

Penyuluhan Bahaya Malware Dan Spiware Dalam Penggunaan Internet Bagi Sekolah

Victor¹, Hamjah Arrahman², Vera Wijaya³, Tony Honkly⁴, Rozi⁵, Niki⁶, Fadya⁷

Universitas Mahkota Tricom Unggul

Email: amjaharrahan@gmail.com

Article History:

Received: April 05, 2023

Accepted: Mei 06, 2023

Published: Mei 31, 2023

Keywords: Counseling, Malware, Spiware, Internet.

Abstract. *In accordance with the title of this community service program "Digital Video Editing Training for Youtube Publishing in the Tanjung Mulia Hilir Village Community". Skills training activities are supported by lectures, questions and answers and of course direct practice in the computer laboratory. Training modules will be provided to participants as a tool for practical activities in the laboratory. The aim of implementing this community service program is to improve students' skills in using the internet and the benefits and activities that can be carried out using the internet, so that it can increase students' creativity in using the internet, especially to have a positive impact on internet use for students. This form of training is a very effective form of providing refreshment and additional insight and new knowledge in the field of information technology outside of the learning process received at each school.*

Abstrak

Sesuai dengan judul program pengabdian masyarakat ini "Pelatihan Digital Video Editing For Youtube Publishing Pada Masyarakat Desa Tanjung Mulia Hilir". Kegiatan pelatihan keterampilan ditunjang dengan ceramah, tanya jawab dan tentu saja praktek secara langsung di laboratorium komputer. Modul pelatihan akan diberikan kepada peserta sebagai alat bantu dalam kegiatan praktek di laboratorium. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan anak didik dalam penggunaan internet dan manfaat serta kegiatan yang dapat dilakukan dengan menggunakan internet, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam penggunaan internet, terutama dapat memberikan dampak positif penggunaan internet bagi siswa. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang teknologi informasi di luar proses pembelajaran yang diterima di sekolah masing-masing.

Kata Kunci: Penyuluhan, Malware, Spiware, Internet

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah cara penyampaian berita. Jika dahulu berita hanya berwujud teks gambar yang dijual dalam bentuk koran atau pun majalah. Era digital kini memperkenalkan pemberitaan berbentuk video. Televisi tidak lagi menjadi satu-satunya media populer bagi pengemasan berita berbentuk video. Kini, internet menjadi medium yang sangat signifikan bagi banyak perusahaan-perusahaan BUMN maupun swasta serta lembaga

*Hamjah Arrahman, amjaharrahan@gmail.com

pemerintahan yang memaksimalkan penggunaan saluran internet sebagai media lembaga, salah satunya melalui berita video.

YouTube adalah sebuah video-sharing website yang dibuat oleh tiga orang mantan karyawan PayPal (Steve Chen, Chad Hurley, dan Jared Karim) pada Februari 2005. YouTube memungkinkan setiap orang untuk mengunggah, berbagi, dan menonton video secara gratis. Pada April 2005, video pertama di upload di YouTube dan pada Desember 2005, situs ini resmi di luncurkan. (Sumber: https://www.youtube.com/t/press_timeline).

Kita dapat melihat berbagai contoh nyata pemanfaatan YouTube yang terjadi di Indonesia. Diantaranya adalah Shinta dan Jojo, dua orang mahasiswi Bandung yang meng-upload video mereka sedang *lip-sync* sebuah lagu berjudul *Keong Racun*. Video ini ditonton oleh 7.433.085 orang (per 29 Maret 2012) (Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=VKP1t3gQ_o0) hingga video ini berhasil menjadi sangat populer di tengah masyarakat. Hal ini menjadi sorotan media massa yang akhirnya membuat Shinta dan Jojo terkenal dan banyak dipanggil oleh stasiun TV untuk mengisi acara mereka. Puncaknya adalah mereka dijadikan bintang iklan sosis So Nice oleh PT Japfa Comfeed Indonesia Tbk.

Hal ini menunjukkan bagaimana YouTube digunakan oleh banyak orang sebagai media untuk mencapai popularitas instan yang pada akhirnya akan membawa orang tersebut mendapatkan banyak keuntungan, terutama dari segi material.

Video-video YouTube juga dimanfaatkan oleh beberapa stasiun televisi sebagai sumber untuk membuat program acara baru. Diantaranya adalah program *Spotlite* dan *On The Spot* yang ditayangkan oleh stasiun Trans7, *HotSpot* yang ditayangkan Global TV, dan *Woow!* yang ditayangkan oleh ANTV. RCTI pun memanfaatkan YouTube melalui program Indonesian Idol, dimana masyarakat dapat mengikuti audisi secara *online* dengan meng-upload video mereka ke YouTube.

Berdasarkan uraian diatas, maka Youtube dapat menjadi salah satu sarana bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan kemampuan, apalagi jika dibarengi dengan kemampuan untuk melakukan editing video, maka tidak menutup kemungkinan melalui youtube seseorang dapat meraih kesuksesan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka diambil judul kegiatan “Pelatihan Digital Video Editing For Youtube Publishing”.

Sesuai dengan judul program pengabdian kepada masyarakat “Pelatihan Digital Video Editing For Youtube Publishing Pada Masyarakat Tanjung Mulia Hilir”, metode pengabdian yang

dilakukan adalah berbentuk pelatihan video editing dengan menggunakan tools yang ada pada software Camtasia Studio. Kegiatan pelatihan keterampilan akan ditunjang dengan ceramah, tanya jawab dan tentu saja praktek secara langsung di laboratorium komputer.

Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah :

1. Untuk memberikan keterampilan dan kemampuan pada masyarakat Tanjung Mulia Hilir yang sedang mengesampingkan bangku pendidikan dalam melakukan teknik video editing dan melakukan publish ke youtube
2. Untuk memberikan pengetahuan dan kemampuan teknik-teknik dan tools dari melakukan video editing dengan menggunakan software Camtasia Studio.

KAJIAN PUSTAKA

Teori Editing Video

Editing dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari Inggris. Editing berasal dari bahasa Latin editus yang artinya ‘menyajikan kembali’. Editing dalam bahasa Indonesia bersinonim dengan kata editing. Dalam bidang audio-visual, termasuk film, editing adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya editing film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa shot (stock shot) dan unsur pendukung seperti voice, sound effect, dan musik sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan editing seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi (menata ulang) potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Editing berasal dari bahasa Latin editus yang artinya ‘menyajikan kembali’. Editing dalam bahasa Indonesia bersinonim dengan kata editing. Leo Nardi berpendapat editing film adalah merencanakan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat.

Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video adalah televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang teknik, saintifik, produksi dan keamanan. Kata *video* berasal dari kata Latin, "Saya lihat". Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video serta pemutar video.

Ada banyak alasan kita melakukan pengeditan dan pendekatan editing sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan, yang terpenting adalah ketika kita melakukan pengeditan, pertama

adalah menetapkan tujuan kita melakukan editing. Namun, secara umum, tujuan editing adalah sebagai berikut:

1. Memindahkan klip video yang tak dikehendaki
2. Memilih gambar dan klip terbaik.
3. Menciptakan arus.
4. Menambahkan efek, grafik, musik, dll.
5. Mengubah gaya dan suasana hati dan langkah dari gambar.
6. Memberikan sudut yang menarik bagi hasil rekaman.

Grammar of the edit (Bahasa dalam pengeditan video)

1. Motivasi

Pada video atau film, motivasi dapat diartikan sebagai pendukung atau pengiring atau pun penjelas dari gambar selanjutnya yang akan ditampilkan disebuah cerita dalam video. Motivasi dapat berupa gambar-gambar seperti jalanan kota, gunung, laut, awan, dll. Selain gambar, motivasi dapat juga dimunculkan dalam bentuk audio, misalnya : suara telepon, air, ketukan pintu, langkah kaki, dan sebagainya. Motivasi dapat juga berupa perpaduan gambar dan audio.

2. Informasi

Berbeda dengan motivasi, informasi didalam video merupakan arti dari sebuah gambar. Gambar-gambar yang dipilih oleh seorang editor harus memberikan suatu maksud atau menginformasikan sesuatu.

3. Komposisi

Komposisi gambar merupakan aspek yang paling penting dalam sebuah video. Komposisi gambar yang bagus dapat dipresentasikan dalam sebuah video. Bagus di sini artinya memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan Cameraworks.

4. Continuity

Continuity merupakan suatu keadaan di mana terdapat kesinambungan antara gambar satu dengan gambar sebelumnya. Sebagai penonton yang menyaksikan suatu film atau video akan sangat amat memperhatikan satu gambar dengan gambar yang lain berdasarkan jalan ceritanya, jika terdapat gambar yang tidak sesuai dengan jalan cerita maka akan sangat jelas terlihat oleh seorang penonton. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fungsi dari continuity adalah untuk menghindari adanya jumping (adegan yang terasa meloncat), baik itu pada gambar atau audio.

5. Tittling

Untuk menambah informasi dalam sebuah video dibutuhkan juga rangkaian huruf-huruf. Misalnyasaja : judul utama, nama pemeran, dan tim kreatif.

6. Sound

Sound dalam editing dibagi menurut fungsinya, sebagai berikut :

a. Original Sound

Semua audio/suara asli subjek/objek yang diambil bersama dengan pengambilan gambar/visual

b. Atmosfer

Semua suara latar/background yang ada di sekitar subjek/objek.

c. Sound Effect

Semua suara yang dihasilkan/ditambahkan ketika saat editing, bisa dari original sound maupun atmosfer.

d. Music Illustration

Semua jenis bunyi-bunyian/nada, baik itu secara akustik maupun electric yang dihasilkan untuk memberi ilustrasi/kesan kepada emosi/mood penonton

Software Camtasia Studio

Camtasia Studio [Software](#) (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation. Camtasia ini sendiri digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop computer. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis [multimedia](#) dan e-learning yaitu dengan membuat video tutorial atau pelatihan dan membuat video presentasi.

Camtasia Studio memiliki kemampuan untuk menyimpan video hasil dari rekaman (record screen) dalam 3 type file setelah format dan direndering yaitu diantaranya :

1. Menyimpan file dalam bentuk video yang biasanya dikenal dengan type file dengan ekstension avi, mpg, wmp. Hal ini dapat diputar di media player atau Quick Time, dengan program ini dapat mengatur pengoperasian video sesuai dengan keinginan, misalnya jika ingin mempercepat movie atau ingin kembali ke awal dan lain sebagainya.
2. Menyimpan dalam bentuk Macromedia Flash Player yang mempunyai type ekstension SWF. Pada type ini dapat dijalankan dengan program Macromedia Flash Player.

3. Penyimpanan dalam bentuk html. Dimana dalam type ini dapat browser ke internet sehingga pada peminat / pengguna media pembelajaran interaktif ini dapat mengakses lewat internet.

Navigasi (Kontrol) Utama Dalam Camtasia dalam software ini terdapat empat navigasi utama yang perlu kita pahami agar kita dapat menggunakan dan memahami software ini, navigasi utama tersebut adalah :

1. Record (berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada desktop komputer).
2. Edit (berfungsi untuk mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam pada desktop komputer).
3. Procedure (berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah di record serta di edit sebelumnya).
4. Share (berfungsi sebagai finishing atau hasil akhir dari ketiga poin diatas, kita bisa share hasil record yang telah dibuat ke dalam bentuk CD, DVD, MPEGA, IPOD, IPON, atau menyimpannya kedalam blog atau web yang kita punya.

METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan Kegiatan

Dokumentasi even-even khusus tentunya akan berkesan manakala dibuka kembalo 5 atau mungkin 10 tahun mendatang. Pendokumentasian dapat dilakukan sendiri atau melibaykan pihak lain, dapat dalam bentuk foto-foto maupun video, sehingga memerlukan kemampuan dalam video editing untuk melakukan dokumentasi. Adapun metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam hal ini SMA Gajah Mada Binjai dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksana Kegiatan

Waktu Pelaksanaan Kegiatan

Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berdasarkan pada surat yang dilampirkan oleh Program Studi Sistem Informasi, STMIK Methodist Binjai yaitu :

Hari : Selasa, 6 & 13 Desember 2016

Pukul : 15:00 – 17:00 WIB

Tempat :Laboratorium Komputer STMIK Methodist Binjai

Pemetaan Dan Sosialisasi Program Kepada Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah siswa – siswi SMA Gajah Mada Binjai, dengan peserta sesuai pada tabel 2 berikut

Tabel 1. Peserta Pelatihan

No	Nama	Kelas
1	Jesica	X -1 SMA
2	Yustina	X-1 SMA
3	Megawati Putri	X-1 SMA
4	Tan Asan	X-2 SMA
5	Andy	X-2 SMA
6	Fendy	X-3 SMA
7	Candra Sanjaya	X-3 SMA
8	Gunawan Wijaya	XI-1 SMA
9	Jeff Chang	XI-1 SMA

**PENYULUHAN BAHAYA MALWARE DAN SPIWARE DALAM PENGGUNAAN
INTERNET BAGI SEKOLAH**

10	Muhammad Ramadan	X-2 SMA
11	Reza Pahlevi	X-2 SMA
12	Abibi	X-3 SMA
13	Wiria Wijaya	X-3 SMA
14	Nadia Utami	XI-2 SMA
15	Diki Wahyudi	XI-2 SMA
16	Chandra Wijaya	XI-2 SMA
17	Kevin Susanto	XII-IPA SMA
18	Jimmy Carlos	XII-IPA SMA
19	Dentoni	XII-IPS SMA
20	Kelvin Leonardo Chandra	XII-IPS SMA
21	Riki	XII-IPS SMA
22	Aldo Leonardo	XII-IPA SMA
23	Lido Hanyan	XII-IPA SMA
24	Zulhamri Alrasyid	XII-IPS SMA
25	Irwan	XII-IPS SMA
26	Susilawaty	XII-IPS SMA
27	Susana	XII-IPA SMA
28	Natasya	XII-IPA SMA
29	Ferra Andriyani	XII-IPS SMA
30	Sri Susanti	XII-IPS SMA
31	Mawar Aulia Pratiwi	XII-IPA SMA
32	Zellitha Widiana	XII-IPA SMA
33	Lily Sofyan	XII-IPS SMA
34	Cindy	XII-IPS SMA
35	Santika Hadinata	XII-IPA SMA
36	Yen Yang	XII-IPA SMA
37	Meltha Ria	XII-IPS SMA
38	Vandarina Risco	XII-IPS SMA

Penerapan

Program pelatihan ini dilaksanakan dengan metode ceramah dilanjutkan dengan praktikum secara langsung dengan mempraktekkan teknik-teknik video editing. Berikut adalah pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan pada laboratorium komputer STMIK Methodist Binjai yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Materi Pelatihan

No.	Tanggal	Materi Pelatihan
1	06 Desember 2016	<input type="checkbox"/> Capture <input type="checkbox"/> Setting Video untuk VCD dan DVD <input type="checkbox"/> Teknik penyusunan Video dan Audio <input type="checkbox"/> Memasukkan foto pada video
2	13 Desember 2016	<input type="checkbox"/> Transisi <input type="checkbox"/> Video Effect <input type="checkbox"/> Sound Effect <input type="checkbox"/> Coding, Rendering dan Burning

Evaluasi Keberhasilan

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari dua tolak ukur sebagai berikut :

1. Respons positif dari peserta pelatihan

Respons peserta pelatihan akan diukur melalui observasi selama pelatihan berlangsung dan dengan memberikan kuesioner yang menyangkut kesan, saran, kritik dan usulan peserta pelatihan terhadap program pengabdian masyarakat ini.

2. Meningkatnya keterampilan peserta setelah mendapat pelatihan

Adanya pengetahuan dasar dan teknik-teknik dasar dalam melakukan editing video dan kemampuan untuk melakukan publish video ke youtube

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa program Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi siswa SMA Gajah Maga Binjai yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang teknologi informasi di luar proses pembelajaran yang diterima di sekolah masing-masing, serta dapat meningkatkan minat siswa terhadap animasi dan multimedia.

Saran

Sesuai dengan hasil evaluasi respons yang telah dilakukan, kami menyarankan hendaknya program-program pengabdian masyarakat seperti ini bisa dilaksanakan secara reguler dan berkala, melihat tingkat kebutuhan yang sangat tinggi akan pengenalan aplikasi-aplikasi komputer yang baru, dalam jangka waktu yang relatif singkat mengikuti perkembangan teknologi secara global.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2016. *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*. Sukabumi: Adamssein Media.
- Donny B. U. & Merry Magdalena. 2018. *Internet Sehat: Pedoman Berinternet Aman, Nyaman dan bertanggung jawab*, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Ed Tittel.
- Austin Community College. 2004. *Schaum's Outline: Computer Networking*. Jakarta: Erlangga
- Erima Oneto & Yosep Sugiarto. 2009. *Anti Gaptex Internet*, Kawahmedia, Jakarta: Feri Indayudha.
- Guntoro, G., Lisnawita, L., & Sadar, M. 2019. Pelatihan Internet Sehat dan Aman bagi Siswa SMK Masmur Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 223-230.
- Hariyanto, E., & Wahyuni, S. 2020. Sosialisasi Dan Pelatihan Penggunaan Internet Sehat Bagi Anggota Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Mozaik Desa Pematang Serai. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(2), pp 253-259.
- Suharyadi, S., & Maria, E. 2019. Internet Sehat: Solusi Bijak Masyarakat Desa Dopleng, Kabupaten Boyolali. *Intervensi Komunitas*. 1(1) pp 72-80.
- <https://banjarkab.go.id/tips-internet-sehat-dan-aman-untuk-remaja/>
https://kominfo.go.id/content/detail/3303/internet-sehat-dan-aman-insan/0/internet_sehat
- <https://www.perpusnas.go.id/dictionary.php?lang=id&id=Istilah%20Komputer>
<https://www.kompasiana.com/anakarsiani/54f7ffd1a333112e1f8b4cba/dampak-positif-dan-negatif-internet-bagi-remaja>