

**LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN VIDEOGRAFI UNTUK PENGELOLAAN KONTEN  
DIGITAL SEKOLAH LANSIA PESANGGRAHAN (SLP)**

**TIM PELAKSANA:**

- Ketua : Muhammad Iqbal Naufal, M.I.Kom. (160010)  
Anggota : 1. Denik Iswardani Witarti, S.IP., M.Si., Ph.D. (990005)  
2. Pipin Farida Ariyani, S.Kom, M.T.I (040024)

**PUSAT STUDI DIPLOMASI & ISU KEAMANAN STRATEGIS  
UNIVERSITAS BUDI LUHUR  
JULI 2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

**Judul Kegiatan** : Peningkatan kemampuan Videografi Untuk Pengelolaan Konten Digital Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP)

**Ketua Pelaksana**

- a. Nama Lengkap : Muhammad Iqbal Naufal, M.I.Kom.
- b. NIP/NIDN/ID-SINTA : 160010/ 0306059302/ 6856776
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Ilmu Komunikasi
- e. Nomor HP : 082112888855
- f. Alamat e-mail : muhammadiqbalnaufal@budiluhur.ac.id

**Anggota (1)**

- a. Nama Lengkap : Denik Iswardani Witarti, S.IP., M.Si., Ph.D.
- b. NIP/NIDN/ID-SINTA : 990005/0325047501/6049260

**Anggota (2)**

- a. Nama Lengkap : Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I
- b. NIP/NIDN/ID-SINTA : 040024/0322028201/117771

**Mahasiswa yang terlibat (1)**

- a. Nama Lengkap : Muzaki Alfarizqi Azhar
- b. NIM : 2472500293

**Mahasiswa yang terlibat (2)**

- a. Nama Lengkap : Muhammad Dhimas Anugrah Setiyawan
- b. NIM : 2471500963

**Lama Penelitian** : 6 Bulan

**Biaya Penelitian**

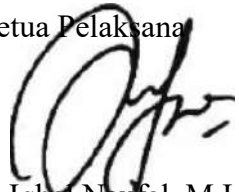
- a. Sumber Universitas Budi Luhur : Rp. 6.000.000
- b. Sumber Lain : Rp. 0

Jakarta, 31 Juli 2026

Mengetahui,  
Kepala Pusat Studi Diplomasi & Isu Kemanan Strategis

Ketua Pelaksana

  
(Denik Iswardani Witarti, S.IP., M.Si., Ph.D.)  
NIP: 990005

  
(Muhammad Iqbal Naufal, M.I.Kom.)  
NIP: 160010

Menyetujui,  
Direktur Piset dan Pengabdian Kepada Masyarakat

  
(ProI. Dr. Ir. Prudensius Maring, M.A.)  
NIP: 190043

## RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk meningkatkan kapasitas digital Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP). Sekolah bagi para lansia ini berada di RPTRA Abdi Praja, Kecamatan Pesanggrahan, Jakarta Selatan. SLP menjadi wadah bagi para lansia untuk tetap aktif dan bahagia di usia senja mereka. Namun, terdapat keterbatasan dalam mengakses informasi secara digital. Pengelola dan peserta yang semuanya lansia belum terlalu cakap memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK).

PKM menawarkan dua kegiatan sebagai solusi. Pertama, Sosialisasi teknik videografi sebagai kemampuan utama untuk penyebaran informasi dan komunikasi. Kedua, Pelatihan pemanfaatan aplikasi editing bagi para peserta lansia dan tenaga pendidik agar mereka memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi yang lebih mudah dan modern.

PKM ini memerlukan bidang ilmu multidisipliner untuk mengatasi masalah yang ada. Tim pelaksana kegiatan disusun dari 2 fakultas yang berbeda yaitu 2 dosen dari Fakultas Komunikasi dan Desain Kreatif (FKDK) dan 1 dosen dari Fakultas Teknologi Informasi (FTI). Kegiatan juga melibatkan 2 mahasiswa Universitas Budi Luhur.

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Mei 2026. Ketua Tim PKM, Muhammad Iqbal Naufal secara khusus memberikan materi pelatihan tentang teknik dasar videografi. Pelatihan ini penting untuk membekali kemampuan dasar digital bagi para lansia untuk lebih produktif menggunakan gawainya. Kegiatan ini merupakan sumbangan nyata kampus untuk mengatasi masalah demografi Indonesia yang menua.

Para peserta tidak hanya menyimak paparan materi saja, namun mereka diminta langsung praktik. Suasana menjadi riuh ketika warga emas ini mengambil gambar obyek dengan teknik yang baru diajarkan. Semua bersemangat menunjukkan hasil karyanya bahkan meminta waktu untuk mengambil obyek di sekitar lingkungannya. Keseruan kegiatan PKM menjadi gambaran profil lansia SMART (Sehat, Mandiri, Aktif, Produktif) yang dicita-citakan SLP.

**Kata kunci:** Teknik Videografi; Sekolah Lansia Pesanggrahan; Editing; Digital Skill.

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, laporan kegiatan PKM berjudul **“Peningkatan Kemampuan Videografi Untuk Pengelolaan Konten Digital Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP)”** telah selesai disusun. Kegiatan ini merupakan wujud pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi dosen Budi Luhur University.

Terima kasih kami sampaikan kepada DRPM Budi Luhur University atas dukungan dana yang diberikan, serta kepada Kepala Sekolah SLP, Ibu Sulartinah, beserta seluruh anggota yang terlibat. Melalui pendekatan lintas disiplin, tim PKM berkolaborasi untuk menghadirkan solusi nyata bagi mitra.

Semoga pembekalan keterampilan digital ini bermanfaat meningkatkan produktivitas para peserta. Kami juga berharap digital skill dapat mendukung terwujudnya profil lansia **SMART (Sehat, Mandiri, Aktif, Produktif)** di lingkungan SLP.

Jakarta, 31 Juli 2026  
Ketua Pelaksana Kegiatan



Muhammad Iqbal Naulal, M.I.Kom  
NIP: 160010

## DAFTAR ISI

|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                       | i   |
| RINGKASAN .....                                               | ii  |
| PRAKATA.....                                                  | iii |
| DAFTAR ISI.....                                               | iv  |
| DAFTAR TABEL.....                                             | v   |
| DAFTAR GAMBAR .....                                           | vi  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                       | 1   |
| 1. Analisis Situasi.....                                      | 1   |
| 2. Permasalahan Mitra.....                                    | 4   |
| BAB II SOLUSI.....                                            | 5   |
| BAB III METODE PELAKSANAAN .....                              | 6   |
| BAB IV HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....                     | 10  |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....                               | 14  |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                          | 15  |
| LAMPIRAN.....                                                 | 16  |
| Lampiran 1. Realisasi Biaya.....                              | 16  |
| Lampiran 2. Gambaran IPTEKS .....                             | 17  |
| Lampiran 3. Peta Lokasi Mitra .....                           | 18  |
| Lampiran 4. Surat Pernyataan Kesediaan Kerja Sama Mitra ..... | 19  |
| Lampiran 5. Surat Perjanjian Kontrak Pelaksanaan PKM .....    | 20  |
| Lampiran 6. Catatan Harian.....                               | 21  |
| Lampiran 7. Daftar Hadir Pelaksanaan Kegiatan .....           | 22  |
| Lampiran 8. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan .....            | 23  |
| Lampiran 9. Artikel Ilmiah (Draft).....                       | 25  |
| Lampiran 10. Publikasi di Media Massa Elektronik .....        | 34  |
| Lampiran 11. Modul/Materi Kegiatan.....                       | 35  |
| Lampiran 12. HKI.....                                         | 37  |

## DAFTAR TABEL

|          |                                   |   |
|----------|-----------------------------------|---|
| Tabel 1. | Profil SLP.....                   | 2 |
| Tabel 2. | Susunan Pengurus SLP .....        | 2 |
| Tabel 3. | Permasalahan Mitra.....           | 4 |
| Tabel 4. | Target Capaian Kegiatan PKM ..... | 5 |
| Tabel 5. | Teknik Frame Shot.....            | 7 |
| Tabel 6. | Peranan Tim PKM .....             | 8 |

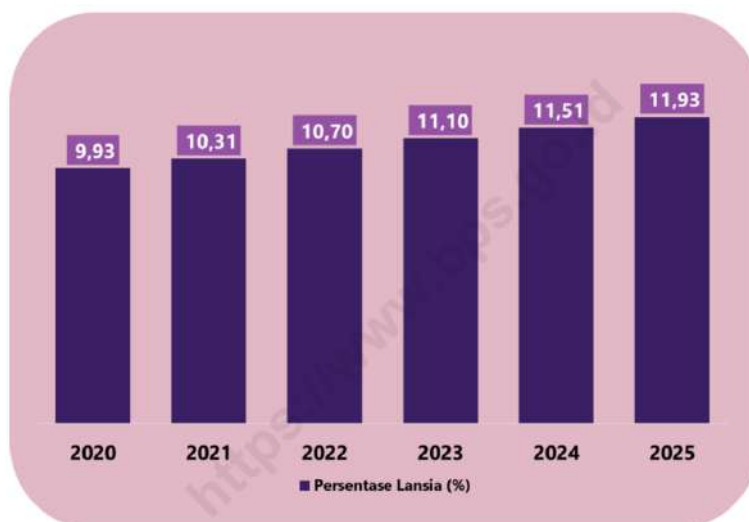
## DAFTAR GAMBAR

|            |                                                                          |    |
|------------|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.  | Persentase Lansia Indonesia, 2020–2025 (1).....                          | 1  |
| Gambar 2.  | Piramida Penduduk Indonesia, Tahun 1971, 2020, dan 2050 (1).....         | 1  |
| Gambar 3.  | Kegiatan di SLP .....                                                    | 3  |
| Gambar 4.  | Metode Pelaksanaan PKM .....                                             | 6  |
| Gambar 5.  | Pelaksanaan Sosialisasi Teknik Videografi untuk Peserta Lansia SLP ..... | 10 |
| Gambar 6.  | Foto Peserta sedang mengambil gambar Shot Size .....                     | 11 |
| Gambar 7.  | Foto Peserta sedang mengambil gambar Camera Angle .....                  | 11 |
| Gambar 8.  | Foto Peserta sedang mengambil gambar Camera Movement.....                | 12 |
| Gambar 9.  | Gambaran IPTEKS Peningkatan Digital Skill di SLP .....                   | 17 |
| Gambar 10. | Evaluasi dan Keberlanjutan Program PKM .....                             | 17 |
| Gambar 11. | Lokasi Sekolah Lansia Pesanggrahan .....                                 | 18 |

## BAB I PENDAHULUAN

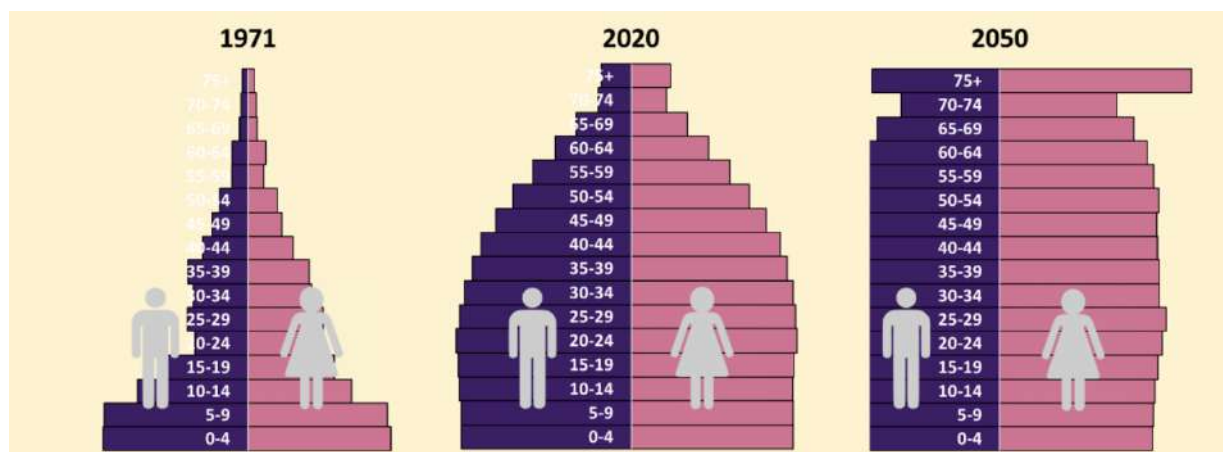
### 1. Analisis Situasi

Selama lima tahun terakhir, jumlah penduduk lanjut usia di Indonesia mengalami peningkatan yang konsisten. Gambar 1 pada tahun 2025, kelompok lansia mencakup 11,93 persen dari total populasi (1), menandakan bahwa Indonesia telah memasuki tahap struktur demografi menua.



Gambar 1. Persentase Lansia Indonesia, 2020–2025 (1)

Proyeksi tahun 2050 pada Gambar 2 menunjukkan bahwa bagian atas pada piramida, kelompok usia tua, akan semakin melebar dan jumlah lansia mencapai 20%, menandakan bahwa Indonesia akan memasuki era penuaan penduduk (*ageing population*). Kondisi ini menunjukkan pentingnya program pemberdayaan lansia agar tetap sehat, mandiri, dan aktif, salah satunya melalui program sekolah lansia.



Gambar 2. Piramida Penduduk Indonesia, Tahun 1971, 2020, dan 2050 (1)

Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP) berdiri pada tanggal 21 Februari 2024, diiniasi oleh Bapak Yus Rusamsi (Kepala Sekolah Lansia Fatmawati) bersama para pensiunan pendidik yaitu guru, kepala sekolah dan pengawas sekolah di lingkungan kecamatan Pesanggrahan. Kurikulum Sekolah lansia mengacu pada penerapan 7 (tujuh) dimensi lansia tangguh yaitu spiritual, intelektual, fisik, emosional, sosial kemasyarakatan, vokasional, dan lingkungan (2). Tabel 1 menjabarkan profil Lansia SMART (Sehat, Mandiri, Aktif, Produktif) dalam 7 (tujuh) dimensi lansia tangguh. (3)

**Tabel 1. Profil SLP**

| Profil    | Pengetahuan                                                                                                                                                                              | Sikap                                                                                                                 | Ketrampilan                                                                                                                    |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sehat     | Memiliki informasi yang memadai dan <i>up-date-ted</i> (terbaru) tentang berbagai hal yang berkaitan dengan kesehatan secara holistik (fisik, mental, spriritual, sosial dan finansial). | Berpikir positif, optimis, kreatif, inovatif, mengembangkan ide dan gagasan yang baik dan bermanfaat untuk kehidupan. | Berperilaku hidup sehat, mengatur pola makan, berolah raga, bersosialisasi dengan masyarakat, bergabung dalam suatu komunitas. |
| Mandiri   | Memiliki kesadaran tentang kemampuan fisik dan mental dalam melakukan <i>Activity of Daily Living</i> (ADL), atau menjalani aktivitas hidup sehari-hari, tanpa bantuan orang lain.       | Mampu membuat keputusan untuk dirinya sendiri dan bertanggungjawab atas apa yang dilakukan.                           | Mampu menyediakan dan memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, termasuk kepemilikan tempat tinggal.                               |
| Aktif     | Memiliki wawasan dan terbuka untuk menerima kebaruan dalam berbagai bidang kehidupan.                                                                                                    | Adaptif terhadap perubahan, mampu menyesuaikan diri, fleksibel.                                                       | Mampu berelasi dengan lingkungan sekitar tempat tinggal dan memiliki komunitas.                                                |
| Produktif | Memiliki motivasi yang tinggi untuk tetap berkarya sesuai kemampuan.                                                                                                                     | Semangat, berdaya juang                                                                                               | Mampu mengembangkan ide / melakukan aktivitas yang dapat menghasilkan uang / pendapatan.                                       |

Berikut Tabel 2 susunan pengurus Sekolah Lansia Pesanggrahan:

**Tabel 2. Susunan Pengurus SLP**

| No. | Komponen Pengurus               | Nama Pengurus                                                                                                             |
|-----|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Pembina                         | 1. Kepala Camat Pesanggrahan (Kak Agus Ramdani)<br>2. Kepala Lurah Pesanggrahan (Kak Jumadi)                              |
| 2   | Pengarah                        | 3. Emilia (BKL/Penyuluh KB)                                                                                               |
| 3   | Penanggung Jawab/Koordinator    | 4. Darmini                                                                                                                |
| 4   | Kepala Sekolah                  | 5. Sulartinah                                                                                                             |
| 5   | Wakil Kepala Sekolah            | 6. Samiyati                                                                                                               |
| 6   | Sekretaris                      | 7. Nuryani                                                                                                                |
| 7   | Bendahara                       | 8. Mia Padmadinata<br>9. Siti Yunariah                                                                                    |
| 8   | Nara Sumber                     | 10. Yus Rusamsi<br>11. Bejo Raharjo<br>12. Sulartinah<br>13. Samiyati<br>14. Suwondo<br>15. Akademisi<br>16. Stake Holder |
| 9   | Seksi-Seksi                     |                                                                                                                           |
|     | 9.1. Seksi Pengembang Kurikulum | 17. Samiyati<br>18. Nuryani<br>19. Hartatik                                                                               |
|     | 9.2. Seksi Acara/Kegiatan       | 20. Nuryani (MC)                                                                                                          |

| No. | Komponen Pengurus            | Nama Pengurus                                                                        |
|-----|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                              | 21. Samiyati (MC)<br>22. Yanti<br>23. Dwi Tindarti<br>24. Mariyo<br>25. Gusjamanidar |
|     | 9.3. Seksi Kerohanian        | 26. Enah Suhaenah<br>27. Kistyowati<br>28. Agus Kusyono<br>29. Rumi Winingsih        |
|     | 9.4. Seksi Penerima Tamu     | 30. Etty Rosiaeni<br>31. Eka Widayanti<br>32. Tiur S.<br>33. Siti Nurul              |
|     | 9.5. Seksi Konsumsi          | 34. Purwanti<br>35. Suwariyah<br>36. Sumiyati<br>37. Dwioni                          |
|     | 9.6. Seksi Perlengkapan/Umum | 38. Sarman<br>39. Haryanto                                                           |
|     | 9.7. Seksi Dokumentasi       | 40. Titin Supartini<br>41. Agus Kusyono                                              |

Peserta SLP adalah warga lansia yang bertempat tinggal di sekitar kelurahan Pesanggrahan. Sekolah dilaksanakan selama 12 kali setahun sesuai panduan dengan narasumber yang terdiri dari unsur akademisi, ulama, dokter serta pemangku kepentingan lainnya. Kegiatan pembelajaran di SLP dilakukan setiap minggu kedua atau ketiga setiap bulannya ditunjukkan pada Gambar 3. Meskipun tidak mengeluarkan ijazah sebagai bukti kelulusan seperti umumnya sekolah formal, namun lulusan SLP diberikan sertifikat sebagai bukti keahlian.



**Gambar 3. Kegiatan di SLP**

SLP sebagai mitra yang tidak produktif secara ekonomi memiliki sejumlah tantangan dalam pemberdayaan lansia terutama dalam mendukung kegiatan pembelajaran. SLP merupakan lembaga pendidikan non-formal, wadah bagi kaum lanjut usia untuk tetap aktif, produktif serta bermakna menjalani masa purnanya. Kurangnya digital skill dalam menyediakan materi pembelajaran dan publikasi kegiatan SLP menjadi salah satu kendala dalam pengembangan SLP. Mengembangkan keterampilan digital para pengelola SLP dapat dijadikan solusi. dan yang tidak kalah penting adalah meningkatkan kepercayaan diri di era digital saat ini.

## 2. Permasalahan Mitra

Dalam mendukung program pembelajaran 7 dimensi lansia tangguh terutama Dimensi Intelektual dalam mewujudkan Lansia SMART yaitu Resilien/Produktif perlu dilakukan peningkatan skill pengelola SLP dalam menunjang pelaksanaan kurikulum sekolah lansia. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, diperoleh beberapa permasalahan utama sebagai berikut:

- a. Belum optimalnya kemampuan pengelola SLP dalam menyampaikan pesan edukatif melalui media visual yang menarik dan mudah dipahami oleh lansia.  
Materi kegiatan sekolah lansia masih banyak disampaikan secara lisan atau dalam bentuk teks sederhana, sehingga kurang efektif dalam menarik perhatian dan mempertahankan pemahaman peserta. Selain itu, dokumentasi kegiatan yang dilakukan oleh pengelola belum memperhatikan prinsip dasar desain komunikasi visual dalam memproduksi video seperti pemilihan ukuran gambar, penggunaan sudut pandang, dan penerapan pergerakan kamera. Kondisi ini menyebabkan potensi video sebagai media edukasi, dokumentasi, dan promosi kegiatan lansia belum dimanfaatkan secara maksimal.
- b. Rendahnya literasi digital dan keterampilan teknis dalam memanfaatkan perangkat digital untuk produksi konten.  
Pengelola SLP masih memanfaatkan media dokumentasi secara konvensional dan belum mengembangkan konten video secara terstruktur sebagai bagian dari materi pembelajaran atau publikasi kegiatan sekolah lansia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengurus SLP, diidentifikasi ada dua permasalahan utama yang diuraikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Permasalahan Mitra**

| No | Permasalahan                                              | Uraian                                                                                                            |
|----|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Pesan edukatif belum optimal                              | Potensi video sebagai media edukasi, dokumentasi, dan promosi kegiatan lansia belum dimanfaatkan secara maksimal. |
| 2. | Literasi untuk pemanfaatan perangkat digital masih rendah | Terbatasnya kemampuan digital pengelola sekolah lansia dalam mengembangkan konten video.                          |

## **BAB II**

### **SOLUSI**

Program PKM pemberdayaan masyarakat ini menawarkan peningkatan digital skill para pengelola SLP dengan memberikan solusi berikut:

- a. Sosialisasi teknik videografi  
Peningkatan keterampilan videografi diperlukan agar pengelola mampu memproduksi konten visual yang informatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran lansia. Pengelola akan diberikan arahan mengenai prinsip dasar desain komunikasi visual seperti pemilihan ukuran gambar, penggunaan sudut pandang, dan penerapan pergerakan kamera sehingga bisa menghasilkan rekaman video dengan gawai/smartphone yang mereka miliki.
- b. Pelatihan pemanfaatan aplikasi editing sederhana  
Memberikan pendampingan berbasis project agar pengelola bisa mengedit rekaman video dengan aplikasi editing sederhana. Kegiatan ini bertujuan agar pengelola dapat menyajikan materi pembelajaran atau membuat video publikasi kegiatan SLP. Dokumentasi kegiatan sekolah lansia lebih terkelola dan dapat menjadi sumber belajar digital yang dapat diakses kembali oleh peserta maupun masyarakat luas.

Target capaian yang akan dihasilkan dari masing-masing solusi dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Target Capaian Kegiatan PKM**

| No. | Solusi                                 | Target Capaian                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Sosialisasi teknik videografi          | <ol style="list-style-type: none"><li>b. Pengelola memahami 3 teknik utama pengambilan gambar dalam memproduksi video, yaitu pemilihan ukuran gambar, penggunaan sudut pandang, dan penerapan pergerakan kamera.</li><li>b. Pengelola mampu menghasilkan 3 raw video sesuai teknik yang telah diajarkan.</li></ol> |
| 2   | Pelatihan pemanfaatan aplikasi editing | <ol style="list-style-type: none"><li>d. Pengelola dapat menggunakan smartphone untuk memanfaatkan aplikasi video editing sederhana.</li><li>d. Pengelola mampu menghasilkan 1 video edited/merged (konten digital materi belajar atau dokumen publikasi kegiatan SLP)</li></ol>                                   |

### BAB III

#### METODE PELAKSANAAN

Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM dirancang sesuai Gambar 4 di bawah ini;.



**Gambar 4. Metode Pelaksanaan PKM**

Pelaksanaan kegiatan dibagi dalam beberapa tahap utama, yaitu:

#### 1. Identifikasi

Tim pelaksana bersama pihak sekolah melakukan wawancara dan diskusi kelompok untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi, konten digital yang dibutuhkan, serta tingkat kemampuan digital pengelola SLP dalam menunjang materi pembelajaran dan publikasi kegiatan SLP melalui Website SLP. Hasil analisis ini menjadi dasar program PKM yang akan dijalankan.

#### 2. Sosialisasi

Untuk menghasilkan luaran visual yang estetik, informatif, dan memiliki nilai dramatik yang kuat, produksi video dalam program ini akan menerapkan 3 teknik pengambilan gambar. Teknik pertama adalah Ukuran Shot (Frame Size) yang berfungsi untuk mengatur skala subjek dalam bingkai, mulai dari Extreme Long Shot untuk membangun latar suasana hingga Close Up guna menangkap detail emosi atau objek secara mendalam.

Kedua, penggunaan Sudut Pandang (Camera Angle) akan dioptimalkan untuk membangun psikologi penonton terhadap subjek, di mana pemilihan sudut seperti High Angle atau Low Angle tidak hanya sekadar estetika, melainkan instrumen untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung mengenai posisi dan peran subjek dalam narasi video.

Teknik ketiga yang menjadi kunci kedinamisan visual adalah penerapan Pergerakan Kamera (Camera Movement). Teknik ini melibatkan pergerakan yang terukur seperti Panning, Tilting, hingga penggunaan Dolly untuk menciptakan kesan ruang yang hidup dan tidak statis.

Dengan mengombinasikan ketiga elemen ini secara metodis, tim PKM bermaksud menyajikan informasi yang tidak hanya akurat secara substansi, tetapi juga memiliki daya pikat visual yang profesional. Kesenambungan antara ukuran gambar yang tepat, sudut pandang yang bermakna, dan pergerakan kamera yang halus diharapkan mampu meningkatkan retensi penonton dalam memahami pesan yang disampaikan melalui karya video kreatif ini.

a. Ukuran Gambar (Frame Size/Shot Size)

Pemilihan ukuran gambar bertujuan untuk menentukan fokus informasi dan membangun kedekatan emosional dengan penonton. Size shot mengacu pada besaran atau ukuran objek (khususnya subjek manusia) dalam frame kamera. Setiap jenis size shot memiliki fungsi visual dan emosional spesifik dalam narasi sinematografi (Tabel 5). (4)

**Tabel 5. Teknik Frame Shot**

| Teknik                  | Deskripsi                                                         | Fungsi                                            |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Extreme Long Shot (ELS) | Cakupan area sangat luas, subjek terlihat kecil.                  | Menunjukkan latar tempat (establishing shot).     |
| Medium Shot (MS)        | Menampilkan subjek dari pinggang hingga kepala.                   | Menunjukkan interaksi dan bahasa tubuh.           |
| Close Up (CU)           | Fokus pada wajah atau objek tertentu secara detail.               | Menekankan ekspresi emosional atau detail produk. |
| Extreme Close Up (ECU)  | Pengambilan gambar sangat dekat (misal: hanya mata atau tekstur). | Menciptakan kesan dramatis dan kedetailan.        |

b. Sudut Pandang (Camera Angle)

Camera angle merupakan sudut pandang atau posisi peletakkan kamera yang beragam sehingga dapat membangun suatu emosi karakter, latar tempat dan suasana (5). Sudut pandang digunakan untuk membangun psikologi penonton terhadap subjek yang ditampilkan.

- 1) Bird's Eye View: Kamera berada di ketinggian ekstrem (biasanya menggunakan drone). Memberikan kesan skala luas dan pemetaan lokasi.
- 2) High Angle: Kamera berada di atas subjek sehingga subjek terlihat kecil. Digunakan untuk menciptakan kesan lemah, rendah hati, atau tertekan.
- 3) Eye Level: Kamera sejajar dengan mata subjek. Sudut ini bersifat netral dan menciptakan kesan jujur serta setara antara subjek dan penonton.
- 4) Low Angle: Kamera berada di bawah subjek. Memberikan kesan megah, berkuasa, dan dominan.
- 5) Frog Eye: Sudut pandang dari posisi sangat rendah (menyentuh lantai). Memberikan perspektif yang unik dan tidak biasa.

c. Pergerakan Kamera (Camera Movement)

Camera movement adalah istilah yang digunakan secara umum dalam produksi film dan video untuk mengacu pada perubahan posisi atau pergerakan kamera selama pengambilan gambar (6). Pergerakan kamera berfungsi untuk memberikan dinamika visual agar video tidak statis dan lebih komunikatif.

- 1) Pan (Panning): Pergerakan kamera secara horizontal (menoleh ke kiri/kanan) pada poros tetap. Digunakan untuk menyisir keadaan sekitar.
- 2) Tilt (Tilting): Pergerakan kamera secara vertikal (mendongak ke atas/bawah) pada poros tetap. Digunakan untuk menunjukkan tinggi sebuah objek.
- 3) Dolly/Track: Menggerakkan kamera mendekati (Dolly In) atau menjauhi (Dolly Out) subjek menggunakan lintasan. Memberikan efek kedalaman ruang yang nyata.

- 4) Pedestal (Ped): Menaikkan atau menurunkan kamera secara vertikal tanpa mengubah sudut (angle).
- 5) Follow: Pergerakan kamera mengikuti subjek yang sedang bergerak untuk menjaga subjek tetap berada dalam bingkai (frame).

Pengelola SLP mempunyai pemahaman bagaimana teknik pengambilan gambar yang baik dengan melakukan praktikum dalam memproduksi video mentah sebagai bahan konten digital.

### 3. Pelatihan

Pengelola SLP akan mendapatkan pelatihan dengan memanfaatkan video editing sederhana (7-9). Video hasil praktikum pada sosialisasi teknik pengambilan gambar, akan diproses dengan cara melakukan editing video seperti menyatukan video, memotong video, dan memberikan narasi atau caption pada video.

### 4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu:

#### a. Evaluasi proses dan hasil

Melalui partisipasi pengelola SLP dalam mengikuti sosialisasi dan pelatihan program PKM dalam menghasilkan konten digital..

#### b. Keberlanjutan program

Dilakukan dengan memantau aktivitas pengelola SLP dalam menyediakan konten digital pada website SLP setelah kegiatan selesai. Pihak sekolah akan didorong membentuk tim admin digital sebagai penanggung jawab penyedia konten digital, sedangkan tim PKM tetap memberikan pendampingan daring dalam periode pasca-program.

### 5. Diseminasi

Tim pelaksana PKM Menyusun laporan akhir dari program PKM pemberdayaan Masyarakat ini, membuat artikel publikasi kegiatan di media massa, membuat video kegiatan untuk dipublish, membuat dokumen HKI mengenai konten digital SLP, dan menyusun artikel pada jurnal nasional terindeks Sinta.

### 6. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Sekolah lansia berperan aktif sebagai co-designer dalam setiap tahap kegiatan. Pihak sekolah menyediakan data, informasi, dan peserta pelatihan, serta turut memberikan masukan terkait kebutuhan konten digital. Perwakilan pengajar dan staf administrasi dilibatkan sebagai tim pengelola digital sekolah, yang akan mengelola konten pasca kegiatan.

### 7. Peran dan Tugas Tim PKM

Tim PKM untuk program ini terdiri dari 3 orang Dosen dan 2 orang Mahasiswa. Berikut Tabel 6 menjabarkan peran masing-masing tim.

**Tabel 6. Peranan Tim PKM**

| No | Tim Pelaksana | Bidang Keahlian              | Tugas                                                                   |
|----|---------------|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Ketua         | Komunikasi dan Desain Visual | a. Melakukan identifikasi masalah terkait kebutuhan konten digital SLP. |

| No | Tim Pelaksana | Bidang Keahlian                                                   | Tugas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|---------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |               |                                                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>b. Berkolaborasi dengan tim untuk melakukan analisis dan studi literatur tentang permasalahan tersebut.</li> <li>c. Menyusun proposal dan laporan kegiatan.</li> <li>d. Bekerja sama dengan tim untuk menindaklanjuti hasil evaluasi dan membuat perbaikan yang diperlukan.</li> </ul> |
| 2  | Anggota 1     | Sosial Humaniora terutama isu-isu strategis                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjalin komunikasi dengan mitra.</li> <li>b. Membuat proposal dan laporan kegiatan.</li> <li>c. Mengelola diseminasi hasil kegiatan</li> </ul>                                                                                                                                     |
| 3  | Anggota 2     | Science dan teknologi tentang sistem monitoring, machine learning | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat proposal dan laporan kegiatan.</li> <li>b. Membantu pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan PKM.</li> </ul>                                                                                                                                                                   |
| 4  | Mahasiswa 1   | Mahasiswa FKDK Program Studi Ilmu Komunikasi                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membantu praktik teknik pengambilan gambar dalam sosialisasi.</li> <li>b. Membantu peserta dalam memilih file untuk editing menggunakan aplikasi editing menggunakan smartphone.</li> </ul>                                                                                         |
| 5  | Mahasiswa 2   | Mahasiswa FKDK Program Studi Desain Komunikasi Visual             | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membantu praktik teknik pengambilan gambar dalam sosialisasi.</li> <li>b. Membantu peserta dalam memilih file untuk editing menggunakan aplikasi editing menggunakan smartphone.</li> </ul>                                                                                         |

## BAB IV HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

### 4.1. Hasil Kegiatan

#### 4.1.1. Sosialisasi Teknik Videografi

Pelaksanaan sosialisasi praktek teknik Videografi dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Mei 2026 dihadiri oleh 18 peserta dari SLP (Gambar 2B). Sosialisasi ini mengambil tema “Meningkatkan Kemampuan Videografi untuk Pembuatan Konten Digital” memberikan pemahaman mengenai teknik-teknik kamera dalam pembuatan konten (Gambar 2A).



(A) Modul Materi Sosialisasi



(B) Tim Pelaksana dan Peserta Sosialisasi

**Gambar 5. Pelaksanaan Sosialisasi Teknik Videografi untuk Peserta Lansia SLP**

#### 4.1.2. Praktik Pengambilan Gambar

Pelaksanaan pengembangan sistem informasi SLP diwujudkan dengan pembuatan prototipe *website* dengan alamat URL <https://slpsmart.org/>. *Website* tersebut dapat diakses oleh pengguna publik, anggota SLP, dan pengelola SLP dimana terdapat akun admin yang dikelola oleh pengelola SLP melalui penunjuk.

Pada tahap awal ini, para peserta ditantang untuk menunjukkan penguasaan teknis dan kepekaan estetis mereka dalam teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar (*shot size*). Peserta wajib mendemonstrasikan pemahaman mendalam tentang bagaimana setiap variasi ukuran gambar mulai dari *Extreme Long Shot* untuk membangun konteks lingkungan, hingga *Extreme Close-Up* untuk menangkap detail emosi yang intim dapat memengaruhi narasi visual. Penilaian tidak hanya berfokus pada ketepatan komposisi objek di dalam bingkai, tetapi juga pada kemampuan peserta dalam memanfaatkan ukuran gambar tersebut untuk menyampaikan pesan, menciptakan atmosfer, dan mengarahkan fokus perhatian penonton secara efektif. Gambar 6, Peserta sedang melakukan pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar.



**Gambar 6. Foto Peserta sedang mengambil gambar Shot Size**

Tahap kedua, fokus beralih pada penguasaan peserta terhadap teknik pengambilan gambar berdasarkan sudut pandang kamera (*camera angle*). Pada tahap ini, peserta mendemonstrasikan kepekaan visual dan pemahaman psikologis dari setiap sudut kamera yang dipilih. Peserta tidak hanya sekedar menempatkan kamera, tetapi harus mampu menggunakan variasi *angle* seperti *Bird Eye View* untuk peta konteks, *High Angle* untuk menciptakan kesan rapuh, *Low Angle* untuk menonjolkan kekuasaan atau kekuatan, hingga *Eye Level* dan *Frog Eye* sebagai alat komunikasi visual yang kuat. Penilaian akan menitikberatkan pada ketepatan eksekusi teknis serta relevansi dramatis antara sudut kamera yang digunakan dengan pesan atau emosi yang ingin disampaikan dalam adegan. Gambar 7, Peserta sedang melakukan pengambilan gambar berdasarkan *Angle Camera*.



**Gambar 7. Foto Peserta sedang mengambil gambar Camera Angle**

Pada tahap ketiga ini, peserta memperlihatkan kemampuan mengeksekusi berbagai teknik pergerakan kamera (*camera movement*) secara presisi dan dinamis. Peserta harus menyajikan karya yang mengombinasikan gerakan fisik kamera maupun perubahan sudut lensa, termasuk teknik *Pan (Left/Right)*, *Tilt (Up/Down)*, *Dolly/Zoom*, dan *Crab*. Kemampuan peserta akan diukur dari stabilitas alat (baik menggunakan *handheld*, *tripod*, *stabilizer*, atau *slider*), ketepatan kecepatan gerakan, serta bagaimana pergerakan kamera tersebut mampu menghidupkan suasana dan memberikan dimensi ruang yang lebih mendalam pada karya visual. Gambar 8 Peserta sedang melakukan pengambilan gambar berdasarkan *Camera Movement*.



**Gambar 8. Foto Peserta sedang mengambil gambar Camera Movement**

#### **4.1.3. Pemanfaatan Aplikasi Editing**

Pada tahap pelatihan teknik editing ini, peserta diperkenalkan dengan aplikasi editing video yang mudah digunakan melalui smartphone seperti aplikasi capcut, VN, maupun InShot. Peserta diberikan bimbingan mulai dari cara mengimpor hasil rekaman, menyusun urutan klip video, memotong bagian yang tidak diperlukan, menggabungkan beberapa video, menambahkan teks atau caption, hingga menyisipkan musik latar yang sesuai.

Selama pelaksanaan pelatihan, peserta menunjukkan rasa antusiasme yang tinggi terhadap aplikasi editing tersebut. Dengan pendampingan secara langsung, peserta berhasil menyelesaikan setiap tahap proses editing menggunakan hasil video rekaman pada hasil praktik sebelumnya. Hasil video dari peserta, membuktikan bahwa peserta mampu memahami alur dasar proses produksi konten digital, yang dimulai dari perekaman gambar hingga proses pengeditan video yang menghasilkan sebuah video yang direkam dapat menjadi sebuah cerita.

Pada pelatihan tahap editing ini, diharapkan para peserta mampu meningkatkan pengelolaan SLP dalam menghasilkan konten digital yang berkualitas yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dokumentasi kegiatan, serta publikasi pada berbagai platform media sosial LSP.

#### **4.1.4. Evaluasi Sistem**

Pelaksanaan pelatihan videografi di Sekolah Lansia Pesanggrahan secara keseluruhan berjalan dengan sangat baik dan mendapatkan respons positif dari para peserta. Meskipun materi teknis digital tergolong baru bagi kelompok lansia, antusiasme dan semangat belajar yang ditunjukkan selama sesi praktik sangat tinggi. Evaluasi setelah pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta kini mampu memahami dasar-dasar pengambilan gambar menggunakan smartphone, yang mengindikasikan bahwa metode pendekatan yang sabar dan aplikatif berhasil membantu kendala kesenjangan teknologi.

### **4.2. Luaran Yang Dicapai**

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, telah dicapai beberapa luaran antara lain:

- a. Video Mars Lansia (<https://www.youtube.com/watch?v=9Ee5fpTJ6b4>).
- b. Artikel untuk jurnal nasional terindeks Sinta mengenai kegiatan ini dapat dilihat pada Lampiran 9.
- c. Publikasi kegiatan dilihat pada Lampiran 10.
- d. Hak cipta berupa rancangan video kegiatan SLP dapat dilihat pada Lampiran 12.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pelatihan Videografi dalam rangka sosialisasi kepada peserta Sekolah Lansia Pesanggrahan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan telah berjalan dengan baik dan mencapai target yang direncanakan. Pelatihan yang mencakup tiga materi yaitu pengenalan ukuran gambar (*shot size*), sudut pandang kamera (*camera angle*), dan dasar pergerakan kamera (*camera movement*) berhasil dipahami dengan baik oleh para peserta. Meskipun menghadapi tantangan keterbatasan fisik dan adaptasi teknologi digital, para peserta lansia menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu mempraktikkan teknik visual dasar menggunakan perangkat *smartphone* secara mandiri. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan literasi media dan keterampilan kreatif para lansia, tetapi juga terbukti menjadi sarana aktivitas kognitif yang efektif untuk menjaga produktivitas serta melatih motorik halus di usia senja.

#### **5.2. Saran**

Untuk mengoptimalkan dampak positif dari pelatihan videografi bagi peserta Sekolah Lansia Pesanggrahan, direkomendasikan beberapa hal yang bisa mengembangkan potensi SLP dalam kegiatannya sebagai berikut:

- a. Optimalisasi Fitur Smartphone yang Ramah Lansia: Pada pelatihan berikutnya, disarankan berfokus pada pemanfaatan fitur bawaan Smartphone yang mempermudah lansia, seperti mengaktifkan fitur Grid (garis bantu komposisi) dan Image Stabilization otomatis pada pengaturan kamera ponsel peserta.
- b. Metode Pembelajaran Berbasis Praktik Berpasangan: Mengingat kecepatan belajar yang beragam, metode praktikum sebaiknya dilakukan secara berpasangan antar sesama lansia atau didampingi oleh pengelola Sekolah Lansia guna meningkatkan rasa percaya diri peserta.
- c. Penyelenggaraan Festival Video Internal: Guna memberikan apresiasi dan meningkatkan motivasi, disarankan pengelola Sekolah Lansia mengadakan festival atau pemutaran video pendek sederhana karya peserta saat acara kelulusan atau pertemuan rutin bulanan.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat.  
<https://www.bps.go.id/id/publication/2025/12/12/868d335b088dcddc3ddee052/statistik-penduduk-lanjut-usia-2025.html>. Badan Pusat Statistik; 2025 [cited 2026 Mar 27]. Statistik Penduduk Lanjut Usia 2025. Available from: [https://web-api.bps.go.id/download.php?f=lmqJev0HU+RM1Cx2k6wTiUxkYTJ1Zy8wMUdHQUNsTFZLRnVnTjhYNlZyS2lCOGJMTEh6WDDYNTdoR3Z3YWd0NWFweUphSULoczJnTzllSFhrcjFBUHp5UDlzeGVIMewzN2I5cVdZaDQ5ZEpCZnpnSlBueGRmWWE0UVM5aERicERERjRITDNLRXpIVVdSZkdGdzZqemlLa1VVR0VieE8xeWZzQmRyRFVrUEowVEw2bTVwUkswTmJOTXZXWfVQVFozR1JTd0EzamRNekFReDI0V2JlZndOSzAxSk9haVRpR0VwYjhCQnBGa0FYyitoUnRTU0JJb1pLT0pLNGFzTyt1cHhjenN3WGNQdnE3a0U5NmK=&\\_gl=1\\*1eek47w\\*\\_ga\\*MTEyNjY4NDgxMy4xNzc1MTI0OTE2\\*\\_ga\\_XXTTVXWHDB\\*czE3NzUxMjQ5MTYkbzEkZzAkdDE3NzUxMjQ5MTYkajYwJGwwJGgw](https://web-api.bps.go.id/download.php?f=lmqJev0HU+RM1Cx2k6wTiUxkYTJ1Zy8wMUdHQUNsTFZLRnVnTjhYNlZyS2lCOGJMTEh6WDDYNTdoR3Z3YWd0NWFweUphSULoczJnTzllSFhrcjFBUHp5UDlzeGVIMewzN2I5cVdZaDQ5ZEpCZnpnSlBueGRmWWE0UVM5aERicERERjRITDNLRXpIVVdSZkdGdzZqemlLa1VVR0VieE8xeWZzQmRyRFVrUEowVEw2bTVwUkswTmJOTXZXWfVQVFozR1JTd0EzamRNekFReDI0V2JlZndOSzAxSk9haVRpR0VwYjhCQnBGa0FYyitoUnRTU0JJb1pLT0pLNGFzTyt1cHhjenN3WGNQdnE3a0U5NmK=&_gl=1*1eek47w*_ga*MTEyNjY4NDgxMy4xNzc1MTI0OTE2*_ga_XXTTVXWHDB*czE3NzUxMjQ5MTYkbzEkZzAkdDE3NzUxMjQ5MTYkajYwJGwwJGgw)
2. Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional. Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Sekolah Lansia di Kelompok Bina Keluarga Lansia. Jakarta: BKKBN; 2024. Keputusan Deputi Bidang Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga Nomor 15/KEP.KSPK/F3/2024.
3. Dokumen. Profil Sekolah Lansia Pesanggrahan. Jakarta: 2025.
4. Khomarudin A. PENGOPTIMALAN VARIASI SIZE SHOT DENGAN LENS SIGMA 50MM F/1.4 PADA PRODUKSI FEATURE BUDAYA" GELIAT KESENIAN RAKYAT: KETHEK OGLENG WONOGIRI". Jurnal Ilmu Komunikasi AKRAB. 2026 Feb 12;11(1).
5. Herwina NC, Daniar A, Wardani NK. Analisis Sinematografi Menggunakan Teknik Camera Angle Dan Type Of Shot Pada Sosial Media Mempengaruhi Minat Penonton Terhadap Ekowisata Silowo. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. 2024 Jun 30;10(11):531-43.
6. Paranata IK, Prabhawita GB, Kayana IB. Penerapan Teknik Camera Movement Pada Film Pendek “Satu Pertemuan” Dalam Membangun Suasana Dramatik. Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi. 2024 Aug 22;4(1):20-5.
7. Istiqomah TD, Effindi MA, Anwar FM, Suhartanti RA, Zakariya RA, Irawati D, Jannah R. PELATIHAN VIDEO EDITING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN KREATIF DI SMK DARUL MUSTOFA. BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat. 2024 Dec 24;1(12):983-90.
8. Aulia MI, Widiandana P, Surya RA, Sakmar M, Hartinah S, Hasani MA, Riziq AF. CapCut untuk Pendidikan: Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif bagi Guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa. 2024 Aug 7;2(6):2031-5.
9. Alfathoni MA, Sya'dian T, Azizah A, Purba R. Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Editing Video. Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi. 2025 Feb 3;4(1):1-8.

## LAMPIRAN

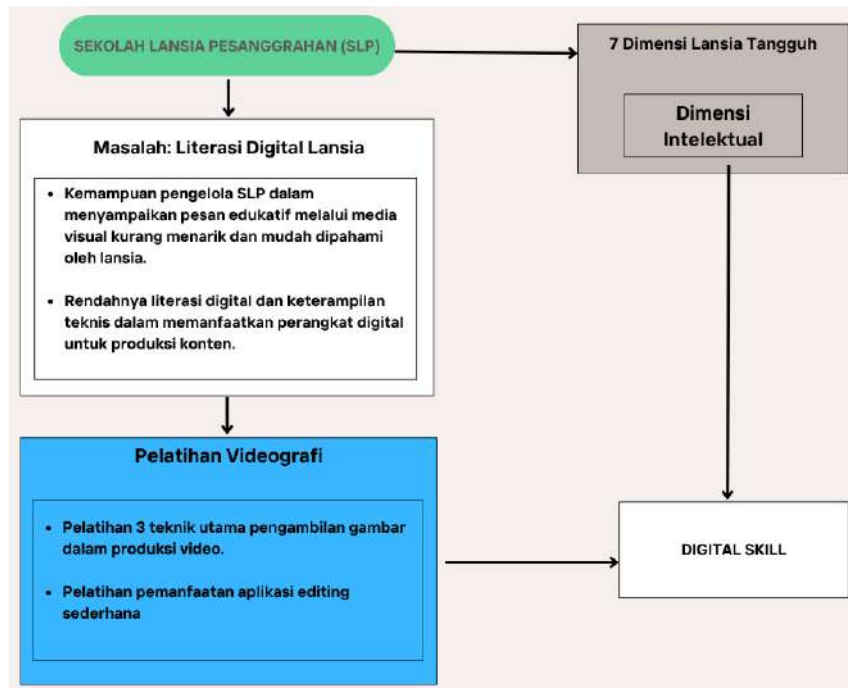
### LAMPIRAN 1. Realisasi Biaya

**Dana disetujui: Rp 6.000.000**

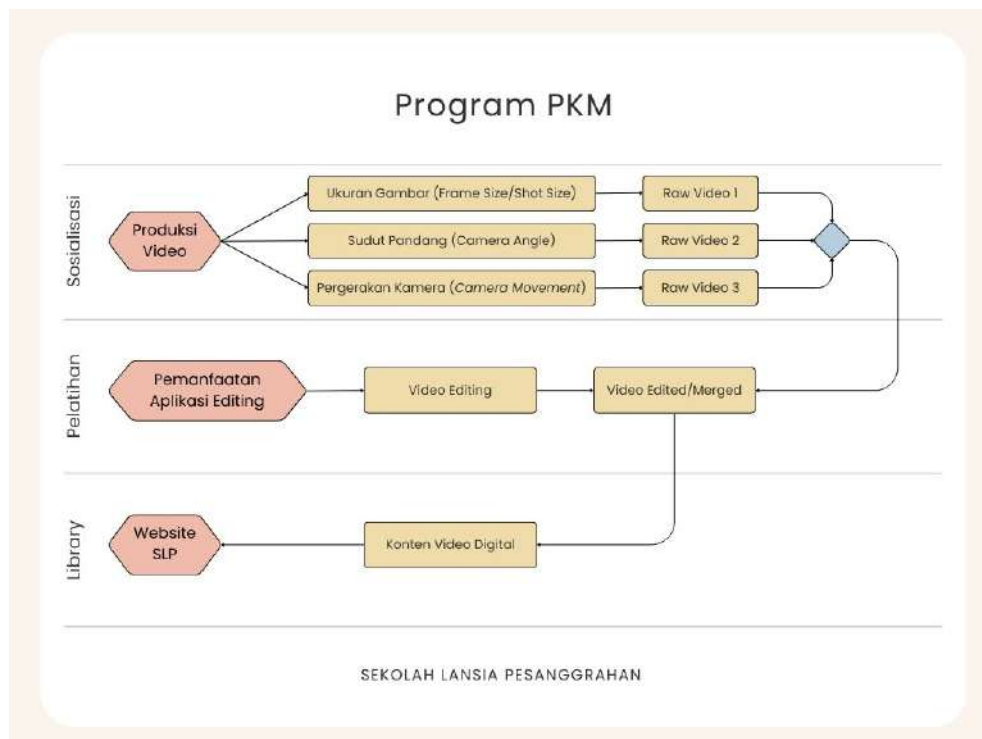
| <b>Jenis Pembelanjaan</b>       | <b>Komponen</b>                    | <b>Item</b>   | <b>Kuantitas</b> | <b>Biaya Satuan</b> | <b>Total Terealisasi</b> |
|---------------------------------|------------------------------------|---------------|------------------|---------------------|--------------------------|
| Honorarium Pelaksanaan Kegiatan | Honor narasumber                   | Kegiatan (OK) | 2 x 1 Org        | Rp450.000           | Rp900.000                |
| Honorarium Pelaksanaan Kegiatan | Honor pembantu pelaksana kegiatan  | Kegiatan (OK) | 2 x 2 Org        | Rp200.000           | Rp800.000                |
| Biaya Pelatihan                 | Penyelenggaraan sosialisasi        | Kegiatan (OK) | 1 x 3 Org        | Rp250.000           | Rp750.000                |
| Biaya Pelatihan                 | Penyelenggaraan pelatihan          | Kegiatan (OK) | 1 x 3 Org        | Rp300.000           | Rp900.000                |
| Biaya Pelatihan                 | Konsumsi koordinasi awal (FGD)     | Kegiatan (OK) | 1 x 5 Org        | Rp25.000            | Rp125.000                |
| Biaya Pelatihan                 | Konsumsi sosialisasi dan pelatihan | Kegiatan (OK) | 2 x 10 Org       | Rp25.000            | Rp500.000                |
| Perjalanan                      | Transport                          | Kegiatan (OK) | 3 x 3 Org        | Rp150.000           | Rp1.350.000              |
| Biaya Lainnya                   | Biaya pendaftaran HKI              | Paket         | 1 Org            | Rp300.000           | Rp300.000                |
| Biaya Lainnya                   | Biaya pembuatan video              | Paket         | 1 Org            | Rp375.000           | Rp375.000                |

## LAMPIRAN 2. Gambaran IPTEKS

Berikut Gambar 9 dan Gambar 10 pelaksanaan kegiatan PKM untuk meningkatkan kemampuan digital skill pengelola SLP. Dalam menyediakan konten pembelajaran dan publikasi kegiatan SLP, perlu dilakukan peningkatan digital skill oleh pengelola SLP. Program PKM ini menasar 2 kegiatan utama yaitu pengenalan prinsip dasar desain komunikasi visual khususnya videografi dan praktikum pembuatan videografi sehingga bisa menghasilkan konten digital.



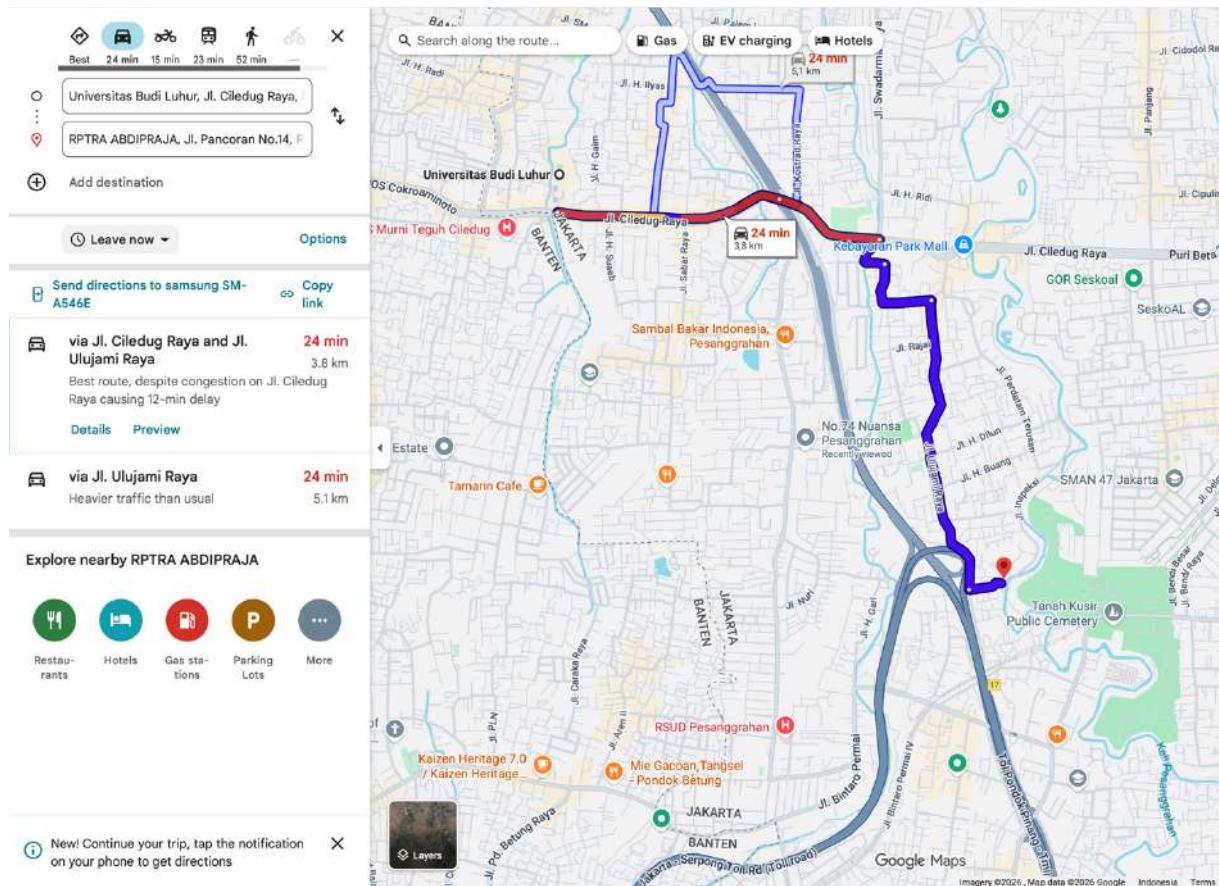
**Gambar 9. Gambaran IPTEKS Peningkatan Digital Skill di SLP**



**Gambar 10. Evaluasi dan Keberlanjutan Program PKM**

### LAMPIRAN 3. Peta Lokasi Mitra

Sekolah Lansia Pesanggrahan berada di RPTRA Abdi Praja di Jl. Pancoran No. 14 RT14/RW.01 Kelurahan Pesanggrahan, Kecamatan Pesanggrahan, Jakarta Selatan. Jarak dari Universitas Budi Luhur ke lokasi SLP  $\pm 3,8$  km (Gambar 11).



**Gambar 11. Lokasi Sekolah Lansia Pesanggrahan**

#### LAMPIRAN 4. Surat Pernyataan Kesediaan Kerja Sama Mitra



## Sekolah Lansia Pesanggrahan

SMART BERMARTABAT



Sekretariat: RPTRA ABDI PRAJA, Jl. Pancoran, Kel. Pesanggrahan, Kec. Pesanggrahan. HP: 0818142640-

### SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA

Surat Nomor: 07/SLP/2026

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Sulartinah  
Instansi/Lembaga : Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP)  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat : RPTRA Abdi Praja, Jl. Pancoran No. 14 Rt.14/Rw.1, Pesanggrahan,  
Jakarta Selatan 12320  
Nomor HP : 0818-142-640

Dengan ini menyatakan bersedia bekerja sama dengan dosen sesuai dengan nama yang tersebut di bawah ini, dan bersama ini kami menyatakan bahwa di antara mitra dengan pelaksana kegiatan tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga.

Judul Pengabdian : Peningkatan Kemampuan Videografi Untuk Pengelolaan Konten  
Digital Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP)  
Nama Ketua : Muhammad Iqbal Naufal, M.IKom  
NIDN/NIDK : 0306059302  
Instansi : Universitas Budi Luhur  
Jabatan : Asisten Ahli  
Alamat : Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260  
Nomor HP : 0821-1288-8855  
Sumber dana :

Demikian surat pernyataan kesediaan kerja sama ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 1 April 2026  
Yang membuat pernyataan

  
Sulartinah  
NIK: 3671116311630003

## LAMPIRAN 5. Surat Perjanjian Kontrak Pelaksanaan PKM

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>UNIVERSITAS<br/>BUDI LUHUR</b><br>Kampus Pusat : Jl. Raya Ciledug - Patukungan Utara - Jakarta Selatan 12260<br>Telp : 021-5853753 (hunting), Fax : 021-5853489, <a href="http://www.budiluhur.ac.id">http://www.budiluhur.ac.id</a> | <b>FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI<br/>FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS<br/>FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN STUDI GLOBAL<br/>FAKULTAS TEKNIK<br/>FAKULTAS KOMUNIKASI DAN DESAIN KREATIF</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**SURAT PERJANJIAN KONTRAK  
PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Nomor A/UBL/DRPM/000/064/04/26

Pada hari ini Selasa tanggal 28 April 2026, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. **Prof. Dr. Ir. Prudensius Maring, M.A.**, selaku Direktur Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Budi Luhur, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.
2. **Muhammad Iqbal Naufal, S.I.Kom., M.I.Kom.**, sebagai Ketua Tim Pelaksana Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

Secara bersama-sama telah mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Judul: "Peningkatan Kemampuan Videografi Untuk Pengelolaan Konten Digital Sekolah Lansia Pesangrahan (SLP)".

Biaya pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dibebankan pada Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti pada semester Genap Tahun 2025/2026 dengan nilai kontrak sebesar Rp 6,000,000.00 (enam juta rupiah).

Adapun ketentuan persyaratan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

1. **PIHAK KEDUA** harus menyelesaikan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan terhitung dari tanggal yang tertera dalam Surat Perjanjian Kontrak Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini;
2. **PIHAK KEDUA** harus menyerahkan Laporan Akhir Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk softcopy kepada **PIHAK PERTAMA**;
3. Dalam hal **PIHAK KEDUA** tidak dapat memenuhi Surat Perjanjian Kontrak Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah diterimanya;
4. Apabila jangka waktu pelaksanaan kegiatan seperti tersebut pada butir (1) tidak dapat dipenuhi, maka **PIHAK PERTAMA** tidak akan mempertimbangkan usulan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berikutnya;
5. Pencairan dana Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan dalam 1 (satu) tahap sebesar 100% dari nilai kontrak.

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak.

|                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>PIHAK PERTAMA,</p> <br>( Prof. Dr. Ir. Prudensius Maring, M.A. )<br>NIP. 190043 | <p>PIHAK KEDUA,</p> <br>( Muhammad Iqbal Naufal, S.I.Kom., M.I.Kom. )<br>NIP. 160010 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

KAMPUS ROXY : Pusat Niaga Roxy Mas Blok E-2 No. 38-39 Telp : 021 -6328709 - 6328710, Fax : 021 -6322872  
KAMPUS SALEMBA : Sentra Salemba Mas Blok S-T, Telp : 021 -3928688 - 3928689 , Fax : 021 -3161636

**LAMPIRAN 6. Catatan Harian**

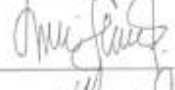
| No. | Nama Kegiatan                 | Bulan |   |   |   |   |   |
|-----|-------------------------------|-------|---|---|---|---|---|
|     |                               | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1.  | Koordinasi Kegiatan           | X     | X |   |   |   |   |
| 2.  | Perancangan Materi Pelatihan  |       | X | X |   |   |   |
| 3.  | Pelatihan Teknik Camera       |       | X | X | X |   |   |
| 4.  | Praktek Pembuatan Video Senam |       |   |   | X |   |   |
| 6.  | Evaluasi Kegiatan             |       |   |   |   | X |   |
| 7.  | Diseminasi Kegiatan PKM       |       |   |   |   |   | X |

| No | Tanggal       | Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 23 April 2026 | Koordinasi pelaksanaan kegiatan dengan SLP                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 2  | 7 Mei 2026    | Perancangan Materi Pelatihan                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 3  | 14 Mei 2026   | Pelatihan teknik kamera menggunakan smartphone                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 4  | 21 Mei 2026   | Rilis publikasi kegiatan PKM di<br><a href="https://psdniks.budiluhur.ac.id/2026/05/21/budi-luhur-university-bekali-lansia-pesanggrahan-dengan-keterampilan-digital/">https://psdniks.budiluhur.ac.id/2026/05/21/budi-luhur-university-bekali-lansia-pesanggrahan-dengan-keterampilan-digital/</a> |
| 5  | 9 Juli 2026   | Praktek Pembuatan Video Senam                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 6  | 10 Juli 2026  | Evaluasi Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 7  | 20 Juli 2026  | Penyusunan Artikel Publikasi                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 8  | 21 Juli 2026  | Penyusunan Laporan Akhir kegiatan PKM                                                                                                                                                                                                                                                              |

## LAMPIRAN 7. Daftar Hadir Pelaksanaan Kegiatan

### DAFTAR HADIR PENGURUS SEKOLAH LANSIA PESANGGRAHAN (SLP)

Hari : Kamis 9 Juli 2026  
Materi : Literasi dan Pelatihan Videografi

| No  | Nama              | Tanda Tangan                                                                          |
|-----|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Emiliana          |    |
| 2.  | Darmini           |    |
| 3.  | Enah Sutarnaah    |    |
| 4.  | Hartatik          |    |
| 5.  | Nuryani           |   |
| 6.  | Siti Yuniarah     |  |
| 7.  | Mia Yumiati       |  |
| 8.  | Dwioni Susilowati |  |
| 9.  | Dwi Tindarti      |  |
| 10. | Sulartinah        |  |
| 11. | Sumarmi           |  |
| 12. | Emilia dw. utyuni |  |
| 13. | Sumormi           |  |
| 14. |                   |                                                                                       |
| 15. |                   |                                                                                       |

LAMPIRAN 8. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan







## Peningkatan kemampuan Videografi Untuk Pengelolaan Konten Digital Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP)

Muhammad Iqbal Naufal<sup>1,a\*</sup>, Denik Iswardani Witarti<sup>2,b</sup>, Pipin Farida Ariyani<sup>3,c</sup>

<sup>a</sup>Visual Communication Design Department, Faculty of Communication & Creative Design (FKDK), Budi Luhur University, Jl. Ciledug Raya, South Jakarta City, Indonesia. Postal code: 12260

<sup>b</sup>Communication Science Department, Faculty of Communication & Creative Design (FKDK), Budi Luhur University, Jl. Ciledug Raya, South Jakarta City, Indonesia. Postal code: 12260

<sup>c</sup>Informatics Engineering Department, Faculty of Information Technology (FTI), Budi Luhur University, Jl. Ciledug Raya, South Jakarta City, Indonesia. Postal code: 12260

\*Corresponding Author e-mail: [muhammadiqbalnaufal@budiluhur.ac.id](mailto:muhammadiqbalnaufal@budiluhur.ac.id)

Received: Month Year; Revised: Month Year; Published: Month Year

**Abstrak:** Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk meningkatkan kapasitas digital Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP). Sekolah bagi para lansia ini berada di RPTRA Abdi Praja, Kecamatan Pesanggrahan, Jakarta Selatan. SLP menjadi wadah bagi para lansia untuk tetap aktif dan bahagia di usia senja mereka. Namun, terdapat keterbatasan dalam mengakses informasi secara digital. Pengelola dan peserta yang semuanya lansia belum terlalu cakap memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK). PKM menawarkan dua kegiatan sebagai solusi. Pertama, Sosialisasi teknik videografi sebagai kemampuan utama untuk penyebaran informasi dan komunikasi. Kedua, Pelatihan pemanfaatan aplikasi editing bagi para peserta lansia dan tenaga pendidik agar mereka memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi yang lebih mudah dan modern. Kegiatan sosialisasi dan pelatihan dilaksanakan khusus memberikan materi pelatihan tentang teknik dasar videografi. Pelatihan ini penting untuk membekali kemampuan dasar digital bagi para lansia untuk lebih produktif menggunakan gawainya. Kegiatan ini merupakan sumbangan nyata kampus untuk mengatasi masalah demografi Indonesia yang menua. Peserta melakukan praktik langsung mengambil gambar obyek dengan teknik yang baru diajarkan. Semua bersemangat menunjukkan hasil karyanya bahkan meminta waktu untuk mengambil obyek di sekitar lingkungannya. Keseruan kegiatan PKM menjadi gambaran profil lansia SMART (Sehat, Mandiri, Aktif, Produktif) yang dicita-citakan SLP. Hasil kegiatan berupa dokumentasi digital yang bisa dimanfaatkan untuk pembuatan video kegiatan SLP dimasa mendatang.

**Kata Kunci:** Teknik Videografi; Sekolah Lansia Pesanggrahan; Editing; Digital Skill.

## Enhancing Videography Skills for Digital Content Management at Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP)

**Abstract:** This Community Service (PKM) initiative was designed to enhance the digital capabilities of the Pesanggrahan Elderly School (SLP). Located at the Abdi Praja Child-Friendly Integrated Public Space (RPTRA) in the Pesanggrahan District of South Jakarta, the SLP serves as a hub where the elderly can remain active and happy during their golden years. However, there were limitations regarding digital information access; both the administrators and the participants—all of whom are elderly—lacked proficiency in utilizing advancements in Information and Communication Technology (ICT). To address this, the PKM program offered two solutions. First, an awareness session on videography techniques, a key skill for information dissemination and communication. Second, training on the use of editing applications for elderly participants and educators, enabling them to utilize modern, user-friendly technology. These sessions focused specifically on teaching basic videography techniques, equipping the elderly with the digital skills needed to use their mobile devices more productively. This activity represents a tangible contribution from the university toward addressing the challenges of Indonesia's aging population. Participants engaged in hands-on practice, capturing images of subjects using the newly taught techniques. They were enthusiastic about showcasing their work and even requested time to photograph their immediate surroundings. The lively atmosphere of the event reflected the "SMART" elderly profile—Healthy, Independent, Active, and Productive—that the SLP aspires to cultivate. The activity resulted in digital documentation that can be utilized to create videos of future SLP events.

**Keywords:** Videography Techniques; Sekolah Lansia Pesanggrahan; Editing; Digital Skills.

**How to Cite:** Naufal, MI., Witarti, DI., & Ariyani, PF. (2026). Peningkatan kemampuan Videografi Untuk Pengelolaan Konten Digital Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP). *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. vol(no), xx-xx. doi:<https://doi.org/10.36312/e-saintika.vvix.xxx>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.vvix.xxx>

Copyright© xxxx, First Author et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Selama lima tahun terakhir, jumlah penduduk lanjut usia di Indonesia mengalami peningkatan yang konsisten. Pada tahun 2025, kelompok lansia mencakup 11,93 persen dari total populasi (1), menandakan bahwa Indonesia telah memasuki tahap struktur demografi menua. Proyeksi tahun 2050 menunjukkan bahwa bagian atas pada piramida, kelompok usia tua, akan semakin melebar dan jumlah lansia mencapai 20%, menandakan bahwa Indonesia akan memasuki era penuaan penduduk (*ageing population*) (1). Kondisi ini menunjukkan pentingnya program pemberdayaan lansia agar tetap sehat, mandiri, dan aktif, salah satunya melalui program sekolah lansia. Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP) berdiri pada tanggal 21 Februari 2024, diiniasi oleh Bapak Yus Rusamsi (Kepala Sekolah Lansia Fatmawati) bersama para pensiunan pendidik yaitu guru, kepala sekolah dan pengawas sekolah di lingkungan kecamatan Pesanggrahan. Kurikulum Sekolah lansia mengacu pada penerapan 7 (tujuh) dimensi lansia tangguh yaitu spiritual, intelektual, fisik, emosional, sosial kemasyarakatan, vokasional, dan lingkungan (2).

Dalam mendukung program pembelajaran 7 dimensi lansia tangguh terutama Dimensi Intelektual dalam mewujudkan Lansia SMART yaitu Resilien/Produktif perlu dilakukan peningkatan skill pengelola SLP dalam menunjang pelaksanaan kurikulum sekolah lansia. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, diperoleh 2 permasalahan utama. Pertama, belum optimalnya kemampuan pengelola SLP dalam menyampaikan pesan edukatif melalui media visual yang menarik dan mudah dipahami oleh lansia. Materi kegiatan sekolah lansia masih banyak disampaikan secara lisan atau dalam bentuk teks sederhana, sehingga kurang efektif dalam menarik perhatian dan mempertahankan pemahaman peserta. Selain itu, dokumentasi kegiatan yang dilakukan oleh pengelola belum memperhatikan prinsip dasar desain komunikasi visual dalam memproduksi video seperti pemilihan ukuran gambar, penggunaan sudut pandang, dan penerapan pergerakan kamera. Kondisi ini menyebabkan potensi video sebagai media edukasi, dokumentasi, dan promosi kegiatan lansia belum dimanfaatkan secara maksimal. Kedua, Rendahnya literasi digital dan keterampilan teknis dalam memanfaatkan perangkat digital untuk produksi konten. Pengelola SLP masih memanfaatkan media dokumentasi secara konvensional dan belum mengembangkan konten video secara terstruktur sebagai bagian dari materi pembelajaran atau publikasi kegiatan sekolah lansia.

Solusi dari permasalahan yang ada meliputi soliasiasi teknik video dan pelatihan pemanfaatan aplikasi editing sederhana. Peningkatan keterampilan videografi diperlukan agar pengelola mampu memproduksi konten visual yang informatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran lansia. Pengelola akan diberikan arahan mengenai prinsip dasar desain komunikasi visual seperti pemilihan ukuran gambar, penggunaan sudut pandang, dan penerapan pergerakan kamera sehingga bisa menghasilkan rekaman video dengan gawai/smartphone yang mereka miliki. Pada pelatihan aplikasi editing, diberikan pendampingan berbasis project agar pengelola bisa mengedit rekaman video dengan aplikasi editing sederhana. Kegiatan ini bertujuan agar pengelola dapat menyajikan

materi pembelajaran atau membuat video publikasi kegiatan SLP. Dokumentasi kegiatan sekolah lansia lebih terkelola dan dapat menjadi sumber belajar digital yang dapat diakses kembali oleh peserta maupun masyarakat luas.

#### METODE PELAKSANAAN

Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pada SLP dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Kegiatan PKM SLP

##### 1. Identifikasi

Tim pelaksana bersama pihak sekolah melakukan wawancara dan diskusi kelompok untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi, konten digital yang dibutuhkan, serta tingkat kemampuan digital pengelola SLP dalam menunjang materi pembelajaran dan publikasi kegiatan SLP melalui Website SLP. Hasil analisis ini menjadi dasar program PKM yang akan dijalankan. Sekolah lansia juga berperan aktif sebagai co-designer dalam setiap tahap kegiatan. Pihak sekolah menyediakan data, informasi, dan peserta pelatihan, serta turut memberikan masukan terkait kebutuhan konten digital. Perwakilan pengajar dan staf administrasi dilibatkan sebagai tim pengelola digital sekolah, yang akan mengelola konten pasca kegiatan.

##### 2. Sosialisasi

Untuk menghasilkan luaran visual yang estetik, informatif, dan memiliki nilai dramatik yang kuat, produksi video dalam program ini akan menerapkan 3 teknik pengambilan gambar. Teknik pertama adalah Ukuran Shot (Frame Size) yang berfungsi untuk mengatur skala subjek dalam bingkai, mulai dari Extreme Long Shot untuk membangun latar suasana hingga Close Up guna menangkap detail emosi atau objek secara mendalam. Setiap jenis size shot memiliki fungsi visual dan emosional spesifik dalam narasi sinematografi. (4)

Kedua, penggunaan Sudut Pandang (Camera Angle) akan dioptimalkan untuk membangun psikologi penonton terhadap subjek, di mana pemilihan sudut seperti High Angle atau Low Angle tidak hanya sekadar estetika, melainkan instrumen untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung mengenai posisi dan peran subjek dalam narasi video. Camera angle merupakan sudut pandang atau posisi peletakkan kamera yang beragam sehingga dapat membangun suatu emosi karakter, latar tempat dan suasana (5).

Teknik ketiga yang menjadi kunci kedinamisan visual adalah penerapan Pergerakan Kamera (Camera Movement). Teknik ini melibatkan pergerakan yang terukur seperti Panning, Tilting, hingga penggunaan Dolly untuk menciptakan kesan ruang yang hidup dan tidak statis. Camera movement adalah istilah yang digunakan secara umum dalam produksi film dan video untuk mengacu pada perubahan posisi atau pergerakan kamera selama pengambilan gambar (6).

Dengan menggabungkan ketiga elemen ini secara metodis, tim PKM bermaksud menyajikan informasi yang tidak hanya akurat secara substansi, tetapi juga memiliki daya pikat visual yang profesional. Kesenambungan antara ukuran gambar yang tepat, sudut pandang yang bermakna, dan pergerakan kamera yang halus diharapkan mampu meningkatkan retensi penonton dalam memahami pesan yang disampaikan melalui karya video kreatif ini. Pengelola SLP mempunyai pemahaman bagaimana teknik pengambilan gambar yang baik dengan melakukan praktikum dalam memproduksi video mentah sebagai bahan konten digital.

### 3. Pelatihan

Pengelola SLP akan mendapatkan pelatihan dengan memanfaatkan video editing sederhana (7-9). Video hasil praktikum pada sosialisasi teknik pengambilan gambar, akan diproses dengan cara melakukan editing video seperti menyatukan video, memotong video, dan memberikan narasi atau caption pada video.

### 4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu:

#### a. Evaluasi proses dan hasil

Melalui partisipasi pengelola SLP dalam mengikuti sosialisasi dan pelatihan program PKM dalam menghasilkan konten digital..

#### b. Keberlanjutan program

Dilakukan dengan memantau aktivitas pengelola SLP dalam menyediakan konten digital pada website SLP setelah kegiatan selesai. Pihak sekolah akan didorong membentuk tim admin digital sebagai penanggung jawab penyedia konten digital, sedangkan tim PKM tetap memberikan pendampingan daring dalam periode pasca-program.

## HASIL DAN DISKUSI

### 1. Sosialisasi Teknik Videografi

Pelaksanaan sosialisasi praktek teknik Videografi dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Mei 2026 dihadiri oleh 18 peserta dari SLP (Gambar 2B). Sosialisasi ini mengambil tema "Meningkatkan Kemampuan Videografi untuk Pembuatan Konten Digital" memberikan pemahaman mengenai teknik-teknik kamera dalam pembuatan konten (Gambar 2A).



(A) Modul Materi



(B) Tim Pelaksana &amp; Peserta

**Gambar 2.** Pelaksanaan Sosialisasi Teknik Videografi untuk Peserta Lansia SLP

## 2. Praktik Pengambilan Gambar

Pelaksanaan pengembangan sistem informasi SLP diwujudkan dengan pembuatan prototipe *website* dengan alamat URL <https://slpsmart.org/>. *Website* tersebut dapat diakses oleh pengguna publik, anggota SLP, dan pengelola SLP dimana terdapat akun admin yang dikelola oleh pengelola SLP melalui penunjukan.

Pada tahap awal ini, para peserta ditantang untuk menunjukkan penguasaan teknis dan kepekaan estetis mereka dalam teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar (*shot size*). Peserta wajib mendemonstrasikan pemahaman mendalam tentang bagaimana setiap variasi ukuran gambar mulai dari *Extreme Long Shot* untuk membangun konteks lingkungan, hingga *Extreme Close-Up* untuk menangkap detail emosi yang intim dapat memengaruhi narasi visual. Penilaian tidak hanya berfokus pada ketepatan komposisi objek di dalam bingkai, tetapi juga pada kemampuan peserta dalam memanfaatkan ukuran gambar tersebut untuk menyampaikan pesan, menciptakan atmosfer, dan mengarahkan fokus perhatian penonton secara efektif. Gambar 3, Peserta sedang melakukan pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar.

**Gambar 3.** Foto Peserta sedang mengambil gambar Shot Size

Tahap kedua, fokus beralih pada penguasaan peserta terhadap teknik pengambilan gambar berdasarkan sudut pandang kamera (*camera angle*). Pada tahap ini, peserta mendemonstrasikan kepekaan visual dan pemahaman psikologis dari setiap sudut kamera yang dipilih. Peserta tidak hanya sekedar menempatkan kamera, tetapi harus mampu menggunakan variasi *angle* seperti *Bird Eye View* untuk peta konteks, *High Angle* untuk menciptakan kesan rapuh, *Low Angle* untuk menonjolkan kekuasaan atau kekuatan, hingga *Eye Level* dan *Frog Eye* sebagai alat

komunikasi visual yang kuat. Penilaian akan menitikberatkan pada ketepatan eksekusi teknis serta relevansi dramatis antara sudut kamera yang digunakan dengan pesan atau emosi yang ingin disampaikan dalam adegan. Gambar 4, Peserta sedang melakukan pengambilan gambar berdasarkan *Angle Camera*.



**Gambar 4.** Foto Peserta sedang mengambil gambar *Camera Angle*

Pada tahap ketiga ini, peserta memperlihatkan kemampuan mengeksekusi berbagai teknik pergerakan kamera (*camera movement*) secara presisi dan dinamis. Peserta harus menyajikan karya yang mengombinasikan gerakan fisik kamera maupun perubahan sudut lensa, termasuk teknik *Pan (Left/Right)*, *Tilt (Up/Down)*, *Dolly/Zoom*, dan *Crab*. Kemampuan peserta akan diukur dari stabilitas alat (baik menggunakan *handheld*, *tripod*, *stabilizer*, atau *slider*), ketepatan kecepatan gerakan, serta bagaimana pergerakan kamera tersebut mampu menghidupkan suasana dan memberikan dimensi ruang yang lebih mendalam pada karya visual. Gambar 5 Peserta sedang melakukan pengambilan gambar berdasarkan *Camera Movement*.



**Gambar 5.** Foto Peserta sedang mengambil gambar *Camera Movement*

### 3. Pemanfaatan Aplikasi Editing

Pada tahap pelatihan teknik editing ini, peserta diperkenalkan dengan aplikasi editing video yang mudah digunakan melalui smartphone seperti aplikasi capcut, VN, maupun InShot. Peserta diberikan bimbingan mulai dari cara mengimpor hasil rekaman, menyusun urutan klip video, memotong bagian yang tidak diperlukan, menggabungkan beberapa video, menambahkan teks atau caption, hingga menyisipkan musik latar yang sesuai.

Selama pelaksanaan pelatihan, peserta menunjukkan rasa antusiasme yang tinggi terhadap aplikasi editing tersebut. Dengan pendampingan secara langsung, peserta berhasil menyelesaikan setiap tahap proses editing menggunakan hasil video rekaman pada hasil praktik sebelumnya. Hasil video dari peserta, membuktikan bahwa peserta mampu memahami alur dasar proses produksi konten digital, yang dimulai dari perekaman gambar hingga proses pengeditan video yang menghasilkan sebuah video yang direkam dapat menjadi sebuah cerita.

### 4. Evaluasi

Pelaksanaan pelatihan videografi di Sekolah Lansia Pesanggrahan secara keseluruhan berjalan dengan sangat baik dan mendapatkan respons positif dari para peserta. Meskipun materi teknis digital tergolong baru bagi kelompok lansia, antusiasme dan semangat belajar yang ditunjukkan selama sesi praktik sangat tinggi. Evaluasi setelah pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta kini mampu memahami dasar-dasar pengambilan gambar menggunakan smartphone, yang mengindikasikan bahwa metode pendekatan yang sabar dan aplikatif berhasil membantu kendala kesenjangan teknologi.

#### a. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi

Meskipun para peserta antusias dalam mengikuti sosialisasi dan pelatihan, beberapa tantangan tetap muncul selama kegiatan. Salah satunya Adalah keterbatasan gawai para peserta yang belum bisa menghasilkan gambar dan video dalam resolusi tinggi. Hal ini agak sulit diatasi, sehingga tim PKM memfokuskan pada teknik pengambilan gambar yang benar dan tepat, sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa terlihat pada dokumentasi tersebut. Untuk lebih menguasai teknik videografi, tim PKM menyediakan panduan berupa materi untuk memudahkan SLP mengasah skill mereka.

#### b. Perbaikan Berkelanjutan

Melihat hasil gambar dan video yang dihasilkan oleh SLP sudah lebih terfokus pada hasil objek yang akan diambil. Kedepannya diharapkan lebih banyak mengambil gambar dan video dalam setiap kegiatan yang diadakan SLP sekaligus mengasah kemampuan digital skill mereka.

### KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pelatihan Videografi dalam rangka sosialisasi kepada peserta Sekolah Lansia Pesanggrahan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan telah berjalan dengan baik dan mencapai target yang direncanakan. Pelatihan yang mencakup tiga materi yaitu pengenalan ukuran gambar (*shot size*), sudut pandang kamera (*camera angle*), dan dasar pergerakan kamera (*camera movement*) berhasil dipahami dengan baik oleh para peserta. Meskipun menghadapi tantangan keterbatasan fisik dan adaptasi teknologi digital, para peserta lansia menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu mempraktikkan teknik visual dasar

menggunakan perangkat *smartphone* secara mandiri. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan literasi media dan keterampilan kreatif para lansia, tetapi juga terbukti menjadi sarana aktivitas kognitif yang efektif untuk menjaga produktivitas serta melatih motorik halus di usia senja.

### REKOMENDASI

Untuk mengoptimalkan dampak positif dari pelatihan videografi bagi peserta Sekolah Lansia Pesanggrahan, direkomendasikan beberapa hal yang bisa mengembangkan potensi SLP dalam kegiatannya. Pada pelatihan berikutnya, disarankan berfokus pada pemanfaatan fitur bawaan *Smartphone* yang mempermudah lansia, seperti mengaktifkan fitur Grid (garis bantu komposisi) dan Image Stabilization otomatis pada pengaturan kamera ponsel peserta. Mengingat kecepatan belajar yang beragam, metode praktikum sebaiknya dilakukan secara berpasangan antar sesama lansia atau didampingi oleh pengelola Sekolah Lansia guna meningkatkan rasa percaya diri peserta. Guna memberikan apresiasi dan meningkatkan motivasi, disarankan pengelola Sekolah Lansia mengadakan festival atau pemutaran video pendek sederhana karya peserta saat acara kelulusan atau pertemuan rutin bulanan.

### ACKNOWLEDGMENT

Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Budi Luhur atas pendanaan yang diberikan untuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Semester Genap 2025/2026, serta kepada Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP) atas kerjasama yang baik. Dukungan ini memungkinkan pengembangan digital skill bagi pengurus SLP.

### DAFTAR PUSTAKA

1. Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat.  
<https://www.bps.go.id/id/publication/2025/12/12/868d335b088dcddc3ddee052/statistik-penduduk-lanjut-usia-2025.html>. Badan Pusat Statistik; 2025 [cited 2026 Mar 27]. Statistik Penduduk Lanjut Usia 2025. Available from: [https://web-api.bps.go.id/download.php?f=lmqJev0HU+RM1Cx2k6wTiUxkYTJ1Zy8wMUdHQUNsTFZLRnVnTjhYNIZyS2ICOGJMTEh6WDdYNTdoR3Z3YWd0NWFweUphS UloczJnTzllSFhrcjFBUHp5UDlzeGVlMEwzN2l5cVdZaDQ5ZEpCZnpnSlBueGRmWWE0UVM5aERicERERjRITDNLRXpIVVdSZkdGdzZqemlLa1VVR0VieE8xeWZzQmRyRFVrUEowVEw2bTVwUkswTmJOTXZXWFVQVfFozR1JTd0EzamRNeFReDI0V2JlZndOSzAxSk9haVRpR0VwYjhCQnBGa0FYitoUnRTU0JJb1pLT0pLNGFzTy1cHhjcN3WGNQdnE3a0U5NmK=&\\_gl=1\\*1eek47w\\*\\_ga\\*MTEyNjY4NDgxMy4xNzc1MTI0OTE2\\*\\_ga\\_XXTTVXWHDB\\*czE3NzUxMjQ5MTYkbzEkZzAkdDE3NzUxMjQ5MTYkajYwJGwwJGgw](https://web-api.bps.go.id/download.php?f=lmqJev0HU+RM1Cx2k6wTiUxkYTJ1Zy8wMUdHQUNsTFZLRnVnTjhYNIZyS2ICOGJMTEh6WDdYNTdoR3Z3YWd0NWFweUphS UloczJnTzllSFhrcjFBUHp5UDlzeGVlMEwzN2l5cVdZaDQ5ZEpCZnpnSlBueGRmWWE0UVM5aERicERERjRITDNLRXpIVVdSZkdGdzZqemlLa1VVR0VieE8xeWZzQmRyRFVrUEowVEw2bTVwUkswTmJOTXZXWFVQVfFozR1JTd0EzamRNeFReDI0V2JlZndOSzAxSk9haVRpR0VwYjhCQnBGa0FYitoUnRTU0JJb1pLT0pLNGFzTy1cHhjcN3WGNQdnE3a0U5NmK=&_gl=1*1eek47w*_ga*MTEyNjY4NDgxMy4xNzc1MTI0OTE2*_ga_XXTTVXWHDB*czE3NzUxMjQ5MTYkbzEkZzAkdDE3NzUxMjQ5MTYkajYwJGwwJGgw)
2. Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional. Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Sekolah Lansia di Kelompok Bina Keluarga Lansia. Jakarta: BKKBN; 2024. Keputusan Deputi Bidang Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga Nomor 15/KEP.KSPK/F3/2024.
3. Dokumen. Profil Sekolah Lansia Pesanggrahan. Jakarta: 2025.
4. Khomarudin A. PENGOPTIMALAN VARIASI SIZE SHOT DENGAN LENS SIGMA 50MM F/1.4 PADA PRODUKSI FEATURE BUDAYA" GELIAT KESENIAN RAKYAT: KETHEK OGLENG WONOGIRI". *Jurnal Ilmu Komunikasi AKRAB*. 2026 Feb 12;11(1).

5. Herwina NC, Daniar A, Wardani NK. Analisis Sinematografi Menggunakan Teknik Camera Angle Dan Type Of Shot Pada Sosial Media Mempengaruhi Minat Penonton Terhadap Ekowisata Silowo. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 2024 Jun 30;10(11):531-43.
6. Paranata IK, Prabhawita GB, Kayana IB. Penerapan Teknik Camera Movement Pada Film Pendek "Satu Pertemuan" Dalam Membangun Suasana Dramatik. *Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi*. 2024 Aug 22;4(1):20-5.
7. Istiqomah TD, Effindi MA, Anwar FM, Suhartanti RA, Zakariya RA, Irawati D, Jannah R. PELATIHAN VIDEO EDITING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN KREATIF DI SMK DARUL MUSTOFA. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2024 Dec 24;1(12):983-90.
8. Aulia MI, Widiandana P, Surya RA, Sakmar M, Hartinah S, Hasani MA, Riziq AF. CapCut untuk Pendidikan: Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif bagi Guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*. 2024 Aug 7;2(6):2031-5.
9. Alfathoni MA, Sya'dian T, Azizah A, Purba R. Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Editing Video. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*. 2025 Feb 3;4(1):1-8.

<https://fkdk.budiluhur.ac.id/pkm-literasi-digital-bagi-generasi-emas-sekolah-lansia-pesanggrahan-slp/>



# Teknik Kamera: Seni Sinematografi

Panduan Komprehensif Shot, Angle, dan Pergerakan Kamera

## Bagian 1: Shot Size

Menentukan Ukuran Gambar dan Fokus Perhatian Penonton

### Kategori Dasar Shot



#### Wide Shots

Memberikan konteks lokasi dan lingkungan sekitar subjek secara menyeluruh.



#### Medium Shots

Fokus pada interaksi, bahasa tubuh, dan hubungan antar karakter.



#### Close Up

Menangkap emosi mendalam dan detail kecil yang sering terlewatkan.

### Extreme Long Shot (ELS)

#### Membangun Atmosfer

- LS (Long Shot): Menampilkan seluruh tubuh subjek dengan latar belakang luas.
- ELS: Latar belakang mendominasi frame, subjek terlihat sangat kecil.
- Digunakan sebagai Establishing Shot untuk memperkenalkan lokasi baru.

Extreme Long Shot Landscape

### Medium Shot (MS)



#### Standar Dialog

Medium Shot biasanya mengambil gambar dari pinggang hingga kepala. Teknik ini paling sering digunakan dalam adegan dialog karena memungkinkan penonton melihat ekspresi wajah sekaligus gerak tangan subjek.

**Medium Long Shot:** Mengambil dari lutut ke atas, memberikan ruang lebih bagi gerakan fisik.

### Close Up & Macro

#### Intimasi Visual

Close Up memfokuskan kamera pada wajah untuk menekankan reaksi emosional. Penonton dibawa masuk ke dalam ruang pribadi karakter.

**Extreme Close Up (ECU):** Menampilkan detail ekstrem seperti mata, bibir, atau objek kecil untuk menciptakan ketegangan atau rasa penasaran.

Extreme Close Up Face

## Bagian 2: Camera Angle

Psikologi Sudut Pandang dalam Ber cerita

## High Angle: Kesan Lemah

### Sudut Pandang Atas

Kamera diposisikan lebih tinggi dari subjek dan mengarah ke bawah. Secara psikologis, teknik ini membuat subjek terlihat:

- Kecil, rendah, dan tidak berdaya.
- Tertekan atau dalam situasi bahaya.
- Memberikan perspektif "mata Tuhan" pada adegan.



## Low Angle: Dominasi

### Sudut Pandang Bawah

Kamera berada di bawah level mata subjek dan mendongak ke atas. Efek visual yang diciptakan:

- Subjek tampak besar, kuat, dan berwibawa.
- Menciptakan kesan heroik atau intimidasi.
- Gedung akan tampak jauh lebih megah.



## Sudut Pandang Ekstrem



### Bird's Eye

Tepat lurus di atas objek.



### Eye Level

Sejajar dengan mata subjek.



### Frog Eye

Sejajar dengan permukaan tanah.

## Pergerakan Kamera & Lensa

| Teknik         | Pergerakan                | Efek Visual                                  |
|----------------|---------------------------|----------------------------------------------|
| Pan (Panning)  | Horizontal (Kiri-Kanan)   | Menyapu pemandangan atau mengikuti subjek.   |
| Tilt (Tilting) | Vertikal (Atas-Bawah)     | Mempertanaskan subjek dari kaki ke kepala.   |
| Dolly / Track  | Maju / Mundur             | Menciptakan kesan kedalaman 3D yang nyata.   |
| Pedestal       | Sekuruh kamera naik/turun | Menjaga sudut tetap saat ketinggian berubah. |
| Zoom           | Lensa (Optik)             | Mendekatkan subjek tanpa memindahkan kamera. |

## LAMPIRAN 12. HKI

### PERMOHONAN PENDAFTARAN CIPTAAN

- I. Pencipta :
- |                                |   |                                                                                                       |
|--------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Nama                        | : | Muhammad Iqbal Naufal                                                                                 |
| 2. Kewarganegaraan             | : | Indonesia                                                                                             |
| 3. Alamat lengkap dan kode pos | : | Jl Wijaya Timur Dalam, No.35, Petogogan, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12170                       |
| 4. No. HP & E-mail             | : | 082112888855 & muhammadiqbalnaufal@budiluhur.ac.id                                                    |
|                                |   |                                                                                                       |
| 1. Nama                        | : | Denik Iswardani Witarti                                                                               |
| 2. Kewarganegaraan             | : | Indonesia                                                                                             |
| 3. Alamat lengkap dan kode pos | : | Apartemen Gateway Tower D/8A/15 Ciledug Raya, Petukangan Selatan, Pesanggrahan, Jakarta Selatan 12270 |
| 4. No. HP & E-mail             | : | 08129997086 & denik.iswardani@budiluhur.ac.id                                                         |
|                                |   |                                                                                                       |
| 1. Nama                        | : | Pipin Farida Ariyani                                                                                  |
| 2. Kewarganegaraan             | : | Indonesia                                                                                             |
| 3. Alamat lengkap dan kode pos | : | Jl. Karyawan 3 Nusa Indah 2 No. 43 RT. 03 RW. 15 Karang Tengah, Banten 15157                          |
| 4. No. HP & E-mail             | : | 08121004656 & pipin.faridaariyani@budiluhur.ac.id                                                     |
- II. Jenis dari judul ciptaan yang dimohonkan :
- Karya Siaran seperti Podcast berupa Program Audio atau Video tentang tema tertentu**
- III. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia :
- 31 Juli 2026 di Jakarta
- IV. Deskripsi singkat ciptaan :
- Video ini adalah video senam lansia yang digunakan Sekolah Lansia Pesanggrahan (SLP) dalam acara tertentu sebagai panduan para lansia mengikuti gerakan senam.

Jakarta, 31 Juli 2026

Tanda Tangan :   
Nama Lengkap : Muhammad Iqbal Naufal

Tanda Tangan :   
Nama Lengkap : Denik Iswardani Witarti

Tanda Tangan :   
Nama Lengkap : Pipin Farida Ariyani