



**PERJANJIAN PELAKSANAAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SKEMA PORTOFOLIO
PERIODE II TAHUN ANGGARAN 2023
NOMOR: 0827-Int-KLPPM/UNTAR/X/2023**

Pada hari ini Jumat tanggal 27 bulan Oktober tahun 2023 yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds.
NIDN : 0329116804
Jabatan : Dosen Tetap
Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana pengabdian:
 - a. Nama dan NIM : Angel Avrilia Lisni [615210005]
 - b. Nama dan NIM : Sharlene [615210032]selanjutnya disebut **Pihak Kedua**

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Portofolio Periode II Tahun 2023 Nomor : 0827-Int-KLPPM/UNTAR/X/2023 sebagai berikut:

Pasal 1

- (1). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan Pengabdian "**Pelatihan Membuat Konten Video Menggunakan Aplikasi CapCut Sebagai Media Publikasi Klub Taekwondo Bulungan Pamulang**"
- (2). Besaran biaya yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar Rp 8.000.000,- (delapan juta rupiah) diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%. Tahap I diberikan setelah penandatanganan Perjanjian ini dan Tahap II diberikan setelah **Pihak Kedua** mengumpulkan **luaran wajib berupa artikel dalam jurnal nasional dan luaran tambahan, laporan akhir, laporan keuangan dan poster.**

Pasal 2

- (1) **Pihak Kedua** diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama.**
- (2) Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah. Demikian Perjanjian ini dibuat dan untuk dilaksanakan dengan tanggungjawab.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi.,
Ph.D., P.E., M.ASCE

Pihak Kedua

Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds.

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

RENCANA PENGGUNAAN BIAYA
(Rp)

Rencana Penggunaan Biaya	Jumlah
Pelaksanaan Kegiatan	Rp 8.000.000,-

REKAPITULASI RENCANA PENGGUNAAN BIAYA
(Rp)

NO	POS ANGGARAN	TAHAP I (50 %)	TAHAP II (50 %)	JUMLAH
1	Pelaksanaan Kegiatan	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-	Rp 8.000.000,-
	Jumlah	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-	Rp 8.000.000,-

Jakarta, 30 Oktober 2023
Pelaksana PKM



Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds.

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SKEMA PORTOFOLIO
YANG DIAJUKAN KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN MEMBUAT KONTEN VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI
CAPCUT SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI KLUB TAEKWONDO BULUNGAN
PAMULANG**

Disusun oleh:

Ketua Tim

Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds.(0329116804/10614003)

Anggota Mahasiswa:

Angel Avrilia Lisni (615210005)

Sharlene (615210032)

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
SEPTEMBER 2024**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PORTOFOLIO

Periode 2/Tahun 2023

1. Judul PKM : Pelatihan Membuat Konten Video Menggunakan Aplikasi CapCut Sebagai Media Publikasi Klub Taekwondo Bulungan Pamulang
2. Nama Mitra PKM : Klub Taekwondo Bulungan Pamulang, Tangerang Selatan
3. Dosen Pelaksana :
- A. Nama dan Gelar : Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds.
- B. NIDN/NIK : 0329116804/10614003
- C. Jabatan/Gol. : Lektor 200/IIIB
- D. Program Studi : Desain Interior
- E. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
- F. Bidang Keahlian : Desain Interior
- H. Nomor HP/Tlp : 081310495626
4. Mahasiswa yang Terlibat
- A. Jumlah Anggota (Mahasiswa) : 2 orang
- B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Angel Avrilia Lisni (615210005)
- C. Nama & NIM Mahasiswa 2 : Sharlene (615210032)
5. Lokasi Kegiatan Mitra :
- A. Wilayah Mitra : Kelurahan Ciater, Kecamatan Serpong
- B. Kabupaten/Kota : Tangerang Selatan
- C. Provinsi : Banten
6. Metode Pelaksanaan : Luring/~~Daring~~ (pilih)
7. Luaran yang dihasilkan : Artikel Jurnal/Prosiding dan HKI
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Januari-Juni/~~Juli-Desember~~ (pilih)
9. Pendanaan
- Biaya yang disetujui LPPM : Rp. 8.000.000,-

Jakarta, 04 September 2024
Pelaksana

Menyetujui,
Ketua LPPM



Ir. Jap Tji Beng, MMSI, M.Psi., Ph.D.
NIK:10381047

Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds.
0329116804/10614003

DAFTAR ISI

Contents

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
RINGKASAN	vii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi.....	1
1.2 Permasalahan Mitra.....	3
1.3. Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait	3
BAB 2.....	5
SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN	5
2.1 Solusi Permasalahan	5
2.2 Rencana Luaran Kegiatan.....	6
BAB 3.....	7
METODE PELAKSANAAN	7
3.1 Langkah-langkah/Tahapan pelaksanaan.....	7
3.2 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM	9
3.3 Uraian Kepakaran dan Tugas Masing-masing Anggota Tim	9
BAB 4.....	10
HASIL DAN LUARAN YANG DI CAPAI	10
4.1. Mengolah Kreativitas Remaja Melalui Pelatihan CapCut	10
4.2 Materi Yang Disampaikan Kepada Mitra	12
BAB 5.....	16
KESIMPULAN DAN SARAN.....	16
5.1 KESIMPULAN	16
5.2 SARAN	17
DAFTAR PUSTAKA.....	18
LAMPIRAN	19

Lampiran 1	19
Materi yang disampaikan ke Mitra	19
Lampiran 2	20
Foto-foto dan Video (link video)	20
Lampiran 3	24
Luaran wajib Artikel Ilmiah pada SERINA VIII.....	24
1. PENDAHULUAN	25
2. METODE PELAKSANAAN	27
3. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4. KESIMPULAN	35
Lampiran 4	37
Sertifikat Pemakalah SERINA VIII 2024	37
Lampiran 5	38
PPT Presentasi SERINA VIII 2024.....	38
Lampiran 6	40
Luaran HKI Modul Pelatihan Editing Video Menggunakan CapCut.....	40
Lampiran 7	41
Modul Pelatihan Editing Video Menggunakan CapCut.....	41
Lampiran 8	44
SPK PKM Portofolio	44
Lampiran 9	45
Logbook Kegiatan PKM	45
Lampiran 10	47
Hasil Monev Laporan Kemajuan	47
Lampiran 11	48
Poster Presentasi	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Atlet-Atlet Taekwondo Klub Bulungan Pamulang	1
Gambar 2 Latihan Tambahan Atlet Taekwondo Klub Bulungan Pamulang.....	2
Gambar 3 Logo Klub Taekwondo Bulungan Pamulang	4

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Luaran Kegiatan PKM	6
Tabel 2 Diagram Alur Pelaksanaan Kegiatan PKM.....	8

RINGKASAN

Pada saat ini cabang olah raga bukan hanya sebagai olahraga, tetapi juga merupakan bisnis. Klub-klub olah raga di seluruh dunia telah menjalankan cabang olah raga sebagai sebuah bisnis yang berorientasi pada untung-rugi. Di Indonesia pun demikian, klub klub olah raga telah dikembangkan menjadi sebuah klub yang berorientasi pada bisnis agar kesejahteraan pelatih dan keberlangsungan klub dapat terjaga dan semakin berkembang. Penggunaan APBD untuk mengembangkan klub klub olah raga di Indonesia dilarang sehingga klub klub olah raga harus memenuhi kebutuhan klubnya secara mandiri. Klub Taekwondo Bulungan Pamulang merupakan klub yang menarik perhatian melalui berbagai inovasi-inovasi dalam tata kelola sebuah klub cabang olah raga Taekwondo yang professional dan berprestasi. Klub Taekwondo Bulungan Pamulang dideklarasikan pada tanggal 17 September 1998 berdasarkan Akte Pendirian Nomor: 25 tertanggal 21 Oktober 2013. Alamat Sekretariat Klub Taekwondo bulungan Pamulang di Perumahan Ciater Permai, blok C5 No. 8 Kelurahan Ciater, Kecamatan Serpong Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Visi: Mewujudkan Taekwondoin yang Tangguh, Berprestasi, Sportif, Bertanggungjawab, serta memiliki Iman dan Takwa. Misi: (1). Menjadikan Taekwondoin yang Tangguh dalam berlatih, (2). Menjadikan Taekwondoin yang Berprestasi dalam ajang lomba Daerah, Nasional dan Internasional, (3). Menjadikan Taekwondoin yang Sportif dalam berlatih dan bertanding, (4). Menjadikan Taekwondoin beriman dan bertaqwa, menjalankan aturan Agamanya. Untuk menghadapi perkembangan jaman, kiranya Klub Taekwondo Bulungan Pamulang harus berupaya melaksanakan promosi klub dengan menggunakan personal selling untuk mencari sponsor, sales promotion dan direct selling untuk mengurus merchandising, kegiatan kampanye dan CSR untuk mendekati diri dengan masyarakat, public relations dan publisitas untuk menjaga hubungan dengan media dan juga pemberitaan, dan digital marketing melalui website, media sosial, aplikasi, untuk semakin mendekati diri dengan seluruh *stakeholder*.

Kata Kunci: Klub Olahraga, Promosi Klub, Publisitas

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Klub Taekwondo Bulungan Pamulang dideklarasikan pada tanggal 17 September 1998 berdasarkan Akte Pendirian Nomor: 25 tertanggal 21 Oktober 2013. Alamat Sekretariat Klub Taekwondo bulungan Pamulang di Perumahan Ciater Permai, blok C5 No. 8 Kelurahan Ciater, Kecamatan Serpong Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Visi: Mewujudkan Taekwondoin yang Tangguh, Berprestasi, Sportif, Bertanggungjawab, serta memiliki Iman dan Takwa. Misi: (1). Menjadikan Taekwondoin yang Tangguh dalam berlatih, (2). Menjadikan Taekwondoin yang Berprestasi dalam ajang lomba Daerah, Nasional dan Internasional, (3). Menjadikan Taekwondoin yang Sportif dalam berlatih dan bertanding, (4). Menjadikan Taekwondoin beriman dan bertaqwa, menjalankan aturan Agamanya.



Gambar 1 Atlet-Atlet Taekwondo Klub Bulungan Pamulang

Kegiatan Latihan klub pada dasarnya ada dua jenis Latihan, yaitu:

- a. Latihan Reguler yang dilaksanakan secara rutin pada setiap hari Kamis pukul 16.00 – 18.00 wib, dan setiap hari Minggu pukul 08.00 – 12.00 wib. Lokasi Latihan regular dilaksanakan di Lapangan Kecamatan Pamulang.
- b. Latihan Tambahan yang dilaksanakan setiap hari Senin, Rabu dan Jum'at pukul 18.30 – 23.00 wib bagi atlit yang akan mengikuti turnamen atau kejuaraan. Lokasi Latihan di Sekretariat Klub, Perumahan Ciater Permai blok C5 no. 8 Kelurahan Ciater Kecamatan Serpong, Tangerang Selatan.



Gambar 2 Latihan Tambahan Atlet Taekwondo Klub Bulungan Pamulang

Selain kegiatan latihan rutin dan latihan tambahan, setiap 4 bulan sekali dilaksanakan ujian tingkat yang dilaksanakan di Lapangan Kecamatan Pamulang ataupun ditempat lainnya. Kegiatan ini selalu dilaksanakan diare terbuka atau di ruang public. Sehingga berpotensi untuk dilihat dan dicermati

oleh khalayak umum, dan tidak tertutup kemungkinan ada pengunjung area ruang public tersebut yang tertarik dengan kegiatan positif seperti Latihan olah raga cabang Taekwondo.

1.2 Permasalahan Mitra

Pentingnya sebuah publikasi dan komunikasi dalam sebuah organisasi dapat dilihat dari aktivitas sebuah organisasi dimana Ketika publikasi dan komunikasinya tidak berjalan maka sebuah organisasi dapat dikatakan vacuum agenda. Publikasi yang baik harus dikelola secara baik, karena publikasi adalah gambaran tubuh sebuah organisasi. Publikasi harus pula ditunjang dengan kemampuan pengelola informasi yang mahir membaca situasi, yaitu kemampuan menentukan “Kapan saatnya yang baik menyebar informasi” dan kemampuan si pengelola dalam mempropagandakan agenda kegiatan organisasi (acara) agar acara yang berkonsep sederhana Nampak terlihat professional (Susanto, 2018). Permasalahan Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah minimnya pengetahuan dan keterampilan pengurus klub dalam membuat video menggunakan aplikasi CapCut untuk mempromosikan kegiatan klub.

Untuk menghadapi perkembangan jaman, kiranya Klub Taekwondo Bulungan Pamulang harus berupaya melaksanakan dan menggunakan *personal selling* untuk mencari sponsor, *sales promotion* dan *direct selling* untuk mengurus merchandising, kegiatan kampanye dan CSR untuk mendekatkan diri dengan masyarakat, *public relations* dan publisitas untuk menjaga hubungan dengan media dan juga pemberitaan, dan digital marketing melalui website, media sosial, aplikasi, untuk semakin mendekatkan diri dengan seluruh *steakholder*. Pada era teknologi informasi saat ini proses promosi sudah banyak menerapkan inovasi yang menarik. menghadirkan media komunikasi yang menarik dan efektif seperti aplikasi CapCut. Materi video yang ditampilkan dalam aplikasi CapCut dapat diterima dengan baik dan mudah dioperasikan, sehingga memiliki dampak terhadap motivasi dan kemauan pengguna dalam mengaplikasikannya. Segala aktivitas dapat direkam audi visualnya dan diedit dengan menggunakan aplikasi CapCut melalui perangkat *Smartphone* (Yulius & Sartika, 2022).

1.3. Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait

Semester yang lalu telah diadakan kegiatan PKM di Klub Taekwondo Bulungan Pamulang dengan focus kegiatan untuk mem-Branding Klub Taekwondo Bulungan Pamulang. Ada enam strategi *branding* yang bisa dijalankan untuk menghasilkan upaya branding yang sukses dan juga berhasil:

- a. Menggunakan logo yang sesuai; dalam branding, tentunya wajib menggunakan logo yang sesuai dengan image produk. Hal ini penting dilakukan agar lekat dalam ingatan konsumen. Logo yang sesuai dapat ditempatkan *pada setiap marketing material yang disiapkan*.
- b. *Memiliki pesan brand*, membuat pesan dari *brand tagline* yang singkat, namun ampuh menyampaikan pesan dari brand tersebut agar strategi pemasaran lebih efektif.
- c. Mengintegrasikan brand, sebuah brand akan tersampaikan dengan efektif apabila menaruh branding pada setiap kegiatan bisnis yang dijalankan. Dengan mengintegrasikan brand, brand akan lebih dikenal luas dengan konsumen.
- d. Menciptakan pesan yang sesuai dengan brand, dalam branding, memiliki gaya komunikasi yang sesuai dengan brand itu wajib. Jika suatu brand merefleksikan kesan maskulin, maka pilihlah gaya komunikasi yang sesuai.
- e. Melakukan *Soft Campaign*, bisa dilakukan di media online maupun media offline. Namun sebaiknya melakukan soft campaign di media sosial karena jangkauannya lebih luas, terukur, dan biaya relatif *affordable*.



Gambar 3 Logo Klub Taekwondo Bulungan Pamulang

BAB 2

SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

2.1 Solusi Permasalahan

Memublikasikan adalah membuat konten yang diperuntukkan bagi publik atau umum. Sementara penggunaan yang lebih spesifik dapat bervariasi dimasing-masing negara, biasanya diterapkan untuk teks, gambar, atau konten audio visual lainnya dimedia apapun. Media yang digunakan berupa kertas, seperti publikasi menggunakan liflet, flayer, katalog, majalah, surat kabar dan lain sebagainya. Media Flexy seperti XBanner, Spanduk, Backdrop, dal lain sebagainya, atau bentuk penerbitan elektronik atau digital seperti situs, buku elektronik, CD, dan MP3. Kata publikasi berarti tindakan penerbitan, dan juga mengacu pada setiap salinan.

Dalam membuat konten, kreativitas dan dukungan aplikasi yang mudah digunakan menjadi salah satu persoalan yang dihadapi para pelaku usaha dalam mempromosikan. Kekurangan kemampuan dalam mendesain konten dan membuat konten yang menarik dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang gratis dan menawarkan berbagai template yang dapat digunakan. Salah satu aplikasi online yang gratis dan menawarkan banyak template adalah *Canva*. *Canva* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis . Penggunaan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi *Canva* menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk *template* sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain (Sholeh, 2020).

Penggunaan media sosial yang pesat membuat organisasi dan pelaku aktivitas bisnis memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi dan branding. Pemanfaatan internet dalam kegiatan promosi membutuhkan konten video yang menarik, berkualitas dan mudah pengaplikasiannya (Ismaun et al., 2023). Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat semester ini kami fokuskan pada “Pelatihan Membuat Konten Video Menggunakan Aplikasi CapCut Sebagai Media Publikasi Klub Taekwondo Bulungan Pamulang”. Aplikasi ini termasuk aplikasi baru, mudah dipahami, mudah digunakan, dan memiliki berbagai pilihan desain yang langsung dapat digunakan. Sehingga dengan aplikasi CapCut mempersingkat tahapan atau proses *layouting* dan *editing*. Dengan demikian diharapkan Mitra dapat dengan mudah

menggunakan aplikasi CapCut dalam membuat Konten Video dengan tampilan yang menarik karena memiliki banyak sekali pilihan *layout* dan *background* sebagai *template* nya.

2.2 Rencana Luaran Kegiatan

Tabel 1 Luaran Kegiatan PKM

No.	Jenis Luaran	Keterangan
Luaran Wajib		
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN atau	Ada (Atau Prosiding)
2	Prosiding dalam temu ilmiah	Ada
Luaran Tambahan (wajib ada)		
1	Publikasi di media massa	Tidak Ada
2	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Ada
3	Teknologi Tepat Guna (TTG)	Ada
4	Model/purwarupa/karya desain	Ada
5	Buku ber ISBN	Tidak Ada

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

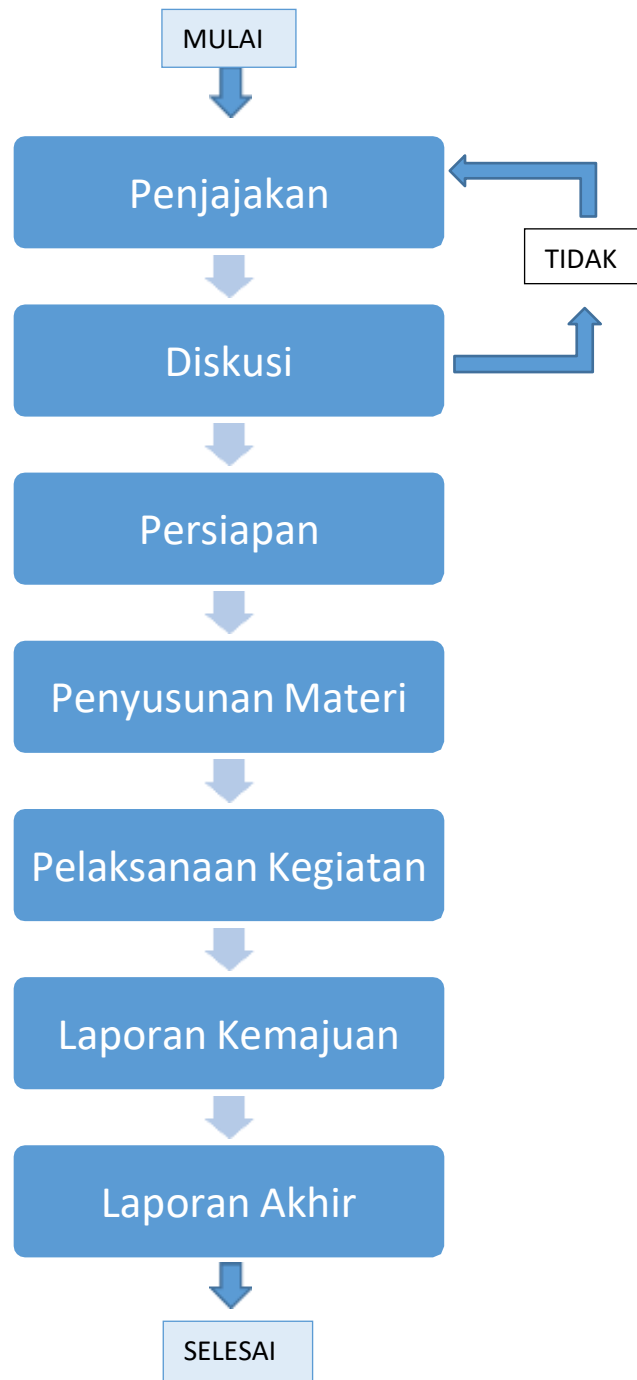
3.1 Langkah-langkah/Tahapan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat dijelaskan dalam 6 tahap yang diawali dari aktivitas penjajakan dan diskusi awal dalam mencari dan menentukan Mitra hingga kegiatan akhir berupa penyusunan laporan akhir dari kegiatan ini. Selengkapnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Penjajakan, dilakukan oleh Ketua Tim dengan mengamati kondidi sekitar dan penjakan terhadap Mitra yang sekiranya dapat menjadi tempat untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
- b. Diskusi, yaitu menghubungi dan berdialog dengan Pemilik Klub guna menyampaikan maksiud dan tujuan dari kegiatan pengabdian serta memberikan gambaran dari bebera contoh kegiatan sebelumnya yang berkaitan dengan Pengabdian kepada Masyarakat. Selanjutnya mendiskusikan agenda kegiatan yang dapat dilaksanakan dan diselesaikan dalm jangka waktu satu semester.
- c. Persiapan, mencakup penyusunan dan pengajuan proposal kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Tarumanagara. Paralel dengan aktifitas menyiapkan Tim dan diskusi berkaitan dengan materi apa yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian.
- d. Penyusunan Materi, dalam kegiatan ini dilakukan secara terkordinir antara Tim Pengabdian dengan Mitra, dimana materi yang telah disusun kemudian dikomunikasikan dan dikonsultasikan dengan Mitra terlebih dahulu sebelum disampaikan kepada peserta.
- e. Pelaksanaan Kegiatan, melibatkan pengurus klub dan atlet senior yang menjadi penggerak klub dengan memberikan pelatihan dan workshop untuk memproduksi hasil dari pelatihan. Luaran dari pelatihan adalah Karya Desain Spanduk dalam 2 ukuran, yaitu ukuran 500 x 250cm dan ukuran 300 x 150 cm.
- f. Penyusunan Laporan Kemajuan, dibuatkan Laporan untuk dilakukan Monitoring dan Evaluasi yang dapat memberikan progress dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
- g. Penyusunan Laporan Akhir, dalam penyusunan ini mencakup 5 kegiatan yang harus dipenuhi dan menjadikan tuntasnya kegiatan ini dilaksanakan, yaitu Penyusunan Laporan Akhir dari Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, Laporan Keuangan Kegiatan, Luaran Wajib berupa Artikel, Luaran

Tambahan berupa Hak Cipta, dan Karya Desain dari hasil pelatihan mendesain Spanduk yang dicetak dalam 2 ukuran.

Tabel 2 Diagram Alur Pelaksanaan Kegiatan PKM



3.2 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM

Kegiatan yang diuraikan diatas sangat memerlukan partisipasi Mitra yang berperan aktif terutama dalam kegiatan menejerial yang mencakup:

- a. Pemetaan potensi sumber daya manusia yang dimiliki klub, dimana pemilik klub dan pengurus inti dapat membantu menganalisis dan menyimpulkan potensi yang ada pada klub,
- b. Menyeleksi kegiatan regular atlit, kegiatan turnamen dan kegiatan bakti social yang dapat dipublikasikan sebagai *image* klub.
- c. Menghimpun data kegiatan publikasi, partisipasi berupa peran aktif dalam mendokumentasikan kegiatan pengurus yang sekiranya tidak dapat diliput oleh Tim Pengabdian.

3.3 Uraian Kepakaran dan Tugas Masing-masing Anggota Tim

Sedangkan untuk pendistribusian kegiatan kepada Tim Pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Ketua Tim Pengabdian:
 - a. Menjadi juru hubung Tim Pengabdian dengan Mitra,
 - b. Mengkordinir Tim Pengabdian,
 - c. Mendistribusikan tugas,
 - d. Memimpin diskusi kelompok,
 - e. Mendokumentasikan aktivitas pengurus,
 - f. Mendokumentasikan aktivitas Latihan regular dan khusus,
 - g. Mendokumentasikan aktivitas Turnamen,
 - h. Bertanggungjawab pada penyusunan laporan monev dan laporan akhir.
2. Mahasiswa:
 - a. Menghimpun dan memahami berbagai referensi yang berkaitan dengan topik kegiatan pengabdian,
 - b. Pelaksana teknis dalam kegiatan membuat dan mengedit video konten,
 - c. Pelaksana teknis dalam kegiatan membuat konten dan produksi spanduk.

BAB 4

HASIL DAN LUARAN YANG DI CAPAI

4.1. Mengolah Kreativitas Remaja Melalui Pelatihan CapCut

Remaja masa kini hidup dalam era digital yang dinamis, di mana video menjadi media komunikasi dan ekspresi yang dominan. Kemampuan mengolah video, mulai dari merekam hingga mengedit, menjadi keahlian yang berharga, baik untuk mengembangkan diri maupun berkarir di masa depan. Pelatihan mengoperasikan aplikasi CapCut, platform editing video yang mudah diakses dan ramah pengguna, dapat menjadi kegiatan positif bagi remaja untuk mengasah kreativitas dan mengeksplorasi potensi mereka.

CapCut, aplikasi editing video yang dikembangkan oleh ByteDance, menawarkan berbagai fitur canggih namun mudah digunakan. Remaja dapat memanfaatkannya untuk membuat video menarik dan berkualitas, mulai dari konten hiburan, edukasi, hingga kampanye sosial. Berikut adalah beberapa manfaat pelatihan CapCut bagi remaja:

1. **Menumbuhkan Kreativitas dan Imajinasi:** Pelatihan CapCut mendorong remaja untuk berpikir kreatif dalam mengolah video. Mereka dapat bereksperimen dengan berbagai efek, transisi, musik, dan teks untuk menciptakan konten yang unik dan menarik. Proses kreatif ini merangsang imajinasi dan memupuk bakat terpendam dalam diri mereka.
2. **Meningkatkan Kemampuan Teknis:** Pelatihan CapCut memberikan pemahaman teknis tentang pengolahan video, mulai dari pengambilan gambar, editing, hingga penyuntingan audio. Remaja belajar tentang komposisi gambar, pencahayaan, dan teknik editing yang efektif. Keterampilan ini berguna tidak hanya untuk membuat video pribadi, tetapi juga untuk keperluan profesional di masa depan.
3. **Membangun Rasa Percaya Diri:** Kemampuan mengolah video melalui CapCut membantu remaja membangun rasa percaya diri. Mereka dapat mengekspresikan diri dengan lebih bebas dan kreatif melalui video. Saat video mereka mendapat respon positif dari teman sebaya atau bahkan publik yang lebih luas, rasa percaya diri dan motivasi mereka pun meningkat.
4. **Media Publikasi dan Ekspresi Diri:** Video yang dibuat dengan CapCut dapat menjadi media publikasi yang efektif. Remaja dapat mengunggah video mereka ke berbagai platform media sosial, membagikannya dengan teman dan keluarga, bahkan mempromosikan ide atau pesan yang ingin mereka sampaikan. Hal ini memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengungkapkan diri, berinteraksi dengan orang lain, dan menjangkau audiens yang lebih luas.
5. **Membuka Peluang Karier:** Kemampuan mengolah video menjadi keahlian yang semakin dicari di era digital. Pelatihan CapCut dapat menjadi langkah awal bagi remaja untuk mengembangkan diri dan

mempersiapkan diri untuk berkarir di bidang kreatif seperti editing video, content creator, atau produser film.

Pelatihan CapCut mengajarkan remaja mengenai teknik dasar merekam dan mengedit video. Mengenal alat dan teknik pengambilan gambar yang tepat menghasilkan video berkualitas dan menarik. Mereka belajar menggunakan komposisi gambar, pencahayaan, dan teknik pengambilan gambar dinamis untuk menceritakan cerita yang menarik melalui video.

Proses editing dengan CapCut berfokus pada penyelarasan visual dan audio. Remaja belajar memotong, menyatukan, dan menata sekuens gambar dengan efek transisi yang menarik. Mereka juga belajar menyesuaikan warna, kontras, dan kecepatan video agar lebih menarik dan profesional. Fitur audio CapCut memungkinkan mereka untuk menambahkan musik latar, efek suara, dan menyesuaikan volume audio untuk meningkatkan kualitas video.

Video telah menjadi media komunikasi yang efektif dan populer di era digital saat ini. Remaja dapat menggunakan video yang dibuat dengan CapCut untuk menyampaikan pesan mereka ke dunia luar. Video dapat digunakan untuk mempromosikan ide, berbagi pengalaman, menceritakan kisah, atau menunjukkan keahlian mereka.

Pelatihan CapCut juga mengajarkan remaja tentang strategi publikasikan video di berbagai platform media sosial. Mereka belajar tentang optimasi judul, deskripsi, dan tagar yang tepat untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Mereka juga belajar tentang teknik promosi video agar lebih banyak orang yang menonton dan menikmati karya mereka.

4.2 Materi Yang Disampaikan Kepada Mitra



CapCut merupakan salah satu aplikasi editing video yang semakin populer di kalangan pengguna smartphone. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur yang beragam, CapCut memberikan pengalaman mengedit video yang mudah dan menarik, baik untuk pemula maupun pengguna berpengalaman. Dalam artikel ini, kita akan membahas berbagai aspek pelatihan CapCut, mulai dari mengedit musik latar, tulisan, gambar, efek video, hingga stiker, semua dilakukan dengan cepat dan mudah.



Gambar 1 Memilih dan Memasukan Video yang akan Diedit Menggunakan CapCut

Salah satu fitur utama yang menjadi daya tarik CapCut adalah kemampuannya dalam mengedit musik latar. Musik merupakan elemen penting dalam sebuah video, karena dapat menciptakan suasana dan emosi yang sesuai dengan konten yang disajikan. Di dalam CapCut, pengguna dapat dengan mudah menambahkan musik latar dari koleksi yang tersedia, atau mengimpor musik dari perangkat mereka sendiri. Selain itu, pengguna juga dapat memotong, mengatur volume, dan menyesuaikan durasi musik agar sejalan dengan durasi video. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan video yang lebih dinamis dan menarik, sehingga dapat lebih mudah menarik perhatian audiens.

Selanjutnya, mengedit tulisan dalam video juga menjadi salah satu fitur yang sangat bermanfaat. CapCut menyediakan berbagai pilihan font, warna, dan gaya teks yang dapat disesuaikan dengan tema video. Pengguna dapat menambahkan judul, subtitle, atau bahkan keterangan yang membantu dalam menyampaikan pesan. Selain itu, CapCut juga menawarkan fitur animasi teks yang membuat tulisan lebih hidup dan menarik. Dengan menambahkan elemen teks yang kreatif, video tidak hanya menjadi informatif tetapi juga lebih estetik.

Mengedit gambar dalam video adalah salah satu fitur lain yang sangat menarik. CapCut memungkinkan pengguna untuk memasukkan gambar dari galeri mereka atau mengambil gambar langsung menggunakan kamera. Pengguna dapat mengatur posisi, ukuran, dan durasi tampilan gambar dalam video. Selain itu, pengguna juga dapat menggunakan alat crop untuk memotong gambar agar sesuai dengan komposisi video. Fitur ini sangat berguna untuk membuat video yang lebih menarik, seperti dalam tutorial, vlog perjalanan, atau presentasi produk.



Gambar 2 Memangkas Video Menggunakan CapCut

Efek video merupakan salah satu elemen yang dapat meningkatkan kualitas visual video secara signifikan. CapCut menyediakan berbagai efek yang dapat diterapkan pada video, mulai dari efek transisi yang halus hingga efek visual yang dramatis. Pengguna dapat dengan mudah menambahkan efek tersebut dengan hanya beberapa klik. Selain itu, pengguna juga dapat menyesuaikan intensitas dan durasi efek sehingga sesuai dengan keinginan. Penggunaan efek yang tepat dapat memberikan sentuhan profesional pada video dan membuatnya lebih menarik untuk ditonton.

Penggunaan stiker dalam video juga menjadi fitur yang banyak diminati. CapCut menyediakan berbagai stiker yang dapat digunakan untuk menambahkan elemen humor, menekankan suatu poin, atau hanya sekadar mempercantik tampilan video. Pengguna dapat memilih stiker dari koleksi yang tersedia atau mengimpor stiker dari sumber eksternal. Stiker yang digunakan dapat diposisikan, diubah ukuran, dan diberi animasi untuk menambah daya tarik. Dengan menambahkan stiker yang sesuai, video dapat menjadi lebih menarik dan informatif.

Kemudahan dalam menggunakan CapCut juga menjadi salah satu aspek yang patut dicatat. Antarmuka yang sederhana dan user-friendly memudahkan pengguna untuk mengakses berbagai fitur tanpa merasa kebingungan. Tutorial dan panduan yang tersedia dalam aplikasi juga membantu pengguna yang mungkin

baru pertama kali menggunakan aplikasi ini. Selain fitur-fitur yang mudah diakses, proses pengeditan di CapCut juga cepat, sehingga pengguna dapat menyelesaikan video dalam waktu singkat. Ini sangat menguntungkan bagi mereka yang mungkin bekerja dengan deadline yang ketat atau perlu mengunggah konten secara rutin.



Gambar 3 Mengedit Kecepatan Video

Tidak hanya itu, CapCut juga mendukung berbagai format video, sehingga pengguna tidak perlu khawatir tentang kompatibilitas file. Setelah selesai mengedit, video dapat diekspor dalam kualitas tinggi tanpa kehilangan detail. Hal ini sangat penting bagi pengguna yang ingin membagikan video mereka di berbagai platform sosial media. Dengan kualitas video yang baik, konten yang dihasilkan akan lebih mungkin mendapatkan perhatian dari audiens.

Pelatihan penggunaan CapCut juga dapat dimanfaatkan untuk pengguna yang ingin meningkatkan keterampilan editing mereka. Banyak tutorial dan kursus online yang tersedia untuk membantu pengguna memahami fitur-fitur lebih lanjut dari CapCut. Pelatihan ini dapat mencakup teknik pengeditan yang lebih mendalam, penggunaan efek yang lebih kompleks, dan cara membuat video yang lebih kreatif. Dengan mengikuti pelatihan ini, pengguna tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan mereka, tetapi juga dapat menciptakan konten yang lebih beragam dan menarik.

Dalam dunia digital yang semakin berkembang, kemampuan mengedit video menjadi sangat penting, terutama bagi para content creator, pemasar, atau siapa pun yang ingin berbagi momen spesial mereka dengan dunia. CapCut memberikan solusi yang tepat dengan fitur-fitur yang lengkap dan kemudahan penggunaan. Dengan pelatihan yang tepat, pengguna dapat memaksimalkan potensi CapCut untuk menciptakan video yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan estetik.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dalam kesimpulan, CapCut merupakan pilihan ideal untuk siapa pun yang ingin mengedit video dengan mudah dan cepat. Dengan fitur-fitur unggulan seperti pengeditan musik latar, tulisan, gambar, efek video, dan stiker, pengguna dapat dengan bebas berkreasi dan menghasilkan konten yang menarik. Pelatihan dalam penggunaan CapCut juga menjadi langkah penting untuk meningkatkan keterampilan editing, sehingga pengguna dapat lebih percaya diri dalam menghasilkan video yang berkualitas. Apakah Anda seorang pemula atau sudah berpengalaman, CapCut pasti akan memenuhi kebutuhan pengeditan video Anda.

Pelatihan mengoperasikan aplikasi CapCut merupakan kegiatan positif bagi remaja yang dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan teknis, dan rasa percaya diri. Dengan menguasai CapCut, remaja dapat menjelajahi potensi kreatif mereka dalam mengolah video, menjangkau audiens yang lebih luas, dan membuka peluang karir di masa depan. Dalam era digital yang serba cepat ini, menguasai keterampilan editing video merupakan aset yang berharga bagi remaja untuk berkembang dan berkontribusi dalam dunia yang semakin berbasis video.

Pelatihan mengoperasikan aplikasi CapCut dapat memberikan manfaat yang besar bagi individu maupun organisasi. Dengan mempelajari fitur-fitur CapCut dan berlatih secara teratur, pengguna dapat membuat video yang kreatif, menarik, dan profesional. Aplikasi ini membuka peluang bagi pengguna untuk mengekspresikan kreativitas dan meningkatkan kualitas konten video mereka.

Kemudahan Penggunaan: CapCut memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami, bahkan bagi pengguna yang belum pernah mengedit video sebelumnya. Fitur-fiturnya disusun dengan baik dan mudah diakses, sehingga pengguna dapat dengan cepat mempelajari dasar-dasar editing video.

Fitur yang Luas: CapCut menawarkan berbagai macam fitur editing video, mulai dari pemotongan dan penggabungan video, menambahkan musik dan efek suara, hingga penggunaan filter dan transisi yang menarik. Fitur-fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat video yang kreatif dan profesional.

Ketersediaan Template: CapCut menyediakan banyak template video yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat video baru. Template ini membantu pengguna dalam menghemat waktu dan effort dalam proses editing, serta memberikan inspirasi untuk membuat video yang unik.

Aksesibilitas: CapCut tersedia di berbagai platform, seperti Android, iOS, dan PC, sehingga pengguna dapat mengakses aplikasi ini kapanpun dan dimanapun. Hal ini memudahkan pengguna untuk mengedit video dan membagikannya di berbagai platform media sosial.

5.2 SARAN

Mulailah dengan Dasar: Sebelum menjelajahi fitur-fitur yang lebih kompleks, luangkan waktu untuk mempelajari dasar-dasar editing video di CapCut. Pahami cara memotong, menggabungkan, dan menambahkan musik ke dalam video.

Eksperimen dengan Fitur: CapCut memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas video. Jangan ragu untuk bereksperimen dengan berbagai fitur untuk menemukan kombinasi yang tepat untuk video Anda.

Manfaatkan Template: Template CapCut dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk membuat video yang menarik dan profesional dengan cepat. Gunakan template sebagai dasar dan sesuaikan dengan kebutuhan Anda.

Pelajari Teknik Editing: Teruslah belajar teknik editing video yang lebih canggih untuk meningkatkan keterampilan Anda. Pelajari cara menambahkan efek visual, mengedit warna, dan membuat transisi yang halus.

Berlatih Secara Teratur: Praktek adalah kunci untuk menguasai CapCut. Luangkan waktu untuk mengedit video secara teratur, baik untuk proyek pribadi maupun untuk meningkatkan keterampilan Anda.

Bergabung dengan Komunitas: Bergabunglah dengan komunitas online yang membahas CapCut, agar dapat menemukan tips, trik, dan inspirasi dari pengguna lain.

Tetap Berinovasi: Dunia editing video terus berkembang. Tetaplah mengikuti tren dan teknologi baru untuk membuat video yang menarik dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2023). Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 91–102.
- Masyarakat Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 78–82.
- Murodi, A., Barnabas, R. A., & Antika, Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Videografi dan Editing Video untuk Medsos di Majelis FORSIMMA Pondok Melati. *Mitra Teras: Jurnal Terapan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 35–40.
- Ningrum, M. S. (2024). DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP KEMAMPUAN FOKUS DAN PERHATIAN. *Circle Archive*, 1(4).
- Susanto, T. T., Kusnadi, E., & Retno, L. (2018). Penggunaan Spanduk dan Brosur Sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3).
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). pengabdian Pelatihan Membuat Video Ajar Malalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 97–105.
- Ismaun, I., Wajidi, F., & Quraisy, M. I. (2023). Peningkatan Kemampuan Personal Branding Melalui Aplikasi Capcut Video Editor pada Anggota Kawao ART Management. *Jurnal Pengabdian*

LAMPIRAN

Lampiran 1

Materi yang disampaikan ke Mitra





Lampiran 2

Foto-foto dan Video (link video)




PELABORAN BINA MENTORAT
PELATIHAN MEMBUAT KONTEN VIDEO
MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT SEBAGAI
MEDIA PUBLIKASI KLUB TABUKWONO
BULUNGKANG PAMULANG
 Hari Widi Kusuma, S.Sn., M. Di.
 Alamat: Jl. Jendral Sudirman (JIS) 10000
 Bulungke (1001000)

1


APA ITU CAPCUT?
 CapCut adalah aplikasi video editing yang sangat populer di kalangan pengguna smartphone. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur editing yang canggih dan mudah digunakan. CapCut juga memiliki fitur yang sangat berguna, yaitu **AI** (Artificial Intelligence) yang dapat membantu pengguna dalam proses editing video.

2

TOOLS CAPCUT
1. EDIT
 Fitur edit di CapCut sangat lengkap, mulai dari pemotongan video, penghapusan bagian, dan penambahan efek. Pengguna juga dapat melakukan zoom in dan zoom out, serta mengatur kecepatan video.

2. AUDIO
 CapCut memiliki fitur audio yang sangat lengkap, mulai dari penambahan musik latar, efek suara, dan pengaturan volume. Pengguna juga dapat melakukan editing audio yang lebih lanjut.

3

TOOLS CAPCUT
3. TEXT
 CapCut memiliki fitur yang sangat lengkap untuk menambahkan teks ke video. Pengguna dapat memilih berbagai jenis font, warna, dan ukuran. Selain itu, pengguna juga dapat menambahkan animasi teks yang menarik.

4. OVERLAY
 CapCut memiliki fitur yang sangat lengkap untuk menambahkan overlay ke video. Pengguna dapat menambahkan gambar, video, dan animasi yang menarik. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan editing overlay yang lebih lanjut.

4

TOOLS CAPCUT
5. EFFECTS
 CapCut memiliki fitur yang sangat lengkap untuk menambahkan efek ke video. Pengguna dapat memilih berbagai jenis efek, mulai dari efek warna, efek gerakan, hingga efek animasi. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan editing efek yang lebih lanjut.

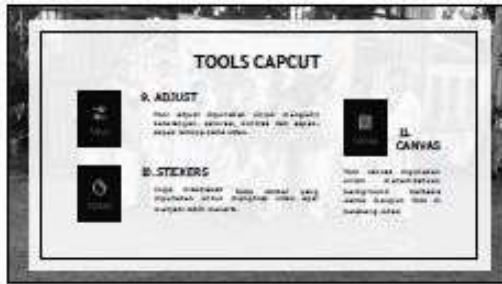
6. TEMPLATES
 CapCut memiliki fitur yang sangat lengkap untuk menambahkan template ke video. Pengguna dapat memilih berbagai jenis template, mulai dari template musik, template animasi, hingga template video. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan editing template yang lebih lanjut.

5

TOOLS CAPCUT
7. RATIO
 CapCut memiliki fitur yang sangat lengkap untuk menambahkan rasio ke video. Pengguna dapat memilih berbagai jenis rasio, mulai dari rasio standar hingga rasio khusus. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan editing rasio yang lebih lanjut.

8. FILTERS
 CapCut memiliki fitur yang sangat lengkap untuk menambahkan filter ke video. Pengguna dapat memilih berbagai jenis filter, mulai dari filter warna, filter gerakan, hingga filter animasi. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan editing filter yang lebih lanjut.

6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16

LANGKAH - LANGKAH

9. MENAMBAHKAN TRANSISI

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan transisi ke video yang kita edit.

10. MENAMBAHKAN TRANSISI

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan transisi ke video yang kita edit.

13

LANGKAH - LANGKAH

11. MENEGIT KESEJUAN GAMBAR VIDEO

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan kesesuaian gambar ke video yang kita edit.

12. MENEGIT KESEJUAN GAMBAR VIDEO

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan kesesuaian gambar ke video yang kita edit.

14

LANGKAH - LANGKAH

13. MENAMBAHKAN TITIK

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan titik ke video yang kita edit.

14. MENAMBAHKAN TITIK

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan titik ke video yang kita edit.

15

LANGKAH - LANGKAH

15. MENEGIT TITIK

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan titik ke video yang kita edit.

16. SAVE HASIL VIDEO

Melalui menu ini, kita dapat menyimpan hasil video yang kita edit.

16

LANGKAH - LANGKAH

17. MENEGIT KUALITAS VIDEO

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan kualitas video ke video yang kita edit.

18. VIDEO SUKSES DIKIRIP DEPUTER

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan video ke komputer yang kita edit.

17

SUMBER

1. <https://www.youtube.com/watch?v=...>
 2. <https://www.youtube.com/watch?v=...>
 3. <https://www.youtube.com/watch?v=...>

18

Lampiran 3.

Luaran wajib Artikel Ilmiah pada SERINA VIII

PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PUBLIKASI DENGAN APLIKASI CAPCUT PADA KLUB TAEKWONDO BULUNGAN PAMULANG

Heru Budi Kusuma¹, Angel Avrilia², Sharlene³

^{1,2,3}Desain Interio Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta

¹Email: heruk@fsrd.untar.ac.id

²Email: avrilia388@gmail.com

³Email: sharlenedinataa@gmail.com

ABSTRACT

The importance of publication and communication in an organization can be seen from the activities of an organization where when publication and communication do not work then an organization can be said to have a vacuum agenda. Good publications must be managed well, because publications are the body image of an organization. The Bulungan Pamulang Taekwondo Club was declared on September 17 1998 based on Deed of Establishment Number: 25 dated October 21 2013. The Address of the Bulungan Pamulang Taekwondo Club Secretariat is at Ciater Permai Housing, block C5 No. 8 Ciater Village, Serpong District, South Tangerang City, Banten Province. The training chosen is video processing using an application that can be easily accessed on a smartphone. This training was chosen because it is part of an organizational program and also because there are more and more social media that display information in the form of interesting videos with the effects they provide. Then knowledge in video editing becomes the basic capital for club administrators in documenting and publishing the activities of their athletes, whether during regular training, special training, belt promotion exams or tournament activities. The training method is by conducting literature studies, field studies, making video documentation of activities, editing videos using the CapCut application, and publishing them on the Instagram platform. The result is that training participants can edit and develop simple videos into much more interesting video displays.

Keywords: Capcut, Taekwondo Club, Publication

ABSTRAK

Pentingnya sebuah publikasi dan komunikasi dalam sebuah organisasi dapat dilihat dari aktivitas sebuah organisasi dimana Ketika publikasi dan komunikasinya tidak berjalan maka sebuah organisasi dapat dikatakan vacuum agenda. Publikasi yang baik harus dikelola secara baik, karena publikasi adalah gambaran tubuh sebuah organisasi. Klub Taekwondo Bulungan Pamulang dideklarasikan pada tanggal 17 September 1998 berdasarkan Akte Pendirian Nomor: 25 tertanggal 21 Oktober 2013. Alamat Sekretariat Klub Taekwondo bulungan Pamulang di Perumahan Ciater Permai, blok C5 No. 8 Kelurahan Ciater, Kecamatan Serpong Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Pelatihan yang dipilih adalah pengolahan video menggunakan aplikasi yang di dapat mudah di smartphone. Pelatihan ini dipilih disamping karena merupakan bagian dari program organisasi juga dikarenakan sudah semakin banyaknya media sosial yang menampilkan informasi dalam bentuk video yang menarik dengan efek yang diberikan. Kemudian pengetahuan dalam mengedit video menjadi modal dasar bagi pengurus klub dalam mendokumentasikan dan mempublikasikan kegiatan para atletnya, baik saat latihan reguler, latihan khusus, ujian kenaikan sabuk maupun kegiatan turnamen. Metode pelatihan adalah dengan melakukan studi literatur, studi lapangan, membuat video dokumentasi kegiatan, mengedit video menggunakan aplikasi CapCut, dan mempublikasikannya di platform Instagram. Hasilnya adalah peserta Latihan dapat mengedit dan mengembangkan video yang sederhana menjadi tampilan video yang jauh lebih menarik.

Kata kunci: Capcut, Klub Taekwondo, Publikasi

1. PENDAHULUAN

Pentingnya sebuah publikasi dan komunikasi dalam sebuah organisasi dapat dilihat dari aktivitas sebuah organisasi, sejauhmana aktivitas tersebut dapat menarik atensi *stakeholder*. Ketika publikasi dan komunikasinya tidak berjalan maka sebuah organisasi dapat dikatakan kegiatan tersebut tidak mendapatkan atensi yang baik dari *stakeholder* dan kurang mendapatkan perhatian dari masyarakat. Publikasi dan komunikasi selayaknya dikelola secara baik, karena publikasi dan metode komunikasi yang baik dapat memberikan gambaran baik bagi sebuah organisasi. Publikasi harus pula ditunjang dengan kemampuan pengelola informasi yang mahir membaca situasi, yaitu kemampuan menentukan “Kapan saatnya yang baik menyebar informasi” dan kemampuan si pengelola dalam mempropagandakan agenda kegiatan organisasinya agar terlihat profesional (Susanto et al., 2018). Hal ini yang menjadi salah satu permasalahan mitra, yaitu minimnya pengetahuan dan keterampilan pengurus klub dalam membuat video menggunakan aplikasi *CapCut* untuk mempromosikan kegiatan klub. Editing video merupakan proses pasca produksi dalam pembuatan video. Editing video berhubungan dengan kemampuan sinematografi atau broadcasting,serta digunakan untuk memecahkan suatu masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Murodi et al., 2023).

Klub Taekwondo Bulungan Pamulang dideklarasikan pada tanggal 17 September 1998 berdasarkan Akte Pendirian Nomor: 25 tertanggal 21 Oktober 2013. Alamat Sekretariat Klub Taekwondo bulungan Pamulang di Perumahan Ciater Permai, blok C5 No. 8 Kelurahan Ciater, Kecamatan Serpong Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Visi: Mewujudkan Taekwondoin yang Tangguh, Berprestasi, Sportif, Bertanggungjawab, serta memiliki Iman dan Takwa. Misi: (1). Menjadikan Taekwondoin yang Tangguh dalam berlatih, (2). Menjadikan Taekwondoin yang Berprestasi dalam ajang lomba Daerah, Nasional dan Internasional, (3). Menjadikan Taekwondoin yang Sportif dalam berlatih dan bertanding, (4). Menjadikan Taekwondoin beriman dan bertaqwa, menjalankan aturan Agamanya.

Gambar 4 Logo Klub Taekwondo Bulungan Pamulang



Semester yang lalu telah diadakan kegiatan PKM di Klub Taekwondo Bulungan Pamulang dengan focus kegiatan untuk mem-Branding Klub Taekwondo Bulungan Pamulang. Ada enam strategi *branding* yang bisa dijalankan untuk menghasilkan upaya branding yang sukses dan juga berhasil:

- f. Menggunakan logo yang sesuai; dalam branding, tentunya wajib menggunakan logo yang sesuai dengan image produk. Hal ini penting dilakukan agar lekat dalam ingatan konsumen. Logo yang sesuai dapat ditempatkan *pada setiap marketing material yang disiapkan*.
- g. *Memiliki pesan brand*, membuat pesan dari *brand tagline* yang singkat, namun ampuh menyampaikan pesan dari brand tersebut agar strategi pemasaran lebih efektif.
- h. Mengintegrasikan brand, sebuah brand akan tersampaikan dengan efektif apabila menaruh branding pada setiap kegiatan bisnis yang dijalankan. Dengan mengintegrasikan brand, brand akan lebih dikenal luas dengan konsumen.
- i. Menciptakan pesan yang sesuai dengan brand, dalam branding, memiliki gaya komunikasi yang sesuai dengan brand itu wajib. Jika suatu brand merefleksikan kesan maskulin, maka pilihlah gaya komunikasi yang sesuai.
- j. Melakukan *Soft Campaign*, bisa dilakukan di media *online* maupun media *offline*. Namun sebaiknya melakukan soft campaign di media sosial karena jangkauannya lebih luas, terukur, dan biaya relatif *affordable*.

Untuk menghadapi kemajuan yang ada, Klub Taekwondo Bulungan Pamulang harus berupaya melaksanakan dan memanfaatkan persembahan individu untuk mencari dukungan, pengembangan kesepakatan dan mengoordinasikan penawaran untuk mengawasi pemasaran, latihan kampanye dan CSR untuk mendekatkan diri dengan masyarakat, hubungan masyarakat dan reputasi untuk menjaga hubungan dengan media, berita, dan pemasaran terkomputerisasi melalui website, media sosial, aplikasi, untuk mendekatkan diri dengan seluruh mitra. Dalam era inovasi data saat ini, proses pengembangan telah mewujudkan banyak kemajuan yang menarik. menghadirkan media komunikasi yang menarik dan efektif seperti aplikasi *CapCut*. Struktur video yang ditampilkan pada aplikasi *CapCut* ini dibuat dengan baik dan mudah dioperasikan, sehingga berpengaruh pada inspirasi dan keinginan pengguna dalam menerapkannya. Seluruh latihan dapat direkam dan diubah secara audio visual menggunakan aplikasi *CapCut* melalui perangkat *smartphone* (Yulius & Sartika, 2022).

Pelatihan editing video dipilih karena dewasa ini sudah semakin banyaknya media sosial yang menampilkan informasi dalam bentuk video yang informatif dan menarik dengan beragam efek yang diberikan. Pengetahuan dalam mengedit video dikalangan remaja dapat menjadi salah satu modal dasar bagi pengurus klub dalam mendokumentasikan, mengkomunikasikan dan mempublikasikan kegiatan atletnya, baik saat latihan regular, latihan khusus, ujian kenaikan sabuk maupun kegiatan turnamen. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan adalah untuk melatih para pengurus klub dan atletnya dalam membuat dokumentasi, mengedit video, dan mempublikasikannya menggunakan aplikasi *Capcut* yang ada di *smartphone*. Manfaatnya dapat mengembangkan video yang sederhana menjadi tampilan video yang jauh lebih menarik. Banyak orang setuju dengan pengajaran penggunaan aplikasi menggunakan video tutorial karena video lebih mudah dipahami dibandingkan dengan teks, instruksi jelas karena dapat menerapkan multimedia, bahasa yang mudah dipahami, dan penggunaan beragam efek menarik yang mengacu ke video (Ardiansyah, 2023).

Penggunaan media sosial yang pesat membuat organisasi dan pelaku aktivitas bisnis memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi dan branding. Pemanfaatan internet dalam kegiatan promosi membutuhkan konten video yang menarik, berkualitas dan mudah pengaplikasiannya (Ismaun et al., 2023). Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat semester ini kami fokuskan pada “Pelatihan Membuat Konten Video

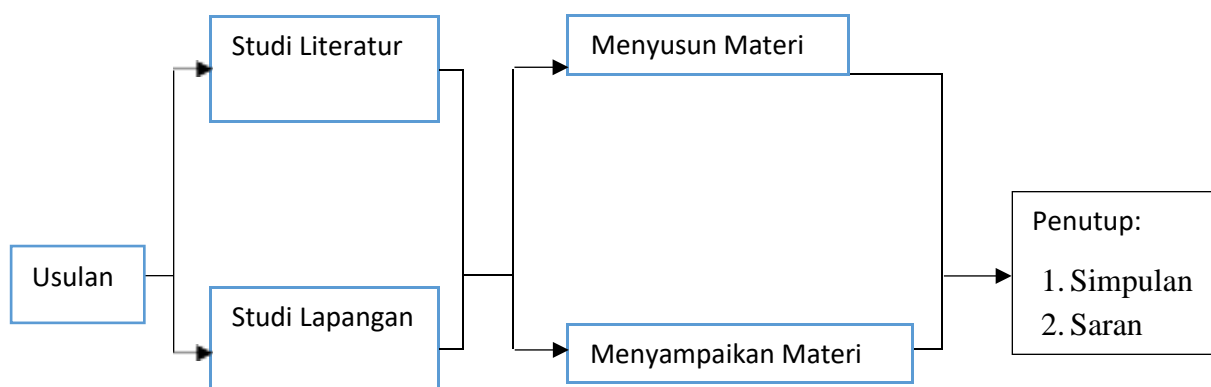
Menggunakan Aplikasi *CapCut* Sebagai Media Publikasi Klub Taekwondo Bulungan Pamulang”. Aplikasi ini termasuk aplikasi baru, mudah dipahami, mudah digunakan, dan memiliki berbagai pilihan desain yang langsung dapat digunakan. Sehingga dengan aplikasi *CapCut* mempersingkat tahapan atau proses *layouting* dan *editing*. Dengan demikian diharapkan Mitra dapat dengan mudah menggunakan aplikasi *CapCut* dalam membuat Konten Video dengan tampilan yang menarik karena memiliki banyak sekali pilihan *layout* dan *background* sebagai *template* nya.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat dijelaskan dalam 6 tahap yang diawali dari aktivitas penjajakan dan diskusi awal dalam mencari dan menentukan Mitra hingga kegiatan akhir berupa penyusunan laporan akhir dari kegiatan ini. Selengkapnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- h. Penjajakan, dilakukan oleh Ketua Tim dengan mengamati kondidi sekitar dan penjakan terhadap Mitra yang sekiranya dapat menjadi tempat untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
- i. Diskusi, yaitu menghubungi dan berdialog dengan Pemilik Klub guna menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan pengabdian serta memberikan gambaran dari bebera contoh kegiatan sebelumnya yang berkaitan dengan Pengabdian kepada Masyarakat. Selanjutnya mendiskusikan agenda kegiatan yang dapat dilaksanakan dan diselesaikan dalm jangka waktu satu semester.
- j. Persiapan, mencakup penyusunan dan pengajuan proposal kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Tarumanagara. Paralel dengan aktifitas menyiapkan Tim dan diskusi berkaitan dengan materi apa yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian. Penyusunan proposal melalui tahap studi literatur mengenai aplikasi *CapCut* untuk mengedit video.
- k. Penyusunan Materi, dalam kegiatan ini dilakukan secara terkordinir antara Tim Pengabdian dengan Mitra, dimana materi yang telah disusun kemudian dikomunikasikan dan dikonsultasikan dengan Mitra terlebih dahulu sebelum disampaikan kepada peserta. Penyusunan materi disusun dari studi lapangan mengenai kemampuan mitra dalam menggunakan *smartphone* dan aplikasi yang telah mereka ketahui.
- l. Pelaksanaan Kegiatan, melibatkan pengurus klub dan atlet senior yang menjadi penggerak klub dengan memberikan pelatihan dan workshop untuk memproduksi hasil dari pelatihan. Luaran dari pelatihan adalah video kegiatan klub yang memadukan kegiatan Latihan regular, Latihan khusus, ujian kenaikan sabuk, dan turnamen.
- m. Penutup, mencakup 2 aktivitas yaitu menarik kesimpulan dan memberikan saran bagi mitra.

Bagan 1 Metode Pelaksanaan



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dosen Universitas Tarumanagara Jakarta melakukan kegiatan pelatihan editing video menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Mitra yang dituju adalah komunitas taekwondo di Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan, yaitu Klub Taekwondo Bulungan Pamulang Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Persiapan kegiatan dan materi kegiatan didiskusikan bersama pengurus Klub dipimpin oleh Sebeumnim Siti Khodidjah penyandang DAN V Kukiwon. Kebutuhan materi editing video dan pelaksanaan pelatihan diselaraskan dengan kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan Organisasi (LDKO) bagi atlet senior mulai sabuk merah hingga sabuk hitam.

Gambar 5 Pelatih dan Atlet Senior Klub Taekwondo Bulungan Pamulang



Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat meerapkan teknologi tepat guna pada mitra dengan lingkup kegiatan adalah:

- a. Mendokumentasikan kegiatan klub, saat Latihan rutin, Latihan khusus, dan saat mengikuti turnamen atau kejuaraan.
- b. Membuat modul pelatihan dengan mengolah video, menyatukan, memotong, mengedit, dan memberikan suara atau lagu.
- c. Memberikan materi pelatihan serta workshop.
- d. Publikasi aktivitas klub sebagai upaya membangun citra klub, keyakinan stakeholder, jaminan kualitas dan prestise.

Gambar 6 Perkenalan Tim PKM dengan Komunitas Klub Taekwondo Bulungan Pamulang



Perkenalan dilaksanakan pada kegiatan rutin dihari Minggu, karena Latihan rutin Minggu pagi hingga siang berdurasi 4 jam, mulai pukul 08.00 sampai pukul 12.00 wib. Jumlah atlet yang hadir pun lebih banyak bila dibandingkan dengan Latihan rutin pada hari Kamis yang berdurasi hanya 2 jam, mulai pukul 16.00 sampai 18.00 wib. Perkenalan ini penting sebagai ajang untuk menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan yang dilaksanakan dan hal apa yang dapat disiapkan oleh peserta pelatihan. Selain perkenalan, Tim dapat memantau dan mendokumentasikan kegiatan Latihan para atlet taekwondo Bulungan Pamulang.

Gambar 7 Kegiatan Latihan Kyorugi



Dasar atau kategori Kyorugi merupakan dasar pertarungan, dimana atlet diajarkan untuk meningkatkan performa fisik, meningkatkan daya reflek, mempelajari strategi bertarung dan tentunya belajar memukul dan menandang yang efektif. Atlet Kyorugi yang selalu bertarung dilengkapi dengan berbagai pelindung tubuh, seperti pelindung tangan, pelindung kaki, pelindung badan, pelindung kemaluan juga pelindung kepala (terutama saat turnamen). Taktik dan strategi bertarung yang diajarkan seperti taktik menyerang (*attack*), taktik bertahan (*counter*), maupun taktik gabungan menyerang dan bertahan (*counter-attack*).

Gambar 8 Kegiatan Latihan Poomsae



Latihan *Poomsae* atau Latihan rangkaian jurus adalah rangkaian teknik gerakan dasar serangan dan pertahanan diri, yang dilakukan melawan lawan yang imajiner, dengan mengikuti diagram tertentu. Setiap diagram rangkaian gerakan poomsae didasari oleh filosofi timur yang menggambarkan semangat dan cara pandang bangsa Korea.

Gambar 9 Kegiatan Latihan Kyupa



Latihan *Kyokpa* atau Latihan teknik pemecahan adalah latihan teknik dengan memakai sasaran/objek benda mati, untuk mengukur kemampuan dan ketepatan tekniknya. Objek sasaran yang biasanya dipakai antara lain papan kayu, batu bata, genting, dan terkadang menggunakan benda yang lembut seperti kertas. Teknik tersebut dilakukan dengan tendangan, pukulan, sabetan, bahkan tusukan jari tangan.

Gambar 10 Kegiatan Turnamen Poomsae



Kejuaraan Taekwondo yang dilaksanakan dari tingkat lokal, tingkat kota, tingkat provinsi, tingkat nasional adalah sebagai ajang mencari bibit-bibit atlet Taekwondo yang unggul juga sebagai sarana untuk meningkatkan prestasi atlet. Pemusatan atlet berprestasi pun dilakukan secara berjenjang, ditingkat kota dilakukan oleh masing-masing klub, ditingkat provinsi dilakukan pembinaan oleh Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar (PPLP), dan tingkat nasional dikelola oleh program Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) Kemenpora Bersama PWI Pusat.

Gambar 11 Kegiatan Latihan Edit Video Menggunakan Aplikasi *CapCut*



Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK) atau lebih tepatnya adalah Latihan Dasar Kepemimpinan Organisasi (LDKO) sebagai pelatihan dasar tentang segala hal yang berkaitan dengan kepemimpinan dalam organisasi. Pelatihan yang bertujuan untuk membekali atlet-atlet tingkat atas (sabuk merah hingga hitam) agar memiliki kemampuan memimpin dan mengelola organisasi dengan baik. Kegiatan LDK dilaksanakan diluar Kota dalam waktu dua hari satu malam. Sesi pembekalan materi editing video menggunakan aplikasi *CapCut* menjadi salah satu materi pelatihan, dengan harapan para atlet dapat membantu mempublikasikan kegiatan Latihan rutin, Latihan khusus, kegiatan turnamen dan prestasi yang diraih, serta dapat membantu mempromosikan klub melalui platform media TikTok, Instagram, Facebook, atau yang lainnya. Dengan demikian kegiatan klub dapat lebih mudah diketahui oleh masyarakat luas yang pada akhirnya dapat diharapkan dapat meningkatkan prestise klub.

Generasi muda dituntut agar bisa lebih aktif dan kreatif. Jangkauan sosialisasi tidak hanya di sekitar lingkungannya rumahnya tapi bisa dilakukan dengan secara global. Dunia maya dengan menggunakan internet membuat sosialisasi bisa dilakukan dengan cepat setiap saat. Media sosial

memfasilitasi penggunaanya untuk saling berinteraksi atau membagikan konten berupa tulisan, foto atau video. Para atlet Taekwondo banyak menyukai konten di platform TikTok ataupun Instagram, dalam membuat video selama ini masih terlihat biasa tanpa proses edit yang kreatif. Mereka belum menggunakan aplikasi khusus dalam membuat video sehingga dihasilkan konten yang menarik dan cara pengambilan video yang masih biasa saja. Dengan pelatihan membuat konten video kreatif menggunakan aplikasi *CapCut* diharapkan para santri dapat menerapkannya sebagai salah satu cara untuk mempromosikan atau mempublikasikan kegiatan Klub maupun kepentingan pribadi.

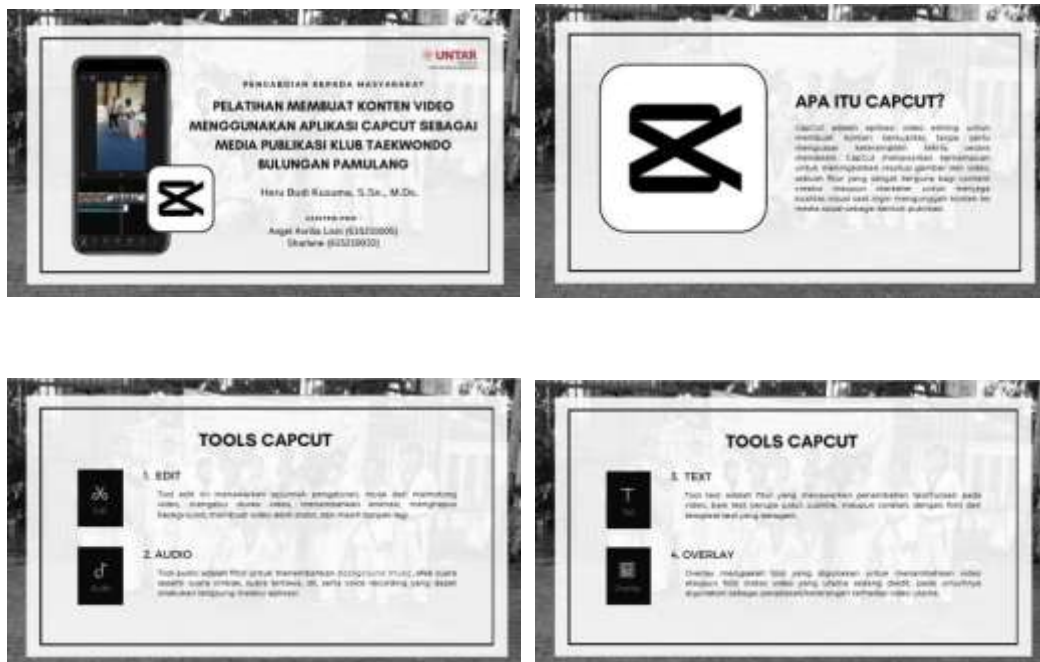
Materi pelatihan *CapCut* yang pertama adalah:

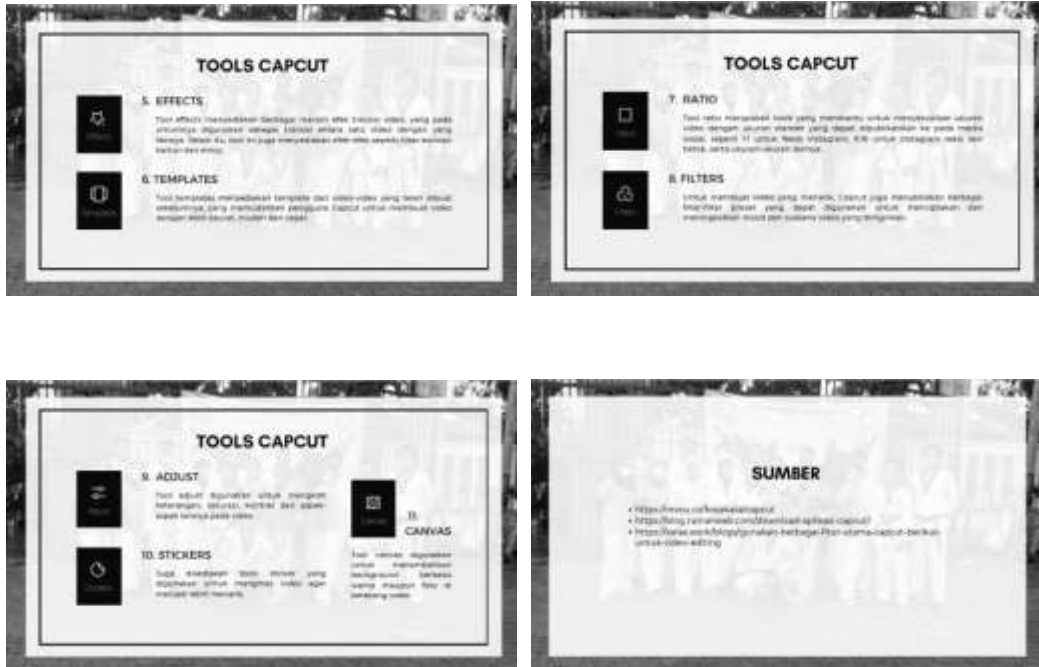
- a. Pengenalan tentang aplikasi *CapCut* yang berisi: penjelasan dasar tentang aplikasi *CapCut*, beberapa fitur yang terdapat dalam aplikasi *CapCut*, dan cara menggunakannya fitur yang ada.
- b. Menyusun konsep video: peserta diajarkan bagaimana menyusun konsep video yang dimulai dari menentukan tema video, trik memilih klip video yang sesuai tema, sampai menentukan urutan juga alur cerita yang sesuai tema.

Materi pelatihan kedua adalah menyampaikan materi dan demonstrasi yang berisi:

- a. Editing video: pelatihan lebih fokus pada tehnik edit video menggunakan *CapCut*, termasuk pemotongan klip, mengatur kecepatan, menambah efek, menyesuaikan warna, dan lain-lain. Peserta diberikan langkah praktis dalam editing yang dapat menghasilkan sebuah video yang nampak profesional.
- b. Memasukkan elemen tambahan: pelatihan juga menerapkan penggunaan beberapa fitur tambahan dalam aplikasi *CapCut* seperti menambahkan tulisan (teks), stiker, background
- c. (musik latar), suara, dan efek khusus lainnya untuk meningkatkan kualitas dalam editing video.
- d. Pengaturan audio: Peserta juga diajarkan pengaturan suara dalam video yang termasuk menggabungkan serta memodifikasi suara, mengatur volume, penambahan efek suara, dan pengaturan dalam sinkronisasi dengan video.
- e. Transisi dan efek: pelatihan juga mempraktikkan penggunaan transisi antara klip video yang halus, penggunaan efek khusus seperti perubahan warna, pemburaman, efek khusus, dan lainnya sehingga dapat menciptakan hasil yang menarik.
- f. Pengaturan output: peserta juga praktik pengaturan format, resolusi video, dan aspek rasio video sesuai tema dan kebutuhan, serta cara melakukan kompresi video untuk meminimalkan ukuran file tanpa mengurangi kualitas.
- g. Tips dan trik: di akhir praktik diberikan tips dan trik yang bermanfaat dalam mengoperasikan *CapCut*, termasuk sortcut (pintasan keyboard), beberapa fitur yang tersembunyi, serta teknik efektif agar dapat hemat waktu juga meningkatkan produktivitas.

Gambar 12 Materi Pelatihan Pertama tentang Pengenalan Aplikasi *CapCut*





Metode pelatihan selanjutnya adalah:

- a. Praktik mengerjakan secara langsung dengan menggunakan gadget HP milik peserta pelatihan.
- b. Tim PKM memberikan pendampingan dan bimbingan langsung kepada para peserta pelatihan saat mereka mulai memilih materi video yang akan diedit, menyisipkan objek teks, audio dan video transisi, sampai pada selesai menggabung seluruh objek tersebut.
- c. Proses pembuatan video disertai dengan metode tanya jawab dari peserta kepada Tim PKM, dimana peserta dipersilakan untuk bertanya yang menjadi kesulitan dalam pelatihan dan akan diberi jawaban secara langsung melalui praktik.
- d. Pada tahapan akhir dilakukan evaluasi untuk menentukan tingkat keberhasilan pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut kepada seluruh peserta melalui penilaian hasil video yang sudah dibuat oleh peserta dan memberikan umpan balik dari pelaksanaan pelatihan ini.

Gambar 13 Materi Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi CapCut





Kegiatan pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut ini awalnya akan diikuti 29 peserta yang merupakan seluruh peserta Latihan Dasar Kepemimpinan Organisasi (LDKO), namun saat pelaksanaan terdapat 22 peserta pelatihan yang hadir. Hasil dari pelatihan dapat disampaikan dalam bagan berikut:

Table 1 Hasil Kegiatan Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi CapCut

No.	Keterangan	Cukup Puas	Puas	Sangat Puas
1.	Materi yang disampaikan	27%	36%	36%
2.	Manfaat Modul Pelatihan	27%	45%	27%
3.	Kondisi Sarana Pelatihan	23%	41%	36%
4.	Pemilihan Tema Kegiatan	0%	55%	45%
5.	Kemampuan Narasumber	14%	59%	27%
6.	Manfaat Bagi Peserta	0%	64%	36%
7.	Menambah Wawasan Peserta	0%	64%	36%
8.	Menambah Keterampilan Peserta	0%	64%	36%
9.	Memenuhi Harapan Peserta	0%	73%	27%

Era modern yang didominasi oleh teknologi digital, berbagai inovasi teknologi, seperti media sosial dan perangkat gawai, telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan informasi dan lingkungan sekitarnya (Ningrum, 2024).

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sangat dibutuhkan oleh mitra, karenanya perlu disiapkan dengan baik mulai dari Menyusun Proposal Kegiatan agar dapat terlihat jelas maksud, tujuan, kebutuhan, dan metodenya. Sebelum pelaksanaan kegiatan, sangat penting mendiskusikan materi kegiatan dengan mitra agar dapat dijajaki tingkat keberhasilannya. Saat pelaksanaan pelatihan, peran mitra sangat dibutuhkan dalam penyediaan sarana pelatihan, pengkondisian pelaksanaan pelatihan dan jaminan keikutsertaan peserta pelatihan. Hasil pelatihan yang disiapkan dan dilaksanakan dengan baik, dapat menghasilkan tingkat kepuasan yang baik dari peserta pelatihan.

Saran untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang akan datang adalah perlunya Tim memperhatikan kebutuhan mitra dan melaksanakan kegiatan dengan metode yang adaptif dengan kondisi mitra agar mendapatkan respon dan menghasilkan tingkat kepuasan yang sangat baik dari peserta kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada, Sabeumnim Siti Khodidjah (Sabeumnim Dj), selaku Pimpinan Klub Taekwondo Bulungan Pamulang yang telah memberikan izin terlaksananya kegiatan pelatihan. Ir. Jap Tji Beng, Ph.D, selaku Direktur Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Tarumanagara Jakarta yang telah menyetujui pendanaan dan pelaksanaan kegiatan oleh Tim PKM.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, M. (2023). Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 91–102.

Masyarakat Universitas Lamappapoleonro, 1(2), 78–82.

Murodi, A., Barnabas, R. A., & Antika, Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Videografi dan Editing Video untuk Medsos di Majelis FORSIMMA Pondok Melati. *Mitra Teras: Jurnal Terapan Pengabdian Masyarakat, 2(1), 35–40.*

Ningrum, M. S. (2024). DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP KEMAMPUAN FOKUS DAN PERHATIAN. *Circle Archive, 1(4).*

Susanto, T. T., Kusnadi, E., & Retno, L. (2018). Penggunaan Spanduk dan Brosur Sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(3).*

Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). pengabdian Pelatihan Membuat Video Ajar Malalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 7(2), 97–105.*

Ismaun, I., Wajidi, F., & Quraisy, M. I. (2023). Peningkatan Kemampuan Personal Branding Melalui Aplikasi Capcut Video Editor pada Anggota Kawao ART Management. *Jurnal Pengabdian*

Lampiran 4

Sertifikat Pemakalah SERINA VIII 2024



Lampiran 5

PPT Presentasi SERINA VIII 2024



I. PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG MASALAH

- Meremehkan pengetahuan dan keterampilan pengurus klub dalam membuat video menggunakan aplikasi CapCut untuk mempromosikan kegiatan klub
- Sudah semakin banyaknya media sosial yang menampilkan informasi dalam bentuk video yang informatif dan menarik dengan beragam efek yang diberikan
- Penggunaan media sosial yang pesat membuat organisasi dan pelaku aktivitas lintas memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi dan branding



I. PENDAHULUAN

LOKASI KEGIATAN

Klub Taekwondo Bulungan Pamulang
Perumahan Citar Permai, blok C5 No. 9
Kawasan Citar, Kecamatan Serpong
Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten



PERAN MITRA

- Pengurus klub dipimpin oleh Sebeummo Sei Khodijah
- Mitra dapat dengan mudah menggunakan aplikasi CapCut dalam membuat konten video dengan tampilan yang menarik
- Kegiatan PEM diintegrasikan dengan kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan Organisasi (LDKO) bagi atlet senior mulai sabuk merah hingga sabuk hitam.



II. METODE PELAKSANAAN

- **Penjajaban**, mengamati kondisi sekitar dan jelajah terhadap Mitra yang sekiranya dapat menjadi tempat untuk melaksanakan kegiatan PEM
- **Dikaji**, menghubungi Pengurus Klub guna menyampaikan maksud dan tujuan PEM, serta mendiskusikan agenda kegiatan yang dapat dilaksanakan dalam jangka waktu satu semester
- **Preparasi**, penyusunan dan pengajuan proposal kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Tarumanagara, serta menyiapkan Tim dan dibekali mengenai materi berupa penggunaan aplikasi CapCut untuk mengedit video.



II. METODE PELAKSANAAN

- **Penyusunan Materi**, materi yang telah disusun dikomunikasikan dan dikomunikasikan dengan Mitra terlebih dahulu sebelum disampaikan kepada peserta, berdasarkan studi lapangan kemampuan mitra dalam menggunakan smartphone dan aplikasi
- **Pelaksanaan Kegiatan**, luaran dari pelatihan adalah video kegiatan klub yang memuat kegiatan Latihan reguler, Latihan khusus, ujian kenakan sabuk, dan turnamen
- **Penutup**, menarik kesimpulan dan memberikan saran bagi mitra.



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PEM meliputi lingkup kegiatan:

1. **Mendokumentasikan kegiatan klub**, saat Latihan rutin, Latihan khusus, dan saat mengikuti turnamen atau kejuaraan
2. **Membuat modul pelatihan** dengan mengedit video, menyertakan, memotong, merge, dan memberikan suara atau lagu
3. **Memberikan materi pelatihan** serta workshop
4. **Publikasi aktivitas klub** sebagai upaya membangun citra klub, keyakinan stakeholder, jernihan kualitas, dan prestasi



Foto dan Aktor Jember Klub Taekwondo Bulungan Pamulang (Sumber: pribadi)



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi pelatihan CapCut pertama (pengenalan):

- Pengenalan aplikasi CapCut yang berisi penyusunan dasar tentang aplikasi CapCut, beberapa fitur yang terdapat dalam aplikasi CapCut, dan cara menggunakan fitur-fitur yang ada
- Menyusun konsep video: peserta diajarkan bagaimana menyusun konsep video dimulai dari menentukan tema video, lalu memilih klip video yang sesuai tema, sampai menentukan urutan dan durasi setiap



Materi Pelatihan Pertama tentang Pengenalan Aplikasi CapCut (Sumber: (Pribadi))



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi pelatihan kedua (materi dan demonstrasi):

- Editing video: teknik edit video menggunakan CapCut (pemotongan klip, mengatur kecepatan, menambal efek, menyesuaikan warna, dan lain-lain)
- Menambahkan elemen tambahan: menambahkan tulisan (teks), sticker, karakter, suara dan efek khusus lainnya untuk meningkatkan kualitas dalam editing video
- Pengaturan audio: menggabungkan serta memfilterkan suara, mengatur volume, penambalan efek suara, dan pengaturan dalam sinkronisasi dengan video



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

- Transisi dan efek penggunaan transisi antara klip video yang baik, penggunaan efek khusus seperti perubahan warna, pembesaran dan efek khusus
- Pengubahan format: pengubahan format, resolusi video, dari awak hasil video sesuai tema dan kebutuhan, serta cara melakukan kompresi video untuk meminimalkan ukuran file tanpa mengurangi kualitas.
- Tips dan trik: membuat jantasi kekinian, beberapa trik yang terkandung, serta teknik efektif agar dapat menarik audiens



Moment Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi CapCut
(Sumber: tim peneliti)



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pelatihan CapCut ketiga (praktis langsung)

- Praktik menggunakan secara langsung dengan menggunakan gadget HP milik peserta pelatihan.
- Tim PKM memberikan pendampingan dan bimbingan langsung kepada para peserta pelatihan saat mereka mulai membuat materi video yang akan diupload, menyunting efek teks, audio dan video transisi, sampai pada selesai mengupload seluruh objek tersebut.



Tim PKM dengan Komunitas Anak Terancam Abandon-Perempuan
(Sumber: peneliti)



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

- Proses pembuatan video disertai metode tanya jawab dan peserta kepada Tim PKM, dimana peserta dipersiapkan untuk bertanya yang menjadi kesulitan dalam pelatihan dan akan diberi jawaban secara langsung melalui praktik.
- Pada tahapan akhir dilakukan evaluasi untuk menentukan tingkat keberhasilan pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut kepada seluruh peserta melalui penilaian hasil video yang sudah dibuat oleh peserta



Evaluasi Lulusan Hasil Video Menggunakan Aplikasi CapCut
(Sumber: peneliti)



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelatihan dapat ditampakan dalam bagan berikut, yang dikuti oleh 22 peserta pelatihan IDKID:

Tabel 3. Hasil Evaluasi Keefektifan Editing Video Menggunakan Aplikasi CapCut

No.	Kategori	Salah Puan	Benar	Benar Puan
1.	Materi yang disampaikan	27%	80%	80%
2.	Materi Mudah Pemahaman	27%	87%	27%
3.	Spesifikasi sarana Pelatihan	23%	82%	80%
4.	Pembelajaran secara langsung	0%	100%	100%
5.	Kepercayaan Narasumber	34%	10%	37%
6.	Materi Bagi Peserta	0%	100%	100%
7.	Menghasilkan Keahlian-Keahlian	0%	100%	100%
8.	Menghasilkan Kebersamaan	0%	100%	100%
9.	Penyakit	0%	100%	100%
10.	Menghasilkan Hasil dari Peserta	0%	100%	27%



IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan PKM ini, sangat dibutuhkan oleh mitra:

- Sangat penting mendiskusikan materi kegiatan dengan mitra agar dapat diujungi tingkat keberhasilannya.
- Peran mitra sangat dibutuhkan dalam penyelesaian sarana pelatihan, pengkoordinasian pelaksanaan pelatihan dan jaminan keikutsertaan peserta pelatihan.
- Hasil pelatihan yang dilaksanakan dengan baik dapat menghasilkan tingkat kepasian yang baik dari peserta pelatihan.

Saran untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan PKM yang akan datang:

- Perluanya tim memperhatikan kebutuhan mitra dan melaksanakan kegiatan dengan metode yang adaptif dengan kondisi mitra.



UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada

- **Sabumnin Siti Rhodijah (Sabumnin DJ)** selaku Pimpinan Klub Taekwondo Bulungan Pamsulang yang telah memberikan izin terlaksananya kegiatan pelatihan.
- **Ir. Jap Tji Berg, Ph.D.** selaku Direktur Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Tarumanagara Jakarta yang telah menyetujui pendanaan dan pelaksanaan kegiatan oleh Tim PKM.



Lampiran 6.

Luaran HKI Modul Pelatihan Editing Video Menggunakan CapCut


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC/00202455099, 26 Juni 2024

Pencipta

Nama : **Heru Budi Kusuma, Angel Avrid Lisni dkk**
Alamat : Perumahan Vila Dago Pamulang ALam Astri I Blok H 17 No. 11, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, 15416
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Heru Budi Kusuma**
Alamat : Perumahan Vila Dago Pamulang ALam Astri I Blok H 17 No. 11, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten 15416
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Modul**
Judul Ciptaan : **Modul Pelatihan Membuat Konten Video Menggunakan Aplikasi CapCut Sebagai Media Publikasi Klub Taekwondo Bulungan Pamulang**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 26 Juni 2024, di Tangerang Selatan

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000630461

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


IGNATIUS M.T. SILALAH
NIP. 196812301996031001



Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

Lampiran 7

Modul Pelatihan Editing Video Menggunakan CapCut

PEMBERIAN BERKAS KERTAS
PELATIHAN MEMBUAT KONTEN VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI KLBIB TAKWONDO BULUNGKANG PAMULANG
Narasumber: Nara
Angka Kontak (081210000)
Bulungke (018210000)

1

APA ITU CAPCUT?
Sebuah aplikasi berbasis video editing yang membantu dalam pembuatan video yang menarik dan profesional. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur editing yang lengkap, seperti pemotongan, penggabungan, penghapusan, dan penambahan efek. Selain itu, aplikasi ini juga menawarkan berbagai template yang siap pakai, sehingga pengguna dapat dengan mudah membuat video yang menarik dan profesional.

2

TOOLS CAPCUT
1. EDIT
Fitur edit ini memungkinkan pengguna melakukan berbagai macam editing video, seperti pemotongan, penggabungan, penghapusan, dan penambahan efek. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan berbagai macam editing audio, seperti penghapusan, penambahan, dan pengaturan volume.

3

TOOLS CAPCUT
3. TEXT
Fitur ini memungkinkan pengguna menambahkan teks ke dalam video. Pengguna dapat memilih berbagai macam font, warna, dan ukuran teks. Selain itu, pengguna juga dapat menambahkan animasi dan efek ke dalam teks.

4. OVERLAY
Fitur ini memungkinkan pengguna menambahkan berbagai macam overlay ke dalam video. Pengguna dapat memilih berbagai macam overlay, seperti gambar, video, dan animasi. Selain itu, pengguna juga dapat mengatur posisi dan ukuran overlay.

4

TOOLS CAPCUT
5. EFFECTS
Fitur ini memungkinkan pengguna menambahkan berbagai macam efek ke dalam video. Pengguna dapat memilih berbagai macam efek, seperti transisi, animasi, dan filter. Selain itu, pengguna juga dapat mengatur posisi dan ukuran efek.

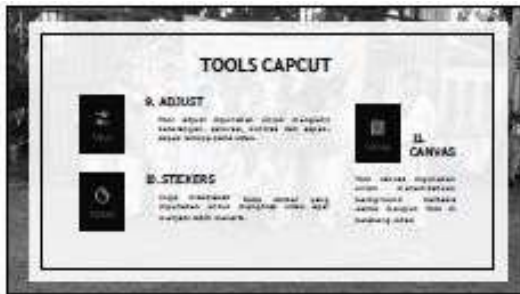
6. TEMPLATES
Fitur ini memungkinkan pengguna menggunakan berbagai macam template yang sudah disediakan. Pengguna dapat memilih berbagai macam template, seperti video pendek, video panjang, dan video promosi. Selain itu, pengguna juga dapat menyesuaikan template sesuai dengan kebutuhan.

5

TOOLS CAPCUT
7. RATIO
Fitur ini memungkinkan pengguna menyesuaikan rasio video. Pengguna dapat memilih berbagai macam rasio, seperti 16:9, 4:3, dan 1:1. Selain itu, pengguna juga dapat menyesuaikan posisi dan ukuran video.

8. FILTERS
Fitur ini memungkinkan pengguna menambahkan berbagai macam filter ke dalam video. Pengguna dapat memilih berbagai macam filter, seperti warna, kontras, dan saturasi. Selain itu, pengguna juga dapat mengatur posisi dan ukuran filter.

6



7



8



9



10



11



12

LANGKAH - LANGKAH

9. MENAMBAHKAN TRANSISI

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan transisi ke video yang kita edit.

10. MENAMBAHKAN TRANSISI

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan transisi ke video yang kita edit.

13

LANGKAH - LANGKAH

11. MENGGEDIT KESEJUAN GAMBAR VIDEO

Melalui menu ini, kita dapat mengedit kesesuaian gambar video.

12. MENGGEDIT KESEJUAN GAMBAR VIDEO

Melalui menu ini, kita dapat mengedit kesesuaian gambar video.

14

LANGKAH - LANGKAH

13. MENAMBAHKAN TITIK

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan titik ke video.

14. MENAMBAHKAN TITIK

Melalui menu ini, kita dapat menambahkan titik ke video.

15

LANGKAH - LANGKAH

15. MENGGEDIT TITIK

Melalui menu ini, kita dapat mengedit titik ke video.

16. SAVE HASIL VIDEO

Melalui menu ini, kita dapat menyimpan hasil video yang kita edit.

16

LANGKAH - LANGKAH

17. MENAGATUR KUALITAS VIDEO

Melalui menu ini, kita dapat mengatur kualitas video yang kita edit.

18. VIDEO SUDAH SIAP DIUPLOD

Melalui menu ini, kita dapat mengupload video yang kita edit ke komputer.

17

SUMBER

1. <https://www.youtube.com/watch?v=...>
 2. <https://www.youtube.com/watch?v=...>
 3. <https://www.youtube.com/watch?v=...>

18

Lampiran 8 SPK PKM Portofolio



PERJANJIAN PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SKEMA PORTOFOLIO PERIODE II TAHUN ANGGARAN 2023 NOMOR: 0827-Int-KLPPM/UNTAR/X/2023

Pada hari ini Jumat tanggal 27 bulan Oktober tahun 2023 yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds.
NIDN : 0329116804
Jabatan : Dosen Tetap
Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana pengabdian:
 - a. Nama dan NIM : Angel Avrilia Lisni [615210005]
 - b. Nama dan NIM : Sharlene [615210032]selanjutnya disebut **Pihak Kedua**

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Portofolio Periode II Tahun 2023 Nomor : 0827-Int-KLPPM/UNTAR/X/2023 sebagai berikut:

Pasal 1

- (1). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan Pengabdian "**Pelatihan Membuat Konten Video Menggunakan Aplikasi CapCut Sebagai Media Publikasi Klub Taekwondo Bulungan Pamulang**"
- (2). Besaran biaya yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar Rp 8.000.000,- (delapan juta rupiah) diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%. Tahap I diberikan setelah penandatanganan Perjanjian ini dan Tahap II diberikan setelah **Pihak Kedua** mengumpulkan **luaran wajib berupa artikel dalam jurnal nasional dan luaran tambahan, laporan akhir, laporan keuangan dan poster.**

Pasal 2

- (1) **Pihak Kedua** diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama.**
- (2) Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah. Demikian Perjanjian ini dibuat dan untuk dilaksanakan dengan tanggungjawab.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi.,
Ph.D., P.E., M.ASCE

Pihak Kedua

Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds.

Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
P: 021 - 5695 8744 (Humas)
E: humas@untar.ac.id



Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Perguruan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

Lampiran 9

Logbook Kegiatan PKM

LOGBOOK KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT		
Pelatihan Membuat Konten Video Menggunakan Aplikasi CapCut Sebagai Media Publikasi Klub Taekwondo Bulungan		
No.	Tanggal	Kegiatan
1	04-Nov-23	Persiapan Tim Pengabdian
2	18-Nov-23	Mempelajari aktifitas dan kegiatan klub olah raga, mendiskusikan area dan obyek tujuan.
3	21-Nov-23	Survy ke Sekolah dasar Al Zahra Indonesia Pamulang - Tangerang Selatan
4	25-Nov-23	Menemui Kepala Sekolah dan menyampaikan dan berdiskusi tentang maksud tujuan kegiatan.
5	01-Des-23	Menyusun jadwal kegiatan dan berbagi peran dalam mendokumentasikan kegiatan
6	08-Des-23	Mendokumentasikan kegiatan belajar mengajar
7	15-Des-23	Berdiskusi dengan Pimpinan Sekolah Mengenai Pelajaran Pendidikan Kebudayaan dan Seni
8	22-Des-23	Menyiapkan Materi Pelatihan Menggambar dan Mewarnai
9	29-Des-23	Memperbaiki Materi dan Menyesuaikan dengan Kebutuhan Pelatihan Mewarnai
10	07-Jan-24	Menyiapkan Bahan dan Peralatan yang Dibutuhkan unuk Pelatihan Mewarnai
11	12-Jan-24	Memilih dan memilah foto-foto dokumentasi kegiatan
12	19-Jan-24	Menyiapkan materi pelatihan mewarnai menggunakan cat akrilik
13	26-Jan-24	Mendiskusikan teknis pelaksanaan pelatihan mewarnai menggunakan cat akrilik
14	04-Feb-24	Melaksanakan dan menyampaikan materi pelatihan di Sekolah Dasar Al Zahra Indonesia Pamulang
15	11-Feb-24	Menginput data-data dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat
16	18-Feb-24	Mengedit data-data dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat
17	27-Feb-24	Menyusun Laporan Kemajuan untuk monitoring dan evaluasi
18	04-Mar-24	Memperbaiki dan melengkapi Laporan Kemajuan
19	11-Mar-24	Menyusun Artikel untuk disubmit ke Redaksi Jurnal
20	18-Mar-24	Menyusun Poster Kegiatan
21	20-Mar-24	Menyusun Laporan Keuangan
22	02-Apr-24	Melengkapi Lampiran Laporan Keuangan
23	09-Apr-24	Menyusun materi pengajuan Hak Kekayaan Intelektual
24	16-Apr-24	Menyusun Daftar Isi
25	23-Apr-24	Edit Foto-foto dan membuat Daftar Foto
26	03-Mei-24	Menyusun Tabel, Membuat Daftar Tabel dan Daftar Pustaka
27	10-Mei-24	Mengajukan Hak Kekayaan Intelektual
28	24-Mei-24	Menyusun Lampiran dan Merapihkan Laporan Akhir
29	04-Jun-24	Menyusun Artikel Ilmiah untuk SERINA
30	06-Jun-24	Menyusun PPT Presentasi SERINA
31	13-Jun-24	Presentasi SERINA
32	20-Jun-24	Menyusun Logbook
33	24-Jun-24	Submit Laporan Kemajuan
34	28-Jun-24	Submit Laporan Kegiatan dan Laporan Keuangan

Lampiran 10

Hasil Monev Laporan Kemajuan

Tabel Formulir Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan PKM							
Hibah Internal Untar Periode II Tahun 2023							
Ketua Pelaksana PKM - Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds.							
No	Program Studi /Fakultas	Ketua Pelaksana Penelitian/PKM	Judul Penelitian/PKM	Kelengkapan Berkas Monev			Kesimpulan Hasil Monev
				Logbook (ADA/TIDAK)	Luaran Wajib (ADA/TIDAK), (Draft/Submit/Publish)	Luaran Tambahan (ADA/TIDAK), (Draft/Submit/Publish)	
1	Desain Interior	Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds.(Portofolio ke2)	Pelatihan Membuat Konten Video Menggunakan Aplikasi CapCut Sebagai Media Publikasi Klub Taekwondo Bulungan Pamulang	Ada	Ya, ada file draft	ada sertifikat	Silakan lanjut ke laporan akhir. Lampirkan hasil publikasi luaran wajib (jika sdh terbit). Buat poster RW sesuai templete

Lampiran 11

Poster Presentasi



UNTAR
Universitas Tarumanagara



64
64th Anniversary



Research
Week
2023

PELATIHAN MEMBUAT KONTEN VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI KLUB TAEKWONDO BULUNGAN PAMULANG

Heru Budi Kusuma, 0329116804/10614003, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
Angel Avniia Lisni, 615210005, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
Sharlene, 615210032, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

Pendahuluan

Dalam era inovasi data saat ini, proses pengembangan telah mewujudkan banyak kemajuan yang menarik, menghadirkan media komunikasi yang menarik dan efektif seperti aplikasi CapCut. Struktur video yang ditampilkan pada aplikasi CapCut ini dibuat dengan baik dan mudah dioperasikan, sehingga berpengaruh pada inspirasi dan keinginan pengguna dalam menerapkannya. Seluruh latihan dapat direkam dan diubah secara audio visual menggunakan aplikasi CapCut melalui perangkat smartphone (Yulius & Sartika, 2022). Pelatihan editing video dipilih karena dewasa ini sudah semakin banyaknya media sosial yang menampilkan informasi dalam bentuk video yang informatif dan menarik dengan beragam efek yang diberikan. Pengetahuan dalam mengedit video dikalangan remaja dapat menjadi salah satu modal dasar bagi pengurus klub dalam mendokumentasikan, mengkomunikasikan dan mempublikasikan kegiatan atletiknya, baik saat latihan reguler, latihan khusus, ujian kenaikan sabuk maupun kegiatan turnamen. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan adalah untuk melatih para pengurus klub dan atletiknya dalam membuat dokumentasi, mengedit video, dan mempublikasikannya menggunakan aplikasi Capcut yang ada di smartphone. Manfaatnya dapat mengembangkan video yang sederhana menjadi tampilan video yang jauh lebih menarik.

Hasil dan Pembahasan

Dosen Universitas Tarumanagara Jakarta melakukan kegiatan pelatihan editing video menggunakan aplikasi CapCut sebagai bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Mitra yang dituju adalah komunitas taekwondo di Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan, yaitu Klub Taekwondo Bulungan Pamulang Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Persiapan kegiatan dan materi kegiatan didiskusikan bersama pengurus Klub dipimpin oleh Sabeumnim Siti Khodidjah penyandang DAN V Kukiwon. Kebutuhan materi editing video dan pelaksanaan pelatihan diselenggarakan dengan kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan Organisasi (LDKO) bagi atlet senior mulai sabuk merah hingga sabuk hitam.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat menerapkan teknologi tepat guna pada mitra dengan lingkup kegiatan adalah:

- Mendokumentasikan kegiatan klub, saat Latihan rutin, Latihan khusus, dan saat mengikuti turnamen atau kejuaraan.
- Membuat modul pelatihan dengan mengolah video, menyatukan, memotong, mengedit, dan memberikan suara atau lagu.
- Memberikan materi pelatihan serta workshop.
- Publikasi aktivitas klub sebagai upaya membangun citra klub, keyakinan stakeholder, jaminan kualitas dan prestise.

Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sangat dibutuhkan oleh mitra, karenanya perlu disiapkan dengan baik mulai dari Menyusun Proposal Kegiatan agar dapat terlihat jelas maksud, tujuan, kebutuhan, dan metodenya. Sebelum pelaksanaan kegiatan, sangat penting mendiskusikan materi kegiatan dengan mitra agar dapat dijabari tingkat keberhasilannya. Saat pelaksanaan pelatihan, peran mitra sangat dibutuhkan dalam penyediaan sarana pelatihan, pengkondisian pelaksanaan pelatihan dan jaminan keikutsertaan peserta pelatihan. Hasil pelatihan yang disiapkan dan dilaksanakan dengan baik, dapat menghasilkan tingkat kepuasan yang baik dari peserta pelatihan.

Saran untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang akan datang adalah pertama Tim memperhatikan kebutuhan mitra dan melaksanakan kegiatan dengan metode yang adaptif dengan kondisi mitra agar mendapatkan respon dan menghasilkan tingkat kepuasan yang sangat baik dari peserta kegiatan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada, Sabeumnim Siti Khodidjah (Sabeumnim Dji), selaku Pimpinan Klub Taekwondo Bulungan Pamulang yang telah memberikan ijin terlaksananya kegiatan pelatihan ini, Jap Tj Beng, Ph.D, selaku Direktur Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Tarumanagara Jakarta yang telah menyetujui pendanaan dan pelaksanaan kegiatan oleh Tim PKM.

Referensi

Andiansyah, M. (2023). Analisis Komparasi Keterarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 91–102.

Murodi, A., Bamabas, R. A., & Antika, Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Videografi dan Editing Video untuk Medsos di Majelis FORSIMMA Pondok Melati. *Mitra Teras: Jurnal Terapan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 35–40.

Metode

Figure 1. Model Penelitian



```
graph LR;
  Source[Source] --> Modul[Modul Usapan];
  Modul --> Modul2[Modul Usapan];
  Modul2 --> Modul3[Modul Usapan];
  Modul3 --> Modul4[Modul Usapan];
  Modul4 --> Modul5[Modul Usapan];
  Modul5 --> Modul6[Modul Usapan];
  Modul6 --> Modul7[Modul Usapan];
  Modul7 --> Modul8[Modul Usapan];
  Modul8 --> Modul9[Modul Usapan];
  Modul9 --> Modul10[Modul Usapan];
  Modul10 --> Modul11[Modul Usapan];
  Modul11 --> Modul12[Modul Usapan];
  Modul12 --> Modul13[Modul Usapan];
  Modul13 --> Modul14[Modul Usapan];
  Modul14 --> Modul15[Modul Usapan];
  Modul15 --> Modul16[Modul Usapan];
  Modul16 --> Modul17[Modul Usapan];
  Modul17 --> Modul18[Modul Usapan];
  Modul18 --> Modul19[Modul Usapan];
  Modul19 --> Modul20[Modul Usapan];
  Modul20 --> Modul21[Modul Usapan];
  Modul21 --> Modul22[Modul Usapan];
  Modul22 --> Modul23[Modul Usapan];
  Modul23 --> Modul24[Modul Usapan];
  Modul24 --> Modul25[Modul Usapan];
  Modul25 --> Modul26[Modul Usapan];
  Modul26 --> Modul27[Modul Usapan];
  Modul27 --> Modul28[Modul Usapan];
  Modul28 --> Modul29[Modul Usapan];
  Modul29 --> Modul30[Modul Usapan];
  Modul30 --> Modul31[Modul Usapan];
  Modul31 --> Modul32[Modul Usapan];
  Modul32 --> Modul33[Modul Usapan];
  Modul33 --> Modul34[Modul Usapan];
  Modul34 --> Modul35[Modul Usapan];
  Modul35 --> Modul36[Modul Usapan];
  Modul36 --> Modul37[Modul Usapan];
  Modul37 --> Modul38[Modul Usapan];
  Modul38 --> Modul39[Modul Usapan];
  Modul39 --> Modul40[Modul Usapan];
  Modul40 --> Modul41[Modul Usapan];
  Modul41 --> Modul42[Modul Usapan];
  Modul42 --> Modul43[Modul Usapan];
  Modul43 --> Modul44[Modul Usapan];
  Modul44 --> Modul45[Modul Usapan];
  Modul45 --> Modul46[Modul Usapan];
  Modul46 --> Modul47[Modul Usapan];
  Modul47 --> Modul48[Modul Usapan];
  Modul48 --> Modul49[Modul Usapan];
  Modul49 --> Modul50[Modul Usapan];
  Modul50 --> Modul51[Modul Usapan];
  Modul51 --> Modul52[Modul Usapan];
  Modul52 --> Modul53[Modul Usapan];
  Modul53 --> Modul54[Modul Usapan];
  Modul54 --> Modul55[Modul Usapan];
  Modul55 --> Modul56[Modul Usapan];
  Modul56 --> Modul57[Modul Usapan];
  Modul57 --> Modul58[Modul Usapan];
  Modul58 --> Modul59[Modul Usapan];
  Modul59 --> Modul60[Modul Usapan];
  Modul60 --> Modul61[Modul Usapan];
  Modul61 --> Modul62[Modul Usapan];
  Modul62 --> Modul63[Modul Usapan];
  Modul63 --> Modul64[Modul Usapan];
  Modul64 --> Modul65[Modul Usapan];
  Modul65 --> Modul66[Modul Usapan];
  Modul66 --> Modul67[Modul Usapan];
  Modul67 --> Modul68[Modul Usapan];
  Modul68 --> Modul69[Modul Usapan];
  Modul69 --> Modul70[Modul Usapan];
  Modul70 --> Modul71[Modul Usapan];
  Modul71 --> Modul72[Modul Usapan];
  Modul72 --> Modul73[Modul Usapan];
  Modul73 --> Modul74[Modul Usapan];
  Modul74 --> Modul75[Modul Usapan];
  Modul75 --> Modul76[Modul Usapan];
  Modul76 --> Modul77[Modul Usapan];
  Modul77 --> Modul78[Modul Usapan];
  Modul78 --> Modul79[Modul Usapan];
  Modul79 --> Modul80[Modul Usapan];
  Modul80 --> Modul81[Modul Usapan];
  Modul81 --> Modul82[Modul Usapan];
  Modul82 --> Modul83[Modul Usapan];
  Modul83 --> Modul84[Modul Usapan];
  Modul84 --> Modul85[Modul Usapan];
  Modul85 --> Modul86[Modul Usapan];
  Modul86 --> Modul87[Modul Usapan];
  Modul87 --> Modul88[Modul Usapan];
  Modul88 --> Modul89[Modul Usapan];
  Modul89 --> Modul90[Modul Usapan];
  Modul90 --> Modul91[Modul Usapan];
  Modul91 --> Modul92[Modul Usapan];
  Modul92 --> Modul93[Modul Usapan];
  Modul93 --> Modul94[Modul Usapan];
  Modul94 --> Modul95[Modul Usapan];
  Modul95 --> Modul96[Modul Usapan];
  Modul96 --> Modul97[Modul Usapan];
  Modul97 --> Modul98[Modul Usapan];
  Modul98 --> Modul99[Modul Usapan];
  Modul99 --> Modul100[Modul Usapan];
  Modul100 --> Hasil[Hasil: 1. Sampel, 2. Sesi];
```

No.	Item/Kategori	Salah Porsi	Benar	Sangat Benar
1.	Materi yang disampaikan	27%	30%	30%
2.	Membuat Modul Pelatihan	27%	40%	27%
3.	Kandah Sarana Pelatihan	23%	43%	30%
4.	Pembelian Tema Kegiatan	0%	33%	40%
5.	Kepercayaan Responden	23%	30%	27%
6.	Masalah Bagi Peserta	0%	34%	30%
7.	Menambah Wawasan Peserta	0%	34%	30%
8.	Menambah Keterampilan Peserta	0%	34%	30%
9.	Menambah Harapan Peserta	3%	33%	27%

Kontak: heruik@fisd.untar.ac.id