



Tersedia Online di <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JAMS>

Print - 2776-3072, Online - 2776-3064

Pemberdayaan Mahasiswa TRMG Unisbank dalam Produksi Video Promosi Potensi Lokal Menggunakan Aplikasi Kdenlive

Yunus Anis^{1*}, Sri Mulyani¹, Hersatoto Listiyono¹, Sunardi¹

¹Fakultas Vokasi Universitas Stikubank Semarang, Jalan Kendeng V Bendan Ngisor Semarang, Indonesia

*yunusanis@edu.unisbank.ac.id

Article history	
Received	: 22/12/2025
Received in revised form	: 08/01/2026
Accepted	: 12/03/2026

Abstract : *Local potentials such as tourist villages, MSME products, and cultural wisdom have high economic and social value, but are not yet fully supported by attractive and effective digital promotional media. On the other hand, students of the Graphic Multimedia Engineering Technology (TRMG) Study Program at Stikubank University (Unisbank) have great potential as creative agents in supporting the promotion of local potential, especially through the production of audiovisual content. This Community Service Activity aims to empower Unisbank TRMG students in producing promotional videos for local potential using the Kdenlive application as an open-source video processing software. The implementation method of the activity includes needs analysis, material preparation, technical training in video editing, promotional video production practice, as well as mentoring and evaluation of student work. The results of the activity show an increase in student competency in aspects of content planning, shooting techniques, and video processing using Kdenlive. In addition, students succeeded in producing several promotional videos for local potential that are worthy of being published through digital media. This activity not only has a positive impact on improving student skills but also contributes to efforts to promote the local potential of partners more effectively. Thus, the use of Kdenlive in community service activities has proven to be a means of empowering students while supporting the strengthening of the role of universities in developing a digital technology-based society.*

Keywords: *community service, TRMG students, promotional video, local potential, Kdenlive*

Abstrak : Potensi lokal seperti desa wisata, produk UMKM, dan kearifan budaya memiliki nilai ekonomi dan sosial yang tinggi, namun belum sepenuhnya didukung oleh media promosi digital yang menarik dan efektif. Di sisi lain, mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) Universitas Stikubank (Unisbank) memiliki potensi besar sebagai agen kreatif dalam mendukung promosi potensi lokal, khususnya melalui produksi konten audiovisual. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan mahasiswa TRMG Unisbank dalam memproduksi video promosi potensi lokal menggunakan aplikasi Kdenlive sebagai perangkat lunak pengolah video berbasis open-source. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan materi, pelatihan teknis editing video, praktik produksi video promosi, serta pendampingan dan evaluasi hasil karya mahasiswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi mahasiswa dalam aspek perencanaan konten, teknik pengambilan gambar, serta pengolahan video menggunakan Kdenlive. Selain itu, mahasiswa berhasil menghasilkan beberapa video promosi potensi lokal yang layak dipublikasikan melalui media digital. Kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa, tetapi juga berkontribusi pada upaya promosi potensi lokal mitra secara lebih efektif. Dengan demikian, pemanfaatan Kdenlive dalam kegiatan pengabdian terbukti mampu menjadi sarana pemberdayaan mahasiswa sekaligus mendukung penguatan peran perguruan tinggi dalam pengembangan masyarakat berbasis teknologi digital.

Kata Kunci: pengabdian kepada masyarakat, mahasiswa TRMG, video promosi, potensi lokal, Kdenlive

PENDAHULUAN

Potensi lokal merupakan aset strategis yang dimiliki oleh suatu wilayah karena mencerminkan identitas, karakter, serta keunikan masyarakat setempat (Adhyaksa et al., 2025). Desa wisata, produk UMKM, dan kearifan budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai warisan budaya, tetapi juga memiliki nilai ekonomi yang mampu mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis komunitas. Pengembangan potensi lokal yang terintegrasi dengan sektor pariwisata terbukti dapat meningkatkan pendapatan masyarakat sekaligus menjaga keberlanjutan sosial dan budaya setempat (Rahadi et al., 2025).

Desa wisata menjadi salah satu bentuk konkret pemanfaatan potensi lokal yang mengedepankan kearifan budaya dan partisipasi masyarakat. Melalui pengelolaan yang berbasis komunitas, desa wisata mampu menghadirkan pengalaman autentik bagi wisatawan sekaligus membuka peluang usaha baru bagi masyarakat lokal, seperti homestay, kuliner tradisional, dan pertunjukan budaya (Jackson, 2025).

Keberadaan desa wisata juga berkontribusi pada penguatan struktur sosial masyarakat. Keterlibatan aktif warga dalam pengelolaan pariwisata mendorong tumbuhnya rasa memiliki, memperkuat kohesi sosial, serta meningkatkan kesadaran kolektif terhadap pentingnya pelestarian budaya dan lingkungan (Jumiati et al., 2024). Dampak sosial ini menjadi fondasi penting bagi pembangunan desa yang berkelanjutan (Anggraeni* et al., 2024).

Selain desa wisata, produk UMKM berbasis kearifan lokal memiliki peran signifikan dalam meningkatkan nilai tambah ekonomi masyarakat. Produk kerajinan, kuliner khas, dan hasil olahan lokal tidak hanya memiliki fungsi ekonomi, tetapi juga membawa narasi budaya yang menjadi daya tarik tersendiri bagi konsumen. UMKM berbasis budaya terbukti mampu meningkatkan daya saing produk lokal di pasar yang lebih luas (Paramita et al., 2022; Suci & HR, 2025). Integrasi antara UMKM dan sektor pariwisata desa menciptakan ekosistem ekonomi lokal yang saling mendukung. Wisatawan yang berkunjung ke desa wisata berpotensi menjadi konsumen langsung produk UMKM setempat, sehingga memperpendek rantai distribusi dan meningkatkan pendapatan pelaku usaha lokal. Sinergi ini menjadi strategi efektif dalam penguatan ekonomi masyarakat desa.

Pengembangan potensi lokal berbasis kearifan budaya juga memberikan dampak positif terhadap pelestarian nilai-nilai tradisional. Aktivitas ekonomi yang

berbasis budaya mendorong masyarakat untuk mempertahankan tradisi, seni, dan adat istiadat sebagai bagian dari daya tarik wisata. Dengan demikian, kearifan lokal tidak hanya dilestarikan secara simbolik, tetapi juga diberdayakan secara ekonomis (Bulut, 2023; Sumarsono et al., 2024).

Dalam konteks ekonomi kreatif, potensi lokal yang dikemas secara inovatif mampu menjadi daya tarik utama dalam strategi promosi wilayah. Cerita di balik produk UMKM, tradisi budaya, dan kehidupan masyarakat desa menjadi nilai tambah yang tidak mudah ditiru oleh daerah lain. Oleh karena itu, penguatan narasi potensi lokal menjadi elemen penting dalam pembangunan ekonomi berbasis budaya.

Dengan demikian, desa wisata, UMKM, dan kearifan budaya merupakan pilar utama dalam pengembangan ekonomi dan sosial masyarakat lokal. Ketiganya membentuk ekosistem pembangunan berbasis komunitas yang tidak hanya meningkatkan kesejahteraan ekonomi, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan keberlanjutan sosial. Pemanfaatan potensi lokal secara terencana dan partisipatif menjadi strategi penting dalam mendorong pembangunan wilayah yang inklusif dan berkelanjutan (Suaedi et al., 2016; Anwar et al., 2023).

Transformasi digital yang berlangsung secara masif telah mengubah pola komunikasi dan strategi promosi di berbagai sektor, termasuk dalam pengenalan dan pengembangan potensi lokal. Media audiovisual, khususnya video, menjadi sarana komunikasi yang dinilai efektif karena mampu menyampaikan informasi secara komprehensif melalui kombinasi visual, audio, dan narasi yang terstruktur. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video promosi dapat meningkatkan daya tarik informasi, memperkuat pesan yang disampaikan, serta memperluas jangkauan audiens secara signifikan (Trustmedis et al., 2024; Dias & Lavaredas, 2024; Faerrosa & Pratama, 2025). Oleh karena itu, penguasaan keterampilan produksi video menjadi kompetensi penting, terutama bagi mahasiswa yang menekuni bidang multimedia dan industri kreatif.

Kondisi Mitra

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) Universitas Stikubank (Unisbank). Program studi ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi di bidang desain grafis dan multimedia terapan. Secara potensial, mahasiswa TRMG memiliki kemampuan dasar dalam pengolahan media visual dan

audiovisual (Anis et al., 2025). Namun demikian, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa pemanfaatan keterampilan tersebut masih cenderung terbatas pada kebutuhan akademik internal dan belum sepenuhnya diarahkan pada produksi konten yang memiliki nilai aplikatif bagi masyarakat, khususnya dalam bentuk video promosi potensi lokal yang komunikatif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna (Khasani et al., 2023; Video et al., 2023).

Permasalahan Mitra

Permasalahan utama yang dihadapi mahasiswa TRMG sebagai mitra kegiatan adalah belum optimalnya kemampuan dalam merancang dan memproduksi video promosi secara komprehensif. Mahasiswa umumnya telah mengenal teknik dasar editing video, tetapi masih mengalami kendala dalam aspek perencanaan konsep, penyusunan alur cerita (*storyboard*), pemilihan visual yang sesuai dengan karakter potensi lokal, serta penguasaan perangkat lunak editing video yang efektif dan berkelanjutan. Selain itu, penggunaan perangkat lunak pengolah video berlisensi masih menjadi hambatan tersendiri, baik dari sisi aksesibilitas maupun keberlanjutan penggunaan, sehingga diperlukan alternatif perangkat lunak yang legal dan mudah diimplementasikan (Shafirova & Cassany, 2023).

Relevansi Program Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab permasalahan tersebut melalui program pemberdayaan mahasiswa TRMG Unisbank dalam produksi video promosi potensi lokal menggunakan aplikasi Kdenlive. Kdenlive merupakan perangkat lunak pengolah video berbasis open-source yang memiliki fitur relatif lengkap dan mendukung proses editing video secara profesional. Pemanfaatan perangkat lunak open-source dalam konteks pengabdian tidak hanya memberikan solusi teknis yang legal dan ekonomis, tetapi juga mendorong kemandirian teknologi serta penguatan literasi digital mahasiswa (Wahyuni & Pratama, 2020). Lebih lanjut, keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan penguatan implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, di mana mahasiswa didorong untuk mengaplikasikan kompetensinya dalam konteks nyata dan berdampak langsung bagi masyarakat .

Tujuan Kegiatan

Berdasarkan kondisi dan permasalahan mitra tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan mahasiswa TRMG Unisbank

dalam memproduksi video promosi potensi lokal menggunakan aplikasi Kdenlive. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam perencanaan, pengolahan, dan penyajian video promosi yang efektif; mengoptimalkan pemanfaatan perangkat lunak open-source sebagai media produksi multimedia; serta menghasilkan karya video promosi potensi lokal yang layak dipublikasikan sebagai bentuk kontribusi mahasiswa dalam mendukung pengembangan masyarakat berbasis media digital (Muskita et al., 2025).

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis dan aplikatif untuk memberdayakan mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) Universitas Stikubank (Unisbank) dalam produksi video promosi potensi lokal menggunakan aplikasi Kdenlive. Metode yang digunakan mengombinasikan pendekatan pelatihan, praktik berbasis proyek, dan pendampingan, sehingga mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikan keterampilan yang diperoleh secara mandiri dan berkelanjutan (Restutiningsih et al., 2025).

Rancangan Kegiatan

Rancangan kegiatan pengabdian ini mengadopsi pendekatan *project-based learning* dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, di mana mahasiswa dilibatkan secara aktif dalam seluruh tahapan produksi video promosi. Kegiatan dirancang dalam bentuk pelatihan terstruktur yang dilanjutkan dengan praktik dan pendampingan intensif. Rancangan ini dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis, kreativitas, serta kemampuan problem solving mahasiswa melalui pengalaman langsung (*experiential learning*). Setiap tahapan kegiatan disusun secara berurutan mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil, sehingga proses pemberdayaan berlangsung secara sistematis dan terukur.

Subjek dan Lokasi Kegiatan

Subjek kegiatan pengabdian ini adalah mahasiswa Program Studi TRMG Unisbank yang memiliki minat dan keterlibatan dalam bidang multimedia dan produksi video. Pemilihan mahasiswa sebagai mitra kegiatan didasarkan pada relevansi kompetensi akademik dengan kebutuhan pengembangan keterampilan produksi video promosi. Kegiatan dilaksanakan di lingkungan kampus Unisbank, dengan memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer dan ruang kelas yang mendukung

kegiatan pelatihan dan praktik multimedia. Rancangan/tahapan dapat di lihat pada table di bawah ini.

Tabel 1. Jadwal Pelatihan Kdenlive – Mahasiswa TRMG

Tanggal	Waktu	Materi Pelatihan	Metode
3-Nov-25	08.00 – 10.00	Pengenalan Program, Konsep Video Promosi & Potensi Lokal	Ceramah & Diskusi
5-Nov-25	08.00 – 11.00	Pengenalan Antarmuka dan Fitur Dasar Kdenlive	Ceramah Demonstrasi
7-Nov-25	08.00 – 11.00	Teknik Dasar Editing Video (Cutting, Timeline, Transition)	Praktik Langsung
3-Nov-25	13.00 – 15.00	Pengolahan Audio dan Visual dalam Kdenlive	Praktik Langsung
5-Nov-25	13.00 – 15.00	Penyusunan Storyboard dan Storytelling Video Promosi	Diskusi & Praktik
7-Nov-25	13.00 – 15.00	Produksi Video Promosi Potensi Lokal (Pengambilan Gambar)	Praktik Lapangan
3-Nov-25	15.00 – 17.00	Editing Video Promosi Berbasis Proyek	Praktik Pendampingan
5-Nov-25	15.00 – 17.00	Penyempurnaan Video dan Teknik Rendering	Praktik Pendampingan
7-Nov-25	15.00 – 17.00	Review Karya Video dan Evaluasi Teknis	Presentasi Diskusi

Data, Alat, dan Bahan

Data yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi data potensi lokal yang akan diangkat sebagai konten video promosi, seperti informasi mengenai produk UMKM, destinasi wisata, atau potensi budaya lokal. Data tersebut diperoleh melalui studi literatur, observasi lapangan terbatas, serta dokumentasi visual berupa foto dan video yang diambil langsung oleh mahasiswa (Asri et al., 2025).

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras berupa laptop atau komputer dengan spesifikasi multimedia standar, kamera digital atau kamera pada telepon pintar, tripod, serta perangkat audio sederhana. Perangkat lunak utama yang digunakan adalah aplikasi Kdenlive sebagai perangkat lunak pengolah video berbasis open-source. Selain itu, digunakan pula perangkat lunak pendukung seperti pemutar video dan aplikasi pengolah audio sederhana untuk mendukung proses produksi (Abdulrahman et al., 2020).

Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri atas beberapa metode utama, yaitu metode ceramah dan demonstrasi, metode praktik langsung, serta metode pendampingan. Metode ceramah dan demonstrasi digunakan untuk menyampaikan konsep dasar produksi video promosi, pengenalan antarmuka

dan fitur Kdenlive, serta prinsip dasar storytelling visual. Metode praktik langsung diterapkan untuk memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam proses pengambilan gambar, pengolahan video, dan penyusunan video promosi. Sementara itu, metode pendampingan dilakukan untuk memastikan mahasiswa mampu mengatasi kendala teknis dan konseptual selama proses produksi berlangsung (Yuniansyah et al., 2025).

Tahapan Kegiatan

Tahapan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara bertahap yakni: Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal mahasiswa terkait produksi video promosi serta kebutuhan keterampilan yang perlu ditingkatkan. Tahap ini dilakukan melalui diskusi awal dan observasi terhadap kemampuan dasar mahasiswa dalam pengolahan video.

Tahap kedua adalah perancangan materi pelatihan, yang meliputi penyusunan modul singkat tentang konsep video promosi, teknik dasar pengambilan gambar, penyusunan storyboard, serta penggunaan aplikasi Kdenlive. Materi dirancang secara aplikatif dan disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa TRMG.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan, yang mencakup penyampaian materi teori dan demonstrasi penggunaan Kdenlive. Pada tahap ini, mahasiswa diperkenalkan dengan alur kerja editing video, mulai dari impor media, pengaturan timeline, penerapan efek visual dan audio, hingga proses rendering video.

Tahap keempat adalah praktik produksi video promosi, di mana mahasiswa secara berkelompok merancang dan memproduksi video promosi potensi lokal. Mahasiswa melakukan pengambilan gambar, penyuntingan video menggunakan Kdenlive, serta penyusunan narasi visual sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

Tahap kelima adalah pendampingan dan evaluasi, yang bertujuan untuk memberikan umpan balik terhadap hasil karya mahasiswa. Evaluasi dilakukan berdasarkan aspek teknis editing, kualitas visual dan audio, alur cerita, serta kesesuaian konten dengan tujuan promosi potensi lokal.

Tahap terakhir adalah publikasi dan refleksi, di mana video promosi yang telah dihasilkan dipresentasikan dan didiskusikan bersama. Tahap ini juga dimanfaatkan untuk melakukan refleksi terhadap proses kegiatan serta mengidentifikasi peluang pengembangan program serupa di masa mendatang.

Teknik Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Evaluasi kualitatif dilakukan melalui observasi keterlibatan mahasiswa, diskusi reflektif, dan penilaian terhadap kualitas video yang dihasilkan. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui perbandingan kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah kegiatan, yang diukur menggunakan indikator keterampilan teknis editing video dan pemahaman konsep video promosi. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas program pemberdayaan mahasiswa TRMG Unisbank dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang difokuskan pada pemberdayaan mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) Universitas Stikubank (Unisbank) dalam produksi video promosi potensi lokal menggunakan aplikasi Kdenlive. Penyajian hasil disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan kegiatan, mulai dari capaian pelaksanaan program, peningkatan kompetensi mahasiswa, hingga luaran berupa video promosi yang dihasilkan. Salah satu indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta. Pre-test dilakukan sebelum sesi pelatihan dimulai, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mahasiswa mengenai konsep dasar desain grafis serta pengoperasian fitur-fitur dalam KDenlive. Sedangkan post-test dilakukan di akhir sesi pelatihan, setelah peserta mengikuti seluruh rangkaian materi dan praktik desain.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor pre-test peserta berada pada konsep video angkanya 53,90, penguasaan Kdenlive 81,8, Kemampuan editing 86,3, dan kemampuan storytelling 87 dari total skor maksimal 100. Sebagian besar peserta hanya mengenal desain grafis secara umum dan belum pernah menggunakan Kdenlive sebelumnya. Sedangkan hasil post-test menunjukkan peningkatan rata-rata skor menjadi 85.55, 86.66, 90.2 dan 90.9 yang berarti terdapat peningkatan sebesar 5,75%, 4,8%, 3.9% dan 3,9% dibandingkan skor awal, seperti pada table di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan Kompetensi Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan

No.	NIM Mahasiswa	Pemahaman Konsep Video (Sebelum/Sesudah)	Penguasaan Kdenlive Sebelum/Sesudah	Kemampuan Editing Sebelum/Sesudah	Kemampuan Storytelling Sebelum/Sesudah
1	24.06.54.0001	80/82	82/84	85/88	75/80
2	24.06.54.0002	75/80	78/82	89/93	82/90
3	24.06.54.0003	85/88	87/91	89/92	92/94
4	24.06.54.0006	76/88	79/89	74/89	80/91
5	24.06.54.0007	78/94	70/86	90/92	87/90
6	24.06.54.0008	78/84	84/88	89/92	92/94
7	24.06.54.0009	80/86	82/86	85/89	88/92
8	24.06.54.0010	83/86	85/87	87/90	90/92
9	24.06.54.0011	86/88	88/90	89/91	90/93
10	24.06.54.0012	85/87	87/90	89/91	92/93
11	24.06.54.0013	72/78	78/80	83/85	89/91
Rata-rata		79,8/85,55	81,8/86,6	86,3/90,2	87/90,9

Pelaksanaan Kegiatan Pemberdayaan Mahasiswa

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui tahapan yang telah dirancang pada bagian metode, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, praktik produksi video, pendampingan, dan evaluasi. Seluruh tahapan kegiatan dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Mahasiswa TRMG Unisbank menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi, baik pada sesi penyampaian materi maupun pada saat praktik produksi video.

Pada tahap pelatihan, mahasiswa memperoleh pemahaman konseptual mengenai video promosi, prinsip storytelling visual, serta pengenalan alur kerja pengolahan video menggunakan aplikasi Kdenlive. Selanjutnya, pada tahap praktik, mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk merancang dan memproduksi video promosi potensi lokal. Proses ini mendorong mahasiswa untuk bekerja secara kolaboratif, mulai dari perencanaan konsep hingga penyuntingan video. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan dan praktik produksi video dapat dilihat pada **Gambar 1**, yang menunjukkan suasana pelatihan dan aktivitas mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Kdenlive.

Peningkatan Kompetensi Mahasiswa TRMG Unisbank

Salah satu tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam produksi video promosi potensi lokal. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mahasiswa secara signifikan, baik dari aspek teknis

maupun nonteknis. Secara teknis, mahasiswa mengalami peningkatan dalam penguasaan fitur-fitur utama Kdenlive, seperti pengelolaan timeline, pemotongan klip, penambahan transisi, pengaturan audio, serta proses rendering video. Secara nonteknis, mahasiswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan perencanaan konten, penyusunan alur cerita, dan kerja sama tim.

Peningkatan kompetensi mahasiswa dapat dilihat melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah kegiatan yang disajikan pada **Tabel 1**. Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebelum kegiatan, sebagian besar mahasiswa berada pada kategori kemampuan dasar, sedangkan setelah kegiatan, mayoritas mahasiswa berada pada kategori kemampuan menengah hingga baik dalam produksi video promosi. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang dilakukan efektif dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa sesuai dengan tujuan kegiatan.

Luaran Video Promosi Potensi Lokal

Luaran utama dari kegiatan pengabdian ini adalah video promosi potensi lokal yang diproduksi oleh mahasiswa TRMG Unisbank. Setiap kelompok mahasiswa berhasil menghasilkan satu video promosi dengan durasi rata-rata 2–4 menit. Video yang dihasilkan menampilkan potensi lokal secara visual menarik, disertai narasi yang informatif dan penggunaan elemen grafis yang sesuai. Contoh tampilan hasil video promosi yang dihasilkan mahasiswa disajikan pada **Gambar 2**, yang memperlihatkan cuplikan adegan video hasil editing menggunakan Kdenlive.

Hasil evaluasi terhadap luaran video promosi menunjukkan bahwa sebagian besar video telah memenuhi kriteria kelayakan publikasi, baik dari segi kualitas visual, audio, maupun kesesuaian konten dengan tujuan promosi potensi lokal. Video-video tersebut selanjutnya direkomendasikan untuk dipublikasikan melalui media digital, seperti media sosial atau laman resmi mitra, sebagai bentuk kontribusi nyata mahasiswa dalam mendukung promosi potensi lokal.

Pembahasan Dampak Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pemberdayaan mahasiswa TRMG Unisbank melalui produksi video promosi menggunakan aplikasi Kdenlive memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan berbasis proyek memungkinkan terjadinya pembelajaran kontekstual yang lebih bermakna, pembelajaran berbasis proyek dalam

kegiatan pengabdian mampu meningkatkan keterampilan praktis dan kepedulian sosial mahasiswa.

Selain itu, pemanfaatan aplikasi Kdenlive sebagai perangkat lunak open-source terbukti menjadi solusi yang efektif dan berkelanjutan. Mahasiswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis editing video, tetapi juga memiliki kesadaran akan pentingnya penggunaan perangkat lunak legal dan bebas lisensi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wahyuni dan Pratama (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan perangkat lunak open-source dapat meningkatkan literasi digital serta kemandirian teknologi pengguna.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi mahasiswa TRMG Unisbank dalam produksi video promosi potensi lokal serta menghasilkan luaran video yang aplikatif dan bernilai guna. Hasil ini menunjukkan bahwa program pemberdayaan mahasiswa berbasis multimedia dapat menjadi model kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang relevan dan berkelanjutan, khususnya dalam mendukung pengembangan potensi lokal berbasis media digital.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pemberdayaan mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) Universitas Stikubank (Unisbank) melalui produksi video promosi potensi lokal menggunakan aplikasi Kdenlive dapat dilaksanakan secara efektif dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa. Melalui rangkaian pelatihan, praktik berbasis proyek, dan pendampingan, mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan dalam perencanaan konten, pengolahan video, serta pemanfaatan perangkat lunak open-source secara optimal. Selain itu, kegiatan ini berhasil menghasilkan luaran berupa video promosi potensi lokal yang layak dipublikasikan dan memiliki nilai aplikatif bagi masyarakat, sehingga sekaligus memperkuat peran mahasiswa dan perguruan tinggi dalam mendukung pengembangan potensi lokal berbasis media digital.

Saran yang dapat disampaikan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya adalah perlunya pengembangan program yang berkelanjutan dengan durasi pendampingan yang lebih panjang agar mahasiswa memiliki waktu yang cukup untuk pendalaman konsep dan penyempurnaan kualitas karya. Selain itu, pengabdian selanjutnya

disarankan untuk melibatkan mitra eksternal secara lebih luas, seperti UMKM atau pengelola desa wisata, sehingga konteks produksi video menjadi lebih nyata dan berdampak langsung. Penggunaan indikator evaluasi yang lebih terukur serta pemanfaatan platform publikasi digital sebagai media diseminasi hasil karya juga direkomendasikan untuk meningkatkan keberlanjutan dan jangkauan dampak kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-bakinde, N. T., & Olawoyin, L. A. (2020). *Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review*. 6(June). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Adhyaksa, B., Hardianto, S. Y., & Puteri, D. (2025). Penguatan Ekonomi Lokal di Desa Muncar Melalui Pengembangan Desa Wisata Berbasis Ekonomi Kreatif. *Telukawur Journal of Legal Community Empowerment*, 1(1), 53–66.
- Anggraeni*, A. R., Prastika, S., Lathiif, M. I., J., S. A. G. T., Dean, N. H., & N., R. N. (2024). Mengkaji Dampak Sosial Pengembangan Desa Wisata. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 14(September), 158–175.
- Anis, Y., Mulyani, S., Listiyono, H., & Tengah, J. (2025). Optimalisasi Penggunaan GIMP untuk Desain Grafis Digital Mahasiswa Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis. *JAMS: Jurnal Abdimas Serawai*, 5(2), 122–141. <https://doi.org/https://doi.org/10.36085/jams.v5i2.8281>
- Anwar, M. S., Wibowo, A., & Kartono, D. T. (2023). *Model dan Strategi Pengembangan Desa Wisata Berbasis Partisipasi Masyarakat Lokal di Desa Pilanggede, Kecamatan Balen, Kabupaten Bojonegoro*. 4(3), 398–408. <https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v4i3>
- Asri, H., Yamin, M., & Johni, J. (2025). *Local Potential Based Tourism Development Management Strategy in the Island Cluster in the Spermonde Region in Pangkajene and Islands Regency in South Sulawesi*. 10, 542–552.
- Bulut, N. (2023). *Economic Impact of Cultural Heritage: A Case Study Approach*. 14, 4–5. <https://doi.org/10.37421/2151-6219.2023.14.453>
- Dias, F., & Lavaredas, A. M. (2024). *Assessing the Effectiveness of Tourism Promotional Videos: Creativity, Emotional Impact, Perceived Quality, and Attitude Towards the Destination*.
- Faerrosa, Lady, & Pratama, A. A. (2025). Pembuatan Video Promosi untuk Peningkatan Brand Image dan Brand Awareness. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2), 505–512. <https://doi.org/10.30812/adma.v5i2.4597>
- Jackson, L. A. (2025). *Community-Based Tourism: A Catalyst for Achieving the United Nations Sustainable Development Goals One and Eight*.
- Jumiati, Saputra, B., Frinaldi, A., & Putri, N. E. (2024). Journal of Environmental Management. *Journal of Environmental Management and Tourism*, VII(4).
- Khasani, I., Putri, A. T., & Murtadho, H. (2023). *Workshop Videografi & Fotografi Dalam Membuat Konten Sosial Media Karang Taruna "Youth Community."* 259–268.
- Muskita, M., Bakarbesy, D., & Christin, F. (2025). *Pelatihan Pembuatan Video* *JURNAL ABDIMAS SERAWAI VOL 6 NO 1, APRIL 2026*

- Promosi dan Pemberdayaan Masyarakat dalam Penggunaan Media Digital di Jemaat Kawatu.* 84–90.
- Paramita, B., Azzahra, F., & Vanesa, S. M. (2022). *Pemanfaatan dan Pengembangan Produk UMKM Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Pendapatan Masyarakat di Kepulauan Riau.* 5(2), 106–114.
- Rahadi, F., Irawan, R., & Sulaeman, A. T. (2025). Pemberdayaan Ekonomi Lokal Melalui Kearifan Lokal Di Desa Lintang Belitung Timur. *Indonesian Community Service and Empowerment Journal (IComSE)*, 6(1), 639–648.
- Restutiningsih, A., Utami, P., & Manado, U. N. (2025). Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa dengan Pembelajaran Project Based Learning dengan Pengembangan Video Pembelajaran. *CHEDS : Journal of Chemistry , Education , and Science*, 9(2), 184–189.
- Shafirova, L., & Cassany, D. (2023). Challenges of introducing video production tasks into the classroom. *Technology, Pedagogy and Education*, 00(00), 1–14. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2023.2271931>
- Suaedi, F., Irianto, J., Supeno, E., Wardiyanto, B., & Sunaryo. (2016). Sustainable Development Based Tourism Development in Wonolopo, Semarang Pengembangan Wisata Berbasis Pembangunan Berkelanjutan Di Wonolopo, Semarang. *E-Journal.Unair.Ac.Id*, 7(2), 1–23. <https://e-journal.unair.ac.id/jlm/article/download/42216/24932>
- Suci, & HR, S. R. (2025). Strategies For Empowering Msmes Based On Local Wisdom In Mangepong Village , Turatea District , Jeneponto Regency. *Macca: Journal Of Linguistic Applied Research*, 2(1), 289–298.
- Sumarsono, H., Prayitno, P. H., Narmaditya, B. S., & Ruja, I. N. (2024). *Cultural Tourism and Local Economic Development: A Systematic Literature Review.* <https://doi.org/10.4108/eai.26-9-2023.2350707>
- Trustmedis, S., Melindasari, R. A., & Ariescy, R. R. (2024). Examining the Mediating Effects of Social Capital and Community-Based Tourism on the Role of Tourism Villages in Sustainable Tourism. *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 9(204), 3762–3771.
- Video, P., Kreator, K., Sarana, S., & Digital, P. K. (2023). *Pelatihan video konten kreator sebagai sarana pengembangan kemampuan digital.* 4, 35–39.
- Yuniansyah, Saputra, A., Barovich, G., & Ajismanto4, F. (2025). *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sekolah Mandiri Palembang.* 4(2).