

Peningkatan Keterampilan Editing Video melalui Workshop Become Professional Editor

Dani Arifudin^{*1}, Deuis Nur Astrida², M.Syaiful Amin³

^{1,2,3}Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas

e-mail: *1daniarif@amikompurwokerto.ac.id, 2deuis@amikompurwokerto.ac.id,
nyaifulamin@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan editing video mahasiswa melalui workshop “Become Professional Editor”. Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung yang mengintegrasikan pengembangan kreativitas, pemahaman alur produksi video, serta pengenalan standar kerja profesional di industri kreatif digital. Materi workshop meliputi tahapan ide kreatif, proses produksi dan pascaproduksi video, penggunaan platform dan tools editing, pembangunan kebiasaan kerja profesional, hingga pengelolaan proyek seperti penyusunan timeline, quotation, lisensi, kontrak kerja, invoice, dan handover project. Metode pelaksanaan dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi, diskusi interaktif, dan praktik editing video secara mandiri. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap proses editing video yang profesional serta meningkatnya motivasi peserta untuk mengembangkan kemampuan di bidang industri kreatif digital. Peserta juga memperoleh wawasan mengenai peluang ekonomi kreatif melalui kemampuan editing dan produksi konten digital. Dengan demikian, workshop ini mampu menjadi sarana pengembangan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif dan media digital saat ini.

Kata kunci : Editing video, workshop, editor profesional, industri kreatif digital, keterampilan multimedia

Abstract

This community service activity aimed to improve students' video editing skills through the “Become Professional Editor” workshop. The training was conducted using a hands-on practice approach that integrated creativity development, understanding of video production workflows, and the introduction of professional working standards in the digital creative industry. The workshop materials covered creative idea development, video production and post-production processes, the use of editing platforms and tools, the development of professional work habits, and project management aspects such as timeline preparation, quotations, licensing, work contracts, invoicing, and project handover. The implementation methods included lectures, demonstrations, interactive discussions, and independent video editing practice. The results of the activity indicated an improvement in participants' understanding of professional video editing processes as well as increased motivation to develop competencies in the digital creative industry. Participants also gained insights into creative economic opportunities through video editing and digital content production skills. Therefore, this workshop served as an effective medium for developing competencies relevant to the current needs of the creative and digital media industries.

Keywords: Video editing, workshop, professional editor, digital creative industry, multimedia skills

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah mendorong meningkatnya kebutuhan terhadap konten audiovisual yang kreatif dan berkualitas. Video menjadi salah satu media komunikasi yang paling efektif dalam penyampaian informasi, promosi, edukasi, maupun hiburan di era digital saat ini. Kondisi tersebut menyebabkan keterampilan editing video menjadi kompetensi yang penting dimiliki oleh generasi muda, khususnya mahasiswa, sebagai bekal menghadapi kebutuhan industri kreatif digital. Keterampilan video editing profesional menjadi salah satu kompetensi utama yang dibutuhkan dalam perkembangan industri media digital modern (Kurniawan, 2023). Namun, pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang memiliki keterbatasan dalam memahami teknik editing video secara profesional, mulai dari penguasaan perangkat lunak, alur produksi, hingga standar kerja industri kreatif. Sebagian besar peserta hanya menggunakan kemampuan editing secara sederhana tanpa memahami proses produksi yang terstruktur dan profesional.

Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh kurangnya pelatihan praktis yang memberikan pengalaman langsung terkait dunia kerja kreatif digital. Selain keterampilan teknis, mahasiswa juga belum banyak memahami aspek profesionalitas dalam pengelolaan proyek editing seperti penyusunan timeline pekerjaan, komunikasi dengan klien, penyusunan quotation, lisensi, kontrak kerja, hingga proses handover project. Padahal, kemampuan tersebut sangat diperlukan agar keterampilan editing video tidak hanya menjadi hobi, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi peluang ekonomi kreatif dan sumber penghasilan. (Fiermeiza, 2025) menyatakan bahwa kreativitas dalam produksi media digital memiliki hubungan erat dengan kesiapan kerja dan peluang ekonomi di era digital. Selain itu, pengembangan kompetensi multimedia juga perlu didukung dengan pembelajaran yang interaktif dan aplikatif agar peserta mampu memahami kebutuhan industri secara nyata (Aisyah, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop “Become Professional Editor” dengan tema “Peningkatan Keterampilan Editing Video melalui Workshop Become Professional Editor”. Workshop ini dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai proses kerja editor profesional mulai dari pengembangan ide, proses produksi dan pascaproduksi, penggunaan tools editing, hingga manajemen proyek kreatif. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman praktik secara langsung sehingga peserta dapat memahami alur kerja industri kreatif digital secara lebih nyata. Menurut (Basri, 2025), penggunaan media dan praktik langsung dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan.

Beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan kompetensi peserta dalam bidang multimedia dan industri kreatif. Penelitian yang dilakukan oleh (Afandi, 2025) menunjukkan bahwa pelatihan editing video mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital mahasiswa secara signifikan. Selain itu, workshop

multimedia kreatif juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan teknis dan motivasi peserta dalam menghasilkan karya digital (Wahid, 2025). Pengabdian lain yang relevan menunjukkan bahwa penerapan model project-based learning pada pelatihan multimedia dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan pemecahan masalah peserta selama proses produksi media digital (Virgayantie, 2024). (Indira, 2025) juga menjelaskan bahwa pelatihan multimedia interaktif mampu meningkatkan literasi digital mahasiswa sebagai bagian dari pengembangan kompetensi abad 21.

Dengan demikian, workshop “Become Professional Editor” diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan kompetensi editing video mahasiswa sekaligus memberikan wawasan mengenai standar profesional kerja di industri kreatif digital. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong peserta untuk lebih siap menghadapi kebutuhan dunia kerja dan memanfaatkan keterampilan digital sebagai peluang pengembangan karier maupun usaha kreatif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop bertajuk “Become Professional Editor” yang bertujuan meningkatkan keterampilan editing video mahasiswa agar mampu memahami proses kerja editor profesional sesuai kebutuhan industri kreatif digital. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan materi, pelaksanaan workshop, praktik langsung, serta evaluasi hasil kegiatan. Berikut adalah gambar dari metode yang dilakukan :



Gambar 1 Metode pelaksanaan

2.1 Analisis Permasalahan

Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta terkait keterampilan editing video. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi awal, ditemukan bahwa sebagian besar peserta telah mengenal aplikasi editing video, namun masih memiliki keterbatasan dalam memahami alur produksi video secara profesional, pengelolaan proyek kreatif, serta standar kerja industri digital.

Selain itu, peserta juga belum memahami bagaimana keterampilan editing dapat dikembangkan menjadi peluang ekonomi kreatif.

2.2 Perancangan Materi Workshop

Materi workshop disusun berdasarkan kebutuhan peserta dan mengacu pada konsep Become Professional Editor. Materi mencakup:

- a. pengenalan industri kreatif digital,
- b. tahapan produksi video (pre-production, production, dan post-production),
- c. penggunaan platform dan tools editing,
- d. pengembangan ide kreatif,
- e. pembentukan kebiasaan kerja profesional (build a habit),
- f. pengelolaan proyek editing seperti project requirement document, timeline mapping, quotation, lisensi, kontrak kerja, invoice, dan handover project.

Penyusunan materi dilakukan secara sistematis agar peserta tidak hanya memahami aspek teknis editing, tetapi juga memahami alur kerja profesional dalam industri kreatif.

2.3 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan workshop menggunakan metode:

- a. Ceramah dan Presentasi
Digunakan untuk menyampaikan konsep dasar editing video, alur produksi, serta standar profesional editor.
- b. Demonstrasi
Pemateri memberikan contoh penggunaan software editing video dan simulasi proses kerja editor profesional.
- c. Praktik Langsung
Peserta melakukan praktik editing video secara mandiri dengan pendampingan pemateri sehingga peserta dapat memahami proses produksi secara langsung.
- d. Diskusi dan Tanya Jawab
Dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada peserta dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi selama praktik editing video.

2.4 Implementasi Kegiatan

Workshop dilaksanakan secara tatap muka dengan pendekatan berbasis praktik (*practice-based learning*). Peserta diberikan studi kasus sederhana berupa pembuatan dan editing video pendek. Dalam proses implementasi, peserta diarahkan untuk mengikuti tahapan kerja editor profesional mulai dari penyusunan ide, pengolahan footage, editing video, hingga finalisasi hasil karya.

2.5 Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap hasil praktik peserta, keaktifan selama workshop, serta diskusi reflektif di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi peningkatan pemahaman peserta mengenai proses editing video profesional, kemampuan penggunaan tools editing, serta pemahaman terhadap workflow industri kreatif digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui workshop “Become Professional Editor” dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan keterampilan editing video mahasiswa serta memberikan pemahaman mengenai workflow kerja profesional di industri kreatif digital. Workshop dilaksanakan melalui metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif. Materi yang diberikan mencakup tahapan produksi video, penggunaan tools editing, manajemen proyek kreatif, hingga profesionalisme kerja editor.

3.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti workshop. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan aktif peserta saat sesi praktik editing video dan diskusi bersama pemateri. Peserta mampu memahami tahapan dasar editing video mulai dari penyusunan ide, pengolahan footage, hingga finalisasi video.

Selain peningkatan keterampilan teknis, peserta juga memperoleh wawasan baru mengenai standar kerja editor profesional, seperti penyusunan timeline project, quotation, lisensi karya, kontrak kerja, invoice, dan proses handover project. Pemahaman tersebut menjadi nilai tambah karena sebagian besar peserta sebelumnya hanya memahami editing video dari sisi teknis penggunaan aplikasi.

Secara kualitatif, kegiatan workshop memberikan dampak positif terhadap motivasi peserta untuk mengembangkan kemampuan editing video sebagai peluang karier maupun usaha di bidang industri kreatif digital. Peserta menjadi lebih memahami bahwa kemampuan editing video dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan konten media sosial, promosi digital, dokumentasi kegiatan, hingga kebutuhan industri kreatif profesional. Berikut adalah kegiatan workshop yang dilaksanakan :



Gambar 2 Pelaksanaan workshop

3.2 Hasil Evaluasi Peserta

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi praktik peserta dan penyebaran angket sederhana setelah workshop selesai. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Pemahaman Peserta

Aspek Penilaian	Sebelum Workshop	Setelah Workshop
Pemahaman workflow editing video	45%	85%
Kemampuan penggunaan tools editing	50%	88%
Pemahaman proses produksi video	48%	86%
Pemahaman manajemen proyek kreatif	30%	82%
Motivasi mengembangkan skill editing	60%	92%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa seluruh aspek mengalami peningkatan setelah peserta mengikuti workshop. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pemahaman manajemen proyek kreatif yang meningkat dari 30% menjadi 82%. Hal ini menunjukkan bahwa materi mengenai profesionalisme kerja editor memberikan wawasan baru bagi peserta.

3.3 Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode workshop berbasis praktik (*practice-based learning*) efektif dalam meningkatkan keterampilan editing video peserta. Melalui praktik langsung, peserta dapat memahami proses editing video secara lebih aplikatif dibandingkan hanya melalui teori. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran.

Peningkatan pemahaman peserta juga dipengaruhi oleh penyampaian materi yang tidak hanya berfokus pada penggunaan software editing, tetapi juga pada workflow industri kreatif digital. Materi seperti project requirement document, timeline mapping, lisensi, kontrak kerja, dan invoice memberikan gambaran nyata mengenai proses kerja editor profesional di dunia industri.

Dari sisi industri kreatif, workshop ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesiapan mahasiswa menghadapi kebutuhan pasar kerja digital. Editing video saat ini menjadi salah satu keterampilan yang banyak dibutuhkan dalam bidang media sosial, pemasaran digital, industri hiburan, dan produksi konten kreatif. Dengan meningkatnya keterampilan peserta, maka peluang untuk berwirausaha maupun bekerja di bidang kreatif digital juga semakin terbuka.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan keterampilan editing video peserta baik secara teknis maupun profesional. Workshop juga mampu menumbuhkan motivasi peserta untuk terus mengembangkan kompetensi digital kreatif sesuai kebutuhan industri saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui workshop “Become Professional Editor”, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Workshop berhasil meningkatkan keterampilan editing video peserta, baik dari aspek teknis penggunaan tools editing maupun pemahaman workflow produksi video profesional.
2. Peserta memperoleh pemahaman baru mengenai standar kerja industri kreatif digital, seperti manajemen proyek editing, penyusunan timeline, quotation, lisensi, kontrak kerja, invoice, dan handover project.
3. Metode pembelajaran berbasis praktik (practice-based learning) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta selama kegiatan workshop berlangsung.
4. Kegiatan workshop mampu meningkatkan motivasi peserta untuk mengembangkan keterampilan editing video sebagai peluang karier dan usaha di bidang industri kreatif digital.
5. Kelebihan kegiatan ini terletak pada kombinasi materi teknis dan profesionalisme kerja yang memberikan pengalaman pembelajaran lebih aplikatif dan sesuai kebutuhan industri saat ini.
6. Kekurangan kegiatan ini adalah keterbatasan waktu pelaksanaan workshop sehingga praktik editing video belum dapat dilakukan secara lebih mendalam dan kompleks untuk setiap peserta.
7. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan melalui pelatihan lanjutan yang lebih intensif, seperti penguatan motion graphic, color grading, audio editing, serta pengembangan personal branding dan monetisasi konten digital.
8. Kegiatan serupa juga dapat dikembangkan dalam bentuk program pendampingan berkelanjutan atau inkubasi industri kreatif digital agar peserta mampu menghasilkan karya dan portofolio profesional secara mandiri.

SARAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan kegiatan maupun penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan pelatihan editing video perlu dilaksanakan dalam durasi yang lebih panjang agar peserta memiliki waktu praktik yang lebih optimal dan mendalam dalam menguasai teknik editing profesional.
2. Penelitian atau kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk menambahkan materi lanjutan seperti motion graphic, color grading, audio mastering, dan pembuatan konten sinematik agar kompetensi peserta semakin berkembang sesuai kebutuhan industri kreatif digital.
3. Perlu dilakukan pendampingan berkelanjutan setelah workshop selesai, seperti mentoring proyek atau pembentukan komunitas kreatif, sehingga peserta dapat terus mengembangkan keterampilan dan portofolio secara konsisten.
4. Pengabdian berikutnya dapat mengukur peningkatan keterampilan peserta menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur dan kuantitatif, seperti pre-test dan post-test berbasis kompetensi editing video.

5. Kegiatan serupa dapat diperluas dengan melibatkan kolaborasi bersama industri kreatif, content creator, atau praktisi multimedia agar peserta memperoleh pengalaman dan wawasan yang lebih relevan dengan dunia kerja.
6. Penelitian lebih lanjut dapat mengkaji pengaruh workshop editing video terhadap peningkatan peluang kerja, personal branding, maupun kemampuan kewirausahaan digital peserta.
7. Perlu adanya pengembangan model pelatihan berbasis proyek (*project-based learning*) yang menghasilkan produk nyata sehingga peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menghasilkan karya profesional yang dapat digunakan sebagai portofolio kerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Peningkatan Keterampilan Editing Video melalui Workshop Become Professional Editor”. Ucapan terima kasih disampaikan kepada narasumber workshop yang telah berbagi ilmu dan pengalaman mengenai dunia editing video profesional dan industri kreatif digital.

Terima kasih juga kepada pihak penyelenggara, institusi, serta seluruh peserta workshop yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Dukungan dan antusiasme peserta menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan sehingga program pengabdian ini dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi peserta dalam meningkatkan keterampilan editing video serta wawasan profesional di bidang industri kreatif digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. A. (2025). *Jurnal Entitas Pengabdian Masyarakat*. 40-47.
- Aisyah, S. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Digital 3D Berbasis Aplikasi Marvelous Designer di SMK Garudayya Bontonompo Kabupaten Gowa. 2808-2823.
- Basri, M. B. (2025). Pengembangan Kompetensi Guru melalui Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendahuluan. 2482-2491.
- Fiermeiza, N. A. (2025). Keterampilan Edit Video Media Sosial Menggunakan CapCut Untuk Pemuda Desa Dalam Kaum , Sambas. 16-24.
- Indira, I. (2025). Penguatan Literasi Digital Mahasiswa melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Pemrograman : Strategi Pemberdayaan Calon Pendidik Abad 21 Pendahuluan. 848-855.
- Kurniawan, R. (2023). Pelatihan Video Editing Sebagai Sarana Kreativitas Dan Peningkatan Ekonomi Digital Masyarakat. 506-516.
- Rizana, D., & Huda, M. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan OBS studio. *Community Empowerment*, 6(5), 815-821.
- Virgayantie, D. A. (2024). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VII E SMPN 23 Semarang. 1010-1020.
- Wahid, A. (2025). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Digital Interaktif di UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar. 1180-1187.