Implementasi Aplikasi *Video Editing* pada KPU Kota Palangka Raya

Herkules[1], Frengklin Matatula[2], Lili Rusdiana[3*], Veny Cahya Hardita [4], Catharina Elmayantie[5]
[12345] STMIK Palangkaraya,
Jl. G.Obos No. 114 Palangka Raya
[1] herkules11282@gmail.com, [2] rfrengklin@gmail.com, [3] fasliiana7@gmail.com,
[4] vencahya@gmail.com, [5] catharinaelmayantie@gmail.com

ABSTRACT

Video editing is currently needed in various institutions, one of which is KPU Kota Palangka Ray. The purpose of this training activity was to make it easier for participants to understand the various needs for video editing. Video editing training can be applied by participants in tasks and work, such as to support socialization related to elections. Besides, the video is also for the delivery of activities, socialization, and promotions held by KPU Kota Palangka Raya so that they can be conveyed to the public. The methods used in this service were lectures, demonstrations, and practice. Each of the methods was closely related in order to maximize the results of the training. The result of this training was the participants were able to create and apply the use of video editing software, namely Canva. Besides, the participants could also share the video results through social media. The impact of this training activity is the participants are not only able to implement video editing training easily but also be creative as needed.

Keywords: Canva*, KPU, *Video Editing

ABSTRAK

Video editing pada saat ini diperlukan di berbagai instansi, salah satunya pada KPU Kota Palangka Raya. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini yaitu mempermudah para peserta dalam memahami berbagai keperluan untuk *video editing*. Pelatihan *video editing* dapat diterapkan oleh peserta dalam tugas dan pekerjaan, seperti untuk mendukung sosialisasi yang berhubungan dengan Pemilu. Tidak hanya itu, video juga untuk penyampaian kegiatan, sosialisasi, maupun promosi yang diadakan oleh KPU Kota Palangka Raya agar dapat tersampaikan ke masyarakat. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu ceramah, demonstrasi, dan praktik. Masing-masing dari metode sangat berkaitan karena untuk memaksimalkan hasil dari pelatihan tersebut. Hasil dari pelatihan ini yaitu peserta dapat membuat dan menerapkan penggunaan *software video editing*,yaitu Canva. Tidak hanya itu, peserta juga dapat mendistribusikan hasil video melalui media sosial. Dampak dari kegiatan pelatihan ini yaitu peserta dapat mengimplementasikan pelatihan *video editing* dengan mudah dan dapat berkreasi sesuai kebutuhan.

Kata kunci : Canva, KPU, *Video Editing*

PENDAHULUAN

Media sosial merupakan salah satu media untuk promosi (Puspitarini & Nuraeni, 2019) maupun sosialisasi berbagai kegiatan, baik kegiatan pada instansi swasta mapun negeri. Dukungan dalam media sosial sangatlah besar. Selain dapat menjangkau masyarakat luas, juga dapat menjangkau berbagai tingkat usia. Pengenalan instansi ataupun kegiatan dari suatu instansi sangatlah cepat jika melalui media sosial. Pada media sosial, dapat ditampilkan dalam bentuk video sebagai penyampaian dari kegiatan yang disajikan kepada masyarakat.

Dalam membuat video, diperlukan *skill* pengguna untuk merancang, membuat, dan mengubah suatu kegiatan ke dalam bentuk video. Perlunya keahlian dalam membuat ke dalam suatu video diperlukan *software* dan keahlian pengguna dalam *video editing*. Selain itu, organisasi maupun perorangan juga diperlukan *skill video editing* di era sistem digital dan maraknya media sosial. STMIK Palangkaraya mengadakan pelatihan dalam mengimplementasikan penggunaan *tools* atau *software* pendukung untuk *video editing*.

Pelatihan dilaksanakan untuk pegawai sekretariat Komisi Pemilihan Umum (KPU) Kota Palangka Raya. Pelatihan ini merupakan salah satu penerapan dari kerja sama antara STMIK Palangkaraya dan KPU Kota Palangka Raya. Pelatihan dilakukan selama 2 hari dengan dilakukan 2 hingga 3 jam per hari nya. Ditambahkan dengan pelatihan mandiri yakni membuat tugas projek dari hasil pelatihan yang dilakukan.

Sebelum dilaksanakan pelatihan, tim Dosen STMIK Palangkaraya melakukan komunikasi kepada pihak KPU Kota Palangka Raya. Perlunya komunikasi antara pelaksana pengabdian dengan mitra yaitu menentukan permasalahan dan pemberian solusi dari pelaksana (Himmah, et al., 2022). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh Tim PKM STMIK Palangkaraya, diperoleh informasi bahwa KPU Kota Palangka Raya membutuhkan suatu alternatif yang membantu dukungan untuk kegiatan pada instansi tersebut. Yaitu berupa pelatihan *video editing* bagi karyawan yang nantinya menjadi peserta dalam pelatihan tersebut. Tujuannya untuk mempermudah para peserta dalam memahami berbagai keperluan dalam *video editing*. Solusi yang ditawarkan pada permasalahan di lapangan pada kegiatan PKM dengan metode pemaparan konsep, teori, dan permasalahan yang dihadapi (Elmayantie, et al., 2021).

Tujuan dari kegiatan pelatihan ini yaitu mempermudah para peserta dalam memahami berbagai keperluan untuk *video editing*. Pelatihan untuk peserta dapat meningkatkan profesionalisme untuk peserta di dunia kerja (Himmah, Yuliarti, Elmayantie, & Rusdiana, 2021). Pelatihan *video editing* juga dapat meningkatkan kemampuan kompetensi digital untuk peserta pelatihan (Astriawati, et al., 2022). Karena itu juga, peserta memiliki target untuk dapat mempublikasikan video mengenai kegiatan ataupun sosialisasi dan lainnya di media sosial seperti instagram, tiktok, facebook, dan lainnya. Agar kegiatan ataupun sosialisasi dapat tertuju untuk kalangan masyarakat. *Tools* atau *software* yang digunakan dalam *video editing* dalam pelatihan ini yaitu dengan menggunakan Canva yang dapat diakses secara *online* yaitu melalui canva.com.

Canva mudah untuk digunakan dalam membuat konten visual (Canva, 2022). Canva memiliki banyak pilihan penggunaan, salah satunya dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik seperti pada pelatihan yang dilakukan untuk Guru SD (Krisbiantoro, et al., 2022) dan juga untuk Guru SMP (Sari, et al., 2021).

METODE

Metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu sebagai berikut :

a. Metode ceramah yaitu dengan menyampaikan cara penggunaan aplikasi *video editing* fungsi fiturnya.
b. Metode demonstrasi yaitu dengan penyampaian dari pemateri yang

mendemonstrasikan materi secara langsung.

c. Metode praktik yaitu praktik secara langsung dilakukan oleh peserta dengan mengikuti instruksi berupa ceramah dan demonstrasi dari pemateri.

Pendampingan dalam praktik juga memudahkan dalam pembelajaran. Sebagai bahan evaluasi dari hasil praktik, peserta dapat melakukan latihan dan mengulang instruksi dari arahan pemberian materi sebelumnya (Hardita, et al., 2022).

Berdasarkan beberapa metode di atas yang telah dilakukan, seusai pelaksanaan hari pertama, peserta mendapatkan tugas untuk mempraktikkan dan membuat projek berupa video mengenai suatu kegiatan terkait dengan kegiatan pada KPU Kota Palangka Raya. Video dapat berisi kegiatan berupa promosi, sosialisasi, maupun kegiatan lainnya.

Pihak KPU Kota Palangka Raya sangat mendukung terlaksananya kegiatan, diantaranya ketersediaan fasilitas tempat dan jaringan internet yang memadai. Beberapa peralatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan yaitu sebagai berikut :

a. Proyektor
b. Layar proyektor (*Manual pull down screen*)
c. Laptop
d. Microphone
e. Speaker

Kegiatan pelatihan selama 2 hari yaitu dari hari Selasa pada tanggal 5 Juli 2022 hingga dengan hari Rabu tanggal 6 Juli 2022. Pelatihan dilaksanakan di aula kantor KPU Kota Palangka Raya Jl. Tangkasiang No.16 A, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

Kegiatan pelatihan yang dikemas dalam bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat ini juga melibatkan 2 orang mahasiswa dari kampus STMIK Palangkaraya. Peserta pelatihan yaitu pegawai sekretariat Komisi Pemilihan Umum (KPU) Kota Palangka Raya sejumlah 15 orang.

Pada akhir sesi kegiatan pelatihan, tim Dosen STMIK Palangkaraya menyediakan dan membagikan kuesioner untuk diisi oleh para peserta. Kuesioner ini sebagai bentuk evaluasi kegiatan untuk keberlanjutan kegiatan pelatihan lainnya sehingga dapat diketahui dampak dan manfaat dari pelatihan yang dilaksanakan (Elmayantie, et al., 2021)

HASIL

Hasil pelatihan ini yaitu membangun *skill* yang dapat diterapkan oleh peserta untuk diimplementasikan di tempat kerja, baik dalam bentuk promosi kegiatan, maupun sosialisasi. Kegiatan ini dapat di implementasikan tidak hanya selama pelatihan saja, namun juga untuk jangka panjang yang berguna untuk instansi.

Kerjasama tim antara Dosen dan Mahasiswa terjalin dengan baik sehingga kegiatan berjalan dengan lancar tanpa kendala yang berarti. Untuk pembagian kerja tim Dosen dan Mahasiswa yaitu dosen menyampaikan materi dan membantu dalam praktik. Begitu juga dengan mahasiswa, membantu peserta saat praktik.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 2 hari. Pada hari pertama, penyampaian materi berupa pengenalan area *canva*, tujuan dan manfaat penggunaan serta fitur pada *canva*. Penyampaian pada hari pertama seperti pada gambar 1, yaitu pemberian materi dari Dosen STMIK Palangkaraya.

Gambar 1. Penyampaian materi dari Dosen STMIK Palangkaraya

Penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik yang dilakukan, ditanggapi sangat antusias dari para peserta. Hal ini dibuktikan dengan adanya praktik langsung yang dilakukan oleh masing-masing peserta dari materi yang disampaikan.

Masing-masing peserta memiliki fasilitas keperluan selama pelatihan seperti menggunakan laptop pada masing-masing peserta untuk praktik secara langsung. Hal ini tampak seperti pada Gambar 2. Selama kegiatan pada hari pertama, diskusi dan tanya jawab juga menjadi salah satu hal yang membuat peserta semakin bersemangat dalam mengikuti pelatihan ini.

Gambar 2. Antusias peserta mengikuti kegiatan dengan menggunakan perlengkapan untuk praktik selama pelatihan

Semangat para peserta mengikuti pelatihan, ditunjukkan juga dengan adanya pengerjaan projek *video editing* berupa membuat video untuk kegiatan, sosialisasi, ataupun promosi. Peserta bersemangat dengan projek tersebut menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 3 hingga 4 orang peserta.

Pada hari kedua, peserta melakukan presentasi dari hasil projek yang dikerjakan. Presentasi dilakukan secara langsung dengan mendemonstrasikan hasil berupa video. Setelah peserta melakukan presentasi, pemateri yakni Dosen STMIK Palangkaraya menyampaikan mengenai tampilan, hasil video, baik berupa pewarnaan, tata letak, dan komponen lainnya dalam video. Penyampaian pada hari kedua seperti pada gambar 3, yaitu membahas hasil projek peserta.

Gambar 3. Penyampaian pembahasan projek peserta

PEMBAHASAN

Dari hasil pembahasan projek ini, peserta mengetahui penyempurnaan dari suatu video. Terutama untuk video yang akan disajikan pada masyarakat umum. Penjabaran penggunaan komponen dan fitur yang disampaikan dalam video, dibahas pada sesi ini. Selama kegiatan pada hari kedua ini pun, diskusi dan tanya jawab juga juga dilakukan. Sehingga peserta dapat memperbaiki dari hasil projek video yang dibuat.

Selama pelatihan berlangsung, keterlibatan Mahasiswa STMIK Palangkaraya juga berperan. Yakni membantu para peserta selama praktik. Memudahkan dalam menjelaskan dan mengatur peserta ketika mengikuti instruksi saat demonstrasi, seperti pada gambar 4.

(a)

(b)

Gambar 4. Keterlibatan Mahasiswa dalam kegiatan pelatihan

Gambar 4 pada bagian a dan b menunjukkan peran keterlibatan Mahasiswa STMIK Palangkaraya dalam membantu praktik para peserta yang mengalami kendala dalam melakukan praktik *video editing*.

Selama kegiatan berlangsung dalam 2 hari, peserta tidak segan berdiskusi dengan pemateri mengenai *video editing*.

Referensi *video editing* lainnya pun diinfokan oleh pemateri seperti aplikasi VlogNow (VN), Kinemaster, Adobe Premiere, ataupun lainnya.

Untuk mengetahui dampak kegiatan pelatihan ini, maka disajikan bentuk kuesioner secara online melalui *Google Form* yang dibagikan kepada seluruh peserta. Hasil kuesioner kemudian diolah menggunakan metode analisis deskriptif, dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan dari responden melalui pertanyaan dalam bentuk kuesioner. Responden dalam hal ini yaitu peserta pelatihan. Kuesioner dikemas dalam daftar pertanyaan seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar pernyataan dan pertanyaan dalam kuesioner

No	Item kuesioner
1.	Saya merasa puas dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan STMIK Palangka Raya tentang pembelajaran *video edting* mengunakan *Canva*
2.	Materi yang disampaikan sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan saya
3.	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang saya ajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota yang terlibat
4.	Materi yang disampaikan dapat saya implementasikan dalam kegiatan *Video Editing* dalam pekerjaan
5.	Kegiatan ini sangat membantu saya dalam meningkatkan pemahaman tentang *Video Editing* dalam Pekerjaan
6.	Apakah membuat akun di canva sangat mudah ?
7.	Apakah *template* yang diberikan canva dapat membantu dalam melakukan *edit* ?
8.	Apakah Teknik *Editing* seperti *Crop*, *Rezise*, *Rotation*, *Transisi* sangat membantu dalam *edit* video ?
9.	Apakah canva dapat mengubah gambar dan video secara mudah dan cepat ?
10.	Apakah Teknik *Effect* dalam canva dalam membantu anda dalam *edit* video ?
11.	Apakah manajemen *File Data* sangat dibutuhkan dalam mengoptimalkan *Video Editing* ?
12.	Apakah Pencahayaan dalam melakukan edit sangat berpengaruh dalam *editing video* ?
13.	Apakah posisi duduk dalam pengeditan harus diperhatikan ?
14.	Apakah Ruangan Bersih dan nyaman serta bebas dari asap rokok dan debu sangat membantu dalam *edit* video ?
15.	Apakah dalam penyimpanan *file video* sangat diperlukan dalam *Video Editing*?

Tabel 1 menunjukkan item kuesioner berupa pernyataan dan pertanyaan yang disajikan kepada responden. Perhitungan kuesioner ini menggunakan skala likert, dengan STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), N (Netral), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju). Persentase dari hasil kuesioner seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase hasil kuesioner

No	Item kuesioner	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa puas dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan STMIK Palangka Raya tentang pembelajaran *video edting* mengunakan *Canva*	86,7%	13,3%	0%	0%	0%
2.	Materi yang disampaikan sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan saya	80%	20%	0%	0%	0%
3.	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang saya ajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota yang terlibat	86,7%	6,7%	0%	6,7%	0%
4.	Materi yang disampaikan dapat saya implementasikan dalam kegiatan *Video Editing* dalam pekerjaan	86,7%	6,7%	6,7%	0%	0%
5.	Kegiatan ini sangat membantu saya dalam meningkatkan pemahaman tentang *Video Editing* dalam Pekerjaan	93,3%	6,7%	0%	0%	0%
6.	Apakah membuat akun di canva sangat mudah ?	66,7%	20%	13,3%	0%	0%
7.	Apakah *template* yang diberikan canva dapat membantu dalam melakukan *edit* ?	66,7%	26,7%	6,7%	0%	0%
8.	Apakah Teknik *Editing* seperti *Crop*, *Rezise*, *Rotation*, *Transisi* sangat membantu	66,7%	26,7%	6,7%	0%	0%

	dalam *edit* video ?					
9.	Apakah canva dapat mengubah gambar dan video secara mudah dan cepat ?	66,7%	33,3%	0%	0 %	0 %
10.	Apakah Teknik *Effect* dalam canva dalam membantu anda dalam *edit* video ?	73,3%	20 %	6,7 %	0 %	0 %
11.	Apakah manajemen *File Data* sangat dibutuhkan dalam mengoptimalkan *Video Editing* ?	66,7%	26,7%	6,7 %	0 %	0 %
12.	Apakah Pencahayaan dalam melakukan edit sangat berpengaruh dalam *editing video* ?	86,7%	13,3%	0%	0 %	0 %
13.	Apakah posisi duduk dalam pengeditan harus diperhatikan ?	93,3%	6,7 %	0%	0 %	0 %
14.	Apakah Ruangan Bersih dan nyaman serta bebas dari asap rokok dan debu sangat membantu dalam *edit* video ?	93,3%	6,7 %	0%	0 %	0 %
15.	Apakah dalam penyimpanan *file video* sangat diperlukan dalam *Video Editing*?	80 %	20 %	0%	0 %	0 %

Berdasarkan tabel 2, tampak bahwa persentase tertinggi pada item kuesioner dengan penilaian sangat setuju (SS) yaitu sebesar 93,3% dan tidak ada responden yang mengisi sangat tidak setuju (STS) yaitu sebesar 0%.

Dari hasil kuesioner, maka diketahui dampak dari kegiatan pelatihan ini yaitu peserta dapat mengimplementasikan pelatihan *video editing* dengan mudah dan dapat berkreasi sesuai kebutuhan baik dari segi manajemen *file*, teknik *editing*, dan lainnya.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan sebagai Pengabdian Kepada Masyarakat, menujukkan hasil tertinggi sebesar 93,3% dan terendah sebesar 66,7% untuk penilaian sangat setuju (SS), berdasarkan kuesioner yang diberikan secara *online* pada sesi terakhir dari kegiatan tersebut. Besaran persentase dari kuesioner menunjukkan bahwa peserta dapat mengikuti materi baik secara teori maupun praktek dari yang sampaikan oleh pemateri. Berdasarkan pengerjaan projek *video editing* dari peserta secara berkelompok, semua peserta membuat projek dengan sangat baik, yaitu menampilkan unsur informasi, animasi, suara, gambar yang mendukung dalam sebuah video. Sehingga didapat bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, sesuai dengan tujuannya yaitu mempermudah para peserta dalam memahami berbagai keperluan untuk *video editing* serta meningkatkan profesionalisme peserta dalam pekerjaan terkait *video editing*, baik untuk promosi, sosialisasi, dan kegiatan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Astriawati, N., Santosa, P. S., Agusta, G. E., Purnomo, C., & Subekti, J. (2022). Pelatihan Editing Video Berbasis Aplikasi Kinemaster untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 619-623.

Canva. (2022). *Canva*. Diambil kembali dari Canva: canva.com

Elmayantie, C., Hadi, A., Hardita, V. C., Rusdiana, L., Andriawan, D., Rudini, & Zulkarnain, D. (2021). Implementasi Pembelajaran VLAN Menggunakan Model Small Office Home Office untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dan Siswa . *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter* , 169-178 .

Hardita, V. C., Rusdiana, L., & Elmayantie, C. (2022). Pendampingan Penerapan E-Learning Sebagai Sarana Mengajar Untuk Guru MTS dan MA Miftahul Jannah . *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 692-697.

Himmah, E. F., Elmayantie, C., Rusdiana, L., & Hardita, V. C. (2022). Implementasi Aplikasi Kamus Bergambar Bahasa Dayak Ngaju-Bahasa Inggris Bagi Anak. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter* , 21-32.

Himmah, E. F., Yuliarti, Elmayantie, C., & Rusdiana, L. (2021). Peningkatan Profesionalisme Guru SMK Negeri-1 Palangka Raya Melalui Bimbingan Penelitian Tindakan Kelas. *Reswara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 155-161.

Krisbiantoro, D., Azis, A., & Riyanto. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva pada Guru SDN Dukuhwaluh untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 173-182 .

Puspitarini , D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common* , 71-80.

Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 209-213.