

PENGEMBANGAN VIDEO RAMPAK BEDUG MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE

Moh. Aminuddin¹, Nandang Faturohman², Lukman Nulhakim³
^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Provinsi Banten, Indonesia
7772210016@untirta.ac.id¹, nandang_faturohman@untirta.ac.id²,
lukmannulhakim@untirta.ac.id³

ABSTRACT

The development of increasingly sophisticated technology has had an impact on the field of education so that teachers inevitably have to adapt to using technology as an effective and interesting learning medium. One of them is using learning video media which is designed using the Adobe Premiere application. This study aims to develop the rampak bedug learning video media using the Adobe Premiere application with the research method used is research and development (RND), namely using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). ADD. The results of this study produced a learning video for the rampak bedug which shows that the content of the rampak bedug video has excellent potential for preserving traditions or cultural heirs which will later become a reference for cultural arts education as a developer of cultural and sustainable information. useful for the future of the nation.

Keyword: *Development, Video, Rampak Bedug, Adobe Premiere.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin canggih berdampak pada bidang pendidikan sehingga para guru mau tidak mau harus beradaptasi menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satunya dengan menggunakan media video pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi Adobe Premiere. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran rampak bedug menggunakan aplikasi Adobe Premiere dengan metode penelitian yang digunakan adalah research and development (RND) yaitu menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Hasil penelitian ini menghasilkan video pembelajaran rampak bedug yang menunjukkan bahwa konten video rampak bedug memiliki potensi yang sangat baik untuk melestarikan tradisi atau budaya pewaris yang nantinya akan menjadi acuan pendidikan seni budaya sebagai pengembang informasi budaya dan berkelanjutan bermanfaat bagi masa depan bangsa.

Kata kunci: *Pengembangan, Video, Rampak Bedug, Adobe Premiere.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi semakin maju dan canggih, kini semua kalangan manusia dapat menikmati canggihnya teknologi salah

satunya pada bidang pendidikan yaitu guru dan siswa yang harus mulai beradaptasi dan membiasakan diri dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih. Seperti guru

memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran seperti media audio visual sebagai sarana atau penyediaan informasi yang efektif, efisien, menarik, dan mudah di akses dimanapun serta kapanpun. Guru dapat memberikan bahan ajar melalui video pembelajaran yang merupakan media yang sangat penting untuk proses pembelajaran. Dengan menghadirkan adegan bergerak secara elektronik, video adalah teknologi untuk mengamati, memproses, menyimpan, mentransfer, dan merekonstruksi urutan gambar diam. (Muhibuddin Fadhli, 2015: 25).

Video mengacu pada materi pembelajaran audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan ajar, istilah “video pembelajaran” sendiri mengacu pada video yang dibuat atau digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seperti mendorong sikap positif, menggambarkan suatu lokasi secara virtual dan realistis, memperluas pengetahuan, dan melatih keterampilan, antara lain (Rizal Farista, dan Ilham Ali M, 2016: 161), media video sendiri memiliki keunggulan, antara lain kemampuan untuk menyediakan susunan objek

gambar bergerak, lokasi, dan peristiwa yang komprehensif (Benny A. Pribadi, 2017: 138), Menurut Aqib, keunggulan media video antara lain: (1) pembelajaran lebih jelas dan lebih menarik; 2) proses pembelajaran lebih interaktif; 3) menghemat waktu dan tenaga; 4) kualitas pembelajaran akan lebih tinggi; 5) pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; 6) proses pembelajaran; dan 7) memperluas peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Hardianti dan Wahyu Kurniati Asri, 2017: 126).

Video pembelajaran, menurut Smaldino, memiliki keunggulan dalam mendemonstrasikan suatu proses, gerak dari berbagai sudut, kejadian yang berisiko, perkembangan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik, serta pembentukan kesamaan dan pengalaman. Menurut Riyani, atribut media video pembelajaran adalah: (1) televisi dan video memiliki kemampuan memperbesar objek yang sangat kecil atau sangat kecil, 2) objek yang diambil dengan kamera dapat diperbanyak (*clone*) menggunakan teknik editing, 3) televisi dan video dapat memanipulasi gambar, 4) televisi dan video dapat mengubah objek menjadi gambar diam, 5) daya tarik televisi dan video

yang luar biasa dapat menarik perhatian siswa, dan 6) televisi dan video dapat menampilkan gambar objek dan informasi. (Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, 2018: 255). Video memiliki banyak manfaat, salah satunya manfaat pada bidang seni budaya Indonesia yang semakin berkembangnya zaman khawatir semakin hilang ilmu dan praktik budaya tersebut, seperti seni budaya rampak bedug yang harus dilestarikan dan dirawat untuk generasi selanjutnya. Baik rampak maupun bedug digunakan bersama-sama untuk menghasilkan rampak. Mengingat letaknya di banten, kata bedug sendiri dianggap sebagai simbol identitas muslim. Bias di masjid atau mesjid yang terletak di sebuah bangunan di Pandeglang dimaksudkan untuk menandakan shalat lima waktu yang ditampilkan setelah adzan dikumandangkan. (Kuswandari, 2014, 32-33).

Menurut Amir Fatah Sofyan dan Agus Purwanto (2008): "Adobe Premiere adalah *software editing* untuk mengolah video agar menjadi sajian multimedia yang lengkap dan menarik", dokumentasi tentang khazanah seni juga dapat dikembangkan dalam bentuk digital,

yang dapat diterapkan dalam video membentuk. Salah satu contohnya dikembangkan dalam pembuatan video Rampak Bedug menggunakan aplikasi Adobe Premiere. Dengan dukungan perluasan internet ke seluruh dunia dan konten dalam video ini dapat diakses dengan mudah, siapa pun yang membutuhkan informasi spesifik dapat memanfaatkan video yang dibuat dengan aplikasi Adobe Premiere. Selain menyajikan informasi dalam bentuk narasi, video juga dilengkapi dengan sajian audio visual yang membuat video menjadi lebih efektif. Karena kurangnya generasi penerus yang tertarik untuk mempelajari dan mewariskan budaya ini, banyak yang lenyap. Malinowski menegaskan bahwa kontak budaya akan memberikan pengaruh pada budaya pasif yang lebih rendah dari budaya yang lebih tinggi dan lebih aktif. (Malinowski dalam Mulyana, 2005: 21).

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran rampak bedug menggunakan aplikasi adobe premiere yang bertujuan untuk melestarikan seni budaya rampak bedug agar ilmu dan praktiknya tidak

punah serta video ini bisa menjadi acuan untuk guru bahkan generasi selanjutnya untuk belajar seni budaya rampak bedug.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis penelitian dan pengembangannya atau *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Sugiyono, 2019 : 293). Penelitian *research and Development* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang bertujuan untuk merancang sistem pembelajaran (Endang, 2013 : 200). Model ADDIE menggunakan lima tahapan pengembangan, yaitu: 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perencanaan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (penerapan), dan 5) *Evaluation* (evaluasi).

Dalam penelitian ini hanya menggunakan 3 tahap yaitu 1) *Analysis* (analisis), Analisa kebutuhan

untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan sasaran kompetensi, 2) *Design* (perencanaan), membuat rancangan, konten rampak bedug dan 3) *Development* (pengembangan), memproduksi konten rampak bedug.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan metode penelitian dan pengembangan (RND) dengan model ADDIE (*analysis, desain, development, implementation, evaluation*). Penelitian ini hanya 3 tahap yaitu ADD (*analysis, desain, development*) dengan hasil dari prosedur pengembangan sebagai berikut:

1. Tahap analisis

Dalam hal ini produk yang akan dihasilkan adalah video rampak bedug. Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan data, yang dapat digunakan sebagai bahan pembuatan produk. Berbagai macam data ini akan diperlukan sebagai investigasi kebutuhan, pemeriksaan rampak gendang, peralatan dan investigasi pemrograman.

2. Tahap desain

Hal ini peneliti lakukan pada tahap desain agar proses pembuatan video rampak bedug dengan adobe

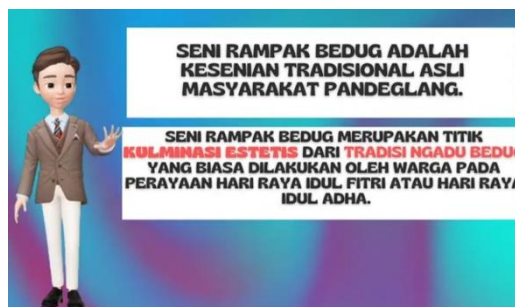
premiere lebih mudah untuk di desain. Tahap rencana menggabungkan aturan pemilihan informasi, bahan dan tata letak.

3. Tahap pengembangan

Pada tahap pembuatan video rampak bedug, spesialis membuat ruang sendiri untuk memperkuat kreatifitas pengembangan video dengan menggunakan Adobe Premiere, kemudian membuat halaman tata letak yang layak untuk tinjauan instruktif dan selanjutnya mengingat ide pertunjukan untuk jenis pembuatan video latihan instruksional rampak bedug. Dengan hasil pengembangan video pembelajaran rampak bedug menggunakan adobe premiere sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan awal video



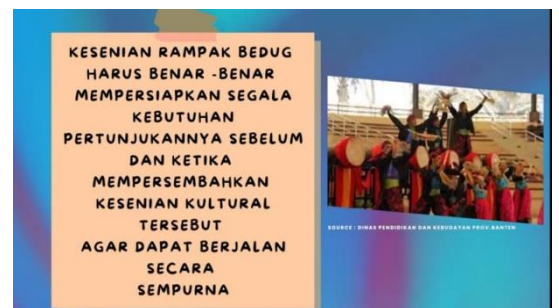
Gambar 2. Tampilan materi pengenalan rampak bedug



Gambar 3. Tampilan materi pengertian rampak bedug



Gambar 4. Tampilan tayangan video rampak bedug



Gambar 5. Tampilan materi persiapan penampilan rampak bedug



Gambar 6. Tampilan awal mula rampak bedug



Gambar 7. Tampilan penutup

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menghasilkan video pembelajaran rampak bedug yang didesain menggunakan aplikasi adobe premiere yang menunjukkan bahwa konten video rampak bedug memiliki potensi yang sangat baik untuk melestarikan tradisi atau pewaris budaya yang nantinya akan menjadi acuan pendidikan seni budaya sebagai pengembang informasi budaya dan berkesinambungan serta berguna bagi penerus bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Amir Fatah Sofyan, Agus Purwanto, (2008). *Multimedia Digital: Animasi, Sound Editing, dan Video Editing*. Yogyakarta: Andi Offset

Ahmadi, Farid. Hamidulloh Ibda. (2018). *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang : CV Pilar Nusantara

Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing Enterprise, Jubilee. (2017). *Otodidak Pemrograman Database dengan Visual Basic*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Farista, Rizal, dan Ilham Ali M, (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Husein, Umar. (2014). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Edisi-2. Cetakan ke-13. Jakarta : Rajawali Pers.

Jalius, Izwardi dan Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Pribadi, Benny. A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta:PT. Balebat Dedikasi Prima

Hardianti dan Wahyu. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 12 Makassar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar. Vol. 1

Muhibuddin, Fadhli. 2015. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video*

Kelas IV Sekolah Dasar” Jurnal
Dimensi Pendidikan dan
Pembelajaran.

Mulyana. (2005). *Kajian wacana.*
Yogyakarta: Tiara Wacana.

Mulyatiningsih, Endang. (2013).
*“Pengembangan Model
Pembelajaran”*
www.wordpress.com diakses
tanggal 15 Januari 2023.

Sugiyono. (2019). *Metode kualitatif,
kuantitatif, dan RND.* Bandung:
Alfabeta.

Teni, Nurrita. (2018). *Pengembangan
Media Pembelajaran Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa.* Misyikat. Volume 3(1):
halaman 177.