

PELATIHAN VIDEO EDITING TINGKAT SMK SE-KOTA SINGARAJA

Nyoman Sugihartini¹, Ketut Agustini², I Made Ardwi Pradnyana³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan,
Universitas Pendidikan Ganesha

email: sugihartini@undiksha.ac.id, ketutagustini@undiksha.ac.id,
ardwi.pradnyana@undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (P²M) ini adalah Meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan siswa SMK di Kota Singaraja bidang editing video. Pelaksanaan kegiatan P²M ini dilakukan selama satu hari, dengan rincian kegiatan meliputi: (1) Pembukaan oleh Dekan yang dilakukan di ruang seminar Fakultas Teknik dan Kejuruan. (2) Pelatihan video editing yang dilaksanakan di *Laboratorium of Culture* Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Pelaksanaan pelatihan meliputi: pengenalan *tools Adobe Premiere*, Langkah-langkah melakukan editing video, pembuatan project sederhana dan ditutup dengan diskusi terkait project yang telah dibuat. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah berupa project sederhana yang dibuat oleh peserta pelatihan. Kegiatan ini telah memberikan kontribusi kepada siswa-siswi tingkat SMK se-kota Singaraja yakni berupa pengetahuan dan keterampilan.

Kata kunci: pelatihan video editing, Adobe premiere

Abstract

The purpose of this P₂M activity is to improve the understanding, knowledge and skills of SMK students in video editing at Singaraja city. The implementation of P₂M activities is conducted for one day, with details of the activities include: (1) Opening by the Dean conducted in the room of the Faculty of Engineering and Vocational. (2) Video editing training conducted in Laboratory of Culture Department of Informatics Engineering Education. Implementation of the training include: the introduction of Adobe Premiere tools, Steps to do video editing, making a simple project and closed with discussions related to the project that has been made. The result of this devotional activity is a simple project created by the trainees. This activity has contributed to the students of vocational school level as Singaraja city that is in the form of knowledge and skill.

Keywords : Training video editing, Adobe premiere

PENDAHULUAN

Kemajuan perekonomian dan teknologi dalam era globalisasi ini semakin menuntut tersedianya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan kompeten di segala sektor usaha agar mampu menghadapi persaingan yang semakin tajam menyebabkan perlunya peningkatan kemampuan SDM setempat agar diakui memiliki kompetensi pada bidangnya masing-masing untuk menghindari marginalisasi tenaga kerja lokal. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Indonesia mencapai 7,24 juta orang. Kepala BPS Suryamin mengatakan, jumlah tersebut meningkat 90 ribu orang dari penghitungan terakhir yang dilakukan Februari 2014. Namun, jika dibandingkan dengan Agustus 2013, angka ini menurun sebanyak 170 ribu orang. Berdasarkan status pendidikan, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan yang paling banyak menganggur. Jumlahnya mencapai 813.776 orang atau 11,24 persen dari total tingkat pengangguran terbuka (Republika.co.id : 2016).

Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan dalam rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia di Indonesia, mengambil keputusan diantaranya : (1) mengambil langkah-langkah yang diperlukan sesuai tugas, fungsi, dan kewenangan masing-masing untuk merevitalisasi SMK guna meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia, (2) menyusun peta kebutuhan tenaga kerja bagi lulusan SMK sesuai tugas, fungsi dan kewenangan masing-masing dengan berpedoman pada peta jalan pengembangan SMK. Kebijakan dalam Inpres No. 9 Tahun 2016 ini wajib didukung karena diharapkan mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di SMK saat ini baik dalam kualitas pendidikan dan pelatihan dan kualitas lulusan SMK yang belum memiliki daya saing serta mendukung

pelaksanaan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sugihartini, 2017).

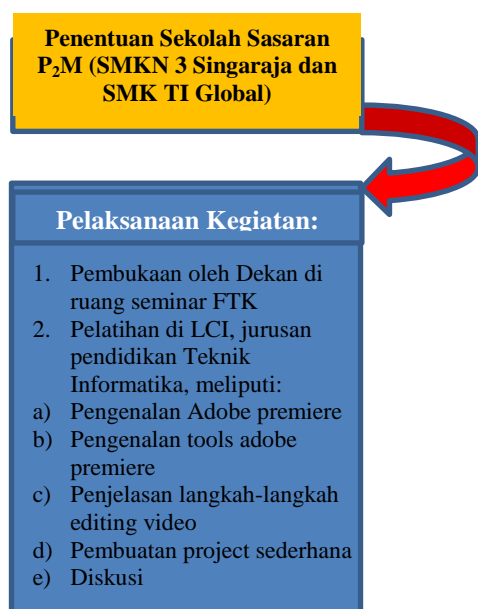
Kota Singaraja sebagai kota Pendidikan di Bali, memiliki sejumlah SMK yang setiap tahunnya semakin berkembang dan bertambah. Peningkatan kuantitas Siswa SMK terkadang tidak sejalan dengan peningkatan kualitas lulusannya. Tidak terkecuali juga untuk jurusan Multimedia. Sebenarnya dari segi karakteristik materi yang diajarkan, jurusan Multimedia memiliki banyak peluang kerja dan usaha jika dikuasai secara profesional, misalnya materi tentang video editing. Penguasaan terhadap video editing memiliki banyak keunggulan karena kebutuhan dari pasar (masyarakat) mulai dari pra wedding, acara wedding, upacara keagamaan, kegiatan perkantoran, sekolah, kampus dan lain-lain. Kebutuhan akan mendokumentasikan moment pribadi di zaman globalisasi semakin meningkat. Meskipun di kurikulum SMK sudah memberikan materi tentang video editing, tetapi kenyataannya tidak sedikit lulusan SMK yang mahir dalam melakukan editing video. Oleh karena itu perlu kiranya diberikan pelatihan yang lebih intensif kepada siswa SMK agar ketika lulus nanti tidak menjadi pengangguran karena bisa saja para lulusan SMK menjadi wirausaha yang mandiri sehingga tidak menjadi beban negara.

Menyikapi gambaran permasalahan di atas, pada kesempatan ini dilakukan P₂M pelatihan video editing tingkat SMK se-kota Singaraja, yakni sekolah SMK negeri 3 Singaraja dan SMK TI global. Dipilihnya kedua SMK ini karena memiliki jurusan multimedia, yakni jurusan yang menaungi materi video editing.

METODE

Secara global, pelatihan ini dilakukan dengan cara pengenalan software, pengenalan tools, latihan dengan melakukan editing video sederhana, pembuatan project dan evaluasi project. Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah

dalam bentuk praktikum editing video dengan Adobe Premiere. Dipilihnya software ini karena banyaknya fitur canggih yang disediakan. Lebih rinci terkait metode dalam P₂M dapat dilihat pada bagan 1.



Bagan 1. Pelaksanaan Kegiatan P₂M
Diakhir kegiatan, para peserta diberikan angket untuk mengetahui sejauh mana kepuasan maupun kebermanfaatan pelatihan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan video editing menggunakan software adobe premiere. Adobe Premiere merupakan salah satu *software* pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, menjadikan software ini banyak dipakai oleh production house, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan. Pada umumnya Adobe Premiere memang sering digunakan untuk mengedit suatu movie, tetapi Anda dapat pula menggunakan perangkat lunak ini untuk membuat suatu desain iklan digital untuk memenuhi kebutuhan dunia periklanan audio visual. Dengan sistem pengolahan dan daya kreasi yang tinggi maka Anda

dapat menciptakan suatu hasil karya seni berbentuk desain iklan digital dengan animasi-animasi yang indah dan eksklusif. Adobe Premiere juga merupakan program standar yang banyak dipakai oleh para editor.

Untuk titling sendiri disediakan berbagai macam template dan beberapa template sebagai background titling yang bagus-bagus, bisa dipakai dengan sentuhan sedikit transisi agar membuat titling lebih atraktif. Dalam dunia kerja sebagai editor, menguasai premiere mutlak diperlukan, karena kebanyakan rumah - rumah produksi dan stasiun TV memakai program ini disamping AVID Express dan Final Cut Pro tentunya.

Kelebihan dari Adobe Premiere adalah sebagai berikut:

1. Bisa capture dari Camcoder menjadi banyak file.
2. Memudahkan dalam membuat Title.
3. Time Line yang Memiliki 99 kolom video dan 99 kolom audio.
4. Langsung bisa browse Harddisk.
5. Tampilannya keren.
6. Mempunyai ketelitian sampai 0.01 sekon.
7. Dapat digunakan mengedit file video yang berbeda dan ukuran yang berbeda.
8. Efek jalan custom, bisa membuat kata-kata bergerak sesuai arah panah.
9. Efek dapat diedit.
10. Plus adobe media encoder.
11. Tahan Crash.
12. Mudah dalam membalik video (time reverse).
13. Support HD (high Definition).
14. Video Editing Software terbaik.
15. Ada 3 Video Preview.
16. Ada istilah rendering/penggabungan video, namun tanpa suara (namun di aplikasi lain tidak ada).
17. Paling sering digunakan dalam produk broadcasting.

Pelatihan video editing tingkat SMK se-Kota Singaraja dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2017 serentak dengan kegiatan P₂M seluruh jurusan yang bernaung di Fakultas Teknik dan Kejuruan. Kegiatan P₂M ini dibuka oleh

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan serta dihadiri oleh seluruh Wakil Dekan, para ketua jurusan yang bernaung di FTK. Total peserta P₂M keseluruhan yang hadir dalam pembukaan sekitar 126 orang, namun untuk pelatihan video editing ini diikuti oleh 20 peserta yang berasal dari SMK Negeri 3 Singaraja dan SMK TI Global.

Kegiatan ini diawali dengan pengenalan Fakultas Teknik dan Kejuruan oleh Wakil Dekan 1 disertai dengan pemutaran video profile FTK yang bertujuan untuk mengenalkan FTK beserta jurusan-jurusan yang bernaung di FTK. Kegiatan pembukaan P₂M dapat dilihat pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Pembukaan P₂M oleh Dekan FTK



Gambar 2. Pemutaran video profile FTK

Setelah Dekan membuka acara secara resmi, masing-masing ketua P₂M mengarahkan para peserta ke ruangan pelatihan yang sudah ditentukan sebelumnya. Untuk kegiatan P₂M pelatihan video editing dilaksanakan di *Lab of Culture Informatic* jurusan Pendidikan Informatika. Kegiatan ini dimulai dengan pengenalan program aplikasi pengolah video yang populer, yakni Adobe Premiere (dapat dilihat pada gambar 3). Kegiatan kemudian dilanjutkan

dengan pembuatan project sederhana yakni dengan mengedit video yang sudah disediakan oleh panitia (gambar 4 dan 5).



Gambar 3. Pengenalan Tools Adobe Premiere

Antusiasme siswa dalam mengikuti pelatihan sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat ketika proses pelatihan berlangsung serta project yang diedit pun memiliki kualitas yang baik sebagai editor video pemula. Ketika proses diskusi berlangsung juga tidak sedikit dari para peserta yang bertanya. Pertanyaan yang paling umum mereka ingin ketahui adalah bagaimana tips dan trik dalam menghasilkan kualitas video yang baik.



Gambar 4. Pembuatan Project sederhana

Terkait dengan pertanyaan oleh para peserta, akhirnya panitia memutar film pendek yang berisi efek-efek sederhana dan canggih untuk memberikan contoh yang otentik. Diakhir kegiatan, setelah proses tanya jawab selesai, kegiatan P₂M diakhiri foto bersama antara panitia pelaksana P₂M dengan para peserta.



Gambar 5. Sesi Diskusi project yang sudah dibuat

Pelatihan video editing ini membawa dampak positif dan manfaat bagi peserta pelatihan. Sesuai dengan angket yang disebar setelah pelatihan, diperoleh hasil pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil analisis angket peserta

NO	ASPEK PERNYATAAN	PERSENTASE	KETERANGAN
1	Bermanfaat untuk meningkatkan skill	99%	Sangat Baik
2	Senang diberikan pelatihan video editing.	91%	Sangat Baik
3	Program aplikasi yang digunakan untuk mudah dan canggih	89%	Baik
4	Pelatihan sesuai dengan kurikulum di sekolah	85%	Baik
5	Pelatihan mendukung prestasi di sekolah	83%	Baik

Video Editing sebagai Peluang Usaha

Salah satu peluang bisnis UKM yang bisa dikembangkan oleh siswa tamatan SMK khususnya jurusan multimedia adalah usaha video editing. Usaha ini dianggap sebagai usaha yang mulai dilirik oleh banyak kalangan karena pasarannya yang cukup menjanjikan. Membuka usaha video shooting memang tidak ada matinya. Sebuah usaha yang biasa berawal dari hobi ini kini makin banyak

dicari orang. Hampir setiap hari secara rutin berlangsung berbagai acara semacam seremonial pernikahan, sunatan, pengajian, kelulusan, upacara keagamaan dan lain sebagainya. Kebanyakan orang ingin memiliki kenangan yang bisa dijadikan media sebagai pengingat momen-momen tersebut seperti cinderamata, foto, dan film dokumenter/ video. Sehingga saat ini peluang usaha video shooting makin terbuka lebar. Membuka usaha ini juga bisa dikatakan sederhana, karena selain dasar utamanya adalah hobi atau skill yang secara dasarnya sudah diperoleh di sekolah, pengerjaannya juga bisa dilakukan di rumah, kemudian di shooting sendiri dan diedit juga sendiri. Dan satu hal lagi yang perlu diperhatikan dalam mempertahankan usaha ini adalah selalu menjaga kualitas video yang dihasilkan serta harga yang ditawarkan juga terjangkau (murah tapi tidak murahan). Berbagai trik untuk mempertahankan kualitas video perlu dimiliki untuk merebut pasar konsumen, sehingga bisnis ini bisa berkembang dan bersaing secara sehat.

Kebijakan Pendidikan Kejuruan

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 15 dinyatakan bahwa pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Tujuan tersebut dapat dijabarkan kembali oleh Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan (2003) menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum, sebagai bagian dari sistem pendidikan menengah kejuruan (SMK) bertujuan :

- 1) menyiapkan peserta didik agar dapat menjalani kehidupan secara layak,
- 2) meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik,
- 3) menyiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang mandiri dan bertanggung jawab,
- 4) menyiapkan peserta didik agar memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia,
- 5) menyiapkan peserta didik agar menerapkan dan memelihara hidup

sehat, memiliki wawasan lingkungan, pengetahuan dan seni.

SMK sebagai sub sistem pendidikan nasional diarahkan untuk mengutamakan dalam mempersiapkan peserta didik untuk mampu memilih karier, memasuki lapangan kerja, berkompetisi, dan mengembangkan dirinya dengan sukses di lapangan kerja yang cepat berubah dan berkembang. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk mencapai tujuan tersebut melalui kebijakan sebagaimana disampaikan Wardiman Djojonegoro (1997) memperkenalkan kebijakan baru untuk pembangunan pendidikan, yang disebut "Link and Match". Kebijakan "Link and Match" ini mengimplikasikan wawasan sumber daya manusia, wawasan masa depan, wawasan mutu dan wawasan keunggulan, wawasan profesionalisme, wawasan nilai tambah dan wawasan ekonomi dalam penyelenggaraan pendidikan, khususnya pendidikan kejuruan.

Pada tahun 2012, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2012) telah menetapkan Garis-garis Besar Program Pembinaan SMK sebagai kebijakan umum dan rencana strategis Direktorat Pembinaan SMK tahun 2010-2014. Adapun visi Renstra Direktorat Pembinaan SMK berhasrat pada tahun 2014: terselenggaranya layanan prima pendidikan menengah kejuruan untuk membentuk lulusan SMK yang berjiwa wirausaha, cerdas, siap kerja, kompetitif, dan memiliki jati diri bangsa, serta mampu mengembangkan keunggulan lokal dan dapat bersaing di pasar global, dengan misi yang diharapkan sebagai berikut:

1. Meningkatkan perluasan dan pemerataan akses SMK yang bermutu untuk semua lapisan masyarakat;
2. Meningkatkan kualitas SMK melalui penerapan sikap disiplin, budi pekerti luhur, berwawasan lingkungan, dan pembelajaran berpusat pada peserta didik yang

- kontekstual berbasis TIK
3. Memberdayakan SMK dalam menciptakan lulusan yang berjiwa wirausaha dan memiliki kompetensi keahlian melalui pengembangan kerjasama dengan industri dan berbagai entitas bisnis yang relevan dalam bentuk *teaching industry*;
4. Menciptakan lulusan SMK yang lentur terhadap berbagai perubahan teknologi dan lingkungan bisnis pada tingkat nasional maupun internasional melalui penguatan aspek matematika terapan, sains terapan, ICT, dan bahasa internasional;
5. Memperkuat tata kelola SMK melalui penerapan sistem manajemen mutu berbasis ISO 9001:2008;
6. Menciptakan citra baik SMK melalui berbagai media komunikasi.

Tantangan Kebijakan Pendidikan Kejuruan

Masa depan Bangsa Indonesia tidak mungkin dapat terhindar dari era globalisasi yang ditandai adanya pasar bebas dan menitisnya batas antar negara. Pengembangan sumber daya manusia merupakan kunci agar bangsa Indonesia dapat beradaptasi terhadap setiap perubahan pada era globalisasi. Pendidikan memiliki peran penting bagi suatu bangsa agar dapat menyiapkan masa depan dan sanggup bersaing dengan bangsa lain. Dunia pendidikan dituntut mampu memberikan respon secara cermat terhadap perubahan-perubahan yang akan dan sedang berlangsung di masyarakat. Keunggulan kompetitif suatu negara ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia ini. Kualitas sumber daya manusia Indonesia dibandingkan dengan negara lain dapat dilihat melalui Indeks Pembangunan Manusia (Human Index Development) yang diterbitkan United Nations Development Programme (UNDP), Perserikatan Bangsa-bangsa. Menurut laporan UNDP (2013), nilai Indeks

Pembangunan Manusia (IPM) pada 2012 meningkat menjadi 0,629 dari 0,624 pada tahun 2011, dan naik tiga posisi ke peringkat 121 dari peringkat 124 dari 187 negara. Peringkat Indonesia ini masih jauh di bawah beberapa negara anggota ASEAN, seperti: Singapura, Brunei Darussalam, Malaysia, Thailand dan Filipina. Singapura memiliki IPM tertinggi di antara negara-negara ASEAN dengan 0,895 dan peringkat 18 di seluruh dunia. Brunei memiliki IPM 0,855 dan berada di peringkat 30, sementara Malaysia memiliki IPM 0,769 dengan peringkat 64.

Thailand dan Filipina masing-masing pada di peringkat 103 dan 114, dengan IPM 0,690 dan 0,654. Kondisi ini dapat dipahami bahwa pengembangan sumber daya (SDM) di Indonesia masih lemah. Hal ini berarti pendidikan belum menjadi pemicu utama dan berperan dalam pengembangan SDM.

Berbagai tantangan akan dihadapi dalam dunia pendidikan menuju era globalisasi, antara lain: (1) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cepat yang ditandai adanya keterbukaan dan mobilitas informasi yang semakin cepat, (2) masuknya nilai-nilai baru yang belum tentu selaras dengan budaya bangsa Indonesia, (3) adanya pasar bebas yang memungkinkan tenaga kerja bangsa lain untuk memasuki pasar kerja di Indonesia, dan (4) tumbuhnya kesadaran akan kehidupan berwawasan ramah lingkungan. Perubahan ini akan berdampak muncul berbagai jenis pekerjaan baru untuk memenuhi tuntutan tersebut. Pendidikan kejuruan sebagai penyelenggara pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja harus mampu menghadapi tantangan tersebut.

Prespektif Pengembangan SDM berbasis Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Pengembangan SDM berbasis pendidikan kejuruan tidak terlepas dari konsep dasar pendidikan kejuruan, yaitu program pendidikan yang secara langsung dikaitkan dengan penyiapan seseorang untuk pekerjaan tertentu atau untuk persiapan tambahan karier seseorang.

Berdasarkan kajian Dedi Supriadi (2002:17) pendidikan kejuruan bertujuan untuk menjadikan manusia produktif, manusia kerja bukan manusia yang menjadi beban bagi keluarga, masyarakat, dan bangsanya. Kemampuan kerja memberikan makna bagi kehidupannya. Manusia tanpa keterampilan kerja, apalagi hasil dari proses pendidikan yang lama, berisiko menjadi manusia bukan hanya tidak produktif tapi juga tenggelam ditengah masyarakatnya. Lebih lanjut dinyatakan bahwa manusia produktif adalah yang memiliki keterampilan kerja, tetapi bukan hanya terampil pada satu tingkat tertentu, melainkan siap dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan tuntutan ekonomi dan teknologi yang terus berkembang. Manusia yang tidak dibekali keterampilan kerja akan menjadi beban, bahkan ancaman bagi masyarakat. Orang yang tidak terampil dan menganggur sangat potensial untuk menciptakan masalah dalam keluarga dan masyarakat, bahkan menjadi kriminal, serta menciptakan kesenjangan sosial ditengah masyarakat. Orang yang berpendidikan dan terampil berpeluang untuk dapat tampil beda, bahkan dalam keadaan krisis ekonomi sekalipun mereka tetap survive serta terhindar dari kemiskinan dan pengangguran.

Sejalan dengan pengembangan industri berbasis pengetahuan, posisi sumberdaya manusia semakin penting. Pertumbuhan ekonomi memang ditentukan oleh faktor modal berupa perangkat keras atau fisik, modal finansial, sumber daya alam, namun posisi sumber daya manusia menjadi yang utama. Hal ini dimungkinkan karena SDM sebagai manusia yang memiliki kemampuan akal dan daya penalaran yang merupakan perpaduan antara apa yang diketahui tentang kebenaran yang berdasarkan ilmu pengetahuan, informasi, dan pengalaman-pengalaman kebenaran lain yang didapatkannya. (Hadiwaratama dalam Dedi Supriadi, 2002:573). Dengan kata lain, pertumbuhan ekonomi dipacu oleh gagasan baru, inovasi yang berbasis pengetahuan yang dikuasai. Pengetahuan menjadi sumberdaya yang mampu memberi keunggulan komparatif dan

kompetitif. Konsep Industri bukan lagi berbasis tenaga kerja yang murah dan mengandalkan melipahnya sumber daya alam namun dengan penguasaan pengetahuan akan melahirkan berbagai inovasi yang tinggi sehingga menjamin pertumbuhan industri yang berkelanjutan, terus tumbuh dan meningkat.

Sejalan dengan pernyataan Wagner seperti tersebut di atas dan kebutuhan kemampuan penguasaan pengetahuan, pengembangan SDM menjadikan manusia yang tidak hanya produktif namun harus memiliki sejumlah kemampuan: (1) berfikir kritis dan pemecahan masalah; (2) kolaborasi melalui jaringan dan memimpin dengan pengaruh; (3) lincah dan mampu menyesuaikan diri; (4) inisiatif dan kewirausahaan; (5) komunikasi yang efektif baik tertulis dan tidak tertulis; (6) mengakses dan menganalisis informasi; (7) imaginasi dan daya khayal.

Pengembangan SDM adalah menjadikan manusia kerja yang memiliki kelebihan, bukan manusia yang hanya sebagai pengikut, artinya manusia yang mempunyai inisiatif, cerdas, kreatif, pantang menyerah, menguasai teknologi informasi, menguasai pasar. Pengembangan sumber daya manusia dalam lingkup pendidikan kejuruan terselenggara dalam suatu sistem yang secara sengaja mempersiapkan mereka agar mampu bekerja dalam bidang pekerjaan tertentu secara profesional. Seorang profesional atau ahli dalam bidangnya harus mampu menunjukkan kinerjanya sebagai seorang yang ahli dengan kualitas kerja yang tinggi. Konsep pendidikan kejuruan dipersepsikan sebagai sekolah menengah kejuruan (SMK) dengan berbagai bidang keahlian, seperti bidang manufactur, engineering, rekayasa, pariwisata. Sebagai sekolah kejuruan, tujuan program pendidikan untuk menyiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja profesional dan juga siap melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Pendidikan yang diselenggarakan bagi peserta didik yang direncanakan dan mengembangkan karir dalam bidang keahlian tertentu untuk bekerja secara produktif.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 21 dijelaskan pendidikan kejuruan merupakan jenjang pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Fungsi pendidikan kejuruan:

- a) menyiapkan siswa menjadi manusia indonesia seutuhnya yang mampu meningkatkan kualitas hidup mampu mengembangkan dirinya, dan memiliki keahlian dan keberanian membuka peluang meningkatkan penghasilan
 - b) menyiapkan siswa menjadi tenaga kerja produktif: (1) memenuhi keperluan tenaga kerja dunia usaha dan industri; (2) menciptakan lapangan kerja bagi dirinya dan bagi orang lain; (3) merubah status siswa dari ketergantungan menjadi bangsa yang berprestasi (produktif)
- menyiapkan siswa menguasai IPTEKs, sehingga (1) mampu mengikuti, menguasai, menyesuaikan diri dengan kemajuan IPTEK; (2) memiliki kemampuan dasar untuk dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Pelatihan video editing yang diikuti oleh siswa SMK se-Kota Singaraja mendapat antusiasme yang tinggi dari para peserta. Hal ini dapat dilihat dari keseriusan pada peserta di dalam menyimak dan mengikuti proses pelatihan dan hasil angket yang disebar oleh panitia (tabel 1). Selain itu hasil project sederhana yang dihasilkan oleh para peserta menunjukkan bahwa para peserta sudah menguasai tools Adobe premiere yang digunakan untuk mengedit video.

Kepada para peserta yang telah mendapatkan ilmu terkait Adobe premiere diharapkan dapat *sharing* ilmu yang telah diperoleh kepada teman-temannya, baik yang satu sekolah maupun yang berbeda sekolah karena Adobe premiere merupakan program aplikasi pengolah video yang mudah digunakan serta memiliki fitur-fitur yang sangat canggih (Madcoms, 2013).

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Pembinaan Sekolah menengah Kejuruan. (2012). *Garis-garis Besar Program Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Imam (2017). Masalah Lulusan SMK. http://www.kompasiana.com/imamsy/5-solusi-untuk-5-masalah-lulusan-sekolah_551b37cda33311b023b65ceb
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Rencana strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Madcoms. 2013. *Kupas Tuntas Video Editing dengan Adobe Premiere Pro CS 6*. Andy Publisher.
- Sugihartini, Agustini, Aditra. 2017. Survei respon peserta pelatihan pengoperasian e-learning di SMKN 2 Tabanan. e-journal : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/9943>
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN, 2. (2005). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN 2005. Retrieved 2014, from <http://sa.itb.ac.id/Ketentuan%20Lain/UUNo142005%28Guru%20&%20Dosen%29.pdf>
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003. Retrieved 2017, from <http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf>.