup>, I Nengah Eka Mertayasa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknik Informatika FTK  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Email: [seri.wahyuni@undiksha.ac.id](mailto:seri.wahyuni@undiksha.ac.id)

### ABSTRAK

Museum Subak merupakan khasanah cagar budaya Bali digunakan sebagai media melestarikan Lembaga adat subak sebagai bentuk warisan budaya bangsa yang luhur. Museum Subak dimanfaatkan generasi muda, wisatawan domestik dan internasional tentang teknologi sistem irigasi dengan pengetahuan berbasis budaya tradisional yang unik yang ada di Bali. Pengetahuan teknologi pertanian Bali dilestarikan pada Museum Subak, tentu saja landasan filosofis Tri Hita Karana menjadi nilai utama penguat teknologi pertanian dengan sistem irigasi Bali. Generasi muda enggan datang ke Museum Subak walaupun melihat koleksi artefact museum dan koleksi lainnya yang terkait dengan teknologi pertanian Bali. Peluang bahwa besarnya harapan generasi muda mengetahui keberadaan Museum Subak, maka dalam hal ini pengelola Museum Subak hendaknya memanfaatkan teknologi digital sebagai media promosi dalam bentuk Video profile sebagai upaya sosialisasi inovatif Museum Subak. Promosi yang dilakukan Museum Subak yang dilakukan masih bersifat konvensional dengan menyebarkan brosur dan buku. Terdapat beberapa permasalahan yang dimiliki mitra dalam hal ini adalah pengelola Museum Subak diantaranya belum tersedianya: [1] video profile official, [2] pengetahuan promosi digital, [3] keterampilan penggunaan teknologi untuk membuat video profile. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang ditawarkan dalam pengabdian ini adalah: [1] memberikan pelatihan dan pendampingan serta pengisian content video dengan aplikasi kinemaster. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah tahap preliminary study, pelatihan, pendampingan, sosialisasi, small group discussion (SGD), dan evaluasi. Hasil yang dicapai, peserta mendapatkan *experiential* dan *experimental practice* secara langsung. Sebanyak 80% menyatakan terjadi peningkatan skill teknologi untuk pembuatan video. Sebanyak 84% menyatakan sangat termotivasi dan membutuhkan kegiatan serupa untuk meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi.

### ABSTRACT

*The Subak Museum is a treasure trove of Balinese cultural heritage used as a medium to preserve the Subak traditional institution as a form of the nation's noble cultural heritage. The Subak Museum is used by the younger generation, domestic and international tourists about irrigation system technology with knowledge based on the unique traditional culture that exists in Bali. Knowledge of Balinese agricultural technology is preserved in the Subak Museum, of course, the philosophical foundation of Tri Hita Karana is the main value for strengthening agricultural technology with the Balinese irrigation system. The younger generation is reluctant to come to the Subak Museum even though they see the museum's artefact collections and other collections related to Balinese agricultural technology. The chance that the young generation hopes to know the existence of the Subak Museum, in this case, the Subak Museum manager should use digital technology as a promotional media in the form of a video profile as an innovative socialization effort for the Subak Museum. The promotions carried out by the Subak Museum are still conventional by distributing brochures and books. There are several problems that partners have in this case, namely the management of the Subak Museum, including the unavailability of: [1] official video profiles, [2] digital promotion knowledge, [3] skills in using technology to create video profiles. Based on these problems, the solutions offered in this community service are: [1] providing training and assistance as well as filling out video content with the kinemaster application. The method used in this service activity is the preliminary study stage, training, mentoring, socialization, small group discussion (SGD), and evaluation. The results achieved, participants get experiential and experimental practice directly. As many as 80% stated that there was an increase in technology skills for video making. As many as 84% said they were highly motivated and needed similar activities to improve their technology use skills.*

## PENDAHULUAN

Museum Subak yang berhubungan dengan sistem irigasi tradisional ini dan masih bertahan sampai sekarang, dirasa cukup penting untuk mengoleksi alat-alat pertanian tradisional yang dipakai para petani dalam mengolah lahan pertaniannya terutama yang berhubungan dengan sawah (Roth, 2014). Istilah subak memang hanya ada di Bali, subak sendiri merupakan sistem organisasi kemasyarakatan, yang mengatur masalah irigasi atau pengairan di sawah, mengatur petani dalam irigasi saat bercocok tanam (Windia & Pusposutardjo, 2005). Irigasi tersebut berhubungan dengan sawah-sawah yang ada di pulau Dewata Bali, beberapa diantaranya menjadi objek wisata dan tujuan tour populer.

Museum Subak Sanggulan digagas oleh I Gusti Ketut Kaler tanggal 17 Agustus 1975, beliau adalah seorang tokoh dan pakar adat agama Hindu, gagasan yang bermula dalam bentuk Cagar Budaya Museum Subak kemudian menjadi Museum Subak yang di keberadaannya sampai saat ini. Tujuan mendirikan museum Subak ini tentu untuk melestarikan warisan budaya bangsa yaitu lembaga adat Subak, sehingga nantinya bisa dikenalkan oleh para generasi muda, bahkan juga kepada para wisatawan tentang sistem irigasi atau pengairan tradisional. Di Museum Subak ini para pengunjung bisa mengenal, melihat dan mempelajari secara langsung tentang tata cara pengairan atau irigasi dalam sistem subak, termasuk juga mengenal berbagai peralatan tradisional para petani, seperti dalam pengolahan areal pertanian saat membajak sampai pada alat-alat panen dan alat penumbuk padi.

Museum Subak Sanggulan di Tabanan ini terbagi menjadi dua buah bagian terpisah, yaitu pada bagian museum tertutup yaitu pada bagian induk dan bagian museum terbuka yang

merupakan hamparan sawah dengan sistem irigasi yang bisa disaksikan langsung. Berbagai informasi lengkap juga tersedia mulai dari pengolahan pertanian dari awal sampai akhir, seperti saat membuka lahan, membuat terowongan air, pembagian irigasi berikut dengan proses upacara agama dalam kepercayaan Hindu.

Museum Subak terdiri dari bangunan tertutup dan terbuka. Bangunan tertutup terdiri dari stand pameran di mana kita dapat bertemu demonstrasi objek yang berkaitan dengan pekerjaan petani, bangunan audio visual yang menceritakan kegiatan Subak dalam kaitannya dengan manajemen irigasi air, perpustakaan dan kantor. Bangunan terbuka adalah visualisasi demonstrasi Subak dalam bentuk mini yang terdiri dari kolam sebagai tempat relokasi irigasi, terowongan untuk mengalirkan air dari kolam ke relokasi air. Objek dan peralatan petani yang ditampilkan di gedung pameran adalah peralatan dan objek yang diatur sedemikian rupa dari peralatan untuk pembukaan pertanian, pembuatan barang irigasi, pengolahan pertanian, konservasi tanaman, panen, pembuatan beras dan peralatan dapur.

## IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Museum Subak Bali adalah museum alat pertanian tradisional Bali dan dokumentasi lama untuk mengingatkan semua generasi muda tentang Organisasi Subak yang terkenal di dunia. Terletak di desa Sanggulan, Kecamatan Kediri dan Kabupaten Tabanan tepatnya 20 Km bagian barat kota Denpasar. Museum ini dibuka untuk umum dan menjadi salah satu destinasi pariwisata di Kabupaten Tabanan, Bali bagian barat.

Sektor pariwisata juga membutuhkan media promosi berupa video. Promosi menggunakan video lebih efektif, menarik dan mudah dipahami karena video memiliki konten audio

dan visual. Selain itu dengan menggunakan video akan sangat lebih mudah disebarluaskan dibandingkan media promosi yang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan tim pengabdian bersama pengelola museum Subak, diperoleh beberapa informasi diantaranya:

- A. Media promosi yang selama ini digunakan masih bersifat konvensional, dengan mencetak brosur, buku cetak serta mendatangi sekolah untuk memberikan informasi keberadaan Museum Subak
- B. Jumlah pengunjung mengalami penurunan, generasi muda enggan datang ke museum. belum adanya media promosi dalam bentuk AV yang dapat diakses secara online.
- C. Pengelola museum Subak belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat video promosi. Pengelola museum belum memiliki pengetahuan terkait konsep media promosi berbasis digital dan pembuatan video profile promosi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan maka akan dirancang sebuah video profile promosi Museum Subak berbasis infografik karena infografik dapat memberikan suatu informasi, data atau pengetahuan secara visual yang dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas. Video profile ini akan memberikan penjelasan secara real kontekstual keberadaan Museum Subak beserta koleksinya dengan desain dan scenario yang menarik. Proses pembuatan, editing dan publikasi video profile dibuat dengan menggunakan software adobe-premier dan akan ditayangkan pada youtube.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, maka Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan video profile Museum Subak sebagai media promosi

digital?

- b. Bagaimana respon peserta pelatihan dalam hal ini adalah pengelola museum Subak setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan video profile Museum Subak dengan aplikasi kinemaster?

## METODE

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dalam empat tahapan, yaitu (1) tahapan Teori/ konseptual terkait konsep media promosi berbasis digital, (2) tahapan pelatihan pengambilan dan editing gambar serta pengambilan video dan editing video, (3) tahapan pendampingan pelatihan editing, dan (4) tahapan Penilaian kepuasan museum terhadap pelaksanaan pengabdian.

### Tahap 1

Dilakukan melalui *Small Group Discussion* (SGD) pemahaman teori dan konsep terkait konsep promosi media berbasis digital serta pengenalan Teknik pengambilan gambar dengan menggunakan kinemaster yang diselingi dengan diskusi dan tanya jawab. Fasilitator dari Universitas Pendidikan Ganesha akan tampil sebagai pemateri, sedangkan para pengelola museum akan berperan sebagai peserta. Antara pemateri dan peserta secara berkolaborasi menjalankan peran sebagai *learning community*, sehingga secara psikologis tidak ada jurang pemisah antara keduanya. Kegiatan ini dilaksanakan bisa dilakukan secara luring di ruang pertemuan/lab komputer sesuai kesiapan pihak museum dengan tetap menjalankan protokol kesehatan.

### Tahap 2

Dilakukan pelatihan pengambilan dan editing gambar dan video dengan menggunakan kinemaster. Proses ini dijalankan dengan

praktek langsung menerapkan Aplikasi kinemaster oleh fasilitator, fasilitator melatih keterampilan peserta dalam mengambil gambar dengan beberapa Teknik pengambilan gambar (*eye shoot, full shoot, medium close up*) serta pengambilan video dan editing video. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring di ruang pertemuan/lab komputer sesuai kesiapan piha museum dengan tetap menjalankan protokol kesehatan. Fasilitator langsung melatih peserta dengan turun ke lapangan untuk mengambil gambar dan video dengan Teknik tertentu. Fasilitator menjalankan perannya sebagai pendamping peserta, sehingga proses berlangsung secara terbuka dan bebas.

### **Tahap 3**

Dilakukan dengan metode pendampingan dalam rangka melakukan demo dan presentasi dari hasil video yang telah dihasilkan, peserta diberikan kesempatan untuk mempresentasikan video yang dihasilkan kemudian diberikan masukan dan perbaikan.

### **Tahap 4**

Dilakukan dengan penyebaran angket respon peserta terkait penilaian kepuasan peserta pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan yang sudah dilaksanakan. Hasil dari penilaian ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi perencanaan kegiatan pengabdian berikutnya.

Peserta pelatihan dan pendampingan yang terlibat dalam pelatihan dan pendampingan ini seluruhnya berjumlah 15 orang pegawai Museum Subak. Adapun produk yang harus dihasilkan adalah video profile museum subak dari hasil pengambilan foto dan video di museum subak. Produk ini nantinya akan diupload pada web yang ada di Museum Subak. Museum Subak di Jalan Sanggulan Tabanan telah dilakukan pada tanggal 3-4 Juni 2022 dengan memberikan bagaimana menggunakan

aplikasi kinemaster. Kegiatan ini dihadiri oleh 15 pengelola memberikan bagaimana menggunakan aplikasi kinemaster. Kegiatan ini dihadiri oleh 15 pengelola

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

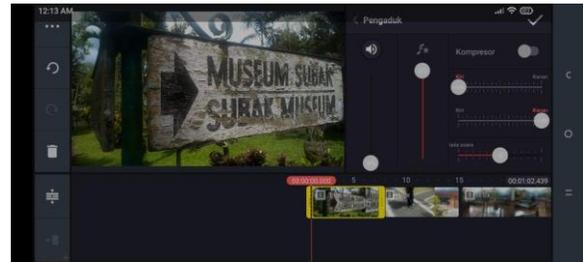
Dari evaluasi proses, diperoleh tingkatan keberhasilan sebagai berikut. Pada tahap pertama, konsep-konsep terkait asesmen dan evaluasi diberikan dalam metode ceramah. Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan diskusi. Setelah pembekalan cara pengambilan video dan foto diberikan pada tahap kedua, fasilitator menyiapkan foto dan video yang nantinya akan digunakan untuk bahan pembuatan video profile. Terlihat antusiasme peserta melalui aktivitas secara langsung di lapangan yang ditunjukkan selama kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan. Kemudian memasuki pelaksanaan tahap kedua, peserta mulai Kembali mengedit hasil foto dan video yang sudah diambil pada hari pertama. Peserta juga mencermati Langkah-langkah pembuatan video profile dengan menggunakan modul yang telah disediakan.

Pada tahap pendampingan dan review produk pelatihan, peserta diminta untuk memasukan konten berupa foto dan video ke aplikasi kinemaster untuk dilakukan proses editing. Di tahap ini kegiatan berjalan dengan lancar namun terdapat beberapa kendala diantaranya: beberapa perangkat computer masih belum mensupport penuh proses instalasi kinemaster, sehingga proses editing dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang ada pada smartphone, selain itu proses instalasi kinemaster juga memerlukan kapasitas memori dan waktu yang cukup lama, sehingga kami memberikan alternatif aplikasi yang mudah mereka akses dan gunakan yaitu dengan menggunakan aplikasi kinemaster yang mereka lebih mudah gunakan.

Sesuai dengan instruksi oleh fasilitator. Setelah melakukan review produk instrumen yang dikirimkan melalui link oleh para peserta

pelatihan diberikan juga angket respon terkait pelaksanaan pelatihan yang telah mereka ikuti selama ini.

Gambar 1. Pemberian Respon Pelatihan



Gambar 3: Proses Editing Video Profile Museum Subak



Gambar 2. Pemberian Sertifikat Peserta

## KESIMPULAN

Dari 15 peserta yang secara konsisten dan komitmen mengikuti pelatihan luring selama dua hari serta pendampingan secara daring selama seminggu, sebanyak 91% menyatakan Teknik pengambilan foto dan video serta editing dengan menggunakan kinemaster yang disampaikan sangat bermanfaat dan relevan dalam meningkatkan kunjungan di museum Subak karena terkait dengan menggunakan Teknik editing kinemaster, peserta pelatihan mudah dalam menggunakan fitur-fitur yang ada serta proses instalasi tidak memerlukan waktu yang

lama dan sulit. Sebanyak 91% menyatakan wawasannya bertambah yaitu dengan aplikasi kinemaster mereka dapat menciptakan hasil editing sendiri dengan mudah dan instan tetapi tidak meninggalkan substansi yang ada didalamnya. Kemudian, sebanyak 80% menyatakan Kegiatan pengabdian masyarakat telah menambah keterampilan saya dalam membuat media dan promosi secara digital. Sebanyak 84% menyatakan Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim Undiksha telah memotivasi saya untuk

terus berinovasi dalam menyediakan media digital untuk promosi keberadaan museum subak dan 84% peserta berharap, semoga ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengelola Museum dalam menyiapkan media dan promosi digital. Harapan dari kegiatan Pelatihan dan pendampingan ini adalah meningkatnya jumlah pengunjung Museum Subak setelah adanya perubahan situasi pandemi covid-19 ini menjadi endemi, Dunia Pariwisata di Bali kembali menggeliat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bisa dikatakan berhasil dengan merujuk pada evaluasi proses dan evaluasi produk/hasil yang telah dilakukan secara luring selama dua hari di Museum Subak Sanggulan Bali. Peserta sangat antusias mengikuti serta menerapkan langsung Teknik pengambilan foto untuk dijadikan bahan editing video dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Peserta Nampak antusias dan terlihat mereka langsung membuat video dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan ini, memberikan experiential practice kepada mereka secara langsung dan insight mereka terkait dengan pembuatan video profile dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Kemudian untuk tahap pendampingan dan evaluasi yang dilakukan daring juga berhasil dengan melihat produk hasil editing video yang dihasilkan para peserta. Seluruh Peserta berharap ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru BK dalam menyiapkan serta mengupload video kedalam web museum subak, untuk menambah kontinuitas konten yang akan diupload untuk dapat dilihat oleh public, dimana target wisatawan baik dalam skala domestic maupun internasional.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Hidayati, N., & Rahayu, S. E. P. (2020). Designing video profile fashion program Malang State University using adobe premiere. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1563/1/012010>
- Kusuma, S. S., Hamdani, D., Nugraha, D., Nurhayati, Y., & Ramdhan, R. F. (2020). PENDAMPINGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE UNTUK PROMOSI WISATA DESA CISANTANA KABUPATEN KUNINGAN. *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v3i02.3035>
- Rifai, D., Astriyani, E., & Indria, U. (2018). Pembuatan Video Company Profile Sebagai Penunjang Informasi dan Promosi Pada PT. Daiichi Elevator Indonesia. *Technomedia Journal*. <https://doi.org/10.33050/tmj.v3i1.384>
- Roth, D. (2014). Environmental sustainability and legal plurality in irrigation: The Balinese subak. In *Current Opinion in Environmental Sustainability*. <https://doi.org/10.1016/j.cosust.2014.09.011>
- Roy, A., & Thohari, A. H. (2020). Making a Video Profile of the Sultan Mahmud Riayat Syah Mosque. *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i2.2508>
- Rustiana, D., Sudarto, F., & Marwan, A. (2018). VIDEO PROFILE

CONTACT CENTER 121 PADA  
PT. KAI (PERSERO). ICIT  
Journal.

<https://doi.org/10.33050/icit.v4i2.88>

Sunarya, L., Apryllia, P., & Isnaini, S.

(2016). Design Video Profile Based  
Multimedia Audio Visual. Design  
Video Profile Based Multimedia  
Audio Visual and Broadcasting As  
a Media Promotion.