

PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN EDITING VIDEO UNTUK MENGEMBANGKAN PELUANG USAHA DIGITAL REMAJA DI KOTA PADANG

Yerismal¹⁾ Indra Syafrin²⁾, Ahmad Vajri Rahman³⁾

^{1,2,3} Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Email : penulis yerismal@upiyptk.ac.id, indrasyafrin@upiyptk.ac.id, ahmadvajrirahman@upiyptk.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi generasi muda untuk mengembangkan kreativitas dan menciptakan peluang usaha berbasis digital. Desain grafis dan editing video menjadi salah satu keterampilan yang banyak dibutuhkan dalam dunia promosi, pemasaran, dan industri kreatif saat ini. Namun, sebagian remaja di Kota Padang masih memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis dan editing video sebagai media kreatif maupun peluang usaha digital. Selain itu, kurangnya pemahaman mengenai pemanfaatan media digital menyebabkan potensi kreativitas remaja belum berkembang secara optimal. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan desain grafis dan editing video untuk mengembangkan peluang usaha digital remaja di Kota Padang. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi kegiatan. Materi pelatihan meliputi pengenalan desain grafis, penggunaan aplikasi Canva dan CapCut, teknik editing video sederhana, pembuatan konten digital kreatif, serta pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi hasil karya digital. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan remaja dalam bidang desain grafis dan editing video sehingga mampu menghasilkan konten kreatif yang bernilai ekonomi. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kreatif, inovatif, dan kewirausahaan digital bagi remaja di Kota Padang. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan peserta dalam membuat desain dan video promosi digital serta terbukanya peluang usaha baru berbasis teknologi digital secara mandiri dan berkelanjutan.

Kata kunci: Desain Grafis, Editing Video, Peluang Usaha, Remaja, Digital Kreatif



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang ekonomi kreatif dan dunia usaha. Saat ini, kemampuan desain grafis dan editing video menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam mendukung aktivitas promosi, pemasaran digital, media sosial, hingga industri kreatif berbasis teknologi. Pemanfaatan media digital tidak hanya digunakan oleh perusahaan besar, tetapi juga mulai dimanfaatkan oleh pelaku usaha kecil, content creator, freelancer, dan generasi muda untuk menghasilkan karya kreatif yang memiliki nilai ekonomi. Kondisi ini membuka peluang besar bagi remaja untuk mengembangkan keterampilan digital sebagai bekal menghadapi perkembangan dunia kerja dan peluang usaha di era digital.

Remaja merupakan kelompok masyarakat yang memiliki potensi kreativitas tinggi serta kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi. Namun, berdasarkan hasil

Di Ajukan 12 Juni 2026– Diterima 20 Juli 2026– Diterbitkan 30 Juli 2026

Diterbitkan Oleh :



observasi awal di Kota Padang, masih banyak remaja yang menggunakan media digital hanya sebagai sarana hiburan dan komunikasi, serta belum optimal memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan produktif dan pengembangan keterampilan. Selain itu, keterbatasan pengetahuan mengenai desain grafis, editing video, dan pemanfaatan media sosial sebagai media promosi menyebabkan peluang usaha digital bagi remaja belum berkembang secara maksimal. Di era digital saat ini, keterampilan desain grafis dan editing video memiliki prospek yang cukup besar karena banyak digunakan dalam bidang promosi produk, pembuatan konten media sosial, pemasaran digital, hingga jasa kreatif berbasis online. Penguasaan keterampilan tersebut dapat menjadi peluang usaha baru bagi remaja, seperti jasa desain poster, pembuatan konten media sosial, editing video promosi, pembuatan video kreatif, serta pengembangan personal branding melalui media digital. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan yang mampu meningkatkan kemampuan remaja dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan produktif.

Beberapa kegiatan pengabdian dan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan keterampilan digital mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi informasi. Laksono dkk. [1] menjelaskan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dapat membantu peserta dalam membuat konten promosi digital yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, Hasanuddin dkk. [2] menyatakan bahwa pelatihan digital marketing dan desain konten media sosial mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat media promosi digital secara kreatif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ramadani dan Yuliza [3] menunjukkan bahwa pelatihan desain konten digital memberikan dampak positif terhadap kemampuan branding produk dan kreativitas peserta dalam memanfaatkan media digital. Meskipun beberapa kegiatan pelatihan digital telah banyak dilakukan, pelatihan yang secara khusus menggabungkan keterampilan desain grafis dan editing video sebagai upaya pengembangan peluang usaha digital bagi remaja di Kota Padang masih relatif terbatas. Sebagian besar kegiatan sebelumnya lebih berfokus pada pelaku UMKM dan pemasaran produk, sedangkan pengembangan keterampilan kreatif remaja dalam bidang desain dan editing video belum menjadi fokus utama. Kondisi ini menjadi dasar perlunya pelaksanaan kegiatan pengabdian yang tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga praktik langsung dalam membuat desain grafis dan video kreatif menggunakan aplikasi digital yang mudah digunakan.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan desain grafis dan editing video untuk mengembangkan peluang usaha digital remaja di Kota Padang. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas remaja dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media produktif dan peluang usaha berbasis digital. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan mampu membuat desain promosi digital, konten media sosial, dan video kreatif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung usaha digital maupun pengembangan keterampilan secara mandiri. Selain meningkatkan kemampuan teknis, kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan semangat kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan digital bagi remaja agar mampu bersaing di era perkembangan teknologi informasi. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan remaja di Kota Padang dapat memanfaatkan teknologi digital secara lebih positif, produktif, dan berkelanjutan sehingga mampu membuka peluang usaha baru serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang ekonomi kreatif digital.

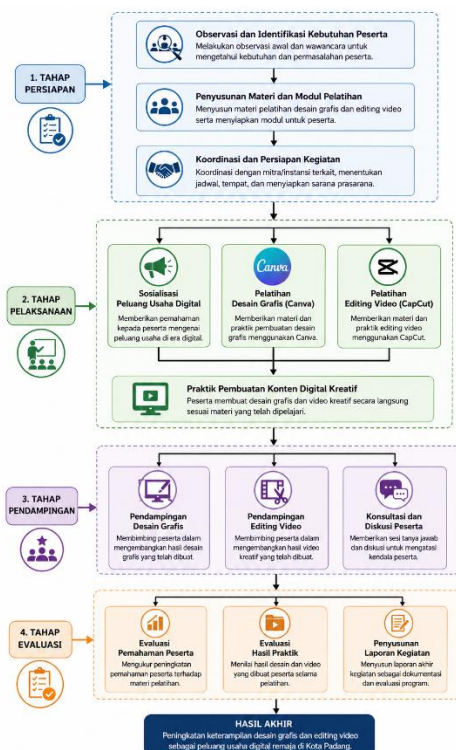
METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung kepada remaja di Kota Padang. Kegiatan dilakukan dalam bentuk sosialisasi,

pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi guna meningkatkan kemampuan desain grafis dan editing video sebagai peluang usaha digital.

Ruang lingkup kegiatan meliputi pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva, pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut, serta pembuatan konten digital kreatif untuk media sosial. Objek kegiatan adalah remaja di Kota Padang yang memiliki minat terhadap pengembangan keterampilan digital dan ekonomi kreatif. Bahan dan alat yang digunakan meliputi laptop, smartphone, jaringan internet, aplikasi Canva dan CapCut, media sosial, LCD proyektor, serta modul pelatihan. Penggunaan teknologi tersebut bertujuan untuk membantu peserta memahami dan mempraktikkan pembuatan desain dan video kreatif secara langsung.

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan melalui observasi, identifikasi kebutuhan peserta, dan penyusunan materi pelatihan. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui sosialisasi peluang usaha digital, pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis dan editing video, serta praktik langsung pembuatan konten digital. Tahap pendampingan dilakukan untuk membantu peserta mengembangkan hasil desain dan video yang telah dibuat. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui efektivitas kegiatan pelatihan dalam meningkatkan kemampuan desain grafis dan editing video bagi remaja di Kota Padang.



Gambar 1. Metode Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “*Pelatihan Desain Grafis dan Editing Video untuk Mengembangkan Peluang Usaha Digital Remaja di Kota Padang*” telah dilaksanakan dengan baik dan mendapat respon positif dari peserta. Kegiatan ini diikuti

oleh remaja yang memiliki minat terhadap pengembangan keterampilan digital, khususnya dalam bidang desain grafis dan editing video sebagai peluang usaha kreatif di era digital.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sosialisasi mengenai pentingnya keterampilan digital dalam mendukung peluang usaha dan pengembangan ekonomi kreatif. Pada tahap ini peserta diberikan pemahaman mengenai perkembangan industri digital, peluang usaha berbasis media sosial, serta pentingnya kemampuan desain dan editing video dalam dunia promosi digital saat ini. Tahap berikutnya adalah pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk desain grafis dan aplikasi CapCut untuk editing video. Peserta diberikan materi mengenai teknik pembuatan poster digital, konten media sosial, desain promosi produk, editing video sederhana, penambahan efek visual, transisi video, serta penggabungan audio dan teks pada video kreatif. Selama pelatihan berlangsung, peserta terlihat aktif mengikuti praktik secara langsung menggunakan smartphone dan laptop masing-masing.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam membuat desain grafis dan video kreatif. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta hanya menggunakan media sosial untuk hiburan dan komunikasi. Setelah mengikuti kegiatan, peserta mulai memahami cara memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi dan peluang usaha kreatif berbasis digital. Selain itu, peserta juga mampu menghasilkan beberapa produk digital seperti desain poster promosi, konten media sosial, video pendek promosi usaha, dan video kreatif sederhana. Hasil karya tersebut menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan teknis peserta dalam memanfaatkan aplikasi digital secara produktif.

Berikut merupakan hasil evaluasi tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan.

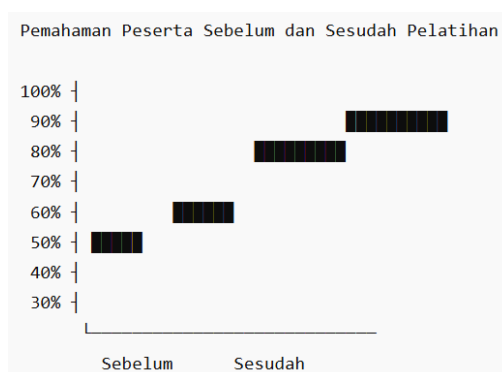
Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Peserta

No	Indikator Penilaian	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
1	Pemahaman desain grafis	45%	88%
2	Kemampuan editing video	40%	85%
3	Pemanfaatan media sosial	55%	90%
4	Pembuatan konten digital	42%	87%
5	Pemahaman peluang usaha digital	50%	92%

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Peningkatan terbesar terlihat pada pemahaman peluang usaha digital dan kemampuan pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi digital. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi peserta dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital. Peserta mulai memahami bahwa desain grafis dan editing video dapat dijadikan peluang usaha seperti jasa desain konten media sosial, jasa editing video promosi, pembuatan konten digital, serta pengembangan personal branding di media sosial.

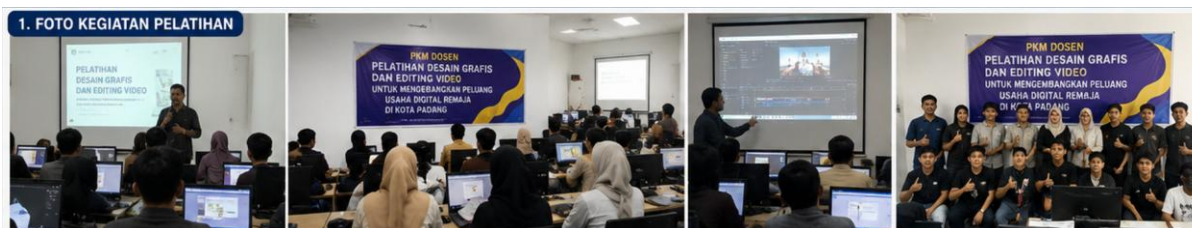
Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Laksono dkk. yang menyatakan bahwa pelatihan desain digital mampu meningkatkan kreativitas peserta dalam membuat konten promosi media sosial. Selain itu, Hasanuddin dkk. juga menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital dan pelatihan konten kreatif dapat meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan digital remaja serta mendukung pengembangan peluang usaha kreatif berbasis teknologi di Kota Padang.

Grafik Peningkatan Pemahaman Peserta



Gambar 2. Metode Pengabdian Masyarakat

Dokumentasi kegiatan berupa foto pelatihan, praktik peserta, hasil desain grafis, dan hasil editing video menjadi bukti bahwa kegiatan pengabdian telah berjalan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan remaja di Kota Padang mampu memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, produktif, dan berkelanjutan untuk mendukung pengembangan peluang usaha digital di masa mendatang.



Gambar 2. Dokumentasi Pengabdian Masyarakat



Gambar 2. Dokumentasi Praktek Peserta

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “*Pelatihan Desain Grafis dan Editing Video untuk Mengembangkan Peluang Usaha Digital Remaja di Kota Padang*” telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan ini menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan remaja di bidang teknologi kreatif, khususnya dalam pemanfaatan desain grafis dan editing video sebagai media pendukung usaha digital di era perkembangan teknologi informasi saat ini. Melalui pelatihan yang diberikan, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar desain grafis, teknik pembuatan konten visual yang menarik, serta proses editing video untuk kebutuhan promosi digital dan media sosial. Peserta juga dikenalkan dengan berbagai aplikasi dan tools digital yang dapat digunakan untuk menghasilkan konten kreatif secara mandiri. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti materi maupun praktik langsung yang diberikan oleh tim pelaksana PKM.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta mengalami peningkatan, baik dari segi kreativitas, keterampilan teknis, maupun pemahaman terhadap peluang usaha berbasis digital. Peserta mampu menghasilkan desain promosi sederhana, membuat konten visual yang menarik, serta melakukan editing video untuk kebutuhan pemasaran produk maupun personal branding. Keterampilan tersebut dapat menjadi modal awal bagi remaja untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana usaha, promosi, maupun pengembangan bisnis kreatif di masa mendatang. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan pelatihan ini juga memberikan wawasan kepada peserta mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital secara produktif dan inovatif. Remaja tidak hanya diarahkan sebagai pengguna media sosial, tetapi juga didorong untuk menjadi kreator konten yang mampu menghasilkan nilai ekonomi melalui usaha digital kreatif. Dengan demikian, kegiatan PKM ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemandirian, jiwa kewirausahaan, serta kesiapan generasi muda dalam menghadapi tantangan ekonomi digital.

Secara keseluruhan, program pelatihan desain grafis dan editing video ini memberikan manfaat yang positif bagi peserta maupun lingkungan sekitar. Oleh karena itu, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas, materi yang lebih mendalam, serta dukungan fasilitas yang memadai agar pengembangan keterampilan digital masyarakat, khususnya remaja, dapat terus meningkat dan memberikan dampak ekonomi yang nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Penulisan naskah dan kutipan yang diacu dalam naskah ini dianjurkan menggunakan pengelola referensi seperti Mendeley , Zotero , Reffwork , Endnote dan lain-lain .

- [1] Noor, I. H. (2010). Pengabdian dan pengabdian masyarakat pada perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(3), 285-297.
- [2] Aisyah, C., Fauzan, M., Hartanto, D., & Yuandika, T. (2025). Pelatihan desain grafis dan videografi sebagai media pendukung proses pembelajaran. *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 93–98. <https://doi.org/10.56211/wahana.v3i2.756>
- [3] Alkhalifi, Y., Rizal, K., Amir, & Fachrurrozi, A. (2024). Implementasi artificial intelligence pada desain grafis dalam memaksimalkan peran media sosial remaja Baitul Halim. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(6). <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i6.1481>
- [4] Chotijah, U., & Agustin, S. (2025). Pelatihan desain grafis dan video editing menggunakan CapCut dan Canva untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi digital pengurus Aisyiyah se-Kabupaten Gresik. *Semar: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.54732/semarjpkm.v1i1.2>
- [5] Hidayat, R., Nasirudin, M., Khasan, U., Jannah, M. N., Yuhdi, M. H., & Marzuki, M. (2023). Peningkatan ketrampilan remaja Desa Gongseng Jombang melalui pelatihan desain grafis. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v4i1.3348>
- [6] Hidayatulloh, M. K. Y., Hamid, M., Arianti, S., & Kholid, A. (2020). Pendampingan belajar desain grafis bagi generasi Z melalui aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v2i1.1167>
- [7] Nasrulloh, M. F., Asyari, M. R., Arifin, M. Z., Anandita, S. R., & Aris, M. A. (2023). Pelatihan desain grafis berbasis Android guna meningkatkan kreativitas remaja Desa Betek Mojoagung. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v4i3.4020>

- [8] Nurina, D., & Shilvia. (2026). Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa SMKN 1 Kota Serang. *BANTENESE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 493–504. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v7i2.11416>
- [9] Prayoga, J., Hasugian, B. S., & Supiyandi. (2024). Pelatihan desain grafis untuk pemberdayaan pemuda di era digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berdampak*, 1(2). <https://doi.org/10.64803/jupemba.v1i2.40>
- [10] Putra, I. G. S. E., Labasariyani, N. L. P., Sastaparamita, N. N. A. J., Suryawan, I. W. D., & Fittryani, Y. P. (2025). Pelatihan desain grafis dan video editing anak panti untuk meningkatkan literasi digital di Panti Asuhan Rumah Impian Denpasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Terapan*, 2(2), 73–84. <https://doi.org/10.20884/1.jupiter.2.2.62>
- [11] Saputra, A. E., Agus, E., & Abasir, M. A. (2026). Optimalisasi potensi remaja desa melalui workshop digital storytelling dan video editing edukatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 20709–20719. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5527>
- [12] Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva untuk remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3). <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v3i3.3260>
- [13] Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, D., & Barus, B. (2022). Desain poster menarik memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456.
- [14] Usman, I. (2025). Komunikasi visual dalam branding: Peran desain grafis dalam membangun identitas merek. *Jurnal Pendidikan, Hukum, Komunikasi (J-DIKUMSI)*, 1(1), 14–25.
- [15] Wiraseptya, T., Stefvany, Sayuti, M., Afdhal, V. E., & Suardi, M. (2023). Meningkatkan keterampilan desain komunikasi visual di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 30(1), 14–19.
- [16] Wirayuda, M., & Saputri, N. A. 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). <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i4.2473>
- [17] Yanti, Y., Sumiarsih, M., Sutisna, A., Rusdja, A. P., & Yuliana, S. (2024). Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas pada siswa SMK Tarbiyatul Aulad menggunakan software Corel Draw. *ABDI MAKARTI*, 3(1), 17.
- [18] Yulianti, A. (2008). *Bekerja sebagai desainer grafis*. Jakarta: Esensi.
- [19] Yuniarti, P., Indriyani, F., Suharini, S., & Marthanti, A. S. (2022). Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan desain promosi usaha pada Karang Taruna Desa Sukaharja. *Jurnal Abdimas Ekonomi dan Bisnis*, 1(2).
- [20] Zebua, N. (2023). Potensi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran praktis bagi guru dan peserta didik. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 2(1).