

Pelatihan Videografi dalam Pengemasan Video Jurnalistik menggunakan Adobe Premiere di SMK Negeri 2 Garut

(Training on Videography for Packaging Journalistic Videos using Adobe Premiere at SMK Negeri 2 Garut)

Najmi Nurfaza^{1*}, Ummu Salamah²

Universitas Garut, Jawa Barat, Indonesia^{1,2}

24071120091@fikom.uniga.ac.id



Riwayat Artikel

Diterima pada 15 Juni 2024

Revisi 1 pada 21 Juli 2024

Revisi 2 pada 25 Juli 2024

Revisi 3 pada 1 Agustus 2024

Disetujui pada 9 Agustus 2024

Abstract

Purpose: The objective of this program is to enhance students' technical skills in videography and video editing using Adobe Premiere. Through this training, students are expected to be better prepared to pursue careers in the media and communication fields.

Methodology: This program is conducted through training sessions and workshops specifically designed for 11th-grade students majoring in Television Broadcast Production. The training involves the use of tools such as the A6000 camera, tripod, stabilizer, laptop, and Adobe Premiere Pro CC 2022 software. The methodology includes live demonstrations, hands-on practice, and Q&A sessions to ensure a deep understanding.

Results: The program yielded very positive results. More than 80% of students reported gaining new knowledge about the features of Adobe Premiere. Additionally, over 90% of students expressed a strong interest in attending more similar training sessions in the future, demonstrating a high level of enthusiasm for videography and video editing.

Conclusions: This program successfully transferred knowledge from the academic environment to the community, strengthened the community, and supported the development of specific industries or sectors. The goals of the program were achieved effectively, providing a significant positive impact for both the participants and the community. The improvement in students' knowledge and skills made them more proficient in videography and video editing.

Limitations: The limitations of this program include resource constraints, such as limited availability of equipment and restricted time for conducting training sessions and workshops. Additionally, the variability in the initial skill levels of students can also affect the effectiveness of the training.

Contribution: This program made a significant contribution to the development of students' knowledge and skills in videography and video editing. Additionally, the program successfully fostered students' interest and enthusiasm for multimedia technology, which could encourage them to pursue careers in the field in the future.

Keywords: *Adobe Premiere Pro, Training Videography, Video Editing*

How to Cite: Nurfaza, N., Salamah, U. (2024). Pelatihan Videografi dalam Pengemasan Video Jurnalistik menggunakan Adobe Premiere di SMK Negeri 2 Garut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 287-296.

1. Pendahuluan

Data sering dikotakan sebagai kumpulan angka atau catatan, padahal ada bentuk data lain seperti citra (gambar/foto), audio, dan yang menarik, video. Video adalah bentuk media elektronik yang mengintegrasikan teknologi audio dan visual untuk menciptakan tayangan yang dinamis dan menarik (Yuanta, 2020); (Safitri, Handayani, & Rustini, 2022). Seiring waktu, kapasitas penyimpanan dan kualitas video meningkat, bahkan kamera yang dulunya hanya untuk foto kini mampu merekam video dengan durasi lebih panjang dan kualitas lebih baik. Kemajuan ini juga tercermin dari banyaknya *vlogger* yang menggunakan YouTube untuk berbagai jenis konten mulai dari video klip, komedi, film pendek, hingga tutorial. Youtube adalah platform media sosial yang terkenal di seluruh dunia untuk berbagi video (Nurhadi, 2020). Konten-konten tersebut melalui proses editing yang dilakukan oleh ahli, yang terkadang beredar di balik layar untuk menunjukkan kerja keras di balik video kreatif. Pembuatan vlog memerlukan persiapan yang matang, mulai dari konsep hingga storyboard sesuai dengan prinsip desain multimedia, karena tujuan utamanya adalah mendapatkan perhatian penontonnya. Hal baru tidak selalu berarti sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya, melainkan bisa berupa ide atau gagasan yang disajikan dengan cara baru dan dilengkapi dengan aspek-aspek yang belum ada pada ide atau gagasan sebelumnya (Qiyami & Nilamsari, 2021).

Mahasiswa Universitas Garut, terutama yang aktif di lapangan, melihat pentingnya membuat video yang tidak hanya menarik sebagai promosi produk, tetapi juga sebagai sarana informasi yang menarik bagi masyarakat dan siswa. Meski video sudah diunggah di media sosial seperti Instagram, jumlah penontonnya belum maksimal. Instagram memperbolehkan penggunaannya untuk mengambil gambar, melakukan penyuntingan, menggunakan filter digital, dan membagikan gambar ke berbagai platform media sosial dan jejaring sosial Instagram sendiri (Mujianto, Nurhadi, & Kharismawati, 2021). Untuk menciptakan video yang diinginkan, menarik, dan efektif menyampaikan pesan, diperlukan pemahaman teknik dasar videografi (Widarti, 2021). Video yang menarik membutuhkan pengetahuan, keterampilan, dan seni untuk menggabungkan gambar menjadi tayangan yang mampu mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan penonton. Mengedit video juga menjadi bagian penting untuk menghasilkan video yang menarik, dan para pembuat video perlu berlatih agar kemampuan mereka meningkat. Dalam konteks ini, terdapat perhatian terhadap jurusan Produksi Siaran Program Televisi di SMKN 2 Garut, yang juga akan mempelajari editing video. Namun berdasarkan survei yang dilakukan oleh ketua jurusan, siswa belum memiliki pemahaman yang mendalam terkait software editing video. Oleh karena itu, Penulis dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Garut tertarik untuk memberikan “Pelatihan Videografi Dalam Pengemasan Video Jurnalistik Menggunakan *Adobe Premiere*” di SMKN 2 Garut sebagai bentuk pengabdian.

Kegiatan kontribusi masyarakat di SMKN 2 Garut didorong oleh pemahaman mendalam akan keterbatasan pengetahuan siswa, khususnya mereka yang mengambil jurusan Produksi Siaran Program Televisi (PSPT). Survei yang dilakukan menunjukkan kekurangan pemahaman terkait perangkat lunak editing video, seperti *Adobe Premiere*. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal sebagai alat dalam proses pembelajaran (Fanaqi & Chairunnisa, 2020); (Fuadah et al., 2023). Kesadaran akan kebutuhan keterampilan dasar dalam videografi dan editing menjadi pemicu utama di balik pelaksanaan program ini. *Adobe Premiere* adalah salah satu perangkat lunak yang populer dan banyak digunakan dalam proses pengeditan video (Sahputra & Sucahyo, 2022). *Adobe Photoshop* dan *Adobe After Effects* bertujuan untuk menyediakan kemudahan penggunaan. Dengan *Adobe Photoshop*, pengguna dapat membuat gambar, sementara *Adobe After Effects* memungkinkan pembuatan efek khusus (Fiqram & Hamdi, 2024). *Adobe Premiere* telah menjadi program yang umum digunakan oleh rumah produksi, stasiun televisi, dan para praktisi di industri ini (Eviawan, Kurniawan, & Agustian, 2018). Keunggulan dari mempelajari pengeditan video menggunakan *Adobe Premiere Pro* adalah kemampuannya dalam merangkai gambar, video, dan audio dengan tujuan meningkatkan kualitas multimedia yang dihasilkan, meskipun fokus utamanya bukan pada animasi (Bentelu, Sentinuwo, & Lantang, 2016); (Sari, Pritandhari, & Ratnawuri, 2022). Adanya dorongan untuk memperkenalkan teknik-teknik dasar ini juga datang dari pemahaman mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Garut akan pentingnya memiliki pemahaman yang kokoh dalam teknik videografi dan editing. Mereka merasa perlu untuk memberikan bantuan kepada siswa SMKN 2 Garut agar mampu menghasilkan konten video yang

berkualitas. Pentingnya penggunaan media sosial sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara efektif serta menjadi fokus dalam pendampingan ini (Risadiana, 2020). Siswa diarahkan untuk mengambil dan menggabungkan gambar sesuai dengan prinsip-prinsip videografi yang baik agar hasilnya dapat diunggah ke berbagai platform media sosial. Pesan yang disampaikan melalui media didukung oleh representasi realitas yang disajikan dalam bentuk berita, gambar, cuplikan video, iklan, dan film, yang pada akhirnya dapat membentuk persepsi publik (Fanaqi, Fauziah, Faiza, & Fadhilah, 2022).

Program ini memiliki tujuan yang sejalan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan persiapan siswa di jurusan Produksi Siaran Program Televisi (PSPT). Fokus utamanya adalah memberikan dasar-dasar teknik videografi dan editing menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Premiere* guna meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan konten video yang menarik dan efektif (Nanda, 2022). Siswa juga terdorong untuk memanfaatkan media sosial sebagai alat komunikasi, belajar bagaimana menyampaikan informasi secara menarik dan autentik. Pengenalan teknologi modern dan peralatan industri seperti kamera terbaru, tripod, laptop, dan *software Adobe Premiere* dimaksudkan untuk memperluas wawasan mereka dalam mengoperasikan alat-alat ini dalam media industri. Kolaborasi yang terjalin antara institusi pendidikan dan kerja sama antar berbagai pihak bertujuan untuk mendukung transfer pengetahuan dan keterampilan yang relevan. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mendorong siswa untuk menghasilkan konten yang autentik, sesuai dengan fakta di lapangan, serta memberikan landasan bagi peningkatan peluang karir siswa di dunia industri media yang berkembang pesat. Dengan demikian, tujuan-tujuan ini secara keseluruhan mengarah pada pengembangan keterampilan yang mendukung kemajuan karir siswa dalam media industri.

Landasan dari pengabdian ini di SMKN 2 Garut terinspirasi dari pengalaman yang diperoleh dari pengabdian sebelumnya yang berjudul "Pelatihan Videografi Penyuluhan Bahaya Narkoba Menggunakan Aplikasi *Adobe Premier Pro* Bagi Mahasiswa Stt Pagar Alam". Pengalaman positif dalam pengabdian sebelumnya, khususnya dalam meningkatkan pemahaman teknik videografi dan dasar editing video, mendorong minat dan motivasi para mahasiswa untuk melanjutkan jenis pengabdian serupa di lingkungan yang berbeda. Meskipun objek dan lingkungan berbeda (dari siswa STT Pagar Alam ke SMKN 2 Garut), kebutuhan dan antusiasme yang berbeda juga muncul. Dari sini, mereka merasa perlu untuk menyelenggarakan program pelatihan videografi khususnya dalam pengemasan video jurnalistik di SMKN 2 Garut dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere*. Adanya respon positif dari pengabdian sebelumnya menjadi pijakan untuk menyesuaikan program yang baru ini dengan kebutuhan dan minat siswa SMKN 2 Garut dalam mengembangkan keterampilan multimedia mereka, terutama dalam konteks pengemasan video jurnalistik.

Pengabdian terdahulu berjudul "Pelatihan Videografi Penyuluhan Bahaya Narkoba Menggunakan Aplikasi *Adobe Premier Pro* Bagi Mahasiswa STT Pagar Alam" fokus pada memberikan dasar-dasar teknik videografi dan editing video kepada mahasiswa di perguruan tinggi (Susanti, Prawira, & Kasman, 2021). Sementara itu, pengabdian yang dilakukan di SMKN 2 Garut dengan judul "Pelatihan Videografi dalam Pengemasan Video Jurnalistik menggunakan *Adobe Premiere*" menitikberatkan pada pengembangan keterampilan siswa dalam konteks pengemasan video jurnalistik. Perbedaan signifikan terletak pada konteks, fokus, dan karakter materi yang disampaikan, dimana pengabdian terdahulu bersifat umum pengabdian di SMKN 2 Garut lebih spesifik dan terarah untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam bidang pengembangan keterampilan multimedia. Program pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan berbagai alasan yang kuat. Salah satunya adalah untuk memperbaiki kesenjangan antara akademis pengetahuan dan kebutuhan praktis di lapangan. Tujuan lainnya adalah memberdayakan masyarakat dengan pengetahuan dan keterampilan yang dapat meningkatkan kapabilitas mereka dalam bidang tertentu (Nayotama & Mutaqi, 2023). Program ini juga bertujuan untuk mentransfer pengetahuan dari lingkungan akademis kepada masyarakat atau kelompok lain, membangun komunitas yang lebih kuat, dan memfasilitasi pengembangan industri atau sektor tertentu. Melalui pengabdian ini, siswa atau peserta tidak hanya mendapatkan teori, tetapi juga pengalaman praktis yang mendalam, memperkaya pembelajaran mereka. Berikut adalah daftar 15 peserta yang mengikuti pelatihan dan pendampingan beserta kriteria kelasnya:

Tabel 1. Daftar Nama Peserta yang mengikuti Pelatihan dan Pendampingan

No	Nama	Kelas	Jurusan
1	Muhammad Habibi	XI	PSPT 2
2	M Albar Aldadawi	XI	PSPT 1
3	Zakaria	XI	PSPT 2
4	Giri Aditya	XI	PSPT 2
5	Bunga Azriani	XI	PSPT 1
6	Sopi Aulia	XI	PSPT 1
7	Tristi Aulia K	XI	PSPT 2
8	Fahrezi Nurhakim	XI	PSPT 2
9	M. Aprizal R.A	XI	PSPT 2
10	Mita Indriyani	XI	PSPT 1
11	Gia Ananda Esa Kurnia	XI	PSPT 1
12	Aghni Ahmad	XI	PSPT 2
13	Aliansyah	XI	PSPT 2
14	Sangga Jaya Negara	XI	PSPT 2
15	Raisya Algina A	XI	PSPT 1

Sumber: Data penelitian (2024)

2. Metodologi

Program pengabdian kepada masyarakat ini diadakan di SMK di Tarogong Kaler, Kabupaten Garut, khusus untuk siswa kelas XI jurusan Program Siaran Program Televisi (PSPT). Metode yang diterapkan untuk menyelesaikan masalah mitra dilakukan melalui beberapa tahap, tahap pertama menggunakan metode presentasi (Roslina, Jimad, & Mardiana, 2023). Kegiatan ini bertempat di aula sekolah dengan tujuan melatih siswa dalam teknik pengambilan dan penyuntingan video yang baik. Dengan keterampilan ini, siswa dapat mengunggah hasil karya mereka ke media sosial seperti Twitter, Instagram, dan Facebook, menampilkan gambar yang autentik sesuai fakta di lapangan tanpa manipulasi. Alat yang digunakan meliputi *hardware* seperti kamera A6000, tripod, stabilizer, laptop/ Komputer. Sementara itu, *software* yang digunakan yaitu aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2022*. Pemilihan siswa kelas XI jurusan PSPT yang berjumlah 15 orang ini bertujuan memudahkan penyesuaian dan relevansi materi yang diajarkan. Kegiatan ini difokuskan pada siswa jurusan PSPT dengan penggunaan beberapa metode, termasuk:



Gambar 1. Susunan Kegiatan
Sumber: Olah data penulis (2023)

2.1 Observasi

Penulis melakukan observasi untuk menemukan lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pengamatan adalah proses pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap suatu peristiwa atau fenomena yang sedang disimpan (Wirawan, Sudjana, Arianty, & Dewi, 2022). Hasil observasi penulis menunjukkan bahwa ada kekurangan pemahaman dan tenaga pendidik yang menguasai materi yang akan dijadikan

topik pengabdian. Dalam pertemuan dengan kepala sekolah dan ketua jurusan, penulis menanyakan kecocokan pelatihan yang diusulkan dengan minat, bakat, serta kebutuhan kelas dan sekolah. Menurut mereka, pelatihan ini sangat cocok dan akan sangat bermanfaat bagi siswa yang memiliki minat di bidang tersebut. Dalam diskusi ini, penulis menentukan judul pengabdian yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Tujuannya adalah memastikan materi tidak terlalu sulit dipelajari dan tidak mengganggu waktu pembelajaran reguler. Hasil dari diskusi ini adalah penentuan materi yang relevan dan bermanfaat bagi siswa kelas XI jurusan Produksi Siaran Program Televisi.

2.2 Perencanaan

Persiapan peserta pelatihan mencakup pengumpulan data mengenai latar belakang siswa, termasuk tingkat pemahaman awal mereka tentang videografi dan pengeditan video. Dari hasil survei awal, diketahui bahwa persentase pemahaman siswa sebelum pelatihan cukup rendah, dengan hanya sekitar 20% siswa yang memiliki pengetahuan dasar tentang videografi dan *Adobe Premiere*. Data ini menjadi dasar untuk merancang materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi pelatihan dirancang untuk memberikan pemahaman dasar serta keterampilan praktis dalam videografi dan pengeditan video menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2022*. Topik yang disampaikan meliputi pengenalan dasar videografi, teknik pengambilan gambar, dasar-dasar pengeditan video, praktik pengeditan video, dan penyelesaian proyek. Setiap sesi pelatihan dilengkapi dengan demonstrasi langsung dan latihan praktis untuk memastikan siswa dapat memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan.

2.3 Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan program pelatihan videografi dan pengeditan video ini terdiri dari 2 kegiatan utama, yakni pertama penyampaian materi yang dilaksanakan di gedung Seni SMK Negeri 2 Garut. Penyampaian materi ini dilakukan oleh penulis. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah dan *sharing session*. Ceramah bertujuan untuk memberikan penjelasan mendalam mengenai konsep dasar videografi dan pengeditan video, sementara *sharing session* memungkinkan interaksi langsung antara instruktur dan peserta untuk membahas berbagai pertanyaan dan pengalaman terkait topik yang dibahas. Acara ini diikuti oleh 15 peserta yang berasal dari kelas XI jurusan Produksi Siaran Program Televisi. Selanjutnya pelatihan dan pendampingan yang berlangsung selama 5 hari, dengan durasi 3 jam setiap pertemuan. Pelatihan ini dilakukan di beberapa lokasi di sekitar sekolah dan di laboratorium komputer SMKN 2 Garut. Tujuannya adalah memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam pengambilan gambar dan pengeditan video menggunakan alat dan perangkat lunak yang telah disiapkan. Alat yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi kamera A6000, tripod, stabilizer, laptop, dan perangkat lunak *Adobe Premiere Pro CC 2022*. Selama pelatihan, peserta diajarkan teknik dasar pengambilan gambar, termasuk pengaturan pencahayaan, komposisi, serta penggunaan tripod dan stabilizer untuk hasil yang stabil. Mereka juga mendapatkan pelatihan intensif tentang *Adobe Premiere Pro CC 2022*, mencakup impor dan manajemen klip, pengaturan timeline, pemotongan klip, penambahan efek dan transisi, serta teknik rendering. Pelatihan ini tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga melibatkan peserta dalam kolaborasi proyek video, mulai dari perencanaan, pengambilan gambar, hingga pengeditan akhir, sehingga peserta dapat merasakan langsung proses produksi video secara menyeluruh.

2.4 Evaluasi dan Penayangan Karya

Pada tahap ini, karya peserta ditayangkan dan dinilai untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dan kemajuan keterampilan. Penayangan ini memungkinkan peserta menunjukkan kemampuan mereka kepada instruktur dan rekan-rekannya, diikuti dengan diskusi untuk mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Peserta menguasai keterampilan pengambilan gambar menggunakan kamera A6000 dengan tripod, dan mengedit video menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2022*, termasuk memotong klip, menambahkan efek transisi, dan menyusun video yang kohesif. Kreativitas peserta meningkat dalam pengaturan adegan dan narasi visual, serta kemampuan berkolaborasi dalam tim. Target yang dicapai meliputi peningkatan pemahaman dasar, keterampilan praktis, kreativitas, dan minat terhadap videografi dan pengeditan video. Setelah pelatihan, lebih dari 80% peserta memperoleh pengetahuan baru tentang *Adobe Premiere*, dan lebih dari 90% berminat mengikuti pelatihan serupa.

lagi. Evaluasi ini memberikan panduan untuk meningkatkan kualitas program pelatihan di masa mendatang.

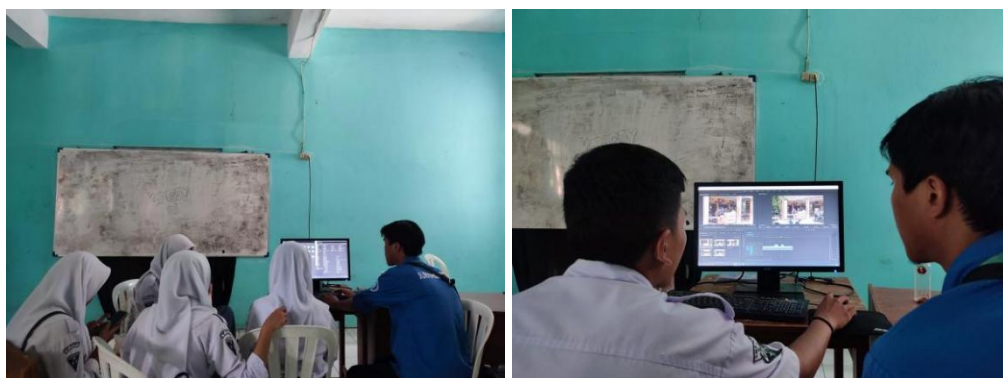
3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi melalui solusi yang diberikan. Dalam hal ini, penulis mengadakan pelatihan selama lima hari dengan fokus pada pengambilan video jurnalistik dan penyuntingan menggunakan *Adobe Premiere*. Pada dua hari pertama, peserta mendapatkan materi tentang pengambilan video jurnalistik dan penyuntingan secara mendalam. Hari ketiga diisi dengan diskusi dan panduan praktis mengenai teknik pengambilan video jurnalistik dan penyuntingan menggunakan *Adobe Premiere*. Pada hari keempat, peserta melakukan praktik lapangan dalam kelompok masing-masing dengan panduan mengenai pengambilan video jurnalistik dan penyuntingan. Akhirnya, hari kelima diisi dengan evaluasi terhadap seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini dilaksanakan dari Senin, 18 Desember 2023, hingga Jumat, 22 Desember 2023, di SMK Negeri 2 Garut dan melibatkan 15 siswa-siswi jurusan Produksi Siaran Program Televisi serta ketua jurusan mereka.



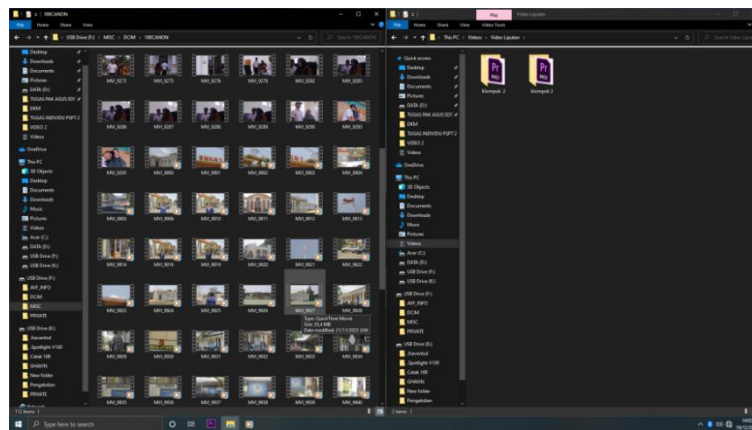
Gambar 2. Penyampaian Materi tentang videografi beserta software Adobe Premier
Sumber: Dokumentasi primer (2023)

Workshop ini diselenggarakan untuk memberikan siswa-siswa dari jurusan Produksi Siaran Program Televisi pemahaman yang lebih luas tentang teknik pembuatan konten video yang berkualitas. Dengan fokus pada aplikasi *Adobe Premiere*, *workshop* ini menyediakan sesi praktis yang memperkenalkan fitur-fitur perangkat lunak dan mendemonstrasikan prinsip-prinsip dasar dalam videografi serta desain multimedia. Kegiatan ini tidak hanya sekedar meningkatkan pemahaman teknis siswa, tetapi juga merangsang minat dan semangat mereka dalam bidang videografi dan editing video. Kehadiran program semacam ini membuktikan bahwa lokakarya praktis dapat memberikan dampak yang positif dalam hal pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa, menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik yang sering terjadi dalam pendidikan formal (Seneru, Antika, & D.A, 2023).

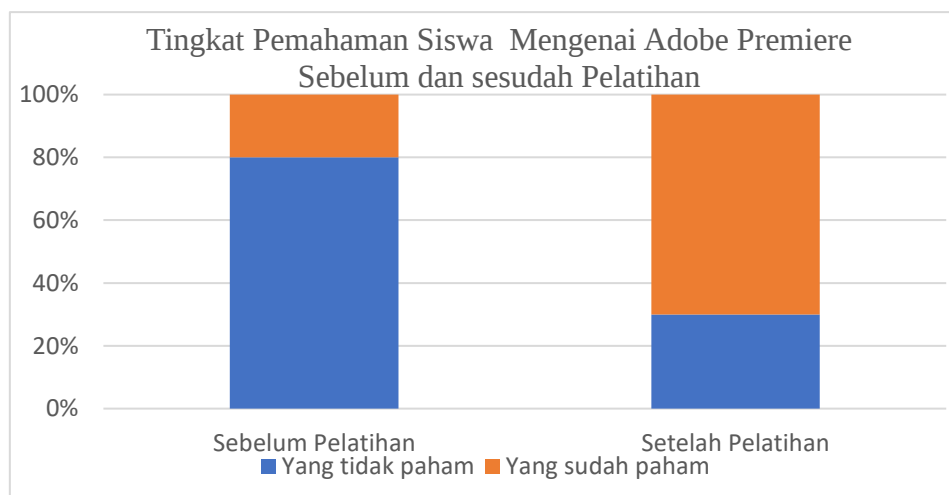


Gambar 3. Kegiatan pelatihan dan pendampingan
Sumber: Dokumentasi primer (2023)

Hasil dari partisipasi 15 siswa dalam *workshop* mengenai teknik videografi dan editing di SMKN 2 Garut menunjukkan dampak yang menggembirakan. Dalam pelatihan tersebut, terlihat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi *Adobe Premiere* yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Hasil survei yang dilakukan setelah sesi pelatihan menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa mengakui pengetahuan baru yang mereka peroleh tentang fitur-fitur khusus dalam aplikasi tersebut. Antusiasme siswa terhadap materi yang diajarkan sangatlah mencolok. Mereka terlibat aktif, menunjukkan minat yang tinggi terhadap topik tersebut, dan menyampaikan ketertarikan mereka untuk terus belajar lebih lanjut di bidang ini. Respons positif ini tercermin dari pertanyaan umpan balik di akhir lokakarya, di mana lebih dari 90% siswa menyatakan keinginan untuk mengikuti lebih banyak sesi pelatihan serupa di masa depan. Bukan hanya tingkat partisipasi yang tinggi, tetapi juga kualitas partisipasi siswa yang mencolok. Mereka mampu mengingat dan menerapkan dengan cepat konsep-konsep yang baru dipelajari (Mardikawati et al., 2023). Lebih dari 70% siswa langsung menerapkan beberapa teknik yang mereka pelajari selama sesi praktikum, yang menunjukkan tingkat pemahaman yang baik dan kemampuan praktis yang kuat.



Gambar 4. Hasil pengambilan video yang akan di edit
Sumber: Dokumentasi primer (2023)



Gambar 5. Diagram pengetahuan siswa sebelum & sesudah kegiatan
Sumber: Data diolah (2024)

Berdasarkan Gambar 5, terlihat bahwa metode pelatihan yang digunakan berhasil menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami dan menarik minat siswa. Program ini juga berhasil mentransfer pengetahuan dari lingkungan akademis kepada masyarakat atau kelompok lain, membangun komunitas yang lebih kuat, dan memfasilitasi pengembangan industri atau sektor tertentu. Peningkatan

keterampilan siswa dalam videografi dan editing tidak hanya memberikan manfaat bagi mereka secara individu tetapi juga berkontribusi pada komunitas yang lebih kompeten dan produktif dalam bidang multimedia. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan program telah tercapai dengan baik, memberikan dampak positif signifikan bagi peserta dan komunitas. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam videografi dan editing video mencerminkan keberhasilan metode pelatihan yang digunakan. Kemampuan siswa untuk dengan cepat menerapkan materi yang dipelajari menandakan bahwa workshop memberikan dasar yang kokoh bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan multimedia lebih lanjut. Keberhasilan program ini terlihat dari meningkatnya pemahaman siswa dalam pengenalan dasar videografi, teknik pengambilan gambar, dasar-dasar pengeditan video, praktik pengeditan, dan penyelesaian proyek. Siswa kini lebih terampil dan mampu menghasilkan konten berkualitas tinggi. Respon dan antusiasme yang meningkat menunjukkan minat yang bertambah dalam bidang ini. Dengan meningkatnya kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, diharapkan akan menambah pengetahuan siswa (Santati, Saftiana, Mavillinda, & Ghasarma, 2022).

Program ini berhasil mentransfer pengetahuan dari lingkungan akademis kepada masyarakat, membangun komunitas yang lebih kuat, dan memfasilitasi pengembangan sektor multimedia. Kesuksesan dalam menarik minat siswa dan kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan baru secara praktis menjadi indikator penting dari keberhasilan program ini dalam memberikan dampak positif bagi para peserta (Zaifullah, Cikka, & Kahar, 2021). Sebelum melaksanakan program pengabdian, siswa-siswa dari jurusan Produksi Siaran Televisi di SMKN 2 Garut mungkin memiliki keterbatasan dalam pemahaman terkait teknik videografi dan editing video. Mereka mungkin belum mendapatkan kesempatan yang memadai untuk mendalami fitur-fitur dalam aplikasi *Adobe Premiere* atau menanamkan prinsip-prinsip dasar dalam pembuatan konten video berkualitas. Kurikulum di sekolah mungkin lebih fokus pada teori-teori dasar, sementara penerapan praktisnya mungkin kurang fokus. Setelah mengikuti program pengabdian, siswa-siswa tersebut memiliki pengetahuan yang lebih luas dan praktis. Mereka telah diperkenalkan dengan fitur-fitur dalam aplikasi *Adobe Premiere* secara lebih mendalam, serta mendapatkan pengalaman praktis dalam menerapkan teknik-teknik dasar dalam videografi dan desain multimedia. Sehingga, kemampuan mereka dalam menghasilkan konten video yang berkualitas telah meningkat secara signifikan. Respon dan antusiasme siswa juga meningkat, yang menandakan peningkatan minat pada bidang tersebut (Suwarni, Rosmalasar, Fitri, & Rossi, 2021). Secara keseluruhan, mereka menjadi lebih terampil dan siap menangani tugas-tugas atau proyek-proyek yang memerlukan standar praktis dalam pembuatan konten video.

4. Kesimpulan

Program pengabdian di SMKN 2 Garut telah memberikan dampak positif yang signifikan melalui *workshop* teknik videografi dan editing video. Sebelumnya, siswa mungkin memiliki keterbatasan pemahaman terhadap *Adobe Premiere* dan prinsip dasar pembuatan konten video berkualitas. Namun, setelah *workshop*, mereka menunjukkan peningkatan nyata dalam pemahaman teknis dan keterampilan praktis. Siswa kini dapat mendalami fitur-fitur *Adobe Premiere* dan menerapkan prinsip videografi dan desain multimedia, dengan hasil menunjukkan kemajuan signifikan dalam keterampilan teknis dan penerapan konsep dalam praktik sehari-hari. Respon positif siswa, termasuk partisipasi aktif dan antusiasme, menandakan keberhasilan *workshop* dalam menarik minat mereka.

Program ini berhasil mentransfer pengetahuan dari lingkungan akademis ke masyarakat, memperkuat komunitas, dan mendukung pengembangan industri atau sektor tertentu. Tujuan program ini tercapai dengan baik, memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta dan komunitas. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa menunjukkan keberhasilan metode pelatihan yang digunakan, membuat mereka lebih terampil dalam videografi dan editing video. Program ini menunjukkan bahwa pengabdian semacam ini dapat memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Limitasi dan Studi Lanjutan

Meskipun program ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam videografi dan editing video, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu pelatihan yang relatif singkat, sehingga belum semua siswa dapat menguasai materi secara mendalam. Selain itu, akses terhadap perangkat lunak dan perangkat keras yang memadai di luar sesi workshop masih menjadi kendala bagi beberapa siswa. Untuk studi lanjutan, penelitian lebih mendalam dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas jangka panjang dari pelatihan ini, termasuk bagaimana keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan dalam dunia industri atau wirausaha. Selain itu, pengembangan modul pelatihan berkelanjutan dan kolaborasi dengan industri kreatif dapat menjadi strategi untuk meningkatkan dampak program ini.

Ucapan terima kasih

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Komunikasi dan Informasi Universitas Garut, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi, serta kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Garut, Ketua Jurusan Produksi Siaran Program Televisi, dan seluruh jajaran yang telah memfasilitasi kegiatan ini. Terima kasih juga kepada siswa-siswi yang antusias dan aktif berpartisipasi. Kontribusi kalian dalam pembelajaran dan praktik pembuatan dan pengambilan video sangat berharga, dan semangat belajar yang ditunjukkan luar biasa. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada teman-teman yang telah mendampingi dari awal hingga akhir. Kerja sama, dedikasi, dan semangat kalian sangat menginspirasi. Keberhasilan kegiatan ini tidak lepas dari peran serta kalian semua. Semoga sinergi dan kebersamaan ini terus terjaga untuk mendukung kegiatan positif di masa depan..

Referensi

- Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus: Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 1-7. doi:<https://doi.org/10.35793/jti.v8i1.13171>
- Eviawan, A., Kurniawan, F., & Agustian, A. (2018). Kinerja Dinas Perindustrian Dan Perdagangan (DISPERINDAG) Dalam Video Informasi Untuk Memberdayakan Industri Kecil Dan Menengah Di Kabupaten Tangerang. *Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science*, 4(1), 1-14. doi:<https://doi.org/10.33050/cices.v4i1.471>
- Fanaqi, C., & Chairunnisa, A. N. (2020). Menangkal Hoax Melalui Workshop Literasi Media dan Bedah Film “Tilik” Bagi Karang Taruna Desa Karyamekar. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 59-67. doi:<https://doi.org/10.35912/jpm.v1i2.59>
- Fanaqi, C., Fauziah, D., Faiza, J. M., & Fadhilah, M. I. (2022). Workshop Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru SD di Kota Kulon Kabupaten Garut. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 151-158. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v2i3.784>
- Fiqram, M., & Hamdi, N. (2024). Video Animasi Projection Mapping Tugu Sentral Telepon Bangunan Belanda di Banda Aceh Menggunakan After Effect. *Journal of Informatics and Computer Science*, 10(1), 146-152. doi:<https://doi.org/10.33143/jics.v10i1.3982>
- Fuadah, A. T., Mudjenan, I. M., Hasan, M. L., Choerunnisa, N. A., Herniati, S. T., & Santoso, G. (2023). Perspektif; Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), 154-164. doi:<https://doi.org/10.9000/jpt.v2i2.531>
- Mardikawati, B., Diharjo, N. N., Saifullah, Widyatiningtyas, R., Gandariani, T., & Widarman, A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence dan Mendeley untuk Penyusunan Karya Ilmiah: Pelatihan Interaktif Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 11453-11462. doi:<https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.22460>
- Mujianto, H., Nurhadi, Z. F., & Kharismawati, K. (2021). Instagram Sebagai Media Pembentuk Personal Branding. *Commed: Jurnal Komunikasi dan Media*, 5(2), 154-169. doi:<https://doi.org/10.33884/commed.v5i2.3138>
- Nanda, W. S. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Youtube Sebagai Media Pembelajaran Editing Video di Kalangan Anggota Audio Visual Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Universitas Islam Riau, Riau. Retrieved from <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/12359>

- Nayotama, T. A. P., & Mutaqi, A. S. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Bidang Usaha Home Industry dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Teknik*, 2(1), 113-121. doi:<https://doi.org/10.55606/jurritek.v2i1.916>
- Nurhadi, Z. F. (2020). Youtube Sebagai Media Informasi Kecantikan Generasi Millennial. *Commed: Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(2), 170-190. doi:<https://doi.org/10.33884/commed.v4i2.1585>
- Qiyami, K. E., & Nilamsari, W. (2021). Pengembangan Kreativitas dan Produktivitas Siswa-Siswi Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 8 Kembangan Jakarta Barat Melalui Program Media Creative Class. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 39-49. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v2i1.390>
- Risdiana, A. (2020). Analisis Strategi Digital Marketing Produk Industri Kreatif di Kecamatan Rajapolah, Tasikmalaya. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 20(1), 9-19. doi:<https://doi.org/10.14421/aplikasia.v20i1.2359>
- Roslina, Jimad, H., & Mardiana, N. (2023). Pemasaran Media Sosial Produk Kelompok Wanita Tani Desa Sungai Langka. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 219-223. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v3i4.1851>
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. *Journal on Education*, 5(1), 919-932. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.672>
- Sahputra, E., & Sucahyo, M. H. (2022). Analysis of Eevee Engine Rendering Engineering in Making 3D Animation Videos Mukomuko Hospital. *Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi*, 2(2), 229-238. doi:<https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i2.845>
- Santati, P., Saftiana, Y., Mavillinda, H. F., & Ghasarma, R. (2022). Peningkatan Literasi Teknologi Informasi Bagi Perangkat Kelurahan di Lingkungan Kecamatan Ilir Barat Dua Kota Palembang. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 175-188. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v2i4.1037>
- Sari, V., Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Adobe Premiere Pro Sebagai Media Pembelajaran IPS Terpadu Materi Kebutuhan Manusia. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 131-141. doi:<https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i2.2144>
- Seneru, W., Antika, W., & D.A, M. P. (2023). Pelatihan Guru Sekolah Minggu: Etika Komunikasi dengan Mengembangkan Keterampilan Mengajar Berbasis Sadar-Penuh. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 60-66. doi:<https://doi.org/10.51878/community.v3i2.2725>
- Susanti, T., Prawira, N. S., & Kasman. (2021). Pelatihan Videografi Penyuluhan Bahaya Narkoba Menggunakan Aplikasi Adobe Premier Pro Bagi Mahasiswa STT Pagar Alam. *NGABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 106-112. doi:<https://doi.org/10.36050/ngabdimas.v4i02.413>
- Suwarni, E., Rosmalasar, T. D., Fitri, A., & Rossi, F. (2021). Sosialisasi Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa Mathla'ul Anwar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 1(4), 157-163. doi:<https://doi.org/10.52436/1.jpmi.28>
- Widarti. (2021). Peran Videographer dan Editor dalam Mengembangkan INEX WORKS. *Jurnal Pariwisata*, 1(1), 23-28. doi:<https://doi.org/10.31294/pariwara.v1i1.373>
- Wirawan, P. E., Sudjana, I. M., Arianty, A. A. A. S., & Dewi, I. G. A. M. (2022). Implementasi Strategi Bertahan dan Berkembang Wisata Kuliner di Era New Normal. *Jurnal Manajemen Perhotelan dan Pariwisata*, 5(2), 152-162. doi:<https://doi.org/10.23887/jmpp.v5i2.49652>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91-100. doi:<http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Zaifullah, Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru dalam Meningkatkan Interaksi dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 9-18. doi:<https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i2.70>