

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT



Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Promosi Museum Kebangkitan Nasional

Oleh:

Achmad Haikal, S.I.Kom, MM	201403062
Lukman, S.I.Kom, MM	201410312
Muhammad Ichsan, S.I.Kom, MM	201403081
Selvy M. Widuhung, S.IP, MSi	201803049
Faris Alfadilah	42190585
Nino Sari	42190518

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN BAHASA
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
DESEMBER 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Promosi Museum Kebangkitan Nasional
2. Mitra : Museum Kebangkitan Nasional
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Achmad Haikal S.Ikom,MM
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 201403062
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Penyiaran (D3)
 - f. Email : achmad.aik@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 5
- Nama Anggota : Selvy Maria W S.IP, Msi
Lukman S.I.Kom, M.M
Muhammad Ichsan S.Ikom, MM
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra : Senen
 - b. Kabupaten/Kota : Jakarta Pusat
 - c. Propinsi : Jakarta
6. Biaya yang disetujui : Rp.4.450.000,-

Jakarta, 24 Desember 2021

Mengetahui
Rektor UBSI



Mochamad Wahyudi, MM, M.Kom, M.Pd

Ketua Pelaksana



Achmad Haikal S.Ikom,MM

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Taufik Baidawi, M.Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	Error!
Bookmark not defined.	
II. METODE PELAKSANAAN	4
III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT).....	6
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)	6
V. REALISASI BIAYA	10
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	11
DAFTAR PUSTAKA	12
LAMPIRAN.....	13

RINGKASAN

Kemampuan membuat video kreatif saat ini sangat penting dikuasai, sebagai bagian dari multimedia. khususnya bagi profesi Humas atau Hubungan Masyarakat di setiap perusahaan ataupun Lembaga. Salah satunya adalah Museum Kebangkitan Nasional sebagai mitra kami dalam Pengabdian Masyarakat semester ganjil 2021 ini. Hal ini bertujuan untuk semakin meningkatkan citra positif museum di mata publik terutama untuk menarik generasi muda agar lebih mencintai museum sebagai tempat hiburan yang dapat menambah pengetahuan dan kecintaan kepada tanah air. Salah satu upaya yang sudah dilakukan Museum Kabangkitan Nasional adalah dengan melakukan promosi dan menginformasikan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan melalui media sosial seperti Instagram (IG) @muskitnasofficial dan youtube. Hal ini bertujuan agar dapat menarik minat generasi muda untuk datang ke museum. Namun demikian, beberapa kendala yang dialami oleh Museum Kebangkitan Nasional diantaranya bagaimana membuat desain video yang kreatif namun sederhana sehingga tidak memerlukan *budget* yang besar, serta bagaimana membuat konten promosi yang menarik baik secara internal maupun eksternal. Metode pelaksanaan pada kegiatan ini adalah dengan datang langsung ke lokasi, namun sebelum itu melakukan beberapa tahap yang terdiri dari; Tahap persiapan dengan melakukan survey lokasi kegiatan dan melakukan kontak dengan pihak humas; Tahap Pelaksanaan yaitu pelatihan membuat video kreatif promosi kegiatan museum Kebangkitan Nasional dan; Tahap monitoring & evaluasi untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengetahuan dan kemampuan mitra. Solusi yang ditawarkan dari beberapa permasalahan yang dialami mitra adalah kami membagi pengetahuan mengenai bagaimana membuat konten video yang kreatif dalam setiap media promosi yang dilakukan, bagaimana menggunakan media sederhana seperti smartphone untuk membuat program video yang menarik dan bagaimana video promosi tersebut memiliki efek signifikan untuk meningkatkan promosi baik internal maupun eksternal. Target luaran dalam kegiatan ini adalah berupa *press release* di media online serta meningkatnya pengetahuan dan kemampuan karyawan Museum Kebangkitan Nasional.

I. PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Selama ini umumnya masyarakat dan kalangan pendidikan hanya memandang museum sebagai tempat penyimpanan dan pemeliharaan benda-benda bersejarah. Banyak sekolah yang hanya memberikan pelajaran sejarah melalui buku atau kegiatan di dalam kelas. Belajar merupakan bagian hidup manusia yang berlangsung seumur hidup dalam segala situasi dan kondisi yang dilakukan di sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Selain itu, Belajar adalah perilaku responsive yang kuat terhadap informasi baru sepanjang kehidupan manusia. (Basri, 2015)

Setiap 20 Mei, Indonesia merayakan **Hari Kebangkitan Nasional**. Di tanggal yang sama pada 1908 lalu, sebuah organisasi modern nasional Indonesia pertama lahir, yakni **Budi Utomo**. Hari kelahiran Budi Utomo itulah yang kemudian dijadikan sebagai Hari Kebangkitan Nasional. Mereka yang mendeklarasikan berdirinya Budi Utomo adalah para pelajar **STOVIA**.

Berdirinya Budi Utomo itu juga lekat dengan isyarat kebangkitan Indonesia. Hal itu dijelaskan dalam buku *Dari Kebangunan Nasional Sampai Proklamasi Kemerdekaan* karya Ki Hadjar Dewantara. "*Beberapa dan pelbagai perhimpunan, baik yang bersifat kultureel dan sosial, maupun yang berdasarkan agama, politik dan ekonomi, segera menjusul berdiri di tengah-tengah masjarakat kita di segenap daerah-daerah tanah air kita,*" tulis Ki Hajar Dewantara, yang juga sempat menuntut ilmu di STOVIA. (Permana, 2021)

Pada 1 Maret 1902, gedung, yang sekarang dialih fungsi sebagai Museum Kebangkitan Nasional itu mulai resmi digunakan untuk *School Tot Opleiding van Inlandsche Artsen* (STOVIA). Munculnya STOVIA pun menandai berakhirnya Sekolah Dokter Jawa. (liputan6.com, Komarudin, 20 Mei 2021, Mengenal Gedung STOVIA yang Sekarang Jadi Museum Kebangkitan Nasional). Selain sebagai tempat belajar, di Gedung ini juga pernah terjadi peristiwa-peristiwa bersejarah lainnya, seperti terbentuknya organisasi-organisasi dan juga tempat para tokoh pergerakan menimba ilmu. (Hadisutjipto, 2009)

Museum yang terletak di Jl. Raden Saleh Jakarta Pusat ini merupakan Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di bidang permuseuman yang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal Kebudayaan, yang mempunyai tugas melaksanakan pengelolaan Museum Kebangkitan Nasional. Beberapa fungsi Museum Kebangkitan Nasional diantaranya pengkajian benda bernilai sejarah kebangkitan nasional; pengumpulan benda bernilai sejarah kebangkitan nasional; pelaksanaan registrasi koleksi museum; pelaksanaan perawatan dan pengawetan koleksi museum; pelaksanaan penyajian dan publikasi benda bernilai sejarah kebangkitan nasional dan masih banyak lagi.



Gambar 1. Seorang pengunjung sedang memperhatikan salah satu lukisan diorama yang ada di Museum Kebangkitan Nasional

Mengingat pentingnya peran museum dalam meningkatkan kecintaan generasi muda kepada tanah air, khususnya dengan mempelajari dan mengetahui perjuangan para pahlawan kita, maka Museum Kebangkitan Nasional banyak mengikuti pembaharuan, diantaranya dengan melakukan promosi-promosi kegiatan yang dilakukan melalui media sosial seperti Instagram (@muskitnasofficial) dan lain sebagainya. Bahkan, untuk terus memberikan layanan di saat pandemi Covid-19 masih berlangsung, museum pun mengadakan layanan virtual museum, yang memungkinkan para pengunjung tetap dapat menikmati layanan museum meskipun dari media online.



Gambar 2. Salah satu bentuk promosi kegiatan museum dengan mengadakan Pameran Virtual.

Hal tersebut tentunya merupakan terobosan yang cerdas dan semakin mendekatkan museum kepada masyarakat. Apalagi keberadaan museum sangatlah penting sebagai salah satu sarana belajar para siswa pada khususnya. Penggunaan museum sebagai sarana belajar disebabkan oleh kompleksitas media yang tersedia sebagai penjelasan suatu peristiwa. Hal ini memberikan kemudahan siswa dalam memahami koleksi yang dipamerkan. (Hartati, 2020)

Melalui kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan pada semester Ganjil 2021 ini, kami membagikan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki kepada para karyawan Museum Kebangkitan Nasional, khususnya karyawan bagian Hubungan Masyarakat (Humas) untuk mendukung kinerja mereka. J. C. Seidel menyatakan humas adalah proses yang kontinue dari usaha-usaha manajemen untuk memperoleh goodwill dan pengertian dari para pelanggan, pegawainya dan publik umumnya ke dalam dengan mengadakan analisa dan perbaikan-perbaikan terhadap diri sendiri, ke luar dengan menyampaikan pernyataan-pernyataan. Selain itu humas juga berfungsi untuk menumbuhkan hubungan baik antara segenap komponen pada suatu perusahaan dalam rangka memberikan pengertian, menumbuhkan motivasi dan partisipasi. Semua ini bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan Good Will (kemauan baik) publiknya serta memperoleh opini publik yang menguntungkan (alat untuk menciptakan kerja sama berdasarkan hubungan baik dengan publik). (Sani, Hidayat, & Sjaifarah, 2020)

II. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan dari tahap persiapan sampai tahapan evaluasi terjadi tanggal 6 November 2021 hingga 17 Desember 2021 yakni dalam pembuatan Laporan Pengabdian Masyarakat. Adapun Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra Museum Kebangkitan Nasional, yaitu :

1. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh karyawan khususnya bagian Humas dalam melakukan publikasi dan aktifitas sosial media terhadap berbagai macam kegiatan yang akan dilaksanakan serta melakukan perizinan untuk melakukan kegiatan pelatihan. Selanjutnya melakukan berbagai macam persiapan untuk pelatihan dengan membuat materi pelatihan/workshop mengenai Pelatihan pembuatan Video kreatif dengan output berupa publikasi press release di media internal dan peningkatan keterampilan mitra.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan PM semester ini dilakukan secara langsung di tempat mitra, dimana nanti peserta akan dipandu oleh tutor untuk membuat contoh video promosi kreatif dengan menggunakan aplikasi yang sederhana dan mudah untuk dipelajari, seperti menggunakan kamera *miroless* yang bisa dari gadget dan aplikasi editing *Filmora*.

Tahap 1: Pelatihan dan penjelasan mengenai pentingnya membuat konten dan video yang kreatif dan menarik kepada peserta pelatihan.

Tahap 2: Pelatihan dan pendampingan mengenai bagaimana cara menggunakan berbagai macam fitur yang terdapat pada aplikasi *smartphone* ataupun komputer khususnya membuat desain grafis dari aplikasi *Filmora*. Keahlian dalam pembuatan konten visual yang menarik sangat dibutuhkan dalam penggunaan aplikasinya.

Tahap 3: Pelatihan dan pendampingan dalam mempelajari berbagai fitur yang ditawarkan aplikasi tersebut dan langkah-langkah dasar untuk memulai mengoperasikannya. Para peserta akan dimudahkan dalam penggunaannya karena aplikasi yang digunakan dapat di akses melalui perangkat komputer atau *gedget*.

3. Tahap Monitoring dan evaluasi

Pada tahap ini para peserta yang merupakan karyawan Museum Kebangkitan Nasional akan diberikan *feedback* untuk memaksimalkan penggunaan *smartphone/ komputer* mereka dalam pembuatan video kreatif untuk keperluan promosi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan.

Pengabdian kepada Masyarakat semester Ganjil 2021 ini diadakan pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 27 November 2021

Waktu : 10.00-12.00 WIB

Tempat : Jl. Abdul Rahman Saleh No. 26. RT 04/RW 05, Senen, Jakarta Pusat

Tugas dari tim pelaksana Pengabdian Masyarakat sebagai berikut

1. Ketua Pelaksana

Nama : Achmad Haikal S.I.Kom, MM

Bidang Ilmu : Penyiaran

Tugas :

a) Bertanggung jawab dan merancang program Pegabdian Masyarakat.

- b) Melakukan pendekatan kepada mitra Pengabdian Masyarakat
 - c) Mempersiapkan pelaksanaan program Pengabdian Masyarakat
 - d) Pendampingan dan pemantauan pelaksanaan program Pengabdian Masyarakat
 - e) Pendampingan dan pemantauan pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.
2. Anggota 1
- Nama : Muhammad Ichsan S.I.Kom, MM
- Bidang Ilmu : Penyiaran
- Tugas :
- a) Melakukan pelatihan pembuatan video kreatif dengan aplikasi sederhana yang bisa dilakukan baik melalui Handphone maupun komputer.
 - b) Melaksanakan pendampingan dan pemantauan
 - c) Menyusun artikel di media massa
 - d) Mengolah kuisioner
3. Anggota 2
- Nama : Lukman S.I.Kom, MM
- Bidang Ilmu : Penyiaran
- Tugas :
- a) Melakukan dokumentasi kegiatan
 - b) Melaksanakan pendampingan dan pemantauan
 - c) Membuat dan mengelola absensi panitia dari peserta PM
4. Anggota 3
- Nama : Selvy M. Widuhung, S.IP, MSi
- Bidang Ilmu : Penyiaran
- Tugas :
- a) Membuat Proposal Pengabdian Masyarakat
 - b) Menyusun Laporan Pengabdian Masyarakat
 - c) Mengelola respon dari peserta pelatihan

Mahasiswa yang dilibatkan dalam program kemitraan Pengabdian Masyarakat

- 1. Nama : Faris Alfadilah
- Nim : 42190585
- Tugas : Membantu semua pelaksanaan kegiatan pelatihan
- 2. Nama : Nino Sari
- Nim : 42190518
- Tugas : Membantu semua pelaksanaan kegiatan pelatihan

III. LUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

Hasil Luaran yang dicapai dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat kali ini adalah dalam bentuk Press Release yang dimuat dalam portal surat kabar nasional yaitu [Republika.co.id](https://www.republika.co.id) pada tanggal 2 Desember 2021, dengan link:

<https://www.republika.co.id/berita/r3hsr8423/video-kreatif-cara-menarik-minat-pengunjung-museum>

Luaran Lainnya berupa:

Sertifikat HKI dari Departemen Hukum dan HAM RI, dengan nomor EC00202203531. Tanggal 14 Januari 2022 terbit di Jakarta. Berupa poster dengan judul Pengabdian Masyarakat Pelatihan Infografis Dan Creative Media. Sertifikat dapat dilihat dari link berikut ini:

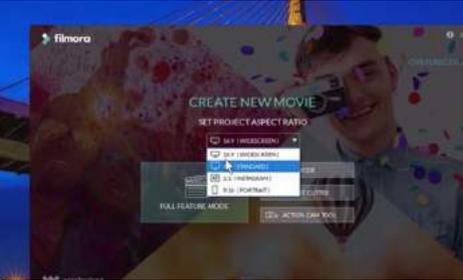
https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/337501/sertifikat_EC00202203531.pdf

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (*OUTCOME*)

Beberapa manfaat yang diterima oleh kelompok mitra Museum Kebangkitan Nasional dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Hasil Mitra Terhadap Kegiatan PM

No	Uraian	Sebelum	Sesudah	Capaian Kegiatan
1	Membantu memahami langkah-langkah Pembuatan Desain	Mitra yang merupakan bagian Humas masih kurang paham langkah-langkah membuat desain, selama ini pembuatan desain hanya mengikuti saran dari bagian IT saja	 <p>Panitia PM menjelaskan langkah-langkah pembuatan desain promosi</p>	100 %

2	Memperkenalkan aplikasi Filmora kepada mitra	Konten promosi yang sudah ada sebelumnya masih banyak yang bersifat statis hanya menggunakan foto dan tulisan saja	 <p>Panitia memperkenalkan cara membuat desain dinamis dengan menggunakan aplikasi Filmora yang dapat di download di laptop, Handphone dan komputer PC</p>	100%
3	Membantu memahami aplikasi pembuatan desain	Mitra belum pernah menggunakan aplikasi Filmora untuk melakukan editing konten desain promosi mereka	 <p>Panitia menjelaskan cara melakukan editing gambar video promosi di aplikasi Filmora, seperti cara menyatukan gambar, foto, dan tulisan.</p>	100%
4	Membantu mitra dalam mencoba membuat desain sendiri	Mitra awalnya belum paham cara pembuatan video promosi sendiri	 <p>Salah satu contoh desain promosi kegiatan yang dibuat mitra</p>	100%

Kontribusi Mitra Dalam Pengabdian Masyarakat:

- Menyediakan tempat berlangsungnya kegiatan Pengabdian Masyarakat yaitu di Kantor Museum Kebangkitan Nasional, Jakarta Pusat.
- Menugaskan beberapa karyawan di bagian Hubungan Masyarakat untuk mengikuti Kegiatan Pengabdian Masyarakat, total ada 10 karyawan.

- Menyediakan fasilitas penunjang Kegiatan Pengabdian Masyarakat seperti mempersiapkan proyektor, layar presentasi, hingga memastikan tersedianya sambungan listrik yang memadai dalam ruangan.
- Memastikan kenyamanan para peserta dan panitia selama berlangsungnya kegiatan Pengabdian Masyarakat, dengan menyediakan ruangan yang cukup memadai dan terpisah dari jalur lalu Lalang para pengunjung Museum.

Tingkat Kepuasan Mitra Terhadap Kegiatan Pengabdian Masyarakat

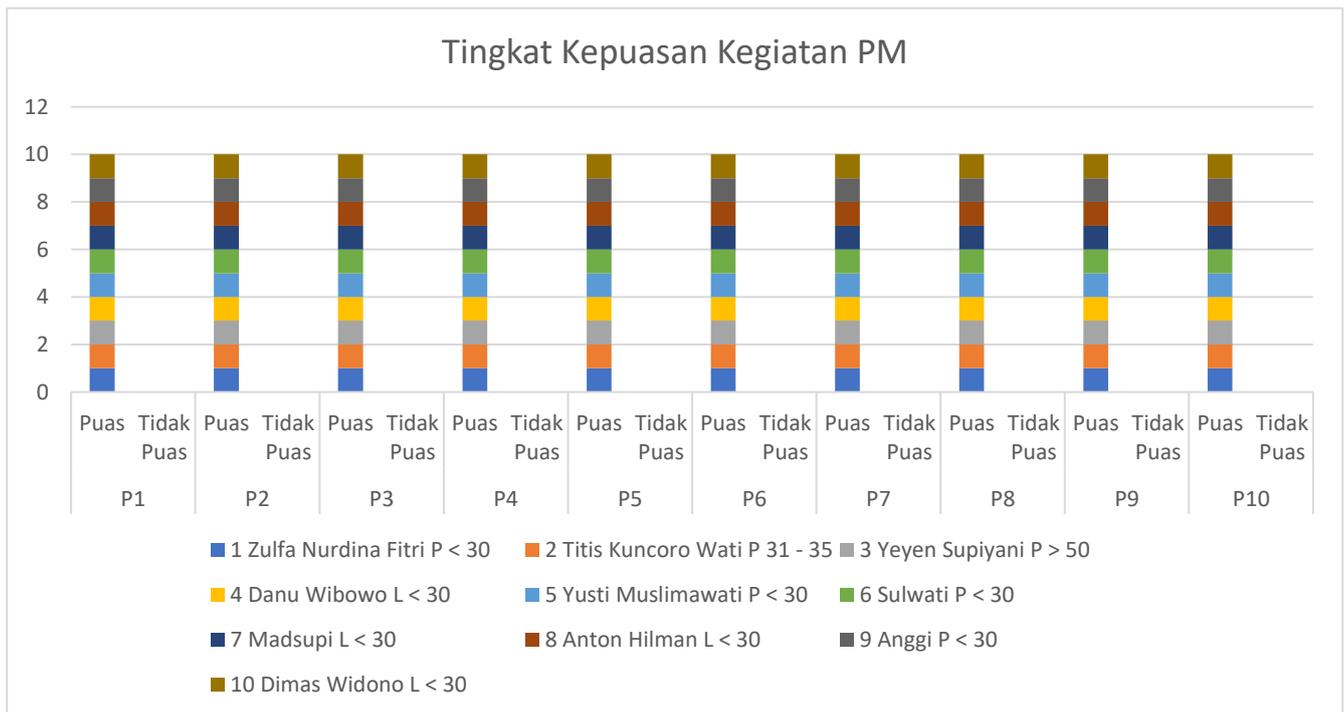
Tingkat kepuasan mitra dapat dilihat dari rekap kuestioner melalui Google Form yang telah kami berikan, dengan mengajukan 10 pertanyaan seperti di bawah ini:

- P1. Personil/anggota yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan peserta
- P2. Tutor menyampaikan materi kegiatan dengan jelas dan mudah dimengerti oleh peserta
- P3. Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh tutor yang terlibat
- P4. Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan peserta dalam menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan keahlian peserta
- P5. Peserta mendapatkan materi kegiatan berupa modul dan soal Latihan
- P6. Peralatan untuk menyampaikan materi memadai
- P7. Kegiatan pengabdian masyarakat yang disampaikan bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan keahlian peserta
- P8. Saya merasa puas dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan Universitas Bina Sarana Informatika
- P9. Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan Universitas Bina Sarana Informatika sesuai dengan harapan saya
- P10. Jika kegiatan ini diselenggarakan kembali, saya bersedia untuk berpartisipasi/terlibat

Dimana hasil nya adalah:

REKAP KUESIONER KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Nama Mitra		Museum Kebangkitan Nasional																							
Judul Kegiatan PM		Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Promosi Museum Kebangkitan Nasional																							
Tanggal Kegiatan		27-Nov-21																							
No.	Data Responden			P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10		Jawaban	
	Nama Responden	L/P	Umur	Puas	Tidak Puas	Pendapat	Saran																		
1	Zulfa Nurdina Fitri	P	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		Sangat bermanfaat	Ingin belajar teknik fotografi
2	Titis Kuncoro Wati	P	31 - 35	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		Diadakan beberapa tahap	berikutnya program public speaking
3	Yeyen Supiyani	P	> 50	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		Bagus dan bermanfaat	Sosialisasi dengan praktek langsung
4	Danu Wibowo	L	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		Memuaskan	Buat workshop lebih seru
5	Yusti Muslimawati	P	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		Menyenangkan	Bikin workshop
6	Sulwati	P	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		Menambah pengetahuan	Diadakan disini lagi
7	Madsupi	L	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		Menarik dan santai	Waktunya bisa ditambah
8	Anton Hilman	L	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		Lebih paham krn desain menarik	Waktunya diperpanjang
9	Anggi	P	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		Sangat bermanfaat	Diadakan tiap bulan
10	Dimas Widono	L	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		Sangat bermanfaat	Diadakan secara rutin
Total				10	0																				



Berdasarkan grafik di atas, maka diketahui bahwa semua peserta PM merasakan manfaat dan puas dengan adanya kegiatan PM yang diadakan di Museum Kebangkitan Nasional tersebut, hal itu dapat terlihat dari peningkatan pengetahuan mereka mengenai pembuatan desain promosi kreatif seperti yang diajarkan panitia PM. Dimana para peserta yang merupakan karyawan bagian Hubungan Masyarakat (Humas) yang awalnya tidak begitu memahami cara pembuatan desain promosi, melalui kegiatan PM mereka menjadi tahu langkah-langkah apa yang harus dilakukan dalam pembuatan desain.

Bukan itu saja, mereka juga mengalami peningkatan secara keterampilan/ *skill* dalam membuat desain, karena selama kegiatan berlangsung para peserta dapat mencoba cara membuat desain dengan menggunakan aplikasi Filmora yang dapat di *download* melalui handphone, komputer dan laptop mereka dengan mudah. Sehingga desain yang dihasilkan pun menjadi lebih kreatif dan dinamis. Meskipun awalnya beberapa peserta masih bingung cara menggunakan fitur-fitur yang ada di aplikasi Filmora, namun para panitia selalu siap memberikan bimbingan dan penjelasan sehingga mereka pun dapat belajar membuat desainnya dengan baik.

Panitia juga menerangkan cara membuat foto-foto estetik yang nantinya dapat dimasukkan ke konten desain promosi mereka. Para peserta pun sangat antusias dan berharap kegiatan ini dapat berlanjut lagi dengan lingkup peserta yang lebih banyak dan ilmu yang diberikan pun bisa lebih beragam lagi, tentu saja sesuai dengan kebutuhan para peserta yang bekerja di bagian Hubungan Masyarakat.

V. REALISASI BIAYA

Jabarkan biaya yang dikeluarkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Honor narasumber pelatihan	1	Orang	750.000	750.000
2	Dokumentasi	1	kali	200.000	200.000
Total Honor					950.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Kuota Internet	30	Paket	50.000	1.500.000
2	souvenir	1	Pcs	450.000	450.000
Total Belanja Bahan					1.950.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Konsumsi Peserta	30	Box	25.000	700.000
2	Snack peserta	30	Box	15.000	400.000
3	Air mineral	5	Dus	40.000	200.000
Total Belanja Barang Non Operasional					1.300.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transportasi Survey	2	orang	75.000	150.000
2	Transportasi Pelatihan	4	Orang	25.000	100.000
Total Biaya Perjalanan					250.000
Total Keseluruhan					4.450.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang bekerjasama dengan mitra Museum Kebangkitan Nasional telah berjalan lancar. Kami berharap ilmu dan pengetahuan yang kami ajarkan dapat berguna bagi kelanjutan bisnis para peserta ke depannya, sehingga dapat meraih lebih banyak pengunjung.

Adapun saran yang ingin sampaikan, mungkin untuk kegiatan Pengabdian Masyarakat berikutnya dapat dilakukan secara langsung, sehingga proses pelatihan dalam pembuatan video dapat lebih mudah dilakukan, dan para peserta pun dapat langsung mencoba membuat konten video yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, H. (2015). Paradigma Baru Sistem Pembelajaran. In *book*.
- Hadisutjipto. (2009). Gedung Stovia Sebagai Cagar Sejarah. In *Departemen Kebudayaan dan Pariwisata; Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Museum Kebangkitan Nasional*. Jakarta.
- Hartati, U. (2020). Cagar Budaya Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal. *Diakronika*.
<https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/155>
- Permana, R. H. (2021). Mengapa 20 Mei Diperingati Jadi Hari Kebangkitan Nasional? Ini Penjelasannya". Retrieved from detik.com website: <https://news.detik.com/berita/d-5575903/mengapa-20-mei-diperingati-jadi-hari-kebangkitan-nasional-ini-penjasannya>
- Sani, A., Hidayat, M., & Sjaifirah, N. A. (2020). Pemahaman petugas kehumasan Kementerian Dalam Negeri tentang peran Humas Pemerintah. *PROfesi Humas Jurnal Ilmiah Ilmu Hubungan Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.24198/prh.v4i2.23528>
- UPDM, T. E. A. (2013). Peran dan Strategi Humas (Public Relations) dalam Mempromosikan Produk Perusahaan. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1.

LAMPIRAN

Lampiran A. Absen Panitia

PENGABDIAN MASYARAKAT

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
MITRA MUSEUM KEBANGKITAN NASIONAL
27 NOVEMBER 2021

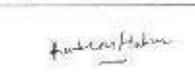
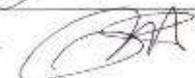
DAFTAR HADIR PANITIA

NO	NAMA PANITIA	NOMOR HP	TANDA TANGAN
1	Achmad Haikal, S.I.Kom, MM	081258757589	
2	Lukman, S.I.Kom, MM	081316774461	
3	Muhammad Ichsan, S.I.Kom, MM	082299808796	
4	Selvy M. Widuhung, S.IP, MSi	082111202043	
5	Faris Alfadilah (Mahasiswa)	087782855390	
6	Nino Sari (Mahasiswa)	08557079878	

Lampiran B. Absen Peserta

PENGABDIAN MASYARAKAT
 UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
 MITRA MUSEUM KEBANGKITAN NASIONAL
 27 NOVEMBER 2021

DAFTAR HADIR PESERTA

NO	NAMA PESERTA	NOMOR HP	TANDA TANGAN
1	Zulfa Nurdina Firda	085-64635 5998	
2	Titis Kuncoro Wati	08529625224	
3	YETI SUPRIANI	081219399688	
4	Dhana Wibowo	08387494850	
5	Yusli Muslimawati	0813 2515 1678	
6	Sulwati	0812-8600-991	
7	Madsup	0898 7330 0796	
8	Anon Hilman	0809 7754-7762	
9	Arya Pratomo	085770691011	
10	Dimas Widodo	08998063447	

Lampiran C. Surat Keterangan Mitra/Instansi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI

MUSEUM KEBANGKITAN NASIONAL
Jalan Dr. Abdul Rahman Saleh No. 26, Jakarta 10410

Telepon (021) 3847975

Laman : www.muskitnas.net Pos-el : muskitnas@kemdikbud.go.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kasubbag Tata Usaha Museum Kebangkitan Nasional, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Lembaga : Universitas Bina Sarana Informatika
Alamat : Jln Kuning Raya no 98 Senen, Jakarta Pusat
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa (FKB)

Kepanitiaan	Nama	Tema/Judul	Hari/Tanggal
Penanggung Jawab	Dr. Mochamad Wahyudi MM, M.Kom, M.Pd	Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Promosi Museum Kebangkitan Nasional	Sabtu 27 November 2021
Ketua Pelaksana	Achmad Haikal, S.I.Kom, MM		
Tutor	Lukman, S.I.Kom, MM		
Anggota	Muhammad Ichsan, S.I.Kom, MM		
	Selvy M. Widuhung, S.IP, MSi		
	Faris Alfadilah		
	Nino Sari		

Dengan susunan kepanitiaan , tema/ judul dan waktu pelaksanaan sebagai berikut :

Telah melaksanakan pengabdian kepada Humas Museum Kebangkitan Nasional yang dilaksanakan secara Offline di Museum Kebangkitan Nasional

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 29 November 2021

Anten H.

Lampiran D. Luaran PM Press Release yang sudah terbit di Republika.co.id tanggal 2 Desember 2021.



Friday, 28 Rabul Akhir 1443 / 03 December 2021

HOME
NEWS
NUSANTARA
KHAZANAH
ISLAM DIGEST
INTERNASIONAL
EKONOMI
REPUBLIKOLA
LEISURE
KOLOM
INFOGRAFIS
REPUBLIKA TV
ENGLISH
KONSULTASI

IN PICTURES
SASTRA
INDEXS



Home > News > Nasional

Video Kreatif, Cara Menarik Minat Pengunjung Museum

Kamis 02 Dec 2021 22:35 WIB
Red: Gita Amanda





Dosen Universitas BSI (Bina Sarana Informatika), Fakultas Komunikasi dan Bahasa melakukan kegiatan Pengabdian Masyarakat (PM). Pengabdian yang bertemakan "Pelatihan pembuatan video kreatif promosi". Foto: Universitas Bina Sarana Informatika





Strategi promosi lebih efektif dengan menggunakan video.

REPUBLICA.CO.ID, JAKARTA -- Dalam menarik minat pengunjung, tentu membutuhkan strategi promosi. Media tersebut menjadi sarana bagi perusahaan untuk mengenalkan produk atau jasanya, baik dengan periklanan, hubungan masyarakat, penjualan personal dan pemasaran secara langsung. Peran Hubungan Masyarakat (Humas) memegang peranan penting dalam pemasaran, agar tepat sasaran dalam mempromosikan produknya.

Untuk membantu humas museum, dalam menarik pengunjung, dosen Universitas BSI (Bina Sarana Informatika), Fakultas Komunikasi dan Bahasa melakukan kegiatan Pengabdian Masyarakat (PM). Pengabdian yang bertemakan "Pelatihan pembuatan video kreatif promosi" dilakukan secara luring di Museum Kebangkitan Nasional, Senen, Jakarta Pusat, Sabtu (27/11).

Achmad Haikal, selaku ketua pengabdian menjelaskan, strategi promosi lebih efektif dengan menggunakan video. Hal tersebut berdasarkan penelitian yang membuktikan promosi melalui video lebih diminati banyak orang.

"Berdasarkan penelitian dari Hubspot pada 2018, menunjukkan bahwa, konten promosi menggunakan video relatif 1.200 persen lebih banyak disukai dibandingkan konten berbentuk tulisan dan gambar statis. Karena itulah, kemampuan humas dalam menguasai multimedia menjadi salah satu keterampilan yang paling penting, dalam era kemajuan teknologi saat ini," tandas Haikal.

Ia juga menambahkan, pada dasarnya, selama ini pihak museum telah aktif melakukan promosi-promosi kegiatan mereka melalui *channel* media sosial seperti IG @muskitnasofficial dan *channel* Youtube mereka.

"Kami membagi pengalaman bagaimana cara membuat konten video yang menarik dan kreatif. Melalui starategi video ini diharapkan akan semakin dekat dengan kaum muda. Sehingga mampu meningkatkan kecintaan mereka kepada museum, serta menjadikan museum sebagai tempat hiburan yang tak kalah serunya dengan mall atau taman rekreasi lainnya," tambahnya.

TERPOPULER



Andika Marah Pimpin Rapat Kolonel Hamim Sibuk Main Ponsel
Jumat, 03 Dec 2021, 00:43 WIB



Gol Kontroversial tak Bikin MU Kalah



Naskah Khutbah Jumat: Lima Ciri Manusia Dicitnah Allah



Muhammediyah Pecah dan Air Mata Buya Hamka

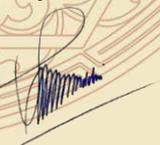


Jokowi: Saya Dihina, Dimaki-maki, Diftnah Udah Biasa

Press release di atas dapat dibaca pada link berikut ini:

<https://www.republika.co.id/berita/r3hsr8423/video-kreatif-cara-menarik-minat-pengunjung-museum>

Luaran Lain berupa Sertifikat HKI dari Kementerian Hukum & Hak Asasi Manusia

 REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	
SURAT PENCATATAN CIPTAAN	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202203531, 14 Januari 2022
Pencipta	
Nama	: Venessa Agusta Gogali, Fauzi Syarief dkk
Alamat	: Jl. Puring, No. 14, RT.001/RW.007, Depok, Pancoran Mas, Depok, JAWA BARAT, 16436
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Venessa Agusta Gogali, Fauzi Syarief dkk
Alamat	: Jl. Puring, No. 14, RT.001/RW.007, Depok, Pancoran Mas, Depok, JAWA BARAT, 16436
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Poster
Judul Ciptaan	: Pengabdian Masyarakat Pelatihan Infografis Dan Creative Media
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 20 November 2021, di Jakarta
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000318789
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	an Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual u.b. Direktur Hak Cipta dan Desain Industri
 Dr. Syarifuddin, S.T., M.H. NIP.197112182002121001	
Disclaimer: Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.	

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Venessa Agusta Gogali	Jl. Puring, No. 14, RT.001/RW.007, Depok, Pancoran Mas
2	Fauzi Syarif	Gg Kembang RT.004/RW.009, Kedunghalang, Kec Bogor Utara
3	Achmad Haikal	Jl. P. Jawa I No 91, RT.002/RW.013, Aren Jaya
4	Rio Septian	Jl. Ciburur IV No. 1, RT. 007/RW.002, Cibubur, Ciracas
5	Eddy Kusnadi	Jl. Pembangunan V/41, RT.004/RW.002, Petojo Utara, Gambir
6	Muhammad Ichsan	Jatikramat Indah II Blok C.6/2, RT.004/RW.014, Jatikramat, Jatiasih
7	Muhammad Tsabit	Areman, RT.008/RW.007, Tugu, Cimanggis
8	Haryo Windratno	Jl. Akasia II, No. 53, RT.001/RW.008, Jatibening Baru, Pondok Gede
9	Christoper Yudha Erlangga	Jln. Cempaka I, No. 04, Nanggewer Indah
10	Lukman	Cililitan Kecil RT.003/RW.007, Cililitan, Kramat Jati
11	Rawit Sartika	Puri Nusaphala Blok Q/33, RT.001/RW.019, Jatisari, Jatiasih
12	Selvy Maria Widuhung	Nirwana Estate Blok Q No. 01, RT.004/RW.013, Pakansari, Cibinong

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Venessa Agusta Gogali	Jl. Puring, No. 14, RT.001/RW.007, Depok, Pancoran Mas
2	Fauzi Syarif	Gg Kembang RT.004/RW.009, Kedunghalang, Kec Bogor Utara
3	Achmad Haikal	Jl. P. Jawa I No 91, RT.002/RW.013, Aren Jaya
4	Rio Septian	Jl. Ciburur IV No. 1, RT. 007/RW.002, Cibubur, Ciracas
5	Eddy Kusnadi	Jl. Pembangunan V/41, RT.004/RW.002, Petojo Utara, Gambir
6	Muhammad Ichsan	Jatikramat Indah II Blok C.6/2, RT.004/RW.014, Jatikramat, Jatiasih
7	Muhammad Tsabit	Areman, RT.008/RW.007, Tugu, Cimanggis
8	Haryo Windratno	Jl. Akasia II, No. 53, RT.001/RW.008, Jatibening Baru, Pondok Gede
9	Christoper Yudha Erlangga	Jln. Cempaka I, No. 04, Nanggewer Indah
10	Lukman	Cililitan Kecil RT.003/RW.007, Cililitan, Kramat Jati

11	Rawit Sartika	Puri Nusaphala Blok Q/33, RT.001/RW.019, Jatisari, Jatiasih
12	Selvy Maria Widuhung	Nirwana Estate Blok Q No. 01, RT.004/RW.013, Pakansari, Cibinong



Sertifikat HKI dapat dilihat pada link berikut:

https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/337501/sertifikat_EC00202203531.pdf

Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Minimal 5 Foto Yang Berbeda dengan Caption.



Gambar 1
Peserta sedang
mendengarkan
penjelasan dari
tutor



Gambar 2
Salah seorang
peserta diajari
cara membuat
video lewat
aplikasi di
laptopnya.



Gambar 3
Tutor memberi
contoh dengan
menunjukkan
desain-desain
yang sudah
dibuat



Gambar 4
Peserta dibimbing
untuk dapat langsung
mengaplikasikan
materi yang diberikan
dengan menggunakan
laptop ataupun
smartphone mereka.



Gambar 5
Salah seorang peserta
sedang mencoba
membuat desain
promosi sederhana
melalui laptop nya.



Gambar 6
Tutor bergantian
menjelaskan materi
yang diberikan
kepada para peserta.