

# PELATIHAN PEMANFAATAN AI UNTUK MEMBUAT VIDEO KREATIF

## *AI Utilization Training to Create Creative Videos*

**Sasa Ani Arnomo**

Institut Teknologi Batam, Batam, Riau Island, Indonesia  
e-mail: [sasa@iteba.ac.id](mailto:sasa@iteba.ac.id)

**Hendri Kremer**

Institut Teknologi Batam, Batam, Riau Island, Indonesia  
e-mail: [hendri@iteba.ac.id](mailto:hendri@iteba.ac.id)

**Mhd Adi Setiawan Aritonang**

Institut Teknologi Batam, Batam, Riau Island, Indonesia  
e-mail: [adi@iteba.ac.id](mailto:adi@iteba.ac.id)

**Faradiba Jabnabillah**

Institut Teknologi Batam, Batam, Riau Island, Indonesia  
e-mail: [faradiba@iteba.ac.id](mailto:faradiba@iteba.ac.id)

**Yulia**

Universitas Nagoya Indonesia, Batam, Riau Island, Indonesia  
e-mail: [yuliaedwar2407@gmail.com](mailto:yuliaedwar2407@gmail.com)

### **Abstract**

*Lack of support from parents, teachers, or peers can make students feel unmotivated to develop creativity. Therefore, an activity is needed that helps develop students' talents other than academics. AI training in video making has opened up new opportunities for school students to explore creativity. Making videos is not just a hobby, but also has many benefits for student development. It helps students explore new ideas, think out-of-the-box, and find unique ways to express themselves. In addition, it is very important to equip students with digital skills that are in great demand in the modern era, such as operating video editing software, searching for information online, and using various creative applications.*

**Keywords**— *Training, Artificial Intelligence, Video Making, Creativity, Community Service.*

## **1. PENDAHULUAN**

Keahlian web developer adalah salah keahlian penting di era sekarang ini (Saragih et al., 2024). Dimana seseorang yang terjun di dunia pekerja IT dituntut dapat menguasai bagaimana manajemen informasi (Arnomo et al., 2022). Salah satunya bidang yang menarik yaitu Desain Web Programming Yang Responsive

Screen Pada Multi Platform. Kurangnya kreativitas pada siswa menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan saat ini. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan hal ini antara lain adalah sistem pendidikan yang terlalu berfokus pada menghafal dan mengejar nilai cenderung menghambat perkembangan kreativitas siswa. Kurikulum yang padat dan kurang memberikan ruang untuk eksplorasi ide-ide baru juga menjadi salah satu penyebabnya. Lingkungan belajar yang kurang mendukung kreativitas, seperti kurangnya fasilitas yang memadai, kurangnya kegiatan ekstrakurikuler yang merangsang kreativitas, dan kurangnya dukungan dari guru dan orang tua, dapat menghambat perkembangan kreativitas siswa (Saragih et al., 2021). Penggunaan teknologi yang berlebihan, terutama untuk kegiatan konsumtif seperti menonton video atau bermain game, dapat mengurangi waktu siswa untuk berkreasi dan mengembangkan ide-ide baru. Selain itu, kurangnya kepercayaan diri pada kemampuan diri sendiri dapat menghambat siswa untuk mengambil risiko dan mencoba hal-hal baru.

Pelatihan yang diusulkan adalah pemanfaatan AI (kecerdasan buatan) untuk membuat video kreatif. Pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan AI sekarang ini sudah banyak diimplementasikan (Arnomo & Siyamto, 2021; Misra et al., 2022). Sistem edukasi juga terus dikembangkan (Yulia et al., 2022). Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan video telah membuka cakrawala baru dalam dunia pendidikan. Bagi murid sekolah, teknologi ini menawarkan berbagai keuntungan yang dapat memaksimalkan proses belajar dan mengembangkan kreativitas. Salah satu keunggulan utama AI adalah kemudahan penggunaannya. Dengan adanya berbagai platform editing video berbasis AI yang intuitif, murid tidak perlu memiliki keahlian teknis yang mendalam untuk membuat video berkualitas. Terdapat banyak fitur-fitur yang ditawarkan website secara online maupun di smartphone (Arnomo & Hendra, 2019). Fitur-fitur seperti drag-and-drop, template siap pakai, dan auto-editing membuat proses pembuatan video menjadi lebih menyenangkan dan efisien. AI dapat menjadi alat yang ampuh untuk merangsang kreativitas siswa. Fitur-fitur seperti generator ide, efek khusus yang beragam, dan kemampuan untuk mengubah teks menjadi video animasi memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan berbagai gaya visual dan menghasilkan karya-karya yang unik dan inovatif.

Keterampilan membuat video akan sangat berguna bagi siswa di masa depan. Mereka dapat menggunakannya untuk membuat portofolio, presentasi lamaran kerja, atau bahkan memulai bisnis konten kreatif mereka sendiri. Dengan demikian bahwa pelatihan ini adalah sangat bermanfaat bagi murid siswa. Arah tujuan penelitian adalah bagaimana AI telah membuka peluang baru bagi murid sekolah untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dan meningkatkan kemampuan belajar mereka. Dengan memanfaatkan teknologi ini, siswa dapat menciptakan karya-karya yang menarik, informatif, dan inspiratif.

## 2. METODE

Setelah menjabarkan kendala-kendala dan beberapa alasan kenapa kegiatan pengabdian ini sangat penting untuk dilakukan, maka perlu kiranya diberikan solusi apa yang harus dilakukan. Beberapa solusi yang ditawarkan ke peserta didik SMK Kolese Tiara Bangsa Batam dalam bidang pemanfaatan AI untuk membuat video kreatif adalah sebagai berikut:

1. Alat yang Intuitif: Banyak platform AI yang menawarkan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga murid tidak perlu memiliki keahlian teknis yang mendalam.

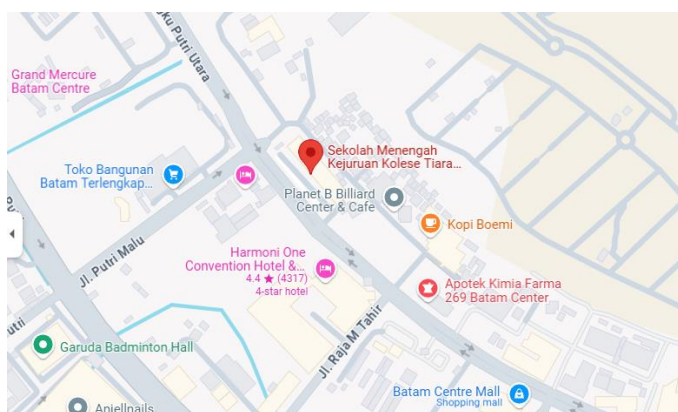
2. Template Siap Pakai: Tersedia berbagai template yang dapat disesuaikan, sehingga murid dapat dengan cepat membuat video tanpa harus memulai dari nol.
3. Storytelling: Membuat video mendorong murid untuk mengembangkan kemampuan storytelling yang baik.
4. Problem Solving: Murid perlu memecahkan masalah saat membuat video, seperti memilih musik yang tepat, mengatur timing, dan menyusun alur cerita.
5. Video Presentasi: Murid dapat membuat video presentasi yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan presentasi teks atau PowerPoint.
6. Animasi: Membuat animasi sederhana hingga yang kompleks dengan karakter yang dapat dikustomisasi.
7. Editing Video: Mempercepat proses editing dengan fitur-fitur seperti pengenalan wajah, penghapusan latar belakang, dan stabilisasi video.
8. Sintesis Suara: Menambahkan narasi atau suara latar dengan berbagai gaya dan bahasa.
9. Generasi Teks ke Video: Mengubah teks menjadi video animasi atau live-action.

Untuk pelaksanaan proses pengabdian ini sendiri akan dilaksanakan dalam rentang waktu 1 bulan terhitung bulan Januari tahun 2025. Adapun alamat lengkap SMK Kolese Tiara Bangsa Batam adalah Komplek Permata Hijau, Jl. Engku Putri No.5, RW.9, Teluk Tering, Batam Kota, Batam City, Riau Islands 29433. Berikut gambar penampakan SMK Kolese Tiara Bangsa Batam yang masih dalam proses pembangunan:



**Gambar 1.** SMK Kolese Tiara Bangsa Batam

Sedangkan apabila dilihat dari google map maka dapat dilihat seperti pada gambar berikut:



**Gambar 2.** Google Map SMK Kolese Tiara Bangsa Batam

Selanjutnya untuk kegiatan pengabdian ini melibatkan 3 orang narasumber yang berasal dari prodi yang berbeda dan gabungan beberapa institusi. Selain itu ditambah dengan 5 orang mahasiswa untuk membantu pelaksanaan kegiatan. Berikut agenda kegiatan pelatihan yang dilaksanakan:

**Tabel 1.** Kegiatan Pelatihan

Pertemuan Ke-	Jadwal Pelaksanaan	Kegiatan	Narasumber
1	Januari 2025 minggu Ke-1	Survei lokasi Pengabdian sekaligus silaturahmi dengan SMK Kolese Tiara Bangsa Batam	Ketua dan anggota pengabdian
2	Januari 2025 minggu Ke-2	Pelatihan tentang pengenalan aplikasi AI	Anggota (1) dosen
3	Januari 2025 minggu Ke-3	Penjelasan materi tentang Video Presentasi, Editing Video, dan Sintesis Suara	Anggota (2) dosen
4	Januari 2025 minggu Ke-4	Latihan soal, evaluasi serta studi kasus	Anggota (3) dosen

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berfungsi sebagai panduan terstruktur untuk memastikan kegiatan berjalan efektif, efisien, dan mencapai tujuan yang diharapkan. Ini mencakup perencanaan langkah-langkah konkret, alokasi sumber daya, penentuan target luaran, serta mekanisme evaluasi, sehingga dampak positif bagi masyarakat dapat terukur dan berkelanjutan. Berikut adalah metode pelaksanaan untuk membuat lebih terstruktur proses kegiatan:

**Tabel 2.** Metode Pelaksanaan

Permasalahan	Solusi	Metode	Pertemuan Ke-
Membuat kesepakatan tentang kesediaan peserta pengabdian masyarakat dalam hal ini SMK Kolese Tiara Bangsa Batam	Penentuan jumlah peserta pengabdian, penentuan jadwal pelaksanaan (hari dan Jam).	Tatap muka langsung dan diskusi dengan peserta	1
Perbedaan persepsi masing-masing peserta tentang ide kreatif membuat video.	Pelatihan pemberian contoh ide-ide kreatif dan template.	Diskusi dan Tanya jawab	2

Permasalahan	Solusi	Metode	Pertemuan Ke-
Pelaksanaan Pengabdian pemberian materi terkait edit video	Penjelasan materi tentang edit video, Sintesis Suara Dan Generasi Teks ke Video	Diksusi, Tanya jawab dan praktek langsung	3
Mengukur tingkat penguasaan peserta setelah diadakan pelatihan	Latihan soal, evaluasi serta studi kasus tentang pemanfaatan AI untuk membuat video kreatif	Diksusi, Tanya jawab dan praktek langsung	4

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Dapat dijelaskan lebih lanjut bahwa pada evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini para peserta dalam hal ini peserta didik SMK dituntut harus bisa mengerjakan semua latihan atau kasus soal yang diberikan dengan baik dan benar serta sebagai kelanjutannya adalah para peserta tersebut juga harus bisa melakukan semua proses pembuatan video yang lebih kreatif mulai dari awal. Berikut hasil evaluasi pelatihan:

**Tabel 3.** Evaluasi Dalam Pelatihan

Materi	Capaian
Alat yang Intuitif	100%
Template	97%
Storytelling	86%
Problem Solving	80%
Video Presentasi	100%
Animasi	93%
Editing Video	87%
Sintesis Suara	88%
Generate Teks ke Video	90%
Rata-Rata capaian	91,22%

Tabel 3 menyajikan hasil capaian dalam berbagai materi, menunjukkan tingkat penguasaan atau pencapaian pada setiap topik. Terlihat bahwa "Alat yang Intuitif" dan "Video Presentasi" mencapai tingkat penguasaan sempurna 100%, sementara materi lain seperti "Template", "Animasi", dan "Generate Teks ke Video" juga menunjukkan capaian yang sangat baik di atas 90%. Materi "Storytelling", "Problem Solving", "Editing Video", dan "Sintesis Suara" memiliki capaian yang sedikit lebih rendah namun masih menunjukkan penguasaan yang baik di atas 80%. Secara keseluruhan, rata-rata capaian untuk semua materi adalah 91,22%, menunjukkan tingkat pemahaman atau kinerja yang sangat tinggi secara umum.

#### 3.2. Pembahasan

Pada proses pengabdian ini sesuai dengan hasil pertemuan dengan SMK Kolese Tiara Bangsa Batam, yang bertanggung jawab akan menyediakan semua peralatan yang dibutuhkan dalam proses kegiatan pengabdian tersebut, mulai dari laptop, peralatan atau konektor listrik, akan disiapkan semuanya oleh masing-masing peserta pelatihan, serta alat tulis kantor (ATK) yang dibutuhkan selama proses pengabdian akan disediakan juga oleh pihak SMK Kolese Tiara Bangsa Batam. Tetapi untuk materi pelatihan akan disediakan beberapa saja dari tim

pengabdian selebihnya akan diperbanyak oleh peserta itu sendiri. Pada tabel 2. diatas tampak bahwasannya dalam metode pelaksanaannya para peserta pelatihan akan diberikan materi pemanfaatan AI untuk membuat video kreatif. Lebih lanjut dapat dijelaskan juga tentang metode pelaksanaan kegiatan pelatihan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tentukan Tujuan dan Konsep Video:
  - a. Definisikan tujuan: Apa yang ingin Anda sampaikan melalui video? Apakah untuk edukasi, hiburan, atau promosi?
  - b. Buat konsep: Kembangkan ide cerita, karakter, dan suasana yang ingin Anda tampilkan.
2. Pilih Alat AI yang Tepat:
  - a. Riset alat: Ada banyak alat AI untuk membuat video, seperti RunwayML, Synthesia, dan D-ID. Pilih alat yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan Anda.
  - b. Pertimbangkan fitur: Perhatikan fitur-fitur yang ditawarkan, seperti generator teks-ke-video, pengeditan wajah, dan pembuatan avatar.
3. Siapkan Materi Awal:
  - a. Teks: Buat skrip atau naskah yang jelas dan detail.
  - b. Gambar: Kumpulkan gambar atau ilustrasi yang relevan dengan konsep video Anda.
  - c. Audio: Siapkan musik, efek suara, atau rekaman suara yang akan digunakan.
4. Gunakan Fitur Generatif AI:
  - a. Teks-ke-video: Ubah teks menjadi video animasi atau live-action.
  - b. Gambar-ke-video: Animasikan gambar atau foto menjadi video.
  - c. Avatar: Buat avatar yang dapat berbicara dan bergerak sesuai dengan skrip Anda.
5. Edit dan Tingkatkan Kreativitas:
  - a. Manfaatkan fitur editing: Gunakan fitur-fitur editing yang disediakan oleh alat AI, seperti menambahkan efek visual, transisi, dan musik.
  - b. Eksperimen: Jangan takut untuk mencoba berbagai kombinasi dan gaya visual yang berbeda.
  - c. Tambahkan sentuhan pribadi: Berikan sentuhan unik pada video Anda dengan menambahkan elemen kreatif seperti animasi tangan atau ilustrasi.
6. Evaluasi dan Perbaiki:
  - a. Tonton ulang: Lihat video Anda secara keseluruhan dan perhatikan bagian-bagian yang perlu diperbaiki.
  - b. Minta umpan balik: Tanyakan pendapat orang lain tentang video Anda.
  - c. Revisi: Lakukan revisi jika diperlukan untuk meningkatkan kualitas video.

### 3.3. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pembinaan yang ditujukan untuk para peserta didik SMK. Berikut foto kegiatan pelatihan kepada siswa:





**Gambar 3.** Foto Kegiatan

Untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan dan penguasaan peserta terhadap materi, dalam hal ini tentang pemanfaatan AI untuk membuat video kreative maka perlu dilakukan tindakan atau proses evaluasi terhadap kegiatan tersebut. Untuk lebih detilnya kegiatan evaluasi tersebut dapat dilihat pada tabel 4. dibawah ini:

**Tabel 4.** Evaluasi Dalam Pembinaan

Tujuan	Indikator Ketercapaian	Tolak Ukur
Pembuatan Konsep Video	Alur Konsep Video	Keterurutan cerita video
Manfaatkan fitur editing	Penggunaan fitur-fitur editing yang disediakan oleh alat AI	efek visual, transisi, dan musik

Dapat dijelaskan lebih lanjut bahwa pada evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini para peserta dalam hal ini peserta didik SMK Kolese Tiara Bangsa Batam dituntut harus bisa mengerjakan semua latihan atau kasus soal yang diberikan dengan baik dan benar serta sebagai kelanjutannya adalah para peserta tersebut juga harus bisa melakukan semua proses pembuatan videoo.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan AI untuk membuat video kreatif bagi anak SMK memiliki banyak manfaat krusial. Pertama, ini meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa, membekali mereka dengan kemampuan yang sangat relevan di era industri 4.0. Mereka akan belajar bagaimana menggunakan berbagai alat AI untuk otomatisasi penyuntingan, pengolahan suara, dan pembuatan efek visual, yang secara signifikan dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi produksi video. Kedua, pelatihan ini mempersiapkan siswa untuk dunia kerja yang semakin didominasi teknologi, khususnya di industri kreatif, media, dan komunikasi. Dengan menguasai teknologi AI, lulusan SMK akan memiliki daya saing yang lebih tinggi dan peluang karir yang lebih luas di bidang seperti videografi, desain grafis, animasi, dan produksi konten digital. Terakhir, ini mendorong inovasi dan pemecahan masalah, membiasakan siswa untuk berpikir adaptif terhadap perubahan teknologi dan menggunakan AI sebagai alat untuk mewujudkan ide-ide kreatif mereka secara lebih efektif dan efisien.

#### 5. SARAN

Program pelatihan pemanfaatan AI untuk video kreatif ini sebaiknya diintegrasikan secara berkelanjutan ke dalam kurikulum atau ekstrakurikuler SMK, dengan fokus pada pengembangan modul yang terus diperbarui sesuai

perkembangan teknologi AI terkini. Penting untuk menyediakan akses ke perangkat lunak dan *hardware* yang memadai, serta mendatangkan praktisi industri sebagai pengajar tamu atau mentor. Hal ini akan memastikan siswa tidak hanya menguasai teori, tetapi juga memiliki pengalaman praktis dan wawasan langsung dari dunia profesional, sehingga lulusan SMK semakin siap bersaing di pasar kerja yang dinamis.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tim pengabdian yang bersedia berbagi ilmu dan meluangkan waktu untuk pelaksanaan Pengabdian ini. Terima kasih juga kepada pihak sekolah SMK yang bersedia memberikan tempat dan waktu kepada tim pengabdian untuk berbagi ilmu kepada siswa-siswi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arnomo, S. A., & Hendra, H. (2019). Perbandingan Fitur Smartphone, Pemanfaatan Dan Tingkat Usability Pada Android Dan iOS Platforms. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 3(2), 184–192. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v3i2.1002>
- Arnomo, S. A., & Siyamto, Y. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Masyarakat Di Kelurahan Belakang Padang Kecamatan Belakang Padang Kota Batam. *Puan Indonesia*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.37296/jpi.v2i2.34>
- Misra, N. N., Dixit, Y., Al-Mallahi, A., Bhullar, M. S., Upadhyay, R., & Martynenko, A. (2022). IoT, Big Data, and Artificial Intelligence in Agriculture and Food Industry. *IEEE Internet of Things Journal*, 9(9), 6305–6324. <https://doi.org/10.1109/JIOT.2020.2998584>
- Saragih, S. P., Svinarky, I., & Silalahi, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Orang Tua Dalam Mengendalikan Anak-Anak Untuk Mengakses Konten Pornografi. *Puan Indonesia*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.37296/jpi.v3i1.56>
- Yulia, Pratiwi, A., & Arnomo, S. A. (2022). Sistem Edukasi Pengenalan Rumus Matematika Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Sistim Informasi Dan Teknologi*, 4, 87–93. <https://doi.org/10.37034/jsisfotek.v4i2.133>