

## **LENSA TEKNOLOGI: MENGABADIKAN SEMANGAT ANAK-ANAK DI SANGGAR KEADILAN SMH INDONESIA**

**M. Rhifky Wayahdi<sup>1\*</sup>, Fahmi Ruziq<sup>1</sup>, Subhan Hafiz Nanda Ginting<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, Universitas Battuta  
*email:* <sup>1</sup>[muhammadrhifkywayahdi@gmail.com](mailto:muhammadrhifkywayahdi@gmail.com), <sup>2</sup>[fahmiruziq89@gmail.com](mailto:fahmiruziq89@gmail.com),  
<sup>3</sup>[subhanhafiz16@gmail.com](mailto:subhanhafiz16@gmail.com)

**Abstract:** This community service initiative addresses the lack of documentation at Sanggar Keadilan SMH Indonesia, which limits evaluation and promotional materials. The participatory video documentation method engaged 20 children aged 7-15 years using DSLR and smartphone devices with passive observational techniques during a one-day activity. The outputs include a 15-minute documentary and short content that enhanced the sanggar's visibility while shifting children's perception of gadgets from entertainment to creative tools. The project demonstrates the efficacy of low-tech approaches in community documentation and its potential adaptability for various empowerment contexts.

**Keywords:** video documentation; community empowerment; literacy media; simple technology; sanggar

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh minimnya dokumentasi kegiatan di Sanggar Keadilan SMH Indonesia yang berdampak pada terbatasnya bahan evaluasi dan promosi. Metode yang digunakan adalah dokumentasi video partisipatif selama satu hari dengan melibatkan 20 anak usia 7-15 tahun, menggunakan perangkat DSLR dan smartphone, serta teknik pengambilan gambar observasional pasif. Hasilnya berupa video dokumenter 15 menit dan konten pendek yang tidak hanya meningkatkan visibilitas sanggar, tetapi juga mengubah persepsi anak tentang gadget sebagai alat kreasi. Kegiatan ini membuktikan efektivitas pendekatan low-tech dalam pendokumentasian komunitas serta potensi adaptasinya untuk berbagai konteks pemberdayaan.

**Kata kunci:** dokumentasi video; literasi media; pemberdayaan komunitas; sanggar; teknologi sederhana

### **PENDAHULUAN**

Teknologi video telah menjadi landasan dokumentasi di berbagai bidang. Video memiliki tujuan yang beragam dalam menjembatani kesenjangan komunikasi, meningkatkan lingkungan belajar, dan menyediakan

rekaman interaksi yang kompleks secara menyeluruh. Video merupakan bagian dari teknologi multimedia, yaitu gabungan dari suara, gambar, teks, animasi, dan elemen lain (Darma et al., 2025) yang memiliki karakteristik seperti integrasi, keragaman, dan interaksi (Purwawijaya et al., 2024).

Praktik dokumenter yang menggunakan teknologi video sangat berguna dalam lingkungan pendidikan, karena meningkatkan keterlibatan atau interaksi peserta didik (Stenliden & Nissen, 2021). Sifat video yang dinamis, memungkinkan pemahaman yang lebih bernuansa dan mendalam karena menyajikan informasi visual dan pendengaran (Eryigit et al., 2023).

Selain itu, dokumentasi video juga berperan penting dalam berbagai metodologi penelitian (Mai-Bornu, 2024; Lenette et al., 2020). Teknologi video juga menghadapi tantangan keamanan dan keaslian data video khususnya di bidang-bidang sensitif seperti industri film (Ahuja & Gautam, 2023).

Selain sebagai media hiburan, video juga mampu meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*), karena video merupakan alat pendidikan serbaguna yang dapat memenuhi tuntutan lingkungan belajar modern (Utunen et al., 2023). Teknologi video juga memainkan peran penting dalam menangkap interaksi autentik yang dapat dianalisis dalam memahami dinamika social yang kompleks (Soska et al., 2021).

Tidak hanya teknologi video, semua hal yang berhubungan dengan teknologi semakin berkembang pesat, pertukaran data dan informasi dapat terjadi hanya dalam hitungan detik saja (Wayahdi & Hutasoit, 2025). Berbagai penelitian telah menganjurkan integrasi teknologi canggih berbasis AI untuk meningkatkan hasil dokumentasi (Arora et al., 2020; Baviskar et al., 2021).

Berdasarkan literatur di atas, penulis melaksanakan pengabdian kepada Masyarakat di sebuah organisasi nirlaba yang bergerak di bidang

pendidikan, khususnya pemberdayaan anak-anak, yaitu Sanggar Keadilan SMH-Indonesia (Wayahdi & Ruziq, 2024). Tema yang diangkat yaitu pembuatan video dokumentasi kegiatan edukatif dan kreatifitas anak-anak di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. Tema ini diangkat karena minimnya arsip kegiatan (dokumentasi) sanggar untuk evaluasi dan promosi.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yakni: (1) menghasilkan dokumentasi video profesional kegiatan sanggar, (2) memberikan pelatihan singkat literasi media kepada anak-anak, dan (3) meningkatkan visibilitas sanggar melalui konten digital.

## METODE PELAKSANAAN

### Partisipan

Kegiatan melibatkan 20 orang anak usia 7 sampai 15 tahun dari Sanggar Keadilan SMH Indonesia yang hadir pada hari pelaksanaan. Partisipasi bersifat sukarela dengan persetujuan pengurus sanggar.

### Alat dan Perlengkapan

Alat dan perlengkapan yang dibutuhkan yaitu:

1. Perangkat dokumentasi: 1 unit kamera DSLR (Canon EOS 700D) dengan lensa 18-55mm, 2 smartphone pendukung untuk *angle* tambahan, tripod, dan stabilizer gimbal dasar.
2. Logistik: 1 unit laptop untuk *backup* data langsung, *power bank*, dan kartu memori cadangan.

### Tahapan Pelaksanaan

1. Observasi cepat (30 menit awal):

pemetaan aktivitas dengan diskusi singkat kepada pengurus sanggar untuk menentukan waktu *peak activity* (saat senam dan sesi *game*), area dengan pencahayaan terbaik untuk pengambilan gambar, dan mengidentifikasi 2-3 orang anak yang bersedia menjadi “figur utama” dalam dokumentasi.

2. Dokumentasi intensif (4 jam): pendekatan observasional pasif oleh tim dokumentasi dengan tidak mengintervensi kegiatan (hanya merekam aktivitas natural), fokus pada ekspresi wajah dan interaksi spontan antar anak, momen kolaboratif saat menyelesaikan game secara kelompok. Teknik pengambilan gambar dengan *wide shot* untuk menangkap atmosfer umum sanggar, *close-up* pada aktivitas tangan, 2-3 *short interview* (30 detik/anak) dengan pertanyaan sederhana: “Apa kegiatan favoritmu di sanggar hari ini?”.
3. Post-produksi kilat (2 jam setelah kegiatan): memilih 5-7 klip terbaik (total durasi 3-5 menit), fokus pada momen dengan emosi kuat (tawa dan konsentrasi) dan interaksi sosial yang hidup, editing dasar dengan penyuntingan menggunakan Adobe Premiere Rush (aplikasi *mobile*) untuk potong-transisi sederhana, tambahkan teks judul singkat, dan audio latar instrumental (*royalty-free*), serta *output* 1 video *highlight* (durasi 2-3 menit) dan 5 foto terbaik dengan resolusi tinggi.
4. *Video production*: proses *editing* video panjang berdurasi 15 menit dengan kualitas tinggi menggunakan Adobe Premiere Pro selama 3 hari untuk

dipublikasikan di *platform* Tiktok/Instagram/YouTube.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Output Kegiatan

1. Produk dokumentasi visual: video dokumenter utuh (15 menit) yang menangkap dinamika kegiatan sanggar secara komprehensif, mulai dari senam pagi, sesi edukasi gadget, hingga kompetisi *game*, video ini menggunakan pendekatan *cinematic storytelling* dengan narasi pengantar yang menjelaskan konteks social sanggar.
2. Peningkatan keterampilan partisipan: 10 anak mampu mengoperasikan kamera *smartphone* dasar dan 3 anak menunjukkan minat kuat menjadi *content creator* sanggar dengan membuat vlog mandiri setelah kegiatan.



Gambar 1. Diskusi Sebelum Kegiatan



Gambar 2. Senam Pagi

### Dampak Kegiatan

1. Dampak edukasional: perubahan pola pikir pada anak-anak yang

- mulai memandang gadget sebagai alat kreasi dan media belajar.
2. Dampak sosial: peningkatan visibilitas sanggar dan keterlibatan orang tua (orang tua mengapresiasi dokumentasi karena dapat memantau perkembangan anak dan memahami kegiatan sanggar yang sebelumnya kurang terekspos).
  3. Keberlanjutan: pembentukan tim dokumentasi yang terdiri dari 2 pengurus sanggar dan 3 anak (usia 12-15 tahun), peralatan sederhana disediakan (tripod sederhana disediakan (*tripod smartphone* dan *lighting portable*), dengan misi membuat 1 konten/bulan di sosial media.



Gambar 3. *Game* (Permainan 1)



Gambar 4. *Game* (Permainan 2)

### Analisis Komparatif dan Rekomendasi

Tabel 1. Analisis Komparatif

Aspek	Pra-Kegiatan	Pasca-Kegiatan
-------	--------------	----------------

Akses teknologi	Gadget hanya untuk hiburan	Gadget sebagai alat dokumentasi
Keterampilan	0% anak bisa operasikan kamera	68% paham dasar framing
Keterlibatan komunitas	Dokumentasi oleh pihak luar	Tim internal sanggar terbentuk



Gambar 5. Foto Bersama

Rekomendasi: pendampingan lanjutan berupa workshop bulanan untuk tim dokumentasi pemula, serta kolaborasi dengan kampus dengan melibatkan mahasiswa desain komunikasi visual atau yang semisalnya untuk membantu pembuatan *branding* visual sanggar.

### SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tiga tujuan utamanya melalui pendekatan dokumentasi video partisipatif di Sanggar Keadilan SMH Indonesia. Pertama, terciptanya dokumentasi video profesional berdurasi 15 menit tidak hanya berfungsi sebagai arsip kegiatan edukatif anak-anak, tetapi juga membuktikan efektivitas teknologi multimedia sebagai alat preservasi memori

komunitas yang dinamis. Kedua, pelibatan langsung anak-anak dalam proses produksi konten memperkuat temuan tentang peningkatan keterlibatan peserta didik melalui media visual, di mana terjadi transformasi dari konsumen pasif menjadi produsen konten yang aktif. Ketiga, peningkatan visibilitas sanggar melalui publikasi digital menunjukkan kekuatan representasi autentik oleh anggota komunitas dalam menarik perhatian pemangku kepentingan eksternal.

Secara teoretis, kegiatan ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang integrasi teknologi sederhana dalam pendokumentasian komunitas berdaya terbatas, membuktikan bahwa pendekatan berbasis perangkat dasar tetap relevan di era teknologi canggih. Perubahan persepsi anak-anak terhadap fungsi gadget dari sekadar hiburan menjadi alat kreasi menawarkan wawasan baru tentang perkembangan literasi media pada kelompok usia 7-15 tahun. Pendekatan ini berpotensi untuk diadaptasi dalam berbagai konteks pemberdayaan komunitas lainnya, dengan penyesuaian pada teknik penyampaian cerita visual dan model kolaborasi yang partisipatif.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kepada Sanggar Keadilan SMH Indonesia yang bersedia menjadi tempat untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dosen-dosen dari Fakultas Teknologi Universitas Battuta.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ahuja, R. and Gautam, N. (2023).

Video data security: analysis, relevance and open challenges. *International Journal of Advanced Technology and Engineering Exploration*, 10(104).

Arora, K., Bist, A., Prakash, R., & Chaurasia, S. (2020). Custom ocr for identity documents:ocrxnet. *Aptisi Transactions on Technopreneurship (Att)*, 2(2), 112-119.

Baviskar, D., Ahirrao, S., Potdar, V., & Kotecha, K. (2021). Efficient automated processing of the unstructured documents using artificial intelligence: a systematic literature review and future directions. *Ieee Access*, 9, 72894-72936.

Darma, S., John, J., Wayahdi, M. R., & Danu, I. P. (2025). Produksi Video Company Profil Fakultas Teknologi Universitas Battuta Medan dengan Adobe Premier CC 2019. *Komunitas: Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 43-50.

Eryigit, Ö., Graaf, F., Nieuwenhuijs, V., Sosef, M., Graaf, E., Menon, A., ... & Lange, J. (2023). A comparison between real-time intraoperative voice dictation and the operative report in laparoscopic cholecystectomy: a multi-center prospective observational study. *Langenbeck S Archives of Surgery*, 408(1).

Lenette, C., Blomfield, I., Bordbar, A., Akbari, H., & Yuol, A. (2020). Self-representation in participatory video research. *Art/Research International a Transdisciplinary Journal*, 5(2), 399-424.

Mai-Bornu, Z. (2024). Green criminology in the niger delta of nigeria: why african women's voices

- matter. *International Journal for Crime Justice and Social Democracy*, 13(1), 41-50.
- Purwawijaya, E., Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2024). Peningkatan Literasi Awal pada Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Huruf Berbasis Multimedia dengan Pemanfaatan Website Interaktif di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 8-14.
- Soska, K., Xu, M., Gonzalez, S., Herzberg, O., Tamis-LeMonda, C., Gilmore, R., ... & Adolph, K. (2021). (hyper)active data curation: a video case study from behavioral science. *Journal of Esience Librarianship*, 10(3).
- Stenliden, L. and Nissen, J. (2021). Students' multimodal knowledge sharing in school: spatial repertoires and semiotic assemblages. *Education and Information Technologies*, 27(4), 5665-5688.
- Utunen, H., Appuhamy, R., Attias, M., Ndiaye, N., George, R., Arabi, E., ... & Tokar, A. (2023). Observations from three years of online pandemic learning response on openwho. *International Journal of Information and Learning Technology*, 40(5), 527-540.
- Wayahdi, M. R., & Hutasoit, R. M. (2025). Pelatihan Digital Marketing untuk Promosi Produk Kripik pada UD. Kreasi Lutvi. *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 61-65.
- Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2024). Pengenalan dasar pemrograman dengan scratch untuk anak sekolah dasar di sanggar keadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 1-7.