

PELATIHAN VIDEO EDITING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN KREATIF MASYARAKAT DI KOTA BATAM

*Video Editing Training Using CapCut Application to Develop
Creative Skills of the Community in Batam City*

Army Trilidia Devega

Universitas Ibnu Sina, Batam, Indonesia

e-mail: army@uis.ac.id

Hilda Herasmus

Universitas Ibnu Sina, Batam, Indonesia

e-mail: hilda@uis.ac.id

Raka Brama Siddiq

Universitas Ibnu Sina, Batam, Indonesia

e-mail: heykaa321@gmail.com

M. Mahdy Abiyyu Bahy

Universitas Ibnu Sina, Batam, Indonesia

e-mail: Mahdi@gmail.com

Abstract

Video editing training is crucial for developing creative skills in the digital era, especially in the rapidly developing city of Batam. This study aims to describe the implementation and outcomes of video editing training using the CapCut application for the Batam community. CapCut was chosen for its user-friendly interface and comprehensive features on mobile devices, making it easily accessible to a wide range of audiences. The training method used was a participatory approach, where participants were actively involved in every stage, from an introduction to basic features to hands-on video editing practice. The training covered materials such as shooting techniques, merging clips, adding text, music, transition effects, and video optimization tips for various social media platforms. Evaluation was conducted through active participant observation, the results of the final video project, and a feedback survey to measure improvements in understanding and confidence. The training results showed significant improvements in participants' technical understanding and creative skills in producing engaging video content.

Keywords— Training, Video Editing, CapCut, Creative Skills, Batam.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, tidak terkecuali di bidang kreativitas dan ekspresi digital. Era digital saat ini ditandai dengan semakin mudahnya akses terhadap berbagai platform dan aplikasi yang memungkinkan individu untuk berkreasi dan berbagi konten secara visual. Salah satu bentuk konten yang paling populer dan memiliki dampak besar adalah video. Video telah menjadi medium komunikasi yang efektif, tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk edukasi, promosi bisnis, hingga dokumentasi sosial. Fenomena ini menciptakan kebutuhan akan keterampilan dalam produksi video, khususnya video editing, yang menjadi kunci dalam menghasilkan konten visual yang menarik dan profesional.

Media sosial telah membawa dampak positif bagi pengguna, yakni sebagai sumber dan pemberi informasi, sarana ekspresi diri, serta membangun koneksi/relasi dengan kerabat dan teman. Namun, pada praktiknya, media sosial juga membawa dampak negatif, terutama penyebaran berita palsu (Oktavianti & Loisa, 2017).

Kota Batam, sebagai salah satu kota metropolitan di Indonesia dengan pertumbuhan ekonomi yang pesat dan populasi yang heterogen, memiliki potensi besar dalam pengembangan industri kreatif digital. Letaknya yang strategis berdekatan dengan Singapura dan Malaysia menjadikan Batam sebagai pusat aktivitas bisnis dan pariwisata, yang secara tidak langsung turut mendorong kebutuhan akan konten visual berkualitas. Namun, di tengah potensi tersebut, masih banyak masyarakat yang belum memiliki akses atau pemahaman yang memadai mengenai teknik-teknik video editing modern. Keterbatasan ini menghambat mereka untuk berpartisipasi aktif dalam ekonomi kreatif atau bahkan sekadar mengembangkan hobi dan minat pribadi.

Ekonomi Kreatif (selanjutnya disebut Ekraf) dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (selanjutnya disebut UMKM). Pemilihan bingkai ini karena konsepnya yang sederhana dan terjangkau khususnya bagi masyarakat menengah ke bawah. Meskipun demikian, para pelaku Ekraf dan UMKM juga harus mengikuti perkembangan zaman agar tidak kalah dengan perusahaan besar dan mampu bersaing di pasar secara ketat dan kompetitif (Arrizal & Sofyantoro, 2020).

Aplikasi mobile video editing telah merevolusi cara individu membuat dan mengedit video. Dengan fitur-fitur yang semakin canggih namun tetap user-friendly, aplikasi-aplikasi ini memungkinkan siapa saja untuk menghasilkan video berkualitas tinggi hanya dengan menggunakan perangkat smartphone. Salah satu aplikasi yang menonjol dan kian populer adalah CapCut dikenal dengan antarmuka intuitif, beragam fitur editing yang komprehensif mulai dari pemotongan, penambahan transisi, efek visual, musik, hingga teks, serta ketersediaan secara gratis. aplikasi mobile terus menerus mengalami perkembangan, dengan adanya tren baru yang terus muncul diharapkan untuk meningkatkan beberapa sektor industri menjadi semakin lebih maju (Shabrina Ziha Fidela et al., 2023).

Dengan mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan dalam metode, para guru mampu memproduksi video pembelajaran interaktif yang menarik dan atraktif secara visual. Penggunaan teknologi AI Video Avatar memberikan pengalaman baru bagi para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui karakter virtual yang memikat perhatian (Aulia et al., 2024).

Kemudahan akses dan penggunaan CapCut menjadikannya pilihan ideal untuk pelatihan bagi masyarakat umum, terutama bagi mereka yang baru memulai

perjalanan di dunia video editing. perangkat mobile membawa kita pada kenyataan bahwa sistem operasi ini dapat dengan tepat mampu merealisasikan penyebaran dan kebutuhan asupan akan informasi secara realtime, serta mampu memberikan sebuah sistem informasi yang praktis, ringkas, interaktif dan mudah diakses oleh semua orang ke dalam sebuah perangkat mobile (Nova Noor Kamala Sari et al., 2019).

Penelitian dan program pelatihan serupa telah banyak dilakukan di berbagai daerah, menunjukkan urgensi dan manfaat dari literasi digital dalam produksi konten. Misalnya, pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis atau fotografi telah terbukti meningkatkan daya saing individu di pasar kerja. Demikian pula, pelatihan video editing diharapkan dapat memberikan dampak serupa, khususnya dalam konteks produksi video. Studi-studi terdahulu juga menyoroti pentingnya metode pelatihan yang praktis, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Lebih dari 4,5 miliar orang di dunia menggunakan internet, dan jumlah pengguna media sosial di seluruh dunia telah melampaui angka 3,8 miliar pada awal tahun 2020. Facebook dan Twitter merupakan alat media sosial yang populer. Pada kuartal kedua tahun 2020, Facebook memiliki lebih dari 2,7 miliar pengguna aktif bulanan (SA & Pujiyanto, 2021).

Selain itu, tren penggunaan media sosial yang semakin masif juga menuntut kemampuan masyarakat untuk menghasilkan konten visual yang menarik dan komunikatif. Konten video menjadi salah satu format yang paling banyak dikonsumsi di berbagai platform seperti TikTok, Instagram, Facebook, dan YouTube. Keterampilan editing video tidak hanya membantu individu mengekspresikan ide secara kreatif, tetapi juga membuka peluang ekonomi baru seperti jasa pembuatan konten, promosi produk, hingga monetisasi melalui platform digital. Oleh karena itu, pelatihan ini memiliki nilai strategis dalam mempersiapkan masyarakat menghadapi tantangan dan peluang di era digital, Konten visual tidak hanya menarik, tetapi juga mendorong rasa ingin tahu dan menghasilkan dorongan penjualan (Collins et al., 2021).

2. METODE

Mendalam proses pelaksanaan pelatihan video editing menggunakan aplikasi CapCut bagi masyarakat di Kota Batam. Penelitian ini difokuskan pada pemahaman mengenai bagaimana pelatihan dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi, serta dampaknya terhadap peningkatan keterampilan kreatif peserta. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi langsung selama proses pelatihan, wawancara mendalam dengan peserta, instruktur, dan pihak penyelenggara, serta studi dokumentasi terhadap materi pelatihan, daftar hadir, dan hasil karya peserta. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dalam beberapa sesi terstruktur yang dirancang untuk memudahkan peserta memahami teori dasar, praktik langsung, serta penerapan fitur-fitur aplikasi CapCut. Setiap sesi pelatihan dirancang dengan metode pembelajaran partisipatif, di mana peserta tidak hanya menerima penjelasan tetapi juga diarahkan untuk mencoba mengedit video secara mandiri dengan bimbingan instruktur. Dalam sesi praktik, peserta menggunakan perangkat seluler masing-masing yang sudah terpasang aplikasi CapCut, sehingga pelatihan bersifat aplikatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan sehari-hari.

Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pengalaman peserta selama mengikuti pelatihan, termasuk motivasi, tantangan yang dihadapi, serta persepsi terhadap manfaat pelatihan. Instruktur dan pihak penyelenggara juga

diwawancarai untuk memperoleh informasi terkait strategi pengajaran, kendala teknis, serta evaluasi terhadap hasil pelatihan. Observasi langsung digunakan untuk mencatat dinamika interaksi antara instruktur dan peserta, tingkat partisipasi, dan penerapan metode pembelajaran selama pelatihan berlangsung.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas pelatihan video editing berbasis aplikasi CapCut dalam meningkatkan keterampilan kreatif masyarakat Kota Batam. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pelatihan, serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan program pelatihan serupa di kemudian hari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

Dalam pelaksanaan pelatihan video editing menggunakan aplikasi CapCut bagi masyarakat di Kota Batam menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kreatif peserta dari Black Dragon Community, baik dari segi pemahaman konsep editing video maupun kemampuan teknis penggunaan aplikasi. Peserta yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi editing video mampu menghasilkan konten sederhana dengan pemilihan potongan gambar, penambahan musik, teks, efek transisi, dan pengaturan durasi yang lebih terstruktur. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis aplikasi seluler dengan antarmuka yang mudah dipahami seperti CapCut efektif untuk memperkenalkan keterampilan kreatif digital kepada masyarakat luas, termasuk pemuda.

Proses pelatihan yang dirancang secara bertahap dengan pendekatan partisipatif juga terbukti memudahkan tim Black Dragon Community memahami materi. Peserta dilibatkan secara aktif melalui praktik langsung pada setiap sesi, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga aplikatif. Pendekatan ini mendorong peserta untuk lebih percaya diri dalam bereksperimen dengan fitur-fitur aplikasi, dan memupuk keberanian untuk mengekspresikan ide kreatif mereka dalam bentuk video. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran orang dewasa (andragogi) yang menekankan pengalaman langsung, relevansi materi, dan penerapan praktis. Pelatihan juga berhasil memicu kesadaran peserta akan peluang ekonomi dari keterampilan editing video. Beberapa peserta mengaku tertarik untuk menggunakan kemampuan baru mereka dalam mempromosikan usaha mikro yang mereka jalankan, membuat konten media sosial untuk menarik pelanggan, atau bahkan membuka jasa pembuatan video. Temuan ini mendukung gagasan bahwa penguatan keterampilan digital bukan hanya meningkatkan kapasitas individu tetapi juga membuka jalan bagi pengembangan ekonomi kreatif lokal.

Namun demikian, pelaksanaan pelatihan juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan program serupa di masa depan. Salah satu kendala utama adalah disparitas tingkat literasi digital di antara peserta. Meskipun sebagian peserta cepat beradaptasi dengan aplikasi, sebagian lainnya mengalami kesulitan dalam memahami navigasi dan fitur tertentu, sehingga membutuhkan pendampingan lebih intensif. Faktor usia, latar belakang pendidikan, dan pengalaman sebelumnya dengan perangkat digital memengaruhi kecepatan belajar peserta. Selain itu, ketersediaan perangkat juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua peserta memiliki ponsel dengan spesifikasi memadai untuk menjalankan aplikasi CapCut secara optimal. Beberapa peserta mengalami keterbatasan memori, baterai cepat habis, atau layar yang terlalu kecil sehingga menyulitkan pengeditan detail. Hal ini menunjukkan perlunya strategi

pendukung, misalnya penyediaan perangkat pinjaman atau pengaturan kelompok belajar untuk saling membantu.

Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pemerintah daerah, lembaga pelatihan, komunitas kreatif, dan pihak terkait lainnya untuk mengembangkan program serupa dengan skala lebih luas, dengan perencanaan yang lebih matang, pendanaan yang memadai, serta dukungan kebijakan yang mendorong pemberdayaan masyarakat melalui teknologi digital.

3.2 Hasil Pencapaian

Pelaksanaan pelatihan video editing menggunakan aplikasi CapCut bagi masyarakat di Kota Batam menunjukkan sejumlah pencapaian yang positif. Secara umum, peserta berhasil memahami dasar-dasar pengeditan video menggunakan perangkat seluler dan mampu mempraktikkan langkah-langkah editing mulai dari pemotongan klip, penambahan transisi, efek, teks, musik latar, hingga proses rendering untuk menghasilkan video siap unggah ke media sosial. Peserta pelatihan yang terdiri dari berbagai latar belakang usia dan pekerjaan menunjukkan antusiasme tinggi selama sesi berlangsung, dengan partisipasi aktif dalam diskusi dan praktik langsung.

Salah satu pencapaian utama adalah peningkatan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi digital, khususnya aplikasi CapCut yang sebelumnya dianggap rumit atau hanya digunakan oleh kalangan tertentu. Melalui pendekatan pembelajaran yang aplikatif dan interaktif, peserta merasa lebih mudah memahami fungsi-fungsi penting pada aplikasi, bahkan bagi mereka yang belum terbiasa menggunakan aplikasi pengeditan video sebelumnya. Peserta juga mampu menghasilkan video pendek bertema promosi usaha kecil, cerita keseharian, hingga konten edukasi sederhana yang menunjukkan kreativitas dan pemahaman terhadap teknik pengeditan.

Proses evaluasi yang dilakukan di akhir pelatihan melalui wawancara singkat dan pengamatan hasil karya menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dengan materi, metode penyampaian, dan bimbingan instruktur. Mereka menilai pelatihan bermanfaat, mudah diikuti, dan sesuai dengan kebutuhan sehari-hari. Peserta juga memberikan masukan agar ke depan pelatihan dapat dilaksanakan dengan durasi lebih panjang, materi lebih mendalam, serta dukungan perangkat yang lebih memadai untuk praktik.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Editing Cara Menggunakan CapCut

4. KESIMPULAN

Dari Kesimpulan yang dihasilkan bahwa pelatihan video editing menggunakan aplikasi CapCut memiliki kontribusi signifikan dalam membangun keterampilan kreatif masyarakat di Kota Batam. Pelatihan yang dirancang dengan metode partisipatif dan aplikatif berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap teknik dasar pengeditan video serta kemampuan menggunakan fitur-fitur CapCut

untuk membuat konten yang lebih menarik dan komunikatif. Peserta pelatihan menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama karena aplikasi yang digunakan mudah diakses melalui perangkat seluler dan memiliki antarmuka yang sederhana sehingga memudahkan proses belajar, bahkan bagi peserta dengan tingkat literasi digital yang beragam.

5. SARAN

Instruktur pelatihan diharapkan terus meningkatkan kompetensi mengajar dan kemampuan berkomunikasi dengan peserta dari berbagai latar belakang. Metode pembelajaran interaktif dan berbasis praktik perlu dipertahankan dan dikembangkan lebih lanjut agar peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu menghasilkan karya video yang kreatif dan aplikatif. Pihak pemerintah daerah dan lembaga terkait diharapkan mendukung program pelatihan semacam ini secara berkelanjutan melalui kebijakan, pendanaan, atau kerja sama dengan berbagai pihak, termasuk komunitas kreator konten lokal. Dukungan tersebut penting untuk membangun ekosistem kreatif yang lebih mapan, sehingga keterampilan yang diperoleh peserta pelatihan dapat terus diasah dan dimanfaatkan untuk keperluan ekonomi, promosi UMKM, maupun pengembangan pariwisata daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrizal, N. Z., & Sofyantoro, S. (2020). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif dan UMKM di Masa Pandemi Melalui Digitalisasi. *Birokrasi Pancasila: Jurnal Pemerintahan, Pembangunan Dan Inovasi Daerah*, 2(1), 39–48. <https://jurnal.madiunkab.go.id/index.php/BP/article/view/36/35>
- Aulia, M. I., Widiandana, P., Surya, R. A., Sakmar, M., Hartinah, S., Hasani, M. A., & Riziq, A. F. (2024). CapCut untuk Pendidikan: Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif bagi Guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6), 2031–2035. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v2i6.1130>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). No Title 濟無No Title No Title No Title. 3(1), 112–114.
- Nova Noor Kamala Sari, Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra, & Efrans Christian. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Tenses Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 13(2), 37–46. <https://doi.org/10.47111/jti.v13i2.253>
- Oktavianti, R., & Loisa, R. (2017). Penggunaan Media Sosial Sesuai Nilai Luhur Budaya di Kalangan Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 86. <https://doi.org/10.22146/jpkm.26925>
- SA, M. F., & Pujiyanto, P. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sosial dalam Pemasaran Rumah Sakit: Systematic Review. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 13(2), 100–108. <https://doi.org/10.52022/jikm.v13i2.149>
- Shabrina Zihfa Fidela, Meisye Putri Azizah, & Septia Rizka Hidayah. (2023). Tren Pengembangan Aplikasi Mobile: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, 2(4), 30–48. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v2i4.2848>