

## **Pelatihan Pembuatan Video Event Organizer untuk Bisnis di SMK Negeri 1 Bandar Sei Kijang**

**Junadhi<sup>1</sup>, Agustin<sup>2</sup>, Mardainis<sup>3</sup>, Hadi Asnal<sup>4</sup>, M. Jamaris<sup>5</sup>**

STMIK Amik Riau, junadhi@sar.ac.id, Jl Purwodadi Indah KM 10, Pekanbaru, Indonesia  
STMIK Amik Riau, mardainis@sar.ac.id, Jl Purwodadi Indah KM 10, Pekanbaru, Indonesia  
STMIK Amik Riau, agustin@sar.ac.id, Jl Purwodadi Indah KM 10, Pekanbaru, Indonesia  
STMIK Amik Riau, hadiasnal@sar.ac.id, Jl Purwodadi Indah KM 10, Pekanbaru, Indonesia  
STMIK Amik Riau, mjaminis@sar.ac.id, Jl Purwodadi Indah KM 10, Pekanbaru, Indonesia

### **Informasi Makalah**

Submit : 20 Agustus 2020  
Revisi : 26 Agustus 2020  
Diterima : 30 Agustus 2020

### **Kata Kunci :**

Pelatihan  
Video  
Event Organizer  
Adode Premiere

### **Abstrak (11pt)**

Semboyan SMK Bisa menunjukkan bahwa para lulusan siap bekerja sesuai dengan bidang dan kompetensi. Selain kompetensi utama yang harus dikuasai, perlu juga kompetensi pendukung. Era digital yang terjadi saat ini mulai merubah kegiatan dalam masyarakat. Salah satunya adalah memanfaatkan platform digital untuk membuat kegiatan berbasis digital. *Event Organizer* atau EO adalah istilah untuk penyedia jasa professional penyelenggara acara. Tugas dari EO adalah membantu kliennya untuk dapat menyelenggarakan acara yang diinginkan. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan kepada siswa tentang *software* pengolah video yaitu Adobe Premiere dan melatih keterampilan siswa dalam pembuatan video dengan aplikasi tersebut. Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah pelatihan terstruktur, yaitu metode presentasi sekaligus diskusi dan dilanjutkan dengan pelatihan secara langsung di kelas. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah siswa-siswi SMKN 1 Bandar Sei Kijang mampu membuat video undangan digital pernikahan dengan Adobe Premiere dan siswa-siswi memiliki semangat yang tinggi untuk mengeksplorasi kemampuan mereka terkait aplikasi Adobe Premiere.

### **Abstract**

*The motto of SMK Can show that graduates are ready to work in accordance with their fields and competencies. In addition to the main competencies that must be mastered, supporting competencies are also needed. The digital era that is happening now is starting to change activities in society. One of them is using digital platforms to create digital-based activities. Event Organizer or EO is a term for professional event organizer service providers. The job of the EO is to help his clients to be able to organize the desired event. The purpose of this community service activity is to provide knowledge to students about video processing software, namely Adobe Premiere and to train students' skills in making videos with this application. The*

*method applied in the implementation of this activity is structured training, namely the method of presentation as well as discussion followed by direct training in class. The result of this community service activity was that the students of SMKN 1 Bandar Sei Kijang were able to make a digital wedding invitation video with Adobe Premiere and the students had high enthusiasm to explore their abilities related to the Adobe Premiere application.*

## 1. Pendahuluan

Menilik pada data yang dipublikasikan oleh tirto.id pada 9 Mei 2018 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi penyumbang terbesar Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) yaitu sebesar 8,92%. Direktur Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2018) menyatakan bahwa cara yang bisa ditempuh untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan merancang kurikulum yang sesuai dengan keinginan industri. Sedangkan menurut *Institute for Development of Economics and Finance* (INDEF, 2018) perlunya dilakukan penambahan pratikum, meningkatkan hal-hal yang berkaitan dengan digital dan pengembangan model pemagangan. Siswa SMK memiliki setidaknya tiga potensi atau prospek kerja setelah lulus, diantaranya (1) tenaga ahli, (2) bekerja di instansi pemerintahan atau BUMN, (3) dan bahkan menjadi wirausaha. Hal yang diperlukan berikutnya adalah terobosan salah satunya memberikan pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Revolusi industri 4.0 merupakan tren proses produksi yang berbasis teknologi digital yang menciptakan perubahan pada semua sektor kehidupan dan melahirkan teknik-teknik produksi terkini, yang mampu meningkatkan produktivitas serta efisiensi secara berkelanjutan (Purwanto dan Shambodo, 2020). Pada era teknologi 4.0 saat ini, banyak pekerjaan yang digantikan oleh sistem, termasuk juga dalam hal undangan. Ada tren yang terjadi di masyarakat yaitu dalam menyampaikan informasi undangan yang mulanya

berbentuk konvensional berupa undangan kertas yang dicetak sekarang berubah

ke digital berupa video dan gambar. Data yang dikeluarkan oleh Kominfo tahun 2019, Indonesia butuh 650 ribu *digital talent* setiap tahunnya.

SMK Negeri 1 Bandar Sei Kijang merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki 4 jurusan salah satunya adalah Teknik Komputer dan Jaringan. SMK N 1 Bandar Sei Kijang saat ini menerapkan Kurikulum K-13 yang merupakan kurikulum berbasis kompetensi dengan standar kompetensi lulusan yang ditetapkan untuk satu satuan pendidikan, jenjang pendidikan dan program pendidikan. Pada kenyataannya masih banyak lulusan yang belum memiliki kompetensi yang sesuai dengan jurusan yang dipilihnya. Oleh karena itu, melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan, tim memberikan pelatihan keterampilan tambahan berupa pembuatan video *invitation wedding* yang saat ini sedang populer ditengah masyarakat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pelatihan secara bahasa berarti perbuatan melatih, kegiatan atau pekerjaan melatih. Workshop atau pelatihan adalah suatu pertemuan ilmiah dalam bidang sejenis (pendidikan) untuk menghasilkan karya nyata. Pendidikan dan pelatihan secara umum diartikan sebagai proses pemerolehan keterampilan dan pengetahuan yang terjadi di luar sistem persekolahan, yang sifatnya lebih heterogen dan kurang terbakukan dan tidak berkaitan dengan lainnya, karena memiliki tujuan yang berbeda. Workshop bertujuan untuk memperoleh nilai tambah seseorang yang bersangkutan, terutama yang

berhubungan dengan meningkatnya dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bersangkutan. Workshop dimaksud untuk mempertinggi kemampuan dengan mengembangkan cara-cara berpikir dan bertindak yang tepat serta pengetahuan tentang tugas pekerjaan termasuk tugas dalam melaksanakan evaluasi diri. (Pribadi, 2016).

Pelatihan pembuatan video *invitation wedding* ini, merupakan kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam peningkatan kompetensi lulusan. Salah satu bisnis yang akan terus ada, berkembang, dan dicari pelanggan, yaitu sesuatu yang berhubungan dengan pernikahan. Jumlah populasi di Indonesia yang mencapai ratusan juta jiwa dan naluri manusia untuk berpasangan membuat bisnis ini laris. Misalnya saja undangan online untuk sebuah pernikahan. Media sosial atau jejaring sosial menjadi platform yang paling sering digunakan oleh masyarakat. Jejaring sosial yang tersedia terkadang memiliki beberapa perbedaan. Masing-masing media sosial berfokus pada hal khusus. Dengan cara ini para pelaku usaha dapat memanfaatkannya sebagai *digital marketing* (Febriyantoro dan Arisandi, 2018). Pada media sosial seperti Instagram, banyak ditemukan jasa pembuatan undangan pernikahan secara online. Akun-akun yang menjajakan jasa ini menampilkan berbagai hasil desain grafis mereka dengan membubuhkan nama kedua calon mempelai dengan hiasan yang manis dan warna-warna pastel.

Data yang diperoleh dari kumparan.com menyatakan bahwa undangan dalam bentuk video lebih banyak diminati pelanggan. Selain itu kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Asmoro dan Hariani, 2013). Hal ini juga dikarenakan video memiliki unsur teks,

gambar animasi dan audio. Jenis undangan pernikahan dalam bentuk video dijual dengan harga Rp.70.000 dan bisa mencapai harga Rp.100.000 jika ada permintaan khusus.

## 2. Metode Pelaksanaan

Metode kegiatan merupakan cara yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat agar tercapainya program pengabdian masyarakat ini. Kegiatan ini yang dilaksanakan mencakup beberapa kegiatan yang mampu membuat peserta dan tim pengabdian masyarakat saling berinteraksi untuk menunjang dalam pemahaman materi.

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah pelatihan terstruktur. Maksud dari metode ini adalah metode presentasi sekaligus diskusi dan dilanjutkan dengan pelatihan secara langsung di kelas. Presentasi materi dan diskusi dimaksudkan memberikan pengetahuan dan wawasan baru kepada siswa-siswi tentang bisnis media digital, video dan *event organizer*. Disamping itu, pemaparan materi sekaligus diskusi tentang cara membuat video, dan edit video dengan *software Adobe Premiere*. Kemudian dilanjutkan dengan pelatihan membuat video *event organizer*. Adobe Premiere adalah program penyunting video yang merupakan bagian dari Adobe System. Adobe Premiere memfasilitasi banyak efek *editing* dan *plugin* yang bekerja secara cepat dan mendukung banyak format *file* audio maupun efek video. Fungsi lain dari Adobe Premiere adalah sebagai *tools* untuk melakukan *rendering project* video (Maulana dan Zarassita, 2017)

Gambar 1 berikut adalah diagram dari metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dimulai dari pengidentifikasian masalah. Semakin pesatnya perkembangan bisnis teknologi di era digital, semakin banyak peminat terhadap bisnis tersebut yang membuat peminat mempelajari peluang pada bisnis tersebut. Beranjak daripada itu, tim pengabdian ingin melakukan *workshop* untuk menambah keterampilan siswa dalam memanfaatkan peluang bisnis digital. Langkah yang dilakukan adalah mencari tempat pelaksanaan pengabdian dan mengurus izin pelaksanaannya. Setelah izin telah didapatkan, selanjutnya melakukan persiapan *workshop* seperti pembuatan materi dan persiapan perangkat yang dibutuhkan saat pelaksanaan. Selanjutnya adalah pelaksanaan pengabdian, yang dilaksanakan selama 2 hari di SMKN 1 Bandar Sei Kijang.

Hari pertama, kegiatan dimulai pukul 09.00 dimana panitia pelaksana mempersiapkan kebutuhan peralatan baik *hardware* maupun *software* demi kelancaran pelatihan pengabdian masyarakat ini. Tepat pukul 09.30 acara dilanjutkan dengan ramah tamah sekedar pengenalan diri anggota tim pengabdian masyarakat dengan siswa-siswi dan sekaligus pembukaan kegiatan pengabdian masyarakat oleh Ketua Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Bandar

Sei Kijang. Setelah acara resmi dibuka, maka tim pengabdian masyarakat melakukan persiapan untuk pemaparan materi bisnis digital di era teknologi 4.0 dimana dimulai dengan pengenalan bisnis media digital, perkembangan bisnis media digital, peluang penambah penghasilan di era bisnis digital, materi tentang video *event organizer*, dan pengenalan *software* Adobe Premiere.

Agenda hari kedua adalah pembuatan video dengan aplikasi Adobe Premiere. Sebelumnya siswa peserta kegiatan pengabdian sudah menyiapkan video yang akan diedit sebagai bahan praktek pembuatan video *event organizer*. Dalam kegiatan ini pemateri menyampaikan materi secara langsung mempraktekkan langkah demi langkah cara mengedit video dengan *software* Adobe Premiere. Selama kegiatan berlangsung, pemateri juga mengizinkan dan menerima pertanyaan dari peserta terkait kepehaman siswa dalam menangkap materi. Setelah video selesai diedit, siswa diminta mengunggah konten video tersebut ke Instagram masing-masing. Pemateri juga menjelaskan cara dan teknik untuk mendapatkan *view* dari pengguna Instagram.

Selanjutnya tim melakukan evaluasi terhadap pelatihan yang telah dilakukan dengan memberikan sesi tanya jawab kepada siswa-siswi, sehingga ada umpan balik dari siswa-siswi tersebut. Setelah seluruh rangkaian kegiatan acara pengabdian masyarakat dilaksanakan maka acara ditutup kembali oleh Ketua Jurusan Teknik Komputer Jaringan yang diakhiri dengan foto bersama.

Setelah *workshop* selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi terhadap kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian antara rencana dan pelaksanaan. Hasil evaluasi juga digunakan untuk pelaksanaan pengabdian berikutnya. Terakhir adalah pembuatan laporan pelaksanaan pengabdian. Tim dibagi untuk mengerjakan laporan

pengabdian dan luaran dari kegiatan tersebut berupa jurnal dan poster.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan di SMK N 1 Bandar Sei Kijang ini dilaksanakan dengan hasil yang baik. Dimana siswa-siswi telah diberi pengetahuan, pembekalan mengenai bisnis media digital dan pembuatan video *event organizer* dengan *software* Adobe Premiere. Untuk kedepannya siswa-siswi diharapkan mampu mengembangkan kemampuannya dalam menuangkan ide dan membuat video yang lebih kreatif dan bernilai sehingga bisa menghasilkan uang dan menambah uang saku dari orang tua.

Peserta pelatihan dalam rangka pengabdian masyarakat ini, berjumlah sekitar 30 orang siswa. Narasumber terdiri dari para dosen STMIK Amik Riau. Pelatihan ini diikuti oleh siswa-siswi yang sangat antusias, terlihat dari tingginya interaksi antara siswa-siswi dan tim pengabdian masyarakat. Selama pelatihan banyaknya siswa yang bertanya dan secara umum, siswa-siswi sudah mengenal beberapa software edit video, tetapi belum tahu cara membuat video dengan *software* Adobe Premiere. Dengan adanya sharing pengetahuan ini tim pengabdian masyarakat berharap siswa-siswi dapat lebih mengeksplorasi lebih lanjut mengenai kemampuannya. Selain itu pelatihan ini dapat menarik minat calon siswa dalam mendongkrak popularitas sekolah sebagai satu-satunya sekolah yang telah mulai membuat video untuk bisnis digital. Para peserta memperoleh wawasan baru tentang penggunaan *software* Adobe Premiere untuk membuat video *event organizer*.

Gambar 2 hingga 9 merupakan foto dokumentasi pada saat pelaksanaan kegiatan berlangsung:



Gambar 2. Foto Bersama Tim Pengabdian dengan Kepala Sekolah dan Guru SMKN 1 Bandar Sei Kijang

Gambar 2 adalah foto bersama tim pengabdian dengan kepala sekolah dan beberapa guru SMK N 1 Bandar Sei Kijang. Foto ini dilakukan saat akan dimulainya kegiatan pelatihan. Selama tim melakukan kegiatan, selalu didampingi oleh beberapa guru Teknik Komputer dan Jaringan yang ada di sekolah tersebut.



Gambar 3. Hari Pertama, Tim Pengabdian Menyampaikan Materi

Gambar 3 adalah foto saat tim pengabdian menyampaikan materi. Semua siswa memperhatikan dan menyimak materi yang disampaikan secara fokus dan tenang.



Gambar 4. Tim Pengabdian Menyampaikan Materi



Gambar 4 adalah foto saat tim pengabdian menyampaikan materi yang langsung menjelaskan tentang *software* yang dipakai. Semua siswa memperhatikan setiap computer yang ada didepan mereka dengan focus dan seksama.



Gambar 5. Tim Pengabdian Menyampaikan Materi

Gambar 5 adalah foto saat tim pengabdian menyampaikan materi yang langsung mempraktekkan penggunaan dari *software* dan mengajarkan langsung cara memakai *tools-tools* yang ada dan fungsi dari *tools-tools* tersebut.



Gambar 6. Hari Kedua, Praktek Pembuatan video

Gambar 6 adalah hari kedua kegiatan pelatihan. Dihari kedua ini, semua siswa mempraktekkan cara mengedit video yang sudah ada menjadi sebuah *video event organizer*. Siswa diberikan kebebasan dalam berkreasi menurut ide dan kreatifitas mereka dalam membuat *video organizer*.



Gambar 7. Hari Kedua, Praktek Pembuatan Video

Kegiatan pengabdian ini juga melibatkan mahasiswa. Selama kegiatan pelatihan, tim pengabdian dibantu oleh dua orang mahasiswa yang memiliki kemampuan sesuai dengan topik pelatihan. Mahasiswa tersebut membantu dan mendampingi siswa yang sedang melakukan praktek. Gambar 7 diatas merupakan salah satu mahasiswa yang membantu tim pengabdian selama *workshop*.



Gambar 8. Hari Kedua, Praktek Pembuatan Video

Pada sesi terakhir praktek pembuatan *video organizer* diadakan sesi tanya jawab terhadap materi yang telah disampaikan. Siswa diberikan kesempatan bertanya terkait materi dan pertanyaan siswa dijawab oleh tim dari pengabdian. Gambar 8 diatas adalah saat tim pengabdian menjawab pertanyaan dari siswa yang bertanya.



Gambar 9. Hari Kedua, Foto Bersama dengan Siswa/I Jurusan TKJ SMK N 1 Bandar Sei Kijang

Kegiatan *workshop* pembuatan video *event organizer* ini diakhiri dengan foto bersama antara tim pengabdian dengan guru-guru dan siswa-siswi peserta *workshop*. Foto pada gambar 9 dilakukan di halaman sekolah SMK N 1 Bandar Sei Kijang. Akhir pertemuan pihak sekolah menyampaikan rasa terimakasih mereka karena telah melakukan kegiatan pengabdian disana. Semangat dan minat belajar dari siswa disana juga tinggi, sehingga tim pengabdian merasa sangat senang. Tingginya antusias dari siswa dalam menerima materi membuat kegiatan pengabdian berjalan dengan baik. Lancar dan tetap santai.

Harapannya kegiatan pengabdian yang telah dilakukan tidak hanya sekali itu saja, namun berlanjut kepada kegiatan yang berikutnya lagi, dengan pembahasan materi yang berbeda.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan pelatihan, maka dapat disimpulkan :

1. Siswa-siswi SMK N 1 Bandar Sei Kijang bisa membuat video *event organizer* dengan *software* Adode Premiere.
2. Siswa-siswi memiliki semangat yang tinggi untuk mengeksplorasi kemampuan mereka terkait aplikasi *software* Adode Premiere dan video *event organizer*.
3. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk

memberikan penyegaran, tambahan wawasan dan pengetahuan baru, di bidang teknologi informasi diluar proses pembelajaran, serta menambah uang saku siswa - siswi tersebut.

#### 5. Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Yayasan Komputasi Riau yang telah mendanai dan LPPM STMIK Amik Riau yang telah memfasilitasi dosen dalam bidang penelitian dan pengabdian masyarakat.

#### 6. Referensi

- Kumaran Bisnis, 2018. *Bisnis Undangan Online*, Mahasiswa 19 Tahun Raup Rp 15 Juta per Bulan. Kumaran.com. diakses pada 10-08-2020.
- Poerwanto, Yoedo Shambodo. 2020. *Revolusi Industri 4.0: Googelisasi Industri Pariwisata dan Industri Kreatif*. Journal of Tourism and Creativity. Vol.4 No.1 Januari 2020 ISSN: 2716-5159
- Sasmito Pribadi. 2016. "Kegiatan Workshop dengan Metode Kolaboratif dan Konsultatif Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan KKM". Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha, ISSN 2356 – 3443. Vol. 3 No.1, Januari 2016
- Asmoro, Guminar Galuh dan Sri Hariani. 2013. *Penggunaan Media Audio Video Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Eksposisi Siswa Kelas IV SD*. JPGSD Volume 01 Nomor 02
- Febriyantoro, Mohamad Trio dan Debby Arisandi. 2018. *Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah pada Era Masyarakat Ekonomi Asean*. JMD: Jurnal Manajemen Dewantara Vol 1 No 2, Desember 2018 ISSN 2654-4326
- Maulana, Hata dan Dhea Zarassita. 2017. *Pembuatan Brand Mark dan Motion Graphic Logo pada Rebranding Project PT Astra Graphia Information*

J-PEMAS STMIK Amik Riau  
Vol. 1, No. 2, Agustus 2020, pp. 29-36  
E-ISSN: 2722 – 5143

*Technology. Jurnal Multinetics* Vol.3  
No.2, Nopember 2017 ISSN 2443-  
2334

Tirto.id 2018

Kominfo 2019

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pelatihan>

[https://www.adobe.com/sea/products/premie  
re.html](https://www.adobe.com/sea/products/premier.html)