

Pemberdayaan Generasi Muda Liliba dalam Video Editing Menggunakan DaVinci Resolve

¹Paul Filson Mite Tengangatu*, ²Frengky Tedy, ³Alfry Aristo Jansen Sinlae, ⁴Sisilia Daeng Baka Mau, ⁵Danni Hastanto Raming, ⁶Laurens Abrino Lasariman, ⁷Hendra Setiawan Oly Bunga

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Katolik Widya Mandira, Kupang, Indonesia
Email Corresponding: Filson.Mite@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pengembangan Sumber Daya Manusia
Pemberdayaan Generasi Muda
Kompetensi Digital
Ekonomi Kreatif Lokal
Pengabdian Kepada Masyarakat

Generasi muda Kelurahan Liliba memiliki potensi besar dalam pengembangan ekonomi kreatif digital, namun masih menghadapi masalah krusial berupa rendahnya keterampilan teknis *video editing* dan pembuatan konten digital yang profesional. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan media sosial dan peluang ekonomi berbasis konten belum optimal, meskipun minat dan antusiasme terhadap bidang *audio visual* tergolong tinggi. Sebagai solusi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan metode pelatihan *video editing* menggunakan perangkat lunak *DaVinci Resolve* yang bersifat gratis, legal, dan memiliki fitur profesional. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pelatihan berbasis praktik langsung selama dua hari dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil. Materi difokuskan pada tujuh kompetensi utama, yaitu *Split Clip*, *Transform*, *Project Setting*, *Link Clips*, *Audio Setting*, *ReTime Control*, dan *Deliver*. Pelaksanaan kegiatan diikuti oleh 30 peserta generasi muda Kelurahan Liliba dengan pendekatan partisipatif dan pendampingan intensif. Evaluasi dilakukan melalui tugas penyuntingan video mandiri untuk mengukur penguasaan keterampilan peserta secara menyeluruh. Hasil kegiatan menunjukkan dampak konkret berupa peningkatan signifikan keterampilan peserta, di mana 90% peserta mampu menghasilkan video secara mandiri dan 85% menyatakan kesiapan memanfaatkan keterampilan tersebut untuk promosi kegiatan sosial maupun usaha mikro. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas digital generasi muda serta mendorong pengembangan ekonomi kreatif berbasis konten digital di Kelurahan Liliba.

ABSTRACT

Keywords:

Human Resource Development
Youth Empowerment
Digital Competency
Local Creative Economy
Community Service

The young generation of Liliba Village has great potential in developing the digital creative economy, but still faces a crucial problem in the form of low technical skills in video editing and professional digital content creation. This condition causes the utilization of social media and content-based economic opportunities to be less than optimal, despite the high interest and enthusiasm for the audiovisual field. As a solution, this community service activity offers a video editing training method using *DaVinci Resolve* software which is free, legal, and has professional features. The implementation method is carried out through a two day practical training with the stages of preparation, implementation, and evaluation of the results. The material focused on seven main competencies: *Split Clip*, *Transform*, *Project Setting*, *Link Clips*, *Audio Setting*, *ReTime Control*, and *Deliver*. This activity was attended by 30 young participants from Liliba Village with a participatory approach and intensive mentoring. Evaluation was carried out through independent video editing tasks to measure the participants' overall skill mastery. The results of the activity showed a real impact in the form of a significant increase in participant's skills, where 90% of participants were able to produce videos independently and 85% stated their readiness to use these skills to promote social activities and micro enterprises. This activity has proven effective in increasing the digital capacity of the younger generation and encouraging the development of a digital content-based creative economy in Liliba Village.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi kreatif berbasis digital menuntut ketersediaan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi teknis, khususnya dalam produksi dan pengolahan konten *audio visual*. Generasi muda diharapkan mampu menguasai keterampilan *video editing* secara profesional agar dapat memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi, wirausaha, dan peningkatan pendapatan (Indriawan & Santoso, 2023; R I & Saputra, 2023). Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya tercapai di Kelurahan Liliba, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak Kelurahan Liliba, ditemukan bahwa sebagian besar generasi muda memiliki minat tinggi terhadap media sosial dan pembuatan konten video, tapi keterampilan teknis yang dimiliki masih sangat terbatas (Aziz et al., 2023; Novie Rahmawati, 2023; Sulistyowati et al., 2025). Aktivitas pembuatan konten umumnya hanya sebatas perekaman sederhana menggunakan telepon genggam tanpa proses penyuntingan yang memadai. Peserta belum memahami alur kerja *video editing*, pengaturan kualitas *visual*, pengelolaan *audio*, dan proses *rendering* yang sesuai standar konten digital. Kondisi ini menyebabkan hasil video kurang menarik.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan *video editing* menggunakan *DaVinci Resolve* menjadi mendesak untuk dilaksanakan (Kwok & Wibowo, 2023). Program ini dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata mitra melalui peningkatan kompetensi digital yang praktis, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan lapangan. Pelatihan ini diharapkan mampu memperkecil kesenjangan antara kondisi aktual dan kondisi ideal SDM generasi muda Kelurahan Liliba, sekaligus mendukung pengembangan ekonomi kreatif lokal secara berkelanjutan (Kencana et al., 2024; Rusmini et al., 2022; Siagian et al., 2025).

Sebagai langkah dalam menghadapi tantangan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini diwujudkan melalui kegiatan pelatihan peningkatan keterampilan *video editing* menggunakan aplikasi *DaVinci Resolve*. Perangkat lunak ini bersifat gratis dan legal, memiliki kebutuhan spesifikasi perangkat yang relatif standar, serta menyajikan fitur lengkap mulai dari pengeditan dasar, *color grading*, efek *visual*, hingga pengolahan *audio* (Zhahirin et al., 2025). Melalui pelaksanaan pelatihan berbasis *DaVinci Resolve* ini, diharapkan terjadi peningkatan kemampuan generasi muda Kelurahan Liliba yang pada gilirannya dapat mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif lokal serta memperkuat kemandirian ekonomi masyarakat. Adapun kegiatan pelatihan ini dirancang agar seluruh peserta mampu menguasai teknik dasar penyuntingan video dengan menggunakan *DaVinci Resolve*, yang meliputi tujuh keterampilan utama, yakni *Split Clip*, *Transform*, *Project Setting*, *Link Clips*, *Audio Setting*, *ReTime Control* dan *Deliver* (Halim et al., 2025; Istiqomah et al., 2024; Manesah et al., 2022).

Pelatihan dilaksanakan dengan metode praktik langsung, baik menggunakan perangkat milik peserta maupun perangkat yang disediakan oleh tim pelaksana. Pendekatan ini diharapkan memudahkan peserta dalam memahami konsep dan mengaplikasikan setiap teknik penyuntingan secara langsung. Selain itu, para peserta memperoleh buku panduan dan tautan video pembelajaran melalui *YouTube* sehingga dapat mempelajari kembali materi pelatihan secara mandiri setelah kegiatan selesai.

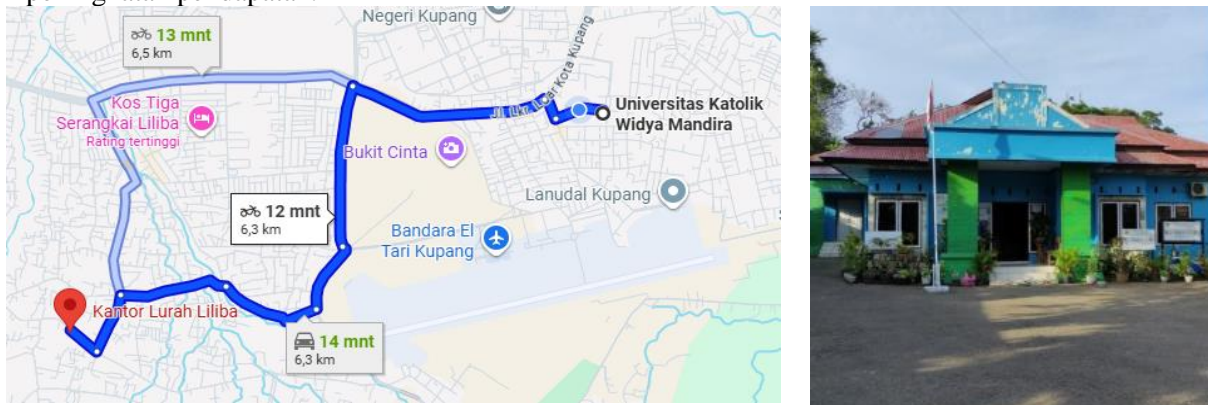
Hasil dari kegiatan ini mencakup peningkatan kapasitas pada generasi muda dalam melakukan penyuntingan video menggunakan *DaVinci Resolve*, serta dapat menghasilkan portofolio digital berupa video yang telah di *edit* (Setyadi et al., 2024; Shin et al., 2023; Wirayuda et al., 2025). Portofolio tersebut menjadi bukti partisipasi dan capaian keterampilan sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai modal kompetensi di bidang ekonomi kreatif digital. Dengan meningkatnya kemampuan penyuntingan dan produksi konten digital, para peserta diharapkan mampu memperluas peluang kerja, mendukung pengembangan wirausaha baru, serta mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di tingkat lokal secara berkelanjutan (Rofaida et al., 2020; Shambodo & Poerwanto, 2020).

II. MASALAH

Berdasarkan kondisi mitra di Kelurahan Liliba, permasalahan yang dihadapi dapat dirumuskan secara rinci sebagai berikut:

1. Generasi muda Kelurahan Liliba masih belum menguasai keahlian produksi konten digital dalam kemampuan *video editing* dan pembuatan konten *audio visual* yang layak digunakan untuk mendukung kegiatan ekonomi kreatif.
2. Konten video yang dihasilkan masih bersifat sederhana karena hanya melakukan perekaman menggunakan telepon genggam tanpa proses penyuntingan yang memadai, sehingga kualitas *visual* dan *audio* belum menarik.

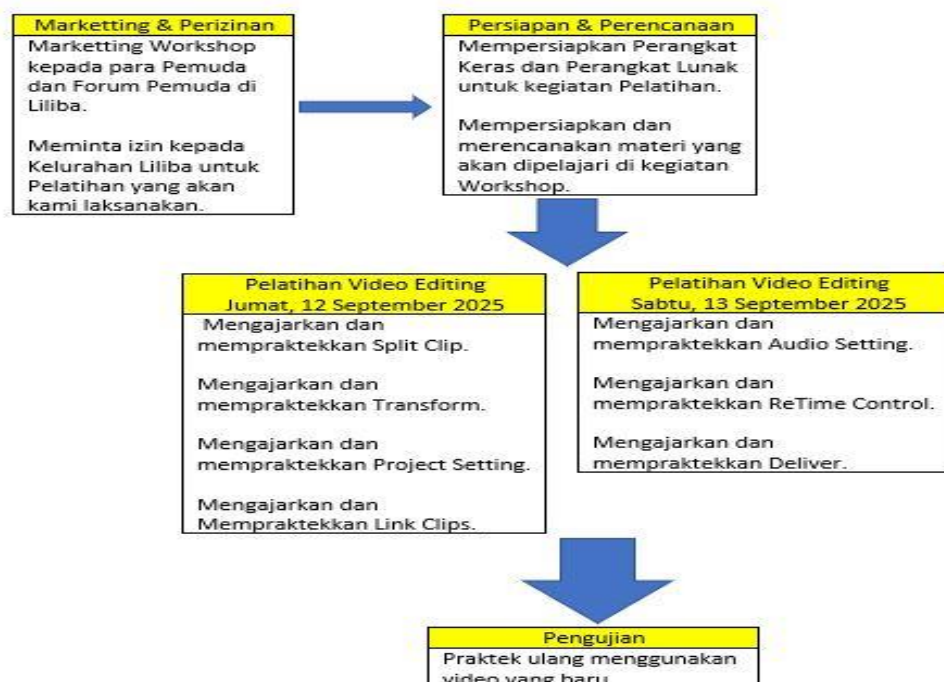
3. Tingginya minat dan motivasi generasi muda terhadap *media sosial* belum diimbangi dengan kemampuan teknis sehingga potensi *media sosial* sebagai sarana ekspresi diri, promosi, dan peluang usaha belum dimanfaatkan secara optimal.
4. Belum dikuasainya teknik dasar pengolahan video, seperti pemotongan klip, pengaturan tampilan *visual*, pengelolaan *audio*, dan *rendering* hasil akhir, yang merupakan aspek penting dalam proses produksi video digital.
5. Keterbatasan akses terhadap pelatihan terarah dan aplikatif menyebabkan generasi muda Kelurahan Liliba belum memiliki keterampilan video editing yang dapat menunjang kegiatan wirausaha maupun peningkatan pendapatan.



Gambar 1. Peta Lokasi dan Kantor Kelurahan Liliba

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan model *Participatory Action Research (PAR)* yaitu model pengabdian yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan (Rahmat & Mirnawati, 2020; Yaqin et al., 2022). Model *PAR* dipilih karena sesuai dengan tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan keterampilan produksi konten digital generasi muda melalui keterlibatan langsung dalam proses identifikasi masalah, pelaksanaan tindakan, dan evaluasi hasil. Implementasi *PAR* dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Bagan Alur Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan *Video Editing* Menggunakan *DaVinci Resolve*

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan tim pelaksana melakukan observasi dan wawancara dengan pihak Kelurahan Liliba serta forum pemuda untuk mengetahui kondisi, kebutuhan, dan potensi generasi muda di kelurahan Liliba dalam bidang produksi konten digital. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara didapati bahwa generasi muda di kelurahan Liliba memiliki minat tinggi terhadap *media sosial* tapi belum memiliki keterampilan dalam *video editing* (Endra et al., 2025; Mustajab et al., 2024). Pada tahap ini juga dilakukan persiapan perangkat keras, perangkat lunak, dan materi:

- a) Perangkat keras:
 - 1) Laptop peserta dan tim pelaksana
 - 2) Proyektor dan layar presentasi
 - 3) *Speaker/audio system*
 - 4) Kabel ekstensi dan sumber listrik
- b) Perangkat lunak:
 - 1) Aplikasi *DaVinci Resolve*
 - 2) Video contoh untuk latihan
- c) Materi:
 - 1) Panduan praktik langkah demi langkah
 - 2) Video Tutorial
 - 3) Contoh hasil video sebagai referensi

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari, yaitu tanggal 12–13 September 2025, dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang generasi muda Kelurahan Liliba. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara partisipatif di mana peserta tidak hanya menerima materi, tetapi terlibat aktif dalam praktik dan diskusi.

Pada hari pertama (Jumat, 12 September 2025) kami mengajarkan:

- a) Pengenalan antarmuka *DaVinci Resolve*
- b) Praktik *Split Clip*
- c) Praktik *Transform*
- d) Praktik *Project Setting*
- e) Praktik *Link Clips*

Pada hari kedua (Sabtu, 13 September 2025) kami mengajarkan:

- a) Praktik *Audio Setting*
- b) Praktik *ReTime Control*
- c) Praktik *Deliver* atau *rendering video*

Tim pelaksana berperan sebagai fasilitator dan pendamping teknis sementara peserta secara aktif mempraktikkan materi menggunakan perangkat masing-masing. Proses ini mencerminkan prinsip *PAR*, yaitu belajar melalui tindakan nyata dan kolaborasi antara tim pengabdian dan peserta. Seluruh peserta terlibat aktif dalam proses pembelajaran sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Suasana Pelatihan *Video Editing* Menggunakan *DaVinci Resolve* Bagi Generasi Muda Kelurahan Liliba

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan melalui pengujian keterampilan peserta dalam hal mempraktekkan penyuntingan video menggunakan bahan video baru. Peserta diminta menerapkan seluruh fitur yang telah dipelajari. Tim pelaksana dan peserta melakukan refleksi terhadap proses dan hasil kegiatan melalui:

- a) Observasi proses kerja peserta

- b) Penilaian hasil video
- c) Diskusi dan umpan balik untuk perbaikan keterampilan

Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan signifikan keterampilan peserta dalam produksi konten digital, serta terbentuknya portofolio video sebagai luaran kegiatan.

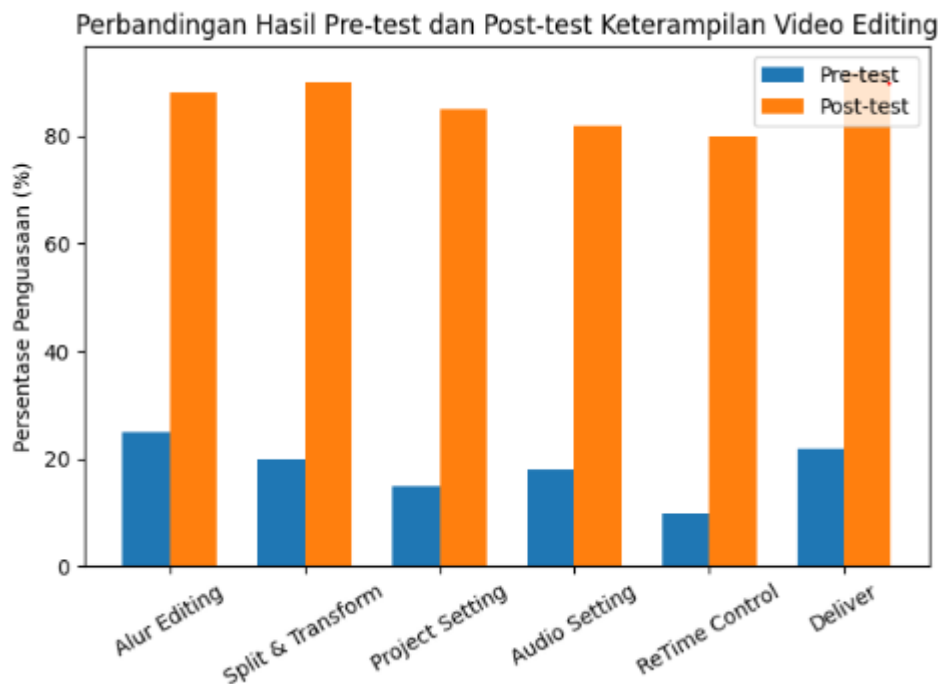
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada perubahan tingkat pengetahuan dan keterampilan *video editing* peserta, bukan pada kronologi pelaksanaan kegiatan. Untuk itu, digunakan pendekatan *pre-test* dan *post-test* berbasis praktik yang dilakukan sebelum dan setelah pelatihan. *Pre-test* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta dalam memahami dan mengoperasikan dasar *video editing*, sedangkan *post-test* dilakukan melalui tugas penyuntingan video mandiri menggunakan bahan video baru.

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Aspek yang dinilai	<i>Pre- test</i> (%)	<i>Post- test</i> (%)
Alur kerja <i>video editing</i>	25	88
<i>Split Clip & Transform</i>	20	90
<i>Project Setting</i>	15	85
<i>Audio Setting</i>	18	82
<i>ReTime Control</i>	10	80
<i>Deliver (rendering)</i>	22	92



Gambar 4. Perbandingan Hasil *Pre- test* dan *Post- test* Keterampilan *Video Editing*

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 4 terlihat adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek keterampilan. Sebelum pelatihan mayoritas peserta belum memahami alur kerja *video editing* dan belum mampu melakukan penyuntingan secara mandiri. Setelah pelatihan penguasaan keterampilan meningkat hingga di atas 80%.

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa 90% peserta mampu menghasilkan video secara mandiri sementara 85% peserta menyatakan siap memanfaatkan keterampilan tersebut untuk promosi kegiatan sosial, usaha mikro, maupun *personal branding digital*. Luaran kegiatan berupa portofolio video hasil karya peserta menjadi indikator keberhasilan peningkatan kompetensi digital pemuda Kelurahan Liliba.

2. Pembahasan

Keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari penerapan model *PAR* yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan *PAR*, peserta terlibat sejak tahap identifikasi masalah, praktek *video editing*, hingga refleksi hasil. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kebutuhan di kelurahan Liliba.

Metode pelatihan berbasis praktek terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis yang dimana hal tersebut sesuai dengan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh (Istiqomah et al., 2024; Setyadi et al., 2024). Mereka menyatakan bahwa pembelajaran *video editing* akan lebih optimal jika peserta langsung mempraktikkan materi menggunakan perangkat dan studi kasus nyata. Selain itu penggunaan *DaVinci Resolve* sebagai perangkat lunak gratis dan legal juga menurunkan hambatan adopsi teknologi seperti yang telah dikatakan oleh (Kwok & Wibowo, 2023).

Peningkatan keterampilan ini berimplikasi langsung pada penguatan kapasitas sumber daya manusia kelurahan Liliba di bidang ekonomi kreatif digital. Sejalan dengan (Rofaida et al., 2020; Rusmini et al., 2022), kompetensi digital generasi muda merupakan faktor kunci dalam mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif lokal dan penciptaan peluang usaha baru berbasis konten digital.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang memengaruhi optimalisasi hasil antara lain keterbatasan waktu pelatihan, variasi spesifikasi perangkat peserta, serta perbedaan kemampuan awal. Kendala ini menunjukkan bahwa pelatihan lanjutan dengan durasi lebih panjang dan materi tingkat lanjut seperti *color grading dan editing sinematik* sangat direkomendasikan agar dampak program dapat berkelanjutan (Sinulingga & Wahyuni, 2025).

3. Implikasi terhadap Mitra

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak nyata berupa:

1. Peningkatan keterampilan *video editing* pemuda kelurahan Liliba
2. Terbentuknya portofolio digital sebagai modal ekonomi kreatif
3. Meningkatnya kesiapan bagi para pemuda dalam memanfaatkan media digital secara produktif

Dengan demikian program ini berhasil menjembatani kesenjangan antara kondisi aktual dan kondisi ideal mitra serta memperkuat peran generasi muda sebagai aktor penggerak ekonomi kreatif berbasis konten digital di Kelurahan Liliba.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan *video editing* menggunakan *DaVinci Resolve* bagi pemuda Kelurahan Liliba telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Keberhasilan program ditunjukkan melalui indikator ketercapaian berupa peningkatan signifikan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam produksi konten digital. Hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan keterampilan peserta meningkat dari di bawah 25% menjadi di atas 80% pada seluruh aspek *video editing*. Sebanyak 90% peserta mampu menghasilkan video secara mandiri dan 85% peserta menyatakan kesiapan memanfaatkan keterampilan tersebut untuk mendukung kegiatan ekonomi kreatif dan promosi usaha.

Penerapan model *PAR* terbukti efektif karena melibatkan mitra secara aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi masalah hingga refleksi hasil. Pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung juga memungkinkan peserta memahami materi secara kontekstual dan aplikatif sesuai kebutuhan lapangan.

Untuk keberlanjutan program, direkomendasikan adanya pelatihan lanjutan dengan materi tingkat lanjut seperti *color grading, motion graphic, dan storytelling video* agar kompetensi peserta semakin berkembang. Selain itu, kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi, pemerintah kelurahan, dan komunitas pemuda perlu diperkuat melalui pembentukan komunitas kreatif digital sebagai wadah praktik dan pendampingan berkelanjutan. Bagi pengabdian selanjutnya, disarankan untuk menambah durasi pelatihan serta mengintegrasikan aspek pemasaran digital agar dampak ekonomi kreatif yang dihasilkan dapat lebih optimal dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyatakan penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (*LPPM*) Universitas Katolik Widya Mandira Kupang atas dukungan pendanaan dan fasilitas yang diberikan dalam kegiatan ini.

Apresiasi juga disampaikan kepada pihak Kelurahan Liliba atas kerja sama dan partisipasi aktif dalam mengoordinasikan peserta, serta kepada seluruh generasi muda Kelurahan Liliba yang telah berpartisipasi dengan semangat dan antusiasme tinggi hingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M. N., Hermanto, H., & Himawan, R. (2023). Pengembangan Media Berbantuan Adobe Premiere Pro Dalam Pembelajaran Teks Puisi Pada Peserta Didik Kelas X Sma. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 138–148. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2023.002.02.04>
- Endra, R. Y., Redaputri, A. P., Aprinisa, Santoso, N. A., & Rizkyna, S. (2025). OPTIMALISASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN: PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK GURU DI PULAU LENGUDI. *Madiun Spoor: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2).
- Halim, B., Mubarat, H., Kurniawan, H., & Hakim, M. R. (2025). Pelatihan Video Editing di SMK Muhammadiyah 1 Palembang. *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 594–602. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v5i2.4079>
- Indriawan, B. M., & Santoso, I. H. (2023). Pengaruh Sales Promotion, Content Marketing, Dan Shopping Lifestyle Content Creator Tiktok Terhadap Keputusan Impulse Buying Pada E-Commerce Shopee. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 11(1), 905–914. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v11i1.3368>
- Istiqomah, T. D., Effindi, M. A., Anwar, F. M., Suhartanti, R. A., Zakariya, R. A., Irawati, D., & Jannah, R. (2024). PELATIHAN VIDEO EDITING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN KREATIF DI SMK DARUL MUSTOFA. *BESIRU : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 983–990. <https://doi.org/10.62335>
- Kazi, A. G., Yusoff, R., Khan, A., & Kazi, S. (2014). Sains Humanika The Freelancer : A Conceptual Review. *Sains Humanika*, 3, 1–7. <https://sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/428>
- Kencana, D. S., Tardan, H., Prabandari, S., Subagiyo, & Haromain, A. (2024). Stimulasi Kreativitas pada Anak Melalui Pembuatan Karya Digital di Pulau Harapan, Kepulauan Seribu, DKI Jakarta. *EDUSIGHT JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT (EduJPM)*, 1(2).
- Kwok, J., & Wibowo, T. (2023). Perancangan Video Company Profile Pada Prumajesty Agency Melalui Davinci Resolve 18. *Universitas Internasional Batam*, 5(September), 844–849. <https://doi.org/10.37253/nacospro.v5i1.8106>
- Manesah, D., Suryanto, & Ramadani, M. (2022). Pelatihan Teknik Editing Video Iklan Menggunakan Adobe Premiere SMK Swasta Pulo Brayon Darat Kecamatan Medan Timur. *Kalandra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(02), 9–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v1i2.110>
- Mustajab, A., Bahri, S., Rahmawati, P., Dahlia, & Mariska. (2024). PEMBUATAN VIDEO AJAR DAN ALAT PRAKTIKUM UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONALITAS GURU SD NEGERI 21 TANJUNG PANTI. *Jurnal Dedikasi*, 4(3), 64–78.
- Novie Rahmawati. (2023). Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(2), 13–19. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i2.149>
- R I, S. R., & Saputra, S. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Design Pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 25(1), 7–14. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v25i1.2279>
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). MODEL PARTICIPATION ACTION RESEARCH DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT. *AKSARA:Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 06(01), 62–71. <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Rofaida, R., Suryana, Asti Nur Aryanti, & Yoga Perdana. (2020). Strategi Inovasi pada Industri Kreatif Digital: Upaya Memperoleh Keunggulan Bersaing pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 8(3), 402–414. <https://doi.org/10.33059/jmk.v8i3.1909>
- Rusmini, M. E., Masfiah, A. L., Rohman, M. T., Amanda, P. A., & Zahro, S. F. (2022). Peluang Pengembangan Ekonomi Kreatif di Era Society 5.0 bagi Generasi Milenial. *Risalah Iqtisadiyah: Journal of Sharia Economics*, 1(1), 26–34. <https://doi.org/10.59107/ri.v1i1.21>
- Setyadi, H. A., Sardiarinto, Nugroho, W., & Perbawa, D. S. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian ...*, 5(2), 1841–1848. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3171%0Ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/3171/2202>
- Shambodo, Y., & Poerwanto. (2020). Revolusi Industri 4.0: Googelisasi Industri Pariwisata dan Industri Kreatif.

-
- Journal of Tourism and Creativity*, 4(1), 59–72.
<https://jtc.jurnal.unej.ac.id/index.php/tourismjournal/article/view/16956>
- Shin, C., Kim, H., Lee, C. H., Lee, S. G., & Yoon, S. (2023). Edit-A-Video: Single Video Editing with Object-Aware Consistency. *Proceedings of Machine Learning Research*, 222, 1215–1230. <https://arxiv.org/abs/2303.07945>
- Siagian, N. A., Solfema, S., & Putri, L. D. (2025). Upaya Ekonomi Kreatif Dalam Mendorong Pertumbuhan UMKM Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(8 SE-Articles), 1581–1587. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v1i8.303>
- Sinulingga, Y. S. B., & Wahyuni, S. (2025). Teknik Colour Grading dalam Membangun Suasana Menegangkan alam Film Lisan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11191–11200. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3441>
- Sulistiyowati, I., Setyawan, D., Yusuf, M., Retnowati, N., & Suradi, A. (2025). PEMDAMPINGAN PENGELOLAAN CHANNEL YOUTUBE UNTUK BRANDING KB DAN TK TIARA NUSA KLATEN. *Jurnal Pengabdian Widya Dharma*, 04(01). <https://doi.org/10.54840/widharma.v4i01.332>
- Wirayuda, M., Adha, N., & Saputri, O. (2025). Edukasi Editing Konten Digital untuk Meningkatkan Kreativitas di Era Media Sosial pada Kalangan Remaja di Desa Sumber Mekar Mukti. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 3(4), 1515–1521. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/index>
- Yaqin, N., Khafidhoh, N., Azha, A. C., Shafira, A. L., & Lutfiani. (2022). Pelatihan Pengembangan Website Desa sebagai Penyebaran Informasi bagi Aparatur Pemerintah Desa Sumberagung. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Asyarakat*, 3(3), 145–149.
- Zhahirin, M. N., Komariah, K., & Mahameruaji, J. N. (2025). The Implementation of Color Correcting Techniques on High Dynamic Range Footage in Documentary Film Di Balik Seragam Biru. *Jurnal Ilmiah Multimedia Dan Komunikasi*, 9(2 SE-Articles), 94–111. <https://doi.org/10.56873/jimk.v9i2.338>