



Pelatihan Video Editing di SMK Muhammadiyah 1 Palembang

Bobby Halim¹, Husni Mubarat², Herdy Kurniawan³, Muhammad Rivan Hakim⁴

^{1,2,3,4}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri, Kota Palembang, Indonesia

Email: ¹bobby_dkv@uigm.ac.id, ²husni_dkv@uigm.ac.id, ³2021620004@students.uigm.ac.id, ⁴2022620021@students.uigm.ac.id

Abstract

The Video Editing Training at SMK Muhammadiyah 1 Palembang is a community service program aimed at enhancing students' skills in video editing using Adobe Premiere Pro. This training was conducted in response to the rapid development of digital technology and the increasing demand for creative industry professionals in the Industry 5.0 era. The methods applied in this training included observation, interviews, teaching, demonstrations, technology-based learning, and evaluation. The results indicate an improvement in participants' understanding and technical skills in video editing, including selecting appropriate software and implementing digital marketing strategies through video content. Additionally, participants gained entrepreneurial insights relevant to current creative industry trends. This program is expected to equip SMK Muhammadiyah 1 Palembang graduates with competitive skills in the workforce, particularly in multimedia and digital content production. Training evaluations show that the applied learning methods effectively enhance participants' competencies. In the future, similar programs should be expanded with broader coverage and collaboration with various stakeholders to support the advancement of the creative industry ecosystem.

Keywords: Industry 5.0, Video Editing, Adobe Premiere Pro, Multimedia.

Abstrak

Pelatihan Video Editing di SMK Muhammadiyah 1 Palembang merupakan program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang pengeditan video menggunakan Adobe Premiere Pro. Pelatihan ini dilakukan sebagai respons terhadap perkembangan teknologi digital dan kebutuhan industri kreatif yang semakin meningkat di era Industri 5.0. Metode yang diterapkan dalam pelatihan ini mencakup observasi, wawancara, pengajaran, peragaan, pembelajaran berbasis teknologi, serta evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam aspek teknis editing video, termasuk pemilihan perangkat lunak yang sesuai dan strategi pemasaran digital berbasis video. Selain itu, peserta memperoleh wawasan kewirausahaan yang relevan dengan tren industri kreatif saat ini. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan lulusan SMK Muhammadiyah 1 Palembang memiliki daya saing tinggi di dunia kerja, khususnya dalam bidang multimedia dan produksi konten digital. Evaluasi pelatihan mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta. Ke depan, program serupa diharapkan dapat dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas serta kolaborasi dengan berbagai pihak untuk mendukung ekosistem industri kreatif yang lebih maju.

Kata Kunci: Industri 5.0, Video Editing, Adobe Premiere Pro, Multimedia.

A. PENDAHULUAN

Pada saat ini memasuki era industri 5.0 yang ditandai dengan integrasi teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, Internet of Things (IoT), big data, dan sistem siber-fisik ke dalam proses industri dan kehidupan sehari-hari (Khairanis et al., 2024). Dan hal ini berlaku secara internasional, tidak hanya di negara maju saja tetapi di negara-negara berkembang juga seperti Indonesia. Banyak hal terdampak dari berlakunya industri 5.0, seperti pola

kerja hingga gaya hidup masyarakat baik di perkotaan maupun di pedesaan.

Industri 5.0 mempengaruhi cara berkomunikasi antar individu maupun antar kelompok juga antara individu dengan sebuah kelompok/golongan (Agustin et al., 2024). Salah satu cara untuk mengkomunikasikan sesuatu hal yaitu menggunakan Video. Perkembangan teknologi video cukup pesat dan mutakhir baik dari segi pembuatan hingga cara penayangannya.

Di era digital saat ini, konten video telah menjadi media yang paling efektif dalam menyampaikan informasi, hiburan, dan promosi (Mahardika & Mardiono, 2021). Dengan pesatnya perkembangan internet dan media sosial, konsumsi video terus meningkat karena formatnya yang lebih menarik dan mudah dicerna. Manusia secara alami lebih cepat memproses informasi visual dibandingkan teks (Kristiyono & Nurrosyidah, 2021), sehingga video mampu menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan efektif. Inilah yang membuat video menjadi pilihan utama bagi individu maupun bisnis dalam berkomunikasi dengan audiens.

Selain itu, algoritma berbagai platform digital seperti YouTube, Instagram, dan TikTok cenderung lebih memprioritaskan konten video dibandingkan format lainnya. Hal ini membuat video memiliki potensi jangkauan yang lebih luas serta peluang lebih besar untuk mendapatkan interaksi seperti like, komentar, dan share. Dengan adanya fitur seperti live streaming, video pendek, dan reels, kreator serta bisnis dapat lebih fleksibel dalam menyesuaikan format video sesuai dengan preferensi target audiens mereka.

Bagi bisnis dan kreator konten, video bukan hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga menjadi strategi utama dalam membangun merek dan memperkuat *engagement*. Melalui video, perusahaan dapat menyampaikan cerita mereka dengan lebih emosional dan autentik, menciptakan koneksi yang lebih mendalam dengan pelanggan. Selain itu, video juga terbukti efektif dalam meningkatkan tingkat konversi dan penjualan, karena mampu memberikan pengalaman yang lebih imersif kepada calon pelanggan.

Revolusi Industri 5.0 mengedepankan integrasi antara teknologi dan manusia, di mana keterampilan digital menjadi sangat penting. Siswa SMK perlu dilengkapi dengan keterampilan seperti editing video untuk bersaing di pasar kerja yang semakin terhubung dan otomatisasi. Keterampilan ini tidak hanya meningkatkan daya saing mereka, tetapi juga membuka peluang untuk berwirausaha di bidang kreatif.

Pelatihan video editing memungkinkan siswa untuk belajar melalui proyek praktis, yang merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif di era digital. Dengan mempelajari teknik pengambilan gambar dan editing, siswa dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan problem-solving mereka, yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja saat ini.

Dengan semakin banyaknya perusahaan yang memanfaatkan media sosial dan konten video untuk promosi, keterampilan video editing menjadi aset berharga. Pelatihan ini membantu siswa SMK untuk

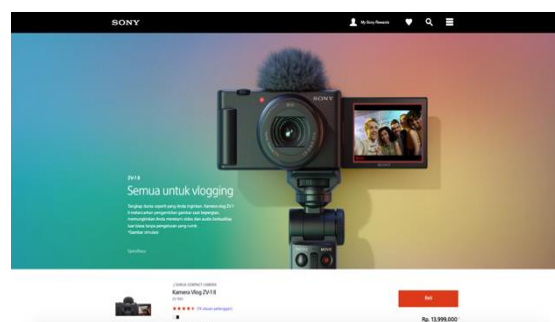
siap memasuki industri kreatif (Amrina et al., 2024), di mana mereka dapat berkontribusi dalam pembuatan konten yang menarik dan berkualitas (Nova Amalia Fitri et al., 2024).

Pelatihan video editing juga mendukung integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan vokasi. Ini sejalan dengan kebutuhan untuk menyesuaikan kurikulum SMK agar lebih relevan dengan tuntutan industri saat ini (Sugihartini et al., 2017), termasuk penggunaan perangkat lunak editing modern seperti Adobe Premiere atau aplikasi mobile seperti CapCut.

Melalui pelatihan ini, sekolah-sekolah SMK dapat meningkatkan daya saing mereka dengan menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan praktis dan siap kerja. Video profil sekolah yang dibuat oleh siswa dapat menjadi alat promosi yang efektif, menarik perhatian calon siswa dan orang tua. (et al., 2023)

Oleh karena itu, menguasai pembuatan dan pemasaran konten video menjadi hal yang sangat penting dalam menghadapi persaingan di dunia digital saat ini.

Dari sisi proses pembuatan sebuah video, ada beberapa bagian yang saling bersinggungan dan saling melengkapi misalnya kamera sebagai perangkat keras wajib untuk merekam adegan-adegan penting yang nantinya akan diproses (edit) menjadi sebuah video yang lengkap dan menarik untuk disimak (ditonton). Bila berbicara kamera video, perusahaan-perusahaan kamera berlomba-lomba untuk menciptakan sebuah kamera yang menghasilkan gambar kualitas tinggi dan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan. (Rizky F.A. et al., 2023)



Gambar 1. Kamera Vlog ZV-1 II
Sumber: <https://www.sony.co.id/>

Misalnya kamera Vlog ZV-1 II dari Sony yang menawarkan kepraktisan dalam hal vlogging dengan fitur-fitur canggih seperti merekam dalam format XAVC S hingga 30p dan 4K, dan hingga 120p; Filter ND bawaan dan selfie dalam mode Intelligent AUTO dengan dua atau tiga orang sekaligus. Harga yang ditawarkan pun terbilang baik dengan fitur-fitur yang ditawarkan.

Selain perangkat keras (hardware), perlu juga perangkat lunak (software) yang dapat menghasilkan video kualitas tinggi dengan harga terjangkau dan nyaman digunakan. Di industri perfilman maupun periklanan, aplikasi Adobe Premiere Pro menjadi pilihan terbaik karena diciptakan secara profesional (Revita et al., 2024). Tidak hanya di negara-negara besar, Indonesia juga menjadi salah satu negara yang menjadi konsumen Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro merupakan sebuah aplikasi editing video komersial yang dikembangkan oleh perusahaan terkenal Adobe System, aplikasi ini banyak dipilih oleh para profesional untuk membuat Pertelevisian, film atau sinetron (Utopicomputers, 2020). Alasan lain pemilihan Adobe Premiere Pro sebagai aplikasi yang digunakan pada pelatihan ini yaitu siswa SMK akan memiliki keterampilan yang langsung dapat diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk periklanan, film, dan konten digital. Hal ini meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja yang semakin ketat (Dewantara & Surani, 2023).

Seiring berjalannya waktu, teknologi terus berkembang sehingga bermunculan produk maupun jasa yang semakin baik. Pada aplikasi Video Editing banyak lahir aplikasi-aplikasi baru seperti Filmora, Capcut hingga Davinci Resolve. Davinci Resolve menjadi salah satu alternatif Video Editing profesional tidak berbayar alias gratis. Selain itu, Davinci menyediakan fitur color grading yang lebih kompleks berbasis node editor sehingga memudahkan dalam proses editing warna yang konsisten dan lebih nyaman dalam mengeksplorasi warna yang sesuai dan file hasil color grading ke dalam format XML untuk dilakukan proses ke tahap selanjutnya (Prasetyo et al., 2023).

Sudah banyak Video Editor, khususnya di Indonesia yang memakai Davinci Resolve. Davinci Resolve sebanding kualitasnya dengan Adobe Premiere Pro sehingga ini menjadi salah 1 alasan banyak Video Editor mencoba dan beralih ke Davinci Resolve.

Untuk aplikasi Capcut pertama kali hanya tersedia pada perangkat mobile (Smartphone & Tablet). Lalu pada Agustus 2022 munculah Capcut versi Desktop yang sama sekali berjalan tanpa emulator. Ini menjadi lompatan besar dari Capcut karena menambah deretan aplikasi Video Editing gratis.

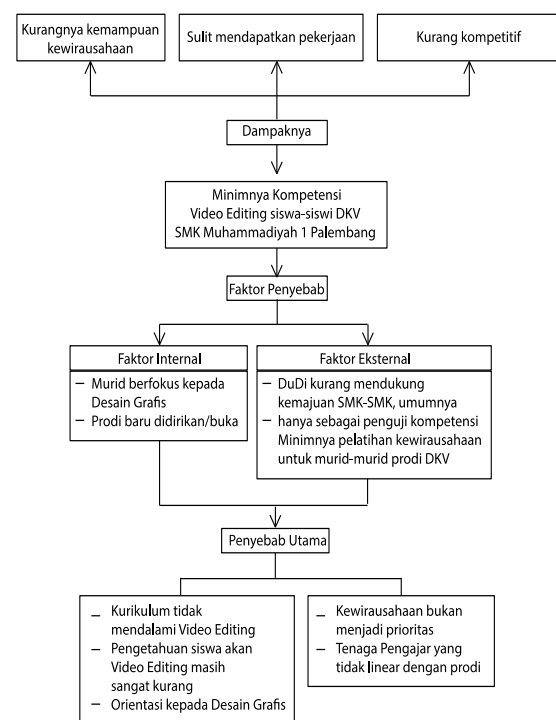
Setiap aplikasi Video Editing memiliki kelebihan maupun kekurangan masing-masing. Capcut versi Desktop tentu unggul dari segi biaya dan kebutuhan spek hardware yang ringan, kelemahannya yaitu tidak terlalu detil fungsi editing bila dibandingkan kompetitor. Sebagai pembanding yaitu Adobe Premiere Pro lebih cocok untuk proyek dengan kebutuhan pengeditan yang kompleks dan kualitas tinggi, sementara Capcut menawarkan solusi

praktis dan efisien bagi mereka yang memerlukan alat pengeditan video cepat dan mudah digunakan (FATUROHMAN, 2024). Kelemahannya yaitu tidak ada stok *sound effect*, tampilan yang kurang ramah bagi pemula.

Adobe Premiere Pro seperti halnya program-program Adobe lainnya, sudah tidak lagi satu kali pembayaran untuk pemakaiannya, akan tetapi menjadi sistem berlangganan per bulan / tahun (Pamuji, 2023). Entah apa yang ada di benak pimpinan Adobe dalam penerapan biaya berlangganan pada produk-produknya.

Penulis sendiri sudah memakai Adobe Premiere Pro selama puluhan tahun sejak di bangku SMA. Sangat nyaman dan bertenaga program Adobe Premiere Pro dalam mengedit video-video dan menghasilkan sebuah video berkualitas tinggi. Hal ini menjadi salah satu pertimbangan dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Indo Global Mandiri untuk memberikan pelatihan Video Editing menggunakan Adobe Premiere Pro.

Berikut analisis strategi pengabdian yang akan dilakukan berdasarkan kepada kerangka masalah yang ada, digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Tabel Kerangka Masalah

Diagram di atas menjelaskan penyebab rendahnya kompetensi siswa dalam bidang video editing di SMK Muhammadiyah 1 Palembang. Masalah ini berujung pada dampak seperti kurangnya kemampuan siswa, kesulitan mendapatkan pekerjaan, dan daya saing yang rendah di pasar kerja.

Faktor penyebabnya dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi minat belajar siswa yang rendah, kurangnya motivasi belajar, dan fokus siswa pada Desain Grafis. Sementara itu, faktor eksternal mencakup dukungan dari sekolah yang kurang memadai, seperti minimnya fasilitas pendukung dan kurangnya guru yang kompeten di bidang video editing. Selain itu, praktik kerja industri (PKL) yang tidak relevan dengan kompetensi video editing juga menjadi kendala.

Penyebab utama dari masalah ini adalah kurikulum yang tidak relevan dengan kebutuhan industri video editing, kurangnya fasilitas pendukung seperti perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware), serta minimnya pelatihan guru untuk menguasai aplikasi seperti DaVinci Resolve. Hal ini diperparah dengan lemahnya hubungan antara sekolah dan dunia usaha/industri (DUDI), sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman praktis yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja.

Melalui pelatihan ini diharapkan para peserta pelatihan dapat memahami dan mempraktekan Adobe Premiere Pro secara komprehensif.

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Video Editing yaitu di SMK Muhammadiyah 1 Palembang, pada 10 Februari 2025. Peserta memiliki latar belakang sebagai siswa-siswi SMK jurusan Desain Komunikasi Visual dan berjumlah 39 orang peserta baik jenis kelamin laki-laki maupun perempuan.

Metode yang diterapkan dalam pelatihan ini mencakup:

1. Observasi: Tim Pengabdian dari Universitas Indo Global Mandiri mengadakan pengamatan langsung terhadap situasi dan kondisi baik peserta maupun sarana dan prasarana di SMK Muhammadiyah 1 Palembang pada Januari 2025. Dari hasil observasi, Tim Pengabdian dari Universitas Indo Global Mandiri mencatat berbagai permasalahan serta temuan yang muncul selama observasi seperti minimnya pengetahuan aplikasi pengolahan Video khususnya Adobe Premiere Pro; belum adanya aplikasi Adobe Premiere Pro pada saat itu dan Guru yang tidak memahami Adobe Premiere Pro.
2. Wawancara: Tim pelaksana melakukan wawancara kepada Ketua Jurusan untuk mengumpulkan informasi yang lebih mendalam dari peserta pelatihan. Hal ini memungkinkan Tim PKM Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian serta memahami perspektif peserta.
3. Pengajaran: Materi mengenai dasar-dasar teori pengeditan video, tahapan dalam proses kreatif, serta strategi pengembangan video disampaikan menggunakan slide PowerPoint. Selain itu, metode ini juga mencakup pengenalan terhadap alat dan perlengkapan yang digunakan dalam industri kreatif. Penggunaan PowerPoint membantu siswa memahami materi dan meningkatkan prestasi belajar siswa (Ahmad Muflih Saefuddin, 2024).
4. Peragaan: metode ini menghindarkan peserta PKM dari kemampuan yang bersifat verbal, sebab peserta PKM dihadapkan pada fakta yang nyata (Halim & Dion, 2023) Melakukan praktek langsung di depan peserta dengan menyajikan langkah-langkah dasar video editing, mulai dari pemahaman teori hingga proses pengolahan gambar mentah menjadi sebuah video akhir. Tahapan ini diperkenalkan kepada peserta dan dijelajahi lebih dalam selama pelatihan.
5. Pembelajaran Berbasis Teknologi: Metode ini memanfaatkan alat dan aplikasi teknologi untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dan sebagai alat atau media untuk membantu agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan siswa belajar dengan baik (Zahwa & Syafi'i, 2022). Alat yang dipakai yaitu 1 set komputer dengan spesifikasi yang mumpuni agar dapat menjalankan Adobe Premiere Pro secara lancar dan nyaman. Lalu untuk aplikasinya yaitu Adobe Premiere Pro sebagai aplikasi edit Video.
6. Evaluasi: Proses ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kegiatan pelatihan mencapai tujuan yang diharapkan (Mubarat et al., 2022). evaluasi dilakukan untuk menilai penguasaan teknik dasar hingga hasil akhir. Untuk jenis kuesioner menggunakan Kuesioner Terstruktur yaitu menekankan hal-hal yang menarik perhatian (Makbul, 2021). Untuk pertanyaan dan pilihan jawaban kuesioner dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan di masa depan dan memberikan peserta umpan balik untuk meningkatkan keterampilan teknis dan kualitas produk agar dapat bersaing di tingkat lokal, nasional, dan internasional.

Tabel 1. Tolok ukur Keberhasilan Pelatihan

Tolok Ukur	Keterangan
Peningkatan Keterampilan dan Pengetahuan	Tes Pengetahuan: Mengukur hasil tes setelah pelatihan.

Untuk Tolok ukur Keberhasilan Pelatihan Video Editing SMK Muhammadiyah 1 Palembang, Tim PKM UIGM langsung menilai kemampuan para peserta pelatihan dengan melihat karya video yang sudah di-edit oleh para peserta. Hanya ada 2 variabel dari tes ini yaitu Mampu dan Tidak Mampu.

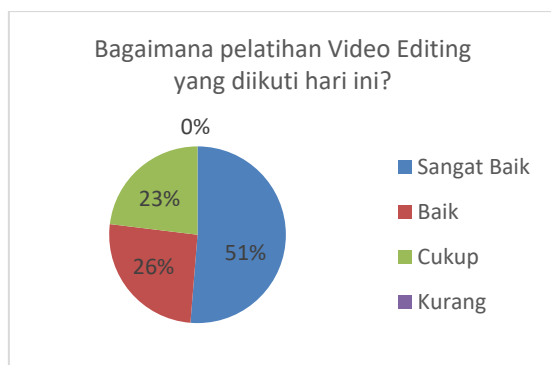
Tabel 2. Kuesioner Pelaksanaan Kegiatan PKM

Tolok Ukur	Keterangan
Bagaimana pelatihan Video Editing yang diikuti hari ini?	1. Sangat Baik
	2. Baik
	3. Cukup
	4. Kurang Menarik
Apakah ada materi yang sudah pernah diterapkan?	1. Sudah
	2. Belum
Pengetahuan apa yang akan diperoleh setelah mengikuti pelatihan ini?	1. Cara mengolah video tingkat lanjut
	2. Cara mengedit video yang efisien
Apa masukan Anda untuk kegiatan yang akan datang?	1. Sudah Baik
	2. Sering adakan dengan materi kekinian
	3. Tidak menjawab
	4. Lebih banyak praktek
	5. Kegiatan di akhir minggu

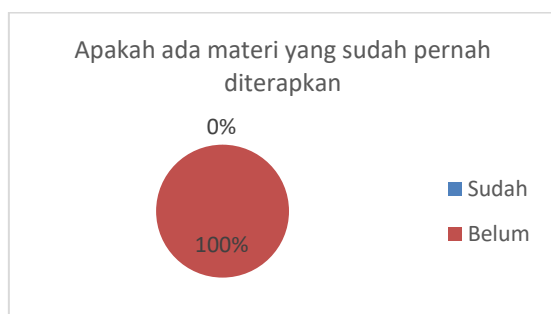
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Video Editing di SMK Muhammadiyah 1 Palembang diikuti oleh 39 peserta. Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

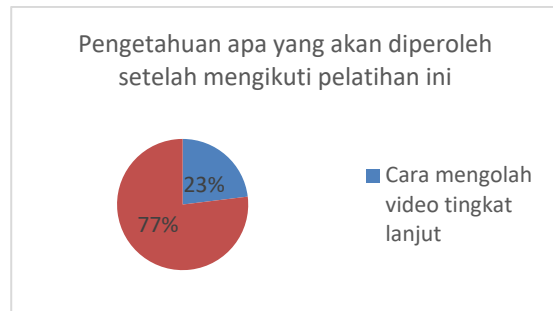
Selanjutnya, berdasarkan hasil kuesioner mengenai Metode Pelaksanaan, penilaian peserta disertai gambar pada setiap kuesioner dapat ditemukan pada gambar 3A, 3B, 3C, dan 3D.



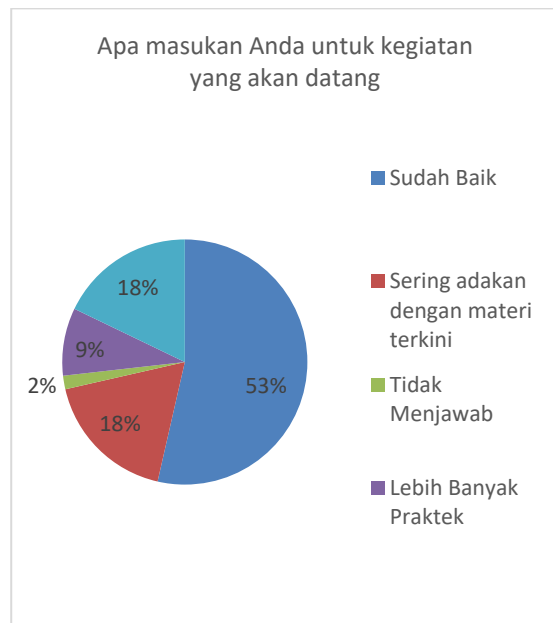
(A)



(B)



(C)

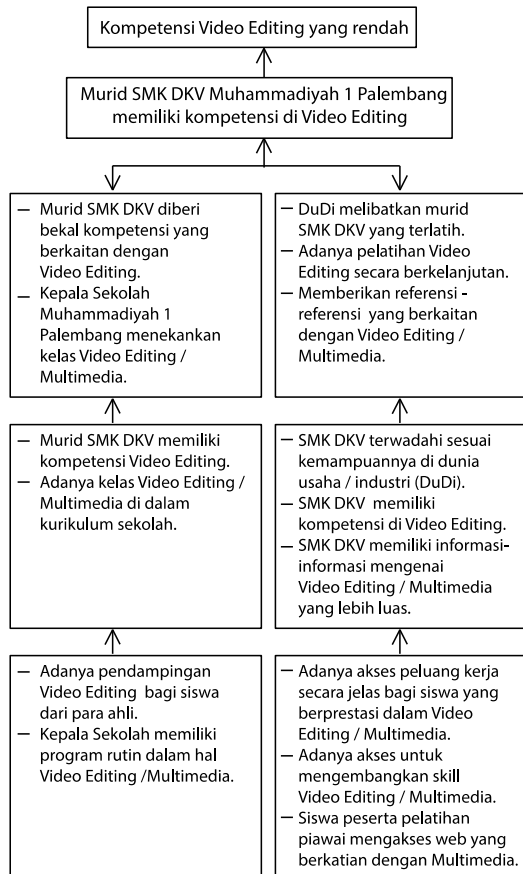


(D)

Gambar 3. Hasil evaluasi kegiatan PKM (A, B, C, D)

Dari gambar 3 (A, B, C, D) yang menjadi ukuran adalah persentase dari setiap jawaban yang ditanyakan dari kuesioner yang sudah dibagikan setelah pelatihan. Pada gambar 3A, mayoritas peserta pelatihan merasa puas karena pelatihan dilaksanakan dengan Sangat Baik. Pada gambar 3B, semua peserta pelatihan belum pernah mempelajari materi Adobe Premiere Pro. Pada gambar 3C, mayoritas peserta memahami mengedit video yang efisien di samping memahami mengolah video tingkat lanjut. Hal ini dikarenakan hanya sedikit yang memahami cara mengolah video tingkat lanjut yang disampaikan pada bagian akhir pelatihan Video Editing. Pada gambar 3D, terdapat beragam respon yang didominasi dengan kepuasan para peserta dengan menjawab Sudah Baik.

Kegiatan pengabdian ini memiliki harapan untuk peningkatan mutu lulusan SMK DKV Muhammadiyah 1 Palembang agar menjadi lulusan DKV yang siap kerja khususnya di bidang Video Editing / Multimedia. Secara bagan, harapan output dan outcome kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat digambarkan melalui pohon harapan. Berikut pohon harapan pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Tabel Pohon Harapan

Tabel di atas menggambarkan sebuah strategi bertahap untuk meningkatkan kompetensi video editing siswa SMK DKV Muhammadiyah 1 Palembang. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya kompetensi siswa dalam video editing. Harapan yang ingin dicapai adalah agar siswa memiliki kemampuan yang memadai dalam bidang ini. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa langkah strategis yang dirancang.

Langkah awal dimulai dengan memberikan bekal kompetensi dasar video editing kepada siswa. Kepala sekolah juga berperan penting dengan menekankan pentingnya kelas video editing/multimedia dalam kurikulum sekolah. Selanjutnya, siswa diharapkan memiliki kompetensi video editing melalui penerapan kelas multimedia secara resmi di kurikulum sekolah.

Tahapan berikutnya melibatkan pendampingan oleh para ahli untuk siswa, serta program rutin dari kepala sekolah terkait pengembangan video editing/multimedia. Selain itu, SMK DKV Muhammadiyah 1 Palembang menyediakan wadah bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka sesuai kebutuhan dunia usaha dan industri (DuDi). Informasi mengenai video editing/multimedia juga diperluas agar siswa memiliki wawasan yang lebih luas.

Pada tahap lanjutan, pelatihan video editing secara berkelanjutan diberikan kepada siswa, disertai referensi-referensi yang relevan untuk mendukung pembelajaran mereka. Siswa yang berprestasi dalam bidang ini diberikan akses peluang kerja di dunia multimedia. Mereka juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut melalui akses ke sumber daya online seperti website multimedia.

Secara keseluruhan, bagan ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi video editing dilakukan melalui pendekatan bertahap dan sistematis, melibatkan berbagai pihak mulai dari siswa, guru, kepala sekolah, hingga dunia industri. Tujuan akhirnya adalah menciptakan lulusan SMK DKV yang kompeten dan siap bersaing di bidang multimedia.

a. Strategi Pelaksanaan

Metode yang dilakukan pada pelatihan Video Editing yaitu metode Peragaan dan metode Pembelajaran Berbasis Teknologi. Melalui dua metode pembelajaran tersebut, para peserta pelatihan selain melihat, mendengar dan memahami materi-materi yang disampaikan, mereka juga mempraktekan pada komputer masing-masing mengenai semua yang sudah dijelaskan oleh pemateri.

b. Hasil Kegiatan

Dari kegiatan pelatihan Video Editing ini, maka hasilnya :

1. Para peserta menjadi paham Video Editing baik tingkat dasar maupun lanjutan, beserta tips-tips yang berguna agar pengerjaan menjadi lebih cepat dan efisien tanpa mengurangi kualitas akhir.
2. Para peserta memiliki wawasan kewirausahaan dalam bidang pemasaran digital yang berkaitan dengan penerapan Video Editing.

c. Rencana Tindak Lanjut

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Indo Global Mandiri merumuskan beberapa hal terkait rencana tindak lanjut kepada prodi DKV SMK Muhammadiyah 1 Palembang setelah acara pelatihan Video Editing selesai.



Gambar 5. Foto suasana pelatihan Video Editing di laboratorium komputer SMK Muhammadiyah 1 Palembang

Pada Gambar 5 menampilkan situasi lab komputer yang digunakan oleh para peserta pelatihan Video Editing yang diselenggarakan oleh tim PKM UIGM, kondisi pencahayaan ruangan cukup terang meskipun tidak sangat terang bahkan sudah terbantu oleh cahaya matahari yang melewati jendela-jendela. Kondisi ini sebenarnya kurang baik bagi para peserta pelatihan bila terlalu lama menatap monitor karena dapat membuat mata cepat lelah yang dapat menyebabkan miopi (Cahyo Wulandari et al., 2024). Selama pelatihan Video Editing para peserta tidak terlihat gangguan pada mata mereka, faktor yang paling memungkinkan mereka masih nyaman menatap monitor berlama-lama selama pelatihan yaitu umur mereka yang masih belia.



Gambar 6. Pemateri menyampaikan materi pelatihan Video Editing menggunakan Adobe Premiere Pro

Pada gambar 6, tampak pemateri memberikan materi Video Editing yang menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro. Tampilan ruang kerja hingga *tool* pada Adobe Premiere Pro dikemas oleh tim PKM UIGM menjadi rangkaian slide PowerPoint (PPT) agar para peserta dapat dengan mudah mengerti apa yang disampaikan oleh pemateri. Seperti yang sudah dijelaskan pada bagian Pendahuluan, penggunaan PowerPoint dalam menyampaikan materi dapat membuat peserta pelatihan cepat memahami materi.



Gambar 7. Foto bersama pada pelatihan Video Editing

Pada gambar 7, menampilkan foto bersama Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Indo Global Mandiri bersama prodi DKV SMK Muhammadiyah 1 Palembang. Pelatihan Video Editing menggunakan Adobe Premiere Pro berlangsung dengan sukses dan penuh antusiasme. Para peserta terlihat sangat senang dan bersemangat

dalam mengikuti setiap sesi pelatihan. Dengan bimbingan dari pelatih/mentor, mereka belajar berbagai teknik editing video, mulai dari dasar hingga trik-trik profesional. Suasana kelas yang interaktif dan materi yang mudah dipahami membuat pengalaman belajar semakin menyenangkan. Kesuksesan acara ini terlihat dari senyum dan kebanggaan para peserta yang kini memiliki keterampilan baru dalam dunia editing video.

D. PENUTUP

Simpulan

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat berupa Pelatihan Video Editing di SMK Muhammadiyah 1 Palembang, tujuan utama yang ingin dicapai adalah meningkatkan kemampuan akademis dan teknis siswa dalam bidang Video Editing, khususnya dalam penggunaan Adobe Premiere Pro. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai pemanfaatan keahlian Video Editing dalam pemasaran daring (online marketing), sehingga peserta tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga dapat menggunakannya untuk berwirausaha.

Metode pelaksanaan pelatihan mencakup pembelajaran teori dan praktik langsung menggunakan Adobe Premiere Pro. Peserta diberikan pemahaman dasar mengenai teknik penyuntingan video serta strategi pemanfaatan video dalam pemasaran digital, seperti di marketplace. Dengan metode ini, diharapkan peserta dapat menguasai keterampilan teknis sekaligus memahami penerapannya dalam dunia bisnis.

Hasil yang dicapai dari pelatihan ini adalah meningkatnya kompetensi siswa SMK dalam bidang Video Editing dan Multimedia, sehingga mereka siap menghadapi dunia industri atau bahkan menjadi wirausahawan di bidang kreatif. Output dari program ini adalah menghasilkan lulusan SMK yang tidak hanya terampil dalam pengeditan video, tetapi juga memiliki wawasan kewirausahaan berbasis digital.

Saran

Setelah melalui serangkaian kegiatan pengabdian yang dilakukan, maka ada dua saran, yaitu:

Pertama, untuk Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Palembang menaruh perhatian lebih kepada murid-muridnya di prodi Desain Komunikasi Visual agar mereka lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, tidak hanya sekedar bisa tetapi juga mahir dalam Video Editing karena saat ini terjadi persaingan ketat di dunia Video Editing. Tidak hanya orang-orang dari latar belakang pendidikan seni / desain / multimedia saja, tetapi dari

berbagai latar belakang mampu mempelajari bahkan mendalami Video Editing.

Kedua, Dinas Pendidikan menelaah kembali kurikulum prodi Desain Komunikasi Visual saat ini agar siswa-siswi prodi DKV tidak hanya sekedar paham Desain Grafis, tetapi juga paham dan mahir dalam pengolahan video karena saat ini baik dunia usaha dan dunia industri memerlukan ahli-ahli video dalam pembuatan konten maupun materi promosinya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Ketua Prodi: bapak Husni Mubarat, M.Sn. dan Lembaga Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat dan Kepustakaan Masyarakat (LP2MK) Universitas Indo Global Mandiri yang telah mensupport kegiatan ini dari awal hingga selesai.

E. DAFTAR PUSTAKA

Agustin, D., Utami, S. S., Kushariyadi, & Suprayitno, D. (2024). *Pengantar Manajemen: Teori komprehensif pada era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Ahmad Muflih Saefuddin. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 307–315. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i1.885>

Amrina, U., Roswandi, I., & Widyanty, W. (2024). OPTIMALISASI PRAKTIKUM ERP-ODOO DI SMK: KETERAMPILAN DIGITAL MENUJU ERA INDUSTRI 4.0. *Jurnal Industri Kreatif Dan Kewirausahaan*, 7(2), 136–145.

Cahyo Wulandari, Rahmafari Fikra Maulida, Muhammad Asyam Fawwaz Akbar, & Abdurrahman Nur Prasetyo. (2024). Promosi Kesehatan Mata melalui Kegiatan Skrining Mata pada Siswa SMP di Kecamatan Wedung, Demak. *Jurnal Pengabdian, Riset, Kreativitas, Inovasi, Dan Teknologi Tepat Guna*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.22146/parikesit.v2i1.9558>

Dewantara, P., & Surani, D. (2023). Pengaruh penggunaan Aplikasi Pembelajaran Adobe Premiere Pro dalam meningkatkan kreatifitas siswa kelas XI melalui Project-Based-Learning (PBL) di SMKN 1 KOTA SERANG. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 84. <https://doi.org/10.30998/fjik.v10i2.16668>

FATUROHMAN, R. (2024). *PERBANDINGAN KINERJA ADOBE PREMIERE PRO DAN CAPCUT PADA PENGELOLAAN DATA VIDEO*. Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Halim, B., & Dion, K. (2023). *Peran Karang Taruna dalam Penguatan UMKM Melalui Media Fotografi di Kelurahan Sukajaya The Role of Karang Taruna in Strengthening MSMEs Through Photography Media in Sukajaya Village Gambar 1 Grafik Usia Penduduk Indonesia Berdasarkan artikel jurnal berjudul*. 8(4), 826–834.

Ismatulloh, K., Jamaluddin, J., Kholisho, Y. N., Arianti, B. D. D., Wirasasmita, R. H., Uska, M. Z., & Lutfi, S. (2023). Pelatihan pembuatan video profil sekolah di SMA se-kabupaten Lombok Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i1.18343>

Khairanis, R., Aldi, M., Maulana, U. I. N., & Ibrahim, M. (2024). *Relevansi Filsafat Ilmu di Era Revolusi Industri 5.0: Sebuah Analisis Fenomenologis*. 1(2), 87–97.

Kristiyono, J., & Nurrosyidah, A. (2021). ANALISIS PERILAKU Pencarian INFORMASI DI INTERNET. *Jurnal SCRIPTURA*, 11(2), 96–104. <https://doi.org/10.9744/scriptura.11.2.96-104>

Mahardika, P. V., & Mardiono, B. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Infografis Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 10(1), 91–98.

Makbul, M. (2021). *METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN {PENELITIAN}*.

Mubarat, H., Viatra, A. W., & Patriansah, M. (2022). *Pelatihan Kerajinan Bambu sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan dan Ekonomi Keluarga Di Kecamatan Sungai Lilin Kabupaten Musi Banyu Asin Bamboo Craft Training as an Effort to Improve Family Skills and Economy in Sungai Lilin District*, *Musi Banyu Asin Re*. 7(2), 164–173.

Nova Amalia Fitri, Luluk Nayang, Alvin Surya Close, Virma Irmada, Nurizka Alledya Zakina, Desti Arbaeti Hidayah, Salma Atika, & Suhariyanto Suhariyanto. (2024). Strategi Pembuatan Video Konten Digital Marketing Melalui Aplikasi Tiktok Di SMK N 1 Semarang. *SABER: Jurnal Teknik Informatika, Sains Dan Ilmu Komunikasi*, 2(3), 127–137. <https://doi.org/10.59841/saber.v1i3.1392>

- Pamuji, S. A. (2023). Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi ADOBE AFTER EFFECTS: SOFTWARE VIDEO EDITING DAN MOTION GRAPHICS YANG POPULER. *SAINSBERTEK*, 4(1).
- Prasetyo, M. E., Sitompul, G. I., Surawi, J., Studi, P., Komunikasi, D., Desain, F. T., & Mulia, U. B. (2023). Analisis Visual Komposisi dan Editing Pewarnaan Film Dokumenter Badut Balik Tawa. *Jurnal Sense*, 6(1), 3.
- Revita, R., MUKMIN, B. A., & MUJIWATI, E. S. (2024). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE PREMIERE PRO MATERI SUMBER ENERGI UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Rizky F.A., G. R. F. A., Susanta, S., & Sadeli, S. (2023). Pengaruh Kesadaran Merek dan Citra Merek terhadap Loyalitas Merek Serta Implikasinya pada Minat Beli Ulang. *Jurnal Administrasi Bisnis (JABis)*, 21(2), 96. <https://doi.org/10.31315/jurnaladmbisnis.v21i2.12714>
- Sugihartini, N., Agustini, K., Made, I., & Pradnyana, A. (2017). Pelatihan Video Editing Tingkat Smk Se-Kota Singaraja. *Jurnal Widya Laksana*, 6(2), 173.
- Utopicomputers. (2020). *Pengertian dan Fungsinya Adobe Premiere*. <https://www.utopicomputers.com/apa-ituadobe-premiere-pro-berikut-pengertian-danfungsinya/>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>