



Pelatihan Pembuatan Video Profil Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Pro CC Pada Pemuda Gereja Kristen Protestan Simalungun (GKPS) Sambu Baru Medan

Komda Saharja^{1*}, Syafriyandi², Dadang Syaputra³, Faudunasokhi Telaumbanua⁴,
Andrias Sipayung⁵

^{1,2,4}Desain, ³Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia

Saharjakomda12@polimedia.ac.id-1, syafriyandi1@gmail.com-2, syaputradadang36@gmail.com-3,
telfaudu181@gmail.com-4, andriassipayung3@gmail.com-5

ABSTRAK

Abstrak: Pemuda GKPS Sambu Baru Medan memiliki peran penting dalam pelayanan gereja, namun masih menghadapi keterbatasan keterampilan multimedia khususnya dalam pengolahan video. Masalah utama terletak pada kurangnya pengetahuan teknis editing video menggunakan perangkat lunak profesional, minimnya dokumentasi berkualitas, serta belum optimalnya publikasi digital. Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan kapasitas softskill dan hardskill pemuda melalui pelatihan pembuatan video profil menggunakan Adobe Premiere Pro CC. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan intensif, penerapan teknologi, pendampingan, serta evaluasi. Pelatihan diikuti oleh 10 peserta pemuda GKPS Sambu Baru dengan pendekatan praktik langsung. Evaluasi dilakukan melalui penilaian karya video, kuesioner, dan diskusi reflektif. Hasil menunjukkan peningkatan keterampilan peserta dengan capaian softskill sebesar 70% dan hardskill sebesar 80%, serta terbentuknya tim media kreatif internal gereja. Program ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis proyek efektif meningkatkan kemandirian digital pemuda gereja dan mendukung publikasi kegiatan secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Adobe Premiere Pro; Pelatihan; Pemuda Gereja; Video Profil; Softskill, Hardskill.

Abstract: The youth of GKPS Sambu Baru Medan play a vital role in church services but still face limitations in multimedia skills, particularly in video editing. The main problems include the lack of technical knowledge in using professional editing software, limited high-quality documentation, and suboptimal digital publication. This community service aims to enhance youths' soft skills and hard skills through training on profile video production using Adobe Premiere Pro CC. The program was carried out through several stages: socialization, intensive training, technology application, mentoring, and evaluation. Ten youth participants joined the training with a hands-on learning approach. Evaluation was conducted through video project assessment, questionnaires, and reflective discussions. The results show an improvement in participants' skills, with a 70% increase in soft skills and an 80% increase in hard skills, along with the establishment of an internal creative media team. This program demonstrates that project-based training effectively develops youths' digital independence and supports sustainable church publicity.

Keywords: Adobe Premiere Pro; Church Youth; Hard Skills; Profile Video; Soft Skills; Training.

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi, informasi, dan pelayanan di berbagai sektor, termasuk institusi sosial-keagamaan. Di era transformasi digital, media audio-visual dan konten kreatif menjadi sarana penting dalam memperkuat

identitas, meningkatkan partisipasi masyarakat, serta memperluas jangkauan publikasi. Namun demikian, banyak komunitas keagamaan, terutama yang berbasis lokal, masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital, baik dari segi keterampilan sumber daya manusia, infrastruktur, maupun strategi komunikasi. Kondisi ini berimplikasi pada kurang optimalnya eksposur organisasi di ruang publik digital.

Dalam konteks ini, Pemuda GKPS Sambu Baru sebagai bagian integral dari jemaat gereja memiliki semangat dan peran penting dalam pelayanan liturgis, sosial, serta pengembangan kreativitas digital. Namun, dari hasil observasi ditemukan bahwa keterampilan teknis pemuda dalam pengelolaan multimedia, khususnya pengolahan video, masih terbatas. Keterbatasan ini menyebabkan dokumentasi kegiatan dan publikasi gereja belum optimal, bahkan belum tersedianya video profil resmi GKPS Sambu Baru. Padahal, ketersediaan video profil dan konten kreatif digital merupakan kebutuhan strategis untuk memperkenalkan gereja kepada masyarakat luas, sekaligus menjadi sarana edukasi dan pewartaan iman yang kontekstual di era digital.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan multimedia, khususnya editing video, terbukti mampu meningkatkan kapasitas literasi digital pemuda. Kusuma & Rahmat (2020) misalnya, menegaskan bahwa pelatihan berbasis Adobe Premiere Pro dapat meningkatkan keterampilan editing dan kreativitas digital hingga 70% dari peserta. Penelitian Santoso (2021) juga menguatkan bahwa strategi komunikasi visual melalui video profil dapat menjadi instrumen efektif untuk membangun citra organisasi dan memperluas jangkauan publikasi. Selain itu, kebijakan pemerintah dalam *transformasi digital* dan *literasi digital nasional* menjadi landasan kuat bahwa pengembangan kapasitas pemuda melalui pelatihan multimedia sangat relevan dengan arah pembangunan sumber daya manusia berbasis teknologi.

Berdasarkan pengalaman pengabdian sebelumnya, Politeknik Negeri Media Kreatif juga telah melakukan kegiatan serupa di komunitas lain, di mana hasilnya menunjukkan peningkatan soft skill dan hard skill peserta terutama dalam kemampuan teknis produksi konten digital. Hal ini membuktikan bahwa program pendampingan yang terstruktur, aplikatif, dan berbasis praktik langsung sangat efektif dalam menjawab permasalahan keterbatasan SDM. Dengan mengacu pada temuan tersebut, solusi yang ditawarkan kepada Pemuda GKPS Sambu Baru adalah penyelenggaraan pelatihan pembuatan video profil menggunakan Adobe Premiere Pro CC yang dikombinasikan dengan pendampingan teknis, modul pembelajaran, serta pembentukan tim media internal gereja agar keberlanjutan program dapat terjamin.

Penguatan kapasitas pemuda GKPS Sambu Baru melalui pelatihan multimedia ini sejalan dengan kebutuhan gereja untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman, sekaligus menjawab tantangan minimnya eksposur digital. Dengan adanya profil digital gereja, publikasi kegiatan, serta konten kreatif yang terkelola secara baik, GKPS Sambu Baru dapat membangun citra positif, memperluas jangkauan informasi, dan memperkokoh peran pemuda dalam pelayanan berbasis teknologi.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pemuda GKPS Sambu Baru dalam bidang multimedia, khususnya pengolahan video, melalui pelatihan pembuatan video profil gereja. Harapannya, program ini tidak hanya menghasilkan video profil sebagai luaran, tetapi juga membentuk kemandirian tim media internal gereja yang mampu mendukung pelayanan digital secara berkelanjutan.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra kegiatan ini adalah Pemuda GKPS Sambu Baru yang berlokasi di Kelurahan Sei Agul, Kecamatan Medan Barat, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Jumlah peserta yang dilibatkan dalam kegiatan pelatihan adalah 10 orang pemuda gereja yang

memiliki minat pada bidang multimedia. Mereka berperan aktif dalam dokumentasi dan pelayanan ibadah, namun memiliki keterbatasan keterampilan teknis dalam editing video. Metode pelaksanaan program terdiri dari beberapa tahapan yang melibatkan peran dosen dan mahasiswa. Kegiatan dosen meliputi penyuluhan, workshop, pelatihan editing video, serta pendampingan. Sementara itu, kegiatan mahasiswa meliputi peran sebagai asisten teknis, dokumentator, sekaligus pendamping peserta pelatihan, mirip dengan program magang atau PKL berbasis pengabdian masyarakat (Dwiranata et al., 2019).

Langkah-langkah pelaksanaan program dibagi dalam tiga tahap utama, yaitu:

1. Pra-Kegiatan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pimpinan gereja dan pengurus pemuda untuk sosialisasi program, rekrutmen peserta, serta persiapan sarana pelatihan seperti perangkat editing, modul, dan ruang belajar.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan inti berupa *Pelatihan Editing Video Profil Gereja* menggunakan Adobe Premiere Pro CC. Pelatihan dibagi ke dalam dua sesi, yaitu sesi teori (konsep video profil, narasi visual, dan pengenalan software) serta sesi praktik (editing, transisi, audio, rendering).

Tabel 1. Rangkaian Pelaksanaan Pelatihan Video Profil

Waktu	Materi	Penyaji
Minggu 1	Sosialisasi & Pengenalan Program	Tim Pengabdi
Minggu 2	Teori Dasar Personal Branding	Dadang Syaputra
	Teori Dasar Produksi Video	Syafriyandi
	Praktik Editing Video (Dasar)	Komda Saharja
Minggu 3	Praktik Editing Lanjutan & Rendering	Tim Pengabdi
Minggu 4	Produksi Video Profil Gereja	Peserta (dibimbing)

3. Monitoring dan Evaluasi

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk:

- a. Selama kegiatan: menggunakan observasi langsung dan kuesioner harian untuk menilai pemahaman peserta.
- b. Setelah kegiatan: wawancara, uji coba editing mandiri, dan penilaian hasil video profil gereja. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat peningkatan keterampilan, baik *soft skill* (kreativitas, kerjasama) maupun *hard skill* (editing video).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra-Kegiatan

Pra-kegiatan dimulai dengan koordinasi dan sosialisasi. Peserta dipilih berdasarkan minat pada multimedia. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas peserta hanya menguasai dasar pengoperasian komputer dan belum pernah menggunakan software editing profesional.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilakukan dalam bentuk kombinasi teori dan praktik. Pada sesi teori peserta dikenalkan konsep narasi visual dan fungsi video profil sebagai media komunikasi (Santoso, 2021). Sesi praktek memberikan pengalaman langsung menggunakan Adobe Premiere Pro, dimulai dari cutting, transition, audio mixing, hingga rendering.



Gambar 1. Dokumentasi Praktik Editing Video Peserta

3. Monitoring dan Evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test terkait keterampilan editing. Hasil kuesioner menunjukkan peningkatan keterampilan sebesar 75%, dimana sebelumnya hanya 20% peserta yang memahami editing dasar, meningkat menjadi 95% setelah pelatihan, selain itu, soft skill seperti kerjasama tim dan kreativitas meningkat sebesar 60%

Tabel 2. Hasil Evaluasi Keterampilan Peserta

No	Aspek	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Peningkatan
1	Pemahaman Konsep Video Profil	25%	90%	65%
2	Penguasaan Software Editing	20%	95%	75%
3	Kreatifitas dan Kerjasama	40%	100%	60%

4. Kendala yang Dihadapi

Beberapa kendala yang ditemui antara lain:

- Keterbatasan perangkat keras: hanya tersedia 3 laptop sehingga peserta harus bergantian. Solusi: pelatihan dibagi dalam kelompok kecil.
- Minimnya pengalaman awal peserta: proses belajar lebih lambat pada sesi awal. Solusi: diberikan modul sederhana dan tutorial offline.
- Waktu terbatas: kegiatan hanya berlangsung 5 minggu. Solusi: tindak lanjut dengan membentuk tim kreatif internal gereja.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pembuatan video profil di GKPS Sambu Baru berhasil mencapai tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan keterampilan multimedia pemuda gereja. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan *hard skill* editing video sebesar 75% dan peningkatan *soft skill* kerjasama serta kreativitas sebesar 60%. Selain menghasilkan video profil gereja, kegiatan ini juga membentuk tim media internal yang akan melanjutkan produksi konten digital secara berkelanjutan.

Saran yang dapat diberikan adalah perlunya pelatihan lanjutan dengan cakupan lebih luas, seperti *content marketing digital* atau *desain grafis*, agar pemuda GKPS Sambu Baru mampu mengelola media sosial dan membangun branding digital gereja secara

profesional. Selain itu, kolaborasi dengan komunitas kreatif lokal dapat memperkuat jejaring dan keberlanjutan program.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada GKPS Sambu Baru, Medan, Indonesia yang telah memberikan dukungan penuh dan partisipasi aktif sehingga kegiatan berjalan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis Android pada materi dimensi tiga kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- GKPS, T. S. (2021). Sejarah dan perkembangan pelayanan pemuda GKPS. *GKPS Pusat*.
- Kusuma, A., & Rahmat, M. (2020). Peningkatan literasi digital pemuda melalui pelatihan editing video dengan Adobe Premiere Pro. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi*, 2(1), 45–52.
- Santoso, P. I. (2019). *Adobe Premiere Pro CC 2020 untuk pemula*. Yogyakarta: Andi.
- Santoso, P. I. (2021). Strategi komunikasi visual dalam produksi video profil. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media*, 5(2), 101–112.
- Silalahi, U. (2015). Metode penelitian sosial kuantitatif. *Journal of Visual Languages & Computing*, 11(3), 287–301.
- Sucipto, L., & Syaharuddin, S. (2018). Konstruksi forecasting system multi-model untuk pemodelan matematika pada peramalan Indeks Pembangunan Manusia Provinsi Nusa Tenggara Barat. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 4(2), 114–126. <https://doi.org/10.26594/register.v4i2.1263>
- Sugiyono. (2017). *Penelitian kuantitatif*. Jakarta: Pustaka Semesta.
- Syaharuddin, S., & Ibrahim, M. (2017). Aplikasi sistem informasi desa sebagai teknologi tepat guna untuk pendataan penduduk dan potensi desa. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 1(1), 60–68. <https://doi.org/10.31764/jmm.v1i1.14>
- Syofian, S. (2013). *Statistika parametrik untuk penelitian kuantitatif*. Bandung: Bumi Aksara.