



Pelatihan Penggunaan Teknologi Green Screen dalam *Event*

I Wayan Adi Pratama¹, Marmaiyatno^{2*}, Ganang Adityo Prakoso³, Anak Agung Nyoman Sri Wahyuni⁴

^{1,2,3,4} Pengelolaan Konvensi dan Peristiwa, Politeknik Internasional Bali

E-mail: adi.pratama@pib.ac.id¹, marmaiyatno@pib.ac.id^{2*}, ganang.adityo@pib.ac.id³, yuniagung@pib.ac.id⁴

Diajukan 30-10-2024	Direvisi 11-11-2024	Diterima 30-01-2025
------------------------	------------------------	------------------------

ABSTRACT

The purpose of this community service activity is to provide training on the use of green screen technology in events to improve knowledge and skills in the world of events. In this service, the service team as a resource person conveyed that in carrying out virtual events, one must master the technology and use of green screens in using an attractive screen background. In this training, students are also taught how to run the OBS (*Open Broadcaster Software*) application and run the event so that the video display time with the host is in harmony so that there are no errors either in terms of rundown. After the resource person provided the material, the students who came to this workshop understood the importance of mastering technology, especially the use of green screens in virtual events so that the layers in the event are not monotonous and always interesting.

Keywords: Training, Technology, Green Screen

ABSTRAK

Tujuan diadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan Penggunaan Teknologi Green Screen Dalam *Event* untuk meningkatkan pengetahuan dan skill dalam dunia *event*. Dalam pengabdian ini team pengabdian selaku narasumber menyampaikan dalam melaksanakan *virtual event* harus menguasai teknologi dan memanfaatkan *green screen* dalam menggunakan *background* layar yang membuat menarik. Dalam pelatihan ini juga siswa/siswi juga diajarkan bagaimana menjalankan aplikasi OBS (*Open Broadcaster Software*) bagaimana dan menjalankan acara supaya waktu penampilan video dengan pembawa acara selaras hingga tidak terjadi kesalahan baik secara rundown. Setelah narasumber memberikan materi Para siswa/siswi yang datang di acara workshop ini memahami akan pentingnya penguasaan *teknologi* terutama memanfaatkan *green screen* dalam event virtual supaya layer dalam event tersebut tidak monoton dan selalu menarik

Kata Kunci : Pelatihan, Teknologi, Green Screen

PENDAHULUAN

Menurut Any Noor (2022) *Event* dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan Masyarakat yang diselenggarakan waktu tertentu. Banyak jenis-jenis *event* seperti *personal event, leisure event, culture event dan virtual event*.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan pelayanan teknologi yang baik menjadi harapan bagi semua orang, organisasi. Lembaga, maupun perguruan tinggi agar dapat mendukung kegiatan, memudahkan aktifitas dan bisnis mereka (Pratama dan sutabri, 2023) dalam (Putri & Sutabri, 2023). Dengan adanya teknologi pada dasarnya adalah untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal dan biasa untuk transmisi diberbagai sektor, dari AI dan LOT hingga *blockchain* dan VR, inovasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi tetapi juga membuka peluang baru yang membawa kita ke masa depan yang lebih baik cerdas dan terhubung. Dalam konteks yang terus berkembang ini,



adaptasi dan pemahaman akan teknologi terbaru menjadi kunci untuk tetap relevan dan kompetitif terutama dalam *event* yang berberlangsung saat ini.

Banyak sekali event yang memanfaatkan teknologi unruk mendukung acara suapa berjalan dengan sukses dan lancar cohtohnya penggunaan green screen. Green screen adalah teknik dalam produksi film, video, atau fotografi di mana latar belakang hijau digunakan sebagai media untuk mengganti atau menggabungkan elemen visual lain secara digital dan memanfaatkan **OBS** (*Open Broadcaster Software*) sebagai *software* yang digunakan dalam *event virtual* yang dapat disaksikan di beberapa platform media sosial secara *live*, seperti *YouTube*, *Instagram*, *Zoom* atau *website* yang sudah terintegrasi dengan sistem dalam waktu bersamaan membuat acara kita menjadi lebih mudah diakses.

Dalam kegiatan *event* tersebut perlunya sebuah *show management* untuk memastikan jalannya acara di panggung berlangsung sesuai dengan rundown yang sudah disepakati. Pekerjaan show management meliputi *backstage management*, *stage management*, *floor management* yang semuanya diatur oleh seorang show director yang biasanya bertempat di FOH yang sekaligus mengatur *team sound system*, *visual & multimedia*, *lighting* sehingga secara keseluruhan acara baik *flow*, *ambience*, *effect* berjalan sesuai dengan konsep dan rundown yang sudah disepakat.

Maka dari paparan diatas perlunya pelatihan bagi siswa/siswi SMA/SMK terutama dalam menfaatkan teknolagi dalam kegiatan *event* untuk mengasah kemampuan sehingga bukan hanya hebat di ponsel tetapi juga mempunya skill lain pada saat di dunia kerja nantinya. Politeknik Internasional Bali dan SMA/SMK se Bali berkerja sama untuk membuat pelatihan *event* teknologi dan *show management*.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk rangkaian Sensetion ke IV Politeknik Internasional Bali yang dilaksanakan oleh Program Studi Pengelolaan Konvensi dan Peristiwa dengan meberikan pelatihan Penggunaan Teknologi *Green Screen* dalam *Event* berupa worshop dan praktek langsung kepada siswa-siswi SMA/SMK Se Bali tentang penguanaaan *Green Screen*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan ini dalam meningkatkan skill siswa/siswi SMA/SMK Se-Bali dalam pelaksanaan *virtual event* dalam pemanfaatan *green screen*. Dalam kegiatan ini menggunakan metode *workshop*. *Workshop* yang diselenggarakan pada hari jumat tanggal 11 Oktober 2024 dengan jumlah peserta 20 orang denga nara sumber 1 orang.

Dalam meningkatkan tentang pengetahuan *virtual event* pada siswa/siswi SMA/SMK Se- Bali. Pengabdian Masyarakat ini dilakukan pada hari Jumat 11 Oktober 2024, bertempat di *Kaloboratif Room* Politeknik Internasional Bali. Dalam pengabdian ini team pengabdian selaku narasumber menyampaikan dalam melaksanakan *virtual event* harus menguasai teknologi dan memanfaatkan *green screen* dalam menggunakan *beckground* layar yang membuat menarik. Dalam pelatihan ini juga siswa/siswi juga diajarkan bagaimana menjalankan aplikasi OBS bagaimana dan menjalankan acara supaya waktu penampilan video dengan pembawa acara selaras hingga tidak terjadi kesalahan baik secara rundown.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat di Politeknik Internasional Bali berjalan dengan lancar berkat kerjasama antara Politeknik Internasional Bali dengan SMA/SMK Se-Bali dengan mengadakan *Workshop*. Setelah narasumber memberikan materi Para siswa/siswi yang datang di acara workshop ini memahami akan pentingnya penguasaan

teknologi terutama memanfaatkan green screen dalam event virtual supaya layer dalam event tersebut tidak monoton dan selalu menarik. Maka dari itu para siswa/siswi harus selalu mengikuti kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan *virtulan event* untuk mengasah pengetahuannya.



Gambar 1. Narasumber memberikan Materi



Gambar 2. Narasumber mengarahkan menggunakan aplikasi OBS



Gambar 3. Foto Bersama Narasumber dan Peserta Wrokshop

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Tujuan diadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan Penggunaan Teknologi *Green Screen* Dalam *Event* untuk meningkatkan pengetahuan dan skill dalam dunia *event*. Pada dasarnya materi yang diberikan sangat bermanfaat bagi siswa/siswi untuk mengetahui apa itu teknologi green screen yang digunakan di *virtual event*. Dalam pelaksanaan pengabdian ini para peserat sangat atusia dalam pelaksanaannya bukan hany di bekal oleh pengetahuan tetapi juga skill dalam mengoperasika aplikasi OBS dan implementasi evet tersebut baik dari awal hingga akhir pelaksanaan *virtual event*

Dalam pelatihan ini juga siswa/siswi juga diajarkan bagaimana menjalankan aplikasi OBS (*Open Broadcaster Software*) bagaimana dan menjalankan acara supaya waktu penampilan video dengan pembawa acara selaras hingga tidak terjadi kesalahan baik secara rundown. Kegiatan pengabdian pada masyarakat di Politeknik Internasional Bali berjalan dengan lancar berkat kerjasama antara Politeknik Internasional Bali dengan SMA/SMK Se-Bali dengan mengadakan *Workshop*. Setelah narasumber memberikan materi Para siswa/siswi yang datang di acara workshop ini memahami akan pentingnya penguasaan *teknologi* terutma pemanfaatkan green screen dalam event virtual supaya layer dalam event tersebut tidak monoton dan selalu menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Internasional Bali yang telah memfasilitasi kegiatan ini, serta kepada para peserta yang sudah dengan semangat mengikuti kegiatan ini sampai selesai. Semoga ilmu yang didapat bisa bermanfaat meningkatkan pengetahuan dan skill dalam penggunaan teknologi green screen dalam sebuah virtual event.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, K. (2023). Strategi Komunikasi Pemasaran Penyelenggaraan Event Dan Festival Pariwisata Di Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Netnografi Komunikasi*, 2(1), 27–35.
<https://duniaejakarta.com/services/show-management>
<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13643/Virtual-Event-Salah-Satu-Solusi-di-Masa-Pandemi.html>
- Noor, Any. 2022. Manajemen Event. Bandung: Alfabeta
- Margery, E. (2019). *KEPUTUSAN PEMBELIAN MIE SEDAAP OLEH GENERASI Z SEBAGAI MAKANAN MIE INSTANT DI KOTA MEDAN Nissin demae Ramen Straight Noodle Black Garlic Instant Noodle*. 2(1), 1–7.
<https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/523/493>
- Nugraha, R. R., & Noor, A. (2015). Perancangan Sustainable Event sebagai Strategi Meningkatkan Brand Awareness Museum Barli. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 6, 169–175.
- Putri, G. B., & Sutabri, T. (2023). Analisis Manajemen Layanan Teknologi Informasi Menggunakan ITIL V3 Domain Service Operation Pada Perusahaan CV. Cemerlang Komputer Palembang. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 1(Vol. 1 No. 2 (2023)), 162–167.
<https://journal.ilmudata.co.id/index.php/ijmst/article/view/144/42>
- Sintauli, S. E. (2021). *MENDIDIK GENERASI Z GEREJA Peran Media Sosial di Tengah Bahaya Always-On Att enti on Defi cit Disorder*. 1, 107–124.
<https://doi.org/10.21460/aradha.2021.12.701>