



SERTIFIKAT

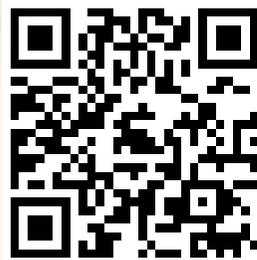


Diberikan Kepada

Supriatiningsih, M.Kom

Sebagai Ketua Pelaksana

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di SDN Pangebatan dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBSI pada tanggal 4 Desember 2023 dengan materi Pelatihan Editing Video Pembuatan Content Promosi Wisata Pada SDN Pangebatan.



Jakarta, 11 Desember 2023
Ketua LPPM
Universitas Bina Sarana Informatika



Dr. Taufik Baidawi, M.Kom

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT



Pelatihan *Editing* Video Pembuatan *Content* Promosi Wisata Pada SDN Pangebatan

Oleh:

SUPRIATININGSIH, M.Kom	(0318069302)
IMAM SOLEH MARIFATI, S.E, M.M	(0602037102)
WAWAN HARYANTO, S.E., M.Akt	(0427068301)
ANISA NUR PRISTI	(13229154)
HERI MISWANTO	(13220176)
FAJAR MUKLIS ARI MUKTI	(12220421)

TEKNOLOGI KOMPUTER
PSDKU KABUPATEN BANYUMAS
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
DESEMBER 2023

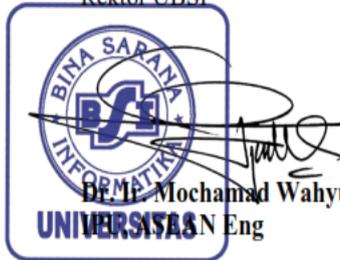
HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Editing Video Pembuatan Content Promosi Wisata Pada SDN Pangebatan
2. Mitra : SDN Pangebatan
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Supriatiningsih M.Kom
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP : 202009188
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Teknologi Komputer Kampus Kabupaten Banyumas (D3)
 - f. Email : supriatiningsih.stq@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 5
- Nama Anggota : Imam Soleh Marifati SE, MM
Wawan Haryanto SE., Akt
- Mahasiswa yang terlibat : 3 Orang
5. Biaya yang disetujui : Rp.3.300.000,-

Jakarta, 21 Desember 2023

Mengetahui

Rektor UBSI



Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd,
UBSI Eng

Ketua Pelaksana

Supriatiningsih M.Kom

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Dr. Taufik Baidawi, M.kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error!
Bookmark not defined.	
DAFTAR ISI.....	ii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	Error!
Bookmark not defined.	
II. METODE PELAKSANAAN	4
III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT).....	5
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)	6
V. REALISASI BIAYA	7
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	8
DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN.....	10

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat Pelatihan Editing Video Pembuatan Content Promosi Wisata ini bertujuan sebagai berikut untuk : meningkatkan keaktifan dan kemampuan peserta untuk bisa memiliki kreatifitas yang tinggi serta mampu memanfaatkan kemampuan teknologi yang ada saat ini, Pelatihan Editing Video Pembuatan Content Promosi Wisata. Materi *Editing Video* penggunaan *Capcut* diharapkan peserta akan mudah membuat video kekinian sehingga promosi wisata memiliki jangkauan lebih luas dan berdampak meningkatnya promosi. Hasil akhir yang diharapkan, peserta dapat memanfaatkan aplikasi *Capcut* sebagai media promosi wisata. Dalam pengelolaan *editing video capcut* agar menampilkan video yang menarik, indah dan terpercaya akan kekreatifitasan video menjadi faktor peringkat yang digunakan *capcut* untuk menampilkan video kita di hasil pencarian. Oleh karena itu, kita perlu memberikan *editing video* yang berkualitas agar kita bisa mendapatkan banyak ulasan yang baik. Dengan begitu, peluang promosi kita muncul paling atas akan lebih tinggi. Metode Pelaksanaan pada kegiatan ini dengan melakukan pengabdian masyarakat di SDN Pangebatan dengan mitra para siswa SDN Pangebatan tentang Pelatihan Editing Video Pembuatan Content Promosi Wisata dalam meningkatkan promosi di sekitar SDN Pangebatan serta tahap monitoring dan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengetahuan dan kemampuan mitra. Solusi yang ditawarkan dari beberapa masalah mitra dapat ditempuh melalui hal-hal seperti:(1) Bagaimana membuat *editing video*, (2) Bagaimana memproses *editing video*, (3) Bagaimana manfaat penggunaan *capcut* tersebut. Target luaran daam program ini adalah berupa press release di media online dan elektronik, serta meningkatnya *editing video* yang berkualitas, yang sudah dibekali ilmu pengetahuan dan teknologi, mewujudkan kemampuan dan kemantapan para siswa untuk menghasilkan video yang berkualitas yang dibutuhkan pengunjung, optimalisasi saluran penjualan tiket yang ada, memahami proses promosi via *Capcut* yang dapat meningkatkan promosi yang akan berdampak pada peningkatan keuntungan bagi tempat wisata.

I. PENDAHULUAN

Tri Dharma Perguruan Tinggi terdiri dari Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Setiap dosen yang merupakan salah satu bagian dari Perguruan Tinggi memiliki kewajiban untuk dapat melaksanakan Tri Dharma tersebut. Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu upaya untuk dapat lebih dekat dengan masyarakat, dengan cara saling berbagi ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Terutama dalam hal pelatihan komputer serta pengenalan teknologi informasi. Masih banyak masyarakat yang belum memahami penggunaan aplikasi tertentu dengan baik dan juga betapa bergunanya pengenalan dan tutorial penggunaannya. Pada saat ini pendidikan tinggi di Indonesia merupakan subsistem pendidikan nasional yang berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Salah satu unsur dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi adalah dosen (Eniyati & Santi, 2010).

Pemanfaatan teknologi informasi dan telekomunikasi (TIK) saat ini mendorong manusia memanfaatkan segala sesuatu dengan menerapkan teknologi digital yang ada. Teknologi Digital mengutamakan semua kegiatan dilakukan secara komputer/digital yang serba otomatis dan canggih dimana ditandai dengan munculnya smartphone dengan berbagai smart aplikasi yang ada di dalamnya. Berbagai aplikasi di smartphone yang dapat dipergunakan dalam berkomunikasi masih dihubungkan dengan penggunaan aplikasi media sosial yang sungguh sangat populer dikalangan masyarakat (Danuri, 2019).

Mulai dari munculnya facebook, Instagram, whatsapp, telegram sampai pada aplikasi tiktok yang sekarang ini luas dikenal. Teknik Komunikasi dalam media sosial tersebut ini hanya bermodalkan perangkat gawai disertai dengan paket internet sesuai dengan provider selular yang digunakan (Nuzuli, 2023). Saat ini aplikasi media sosial tidak hanya menawarkan komunikasi untuk bertukar informasi melalui chat saja tetapi juga ditampilkan dalam visualisasi video yang dibuat semenarik mungkin menggunakan aplikasi tertentu (Husna et al., 2022).

Media sosial sekarang banyak menampilkan status masyarakat dalam bentuk video yang menggambarkan aktivitas seseorang, kejadian tertentu, keadaan lingkungan dan lain-lain. Facebook, Instagram, twitter, youtube sudah menampilkan video sebagai media untuk memberitahukan informasi hanya lewat genggamannya menggunakan handphone (Kuncoro et al., 2018).

Inilah kenapa sampai saat ini video masih diminati oleh masyarakat untuk memperkuat wawasan, pengetahuan akan hal lain yang tidak di dapat dilingkungannya. Masyarakat akan

lebih tertarik jika semua kejadian yang ada, di dokumentasikan lewat video. Salah satunya adalah youtube. Youtube menjadi situs media sosial yang di dalamnya terdapat banyak video. Youtube dapat membuat para Youtuber menjadi orang yang dikenal karena video yang diunggah menjadi trending serta youtuber dapat mendulang komersial dari youtube karena dapat menghasilkan uang dari konten video yang telah dibuat. Semangat ini yang mendorong berbagai elemen masyarakat mulai dari anak-anak sampai pada orangtua beralih profesi di era digital ini menjadi youtuber untuk menambah penghasilan. (Adhary et al., 2021).

Kegiatan pembuatan video yang mempertontonkan aktivitas dari seorang youtuber disebut dengan vlog (Aisyah et al., 2018). Untuk membuat vlog dibutuhkan kemampuan untuk mengambil video dan mengolahnya menjadi sebuah video yang menarik. Kemampuan mengolah video ini memanfaatkan aplikasi yang banyak digunakan saat ini baik yang digunakan di komputer maupun aplikasi mengolah video yang ada di handphone android (Arifiani, 2017). Proses menjadi vlogger dan youtuber ini bebas siapa saja, bisa anak-anak, dewasa, orangtua, bahkan ibu-ibu rumah tangga. Disamping kedua kegiatan tersebut menjadi jenis pekerjaan baru di dunia digital juga dikarenakan media sosial saat ini sudah banyak menampilkan informasi dalam bentuk video dan beberapa video tersebut ada yang sudah menghasilkan uang, maka sangat tepatlah setiap orang yang ingin menghasilkan video, mengetahui cara membuat video yang bisa dilakukan siapa saja baik anak-anak, dewasa bahkan orangtua sekalipun (Vanie et al., 2023).

Video merupakan salah satu cara melakukan branding produk maupun layanan. Branding dapat dilakukan melalui Media sosial antara lain, Facebook, Instagram, Youtube dan Tiktok (Maemunah et al, 2021). Branding merupakan salah satu langkah penting yang perlu dilakukan dalam memperkenalkan dan mempromosikan sebuah obyek. Branding dapat dilakukan melalui Media sosial antara lain, Facebook, Instagram, Youtube dan Tiktok. Aplikasi CapCut merupakan aplikasi editing video dalam smartphone Android yang saat ini populer di kalangan editor pemula. Aplikasi ini mampu memungkinkan pada penggunanya untuk melakukan editing video yang menarik dengan berbagai macam fitur dan juga effect-nya. Selain itu Aplikasi CapCut juga menampilkan fitur-fitur yang mudah dimengertian dipahami oleh banyak orang. Untuk menggunakan aplikasi ini tidak membutuhkan skill, dengan aplikasi ini sudah bisa melakukan editing video (Puspitarini & Nuraeni, 2019).

1. Analisis Situasi

SDN Pangebatan merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Pangebatan, Kec. Karanglewas, Kab. Banyumas, Jawa Tengah. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri Pangebatan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Permasalahan yang dihadapi oleh mitra saat ini adalah kurangnya pelatihan mengenai teknologi informasi bagi siswa SDN Pangebatan. Mengingat pelatihan teknologi informasi merupakan bagian dari pengabdian masyarakat. Kemudian masih sulitnya beberapa siswa mitra yang kurang memahami aplikasi di smartphone yang dapat menambah keterampilan di bidang teknologi informasi salah satunya mengedit video menggunakan aplikasi Capcut. Dan tidak kalah penting bahwa kegiatan edit video juga dapat menjadi modal pengetahuan dasar dalam membuat dokumentasi kegiatan, promosi produk dan jasa yang dimiliki oleh keluarga. Untuk itu diperlukan peran narasumber di bidang teknologi informasi untuk berbagi ilmu melalui pengabdian kepada masyarakat, dengan mengadakan pelatihan editing video menggunakan aplikasi smartphone capcut yang meningkatkan pengetahuan dasar siswa-siswa dalam bidang teknologi informasi.

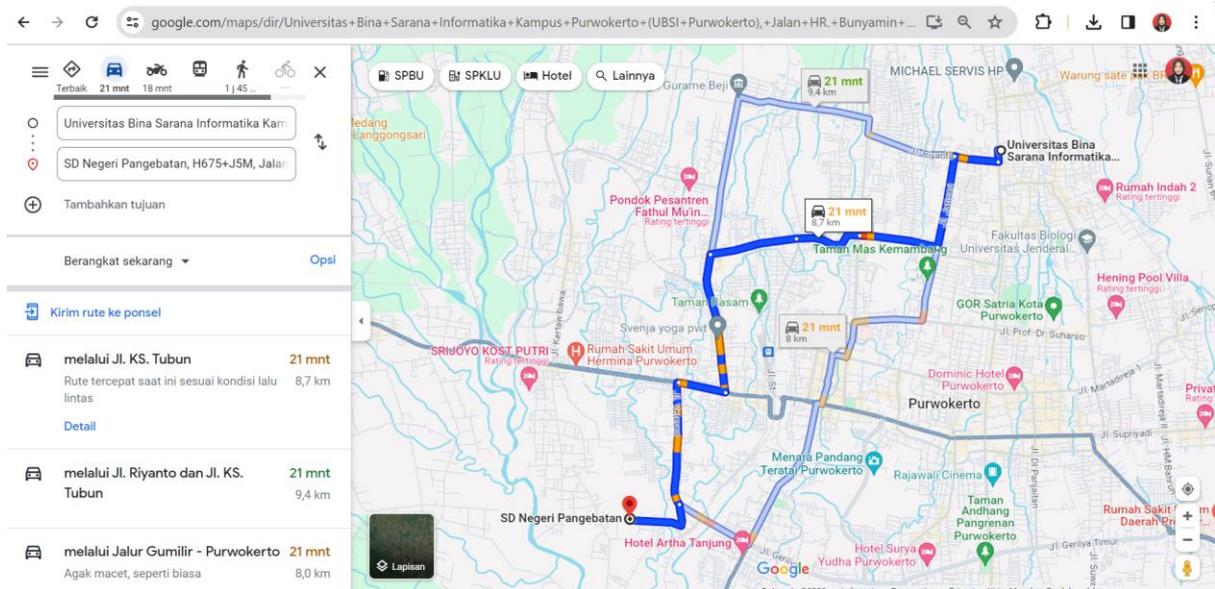
Dari situlah maka dibuatkan Pelatihan *Editing Video* Pembuatan Content Promosi Wisata Pada SDN Pangebatan tujuannya diharapkan dengan adanya pelatihan *editing video menggunakan Capcut* salah satunya peserta merasa mendapat pengetahuan baru. Hal ini karena mereka tidak tahu sebelumnya mengenai cara mengedit video yang sangat mudah menggunakan aplikasi *Capcut*. Pada awalnya mereka menganggap dibutuhkan perangkat komputer yang canggih untuk membuat konten video yang sedemikian rupa seperti yang sering dilihat pada media sosial, padahal sebenarnya dengan menggunakan smartphone yang mereka miliki sudah bisa digunakan dengan hasil yang memuaskan.

2. Peta Lokasi Mitra

Adapun profil mitra sebagai berikut :

Nama Lembaga : SDN Pangabetan
Alamat : Jl. Dusun II, Pangebatan, Kec. Karanglewas
Kelurahan : Pangebatan
Kecamatan : Karanglewas
Kota/Kab : Banyumas
Provinsi : Jawa Tengah

Jarak lokasi mitra siswa di SDN Pangebatan yang menjadi lokasi pengabdian masyarakat dengan kampus Universitas BSI Purwokerto sekitar 8,7 km. Universitas BSI Purwokerto sendiri masih masuk wilayah kelurahan Pabuwaran.



Gambar 1. Peta Lokasi SDN Pangebatan

3. Identifikasi Masalah Mitra

Masalah-Masalah yang ada pada siswa diantaranya

- Kurangnya pelatihan mengenai teknologi informasi
- Masih sulitnya beberapa siswa mitra yang kurang memahami aplikasi di smartphone
- Belum optimalnya pemahaman tentang *editing video*
- Tidak memahami bagaimana cara menggunakan aplikasi *CapCut* untuk *editing video*

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada siswa SDN Pangebatan, Karanglewas, Kabupaten Banyumas yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh siswa SDN Pangebatan dan mengajukan perijinan untuk melakukan kegiatan pelatihan pada SDN Pangebatan. Selanjutnya mengadakan persiapan untuk pelatihan dengan membuat materi Pelatihan *Editing Video* Pembuatan *Content* Promosi Wisata Pada SDN Pangebatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap 1 pelatihan dan pendampingan mengenai : (1) Bagaimana meningkatkan pelatihan mengenai teknologi informasi? Mengadakan Pelatihan mengenai teknologi informasi meningkatnya siswa yang berkualitas, yang sudah dibekali ilmu pengetahuan dan teknologi, (2) Bagaimana mengatasi sulitnya beberapa siswa mitra yang kurang memahami aplikasi di *smartphone*? Mengadakan Pelatihan tentang pemahaman aplikasi di *smartphone* (3) Bagaimana optimalnya pemahaman tentang *editing video* saat ini? Mengadakan Pelatihan *Editing Video* sehingga peserta pelatihan mendapat Ilmu dan wawasan mengenai cara membuat video yang menarik. 4) Bagaimana bagaimana cara menggunakan aplikasi *CapCut* untuk *editing video*? Mengadakan Pelatihan *Editing Video (Capcut)* sehingga memahami proses *editing video* yang dapat meningkatkan pembuatan video promosi yang menarik. Sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam membuat video yang menarik dan kreatif.

3. Tahap monitoring dan evaluasi ini dilakukan dengan cara memonitoring kegiatan pengabdian masyarakat yang diadakan dari awal persiapan sampai pelaksanaan berjalan dengan lancar dan tahap evaluasi ini dilakukan dengan mencatat segala hal harus di perbaiki sebagai evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini dan memastikan bahwa pengabdian masyarakat yang diadakan bermanfaat dan meningkatkan kreatifitas siswa SDN Pangebatan.

Tugas Panitia Pengabdian Masyarakat :

No	Nama Panitia	Tugas
1	Supriatiningsih, M.Kom	Sebagai Ketua Pelaksana. Mengkoordinir jalannya pelaksanaan pengabdian Masyarakat, proposal dan laporan dan membantu peserta dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat
2	Wawan Haryanto, S.E., M.Akt	Membuat Press Release dan membantu peserta dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat
3	Imam Soleh Ma'rifati, S.E, M.M	Membuat Modul Pengabdian Masyarakat sebagai tutor
4	Anisa Nur Pristi	Membantu peserta dalam pelaksanaan

5	Heri Miswanto	pengabdian masyarakat
6	Fajar Muklis Ari Mukti	

Adapun pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini akan dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Senin / 4 Desember 2023
 Tempat : SDN Pangabetan, Kecamatan Karanglewas, Kabupaten Banyumas
 Waktu : 11:00 – Selesai

III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)

Luaran di capai pada pengabdian masyarakat ini adalah:

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Lokal	Sudah terbit dengan link: https://news.bsi.ac.id/2023/12/05/pelatihan-editing-video-pembuatan-konten-promosi-wisata-di-sdn-pangebatan/
2	Dokumentasi pelaksanaan	Foto kegiatan	Sudah Tercapai
3	Mitra Produktif	Pengetahuannya meningkat	Sudah Tercapai
		Keterampilannya meningkat	Sudah Tercapai
		Pelayanannya meningkat	Sudah Tercapai
		Kemampuan manajemennya Meningkat	Sudah Tercapai

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)

Manfaat yang diperoleh dari pengabdian masyarakat ini adalah :

Kegiatan	Tujuan	Indikator Keberhasilan	Target Capaian
Pelatihan <i>Editing</i> Video Pembuatan	Memberikan Pemahaman serta	Peserta PM mampu membuat <i>Editing</i> Video Pembuatan	Setelah dilakukan diskusi dan Pelatihan <i>Editing</i> Video Pembuatan <i>Content</i> Promosi

Content Promosi Wisata Pada SDN Pangebatan	pelatihan tentang <i>Editing Video</i> Pembuatan <i>Content</i>	Content Promosi Wisata	Wisata sebesar 25%
		Peserta PM mampu memproses fitur-fitur pada <i>Editing Video</i> Pembuatan <i>Content</i> Promosi Wisata	Setelah dilakukan diskusi dan Pelatihan <i>Editing Video</i> Pembuatan <i>Content</i> Promosi Wisata peserta PM mampu memproses fitur-fitur pada <i>Editing Video</i> Pembuatan <i>Content</i> sebesar 25%
		Peserta PM mampu memahami manfaat penggunaan <i>Editing Video</i> Pembuatan <i>Content</i> Promosi Wisata	Setelah dilakukan diskusi dan Pelatihan <i>Editing Video</i> Pembuatan <i>Content</i> Promosi Wisata peserta PM mampu memahami manfaat penggunaan Pelatihan <i>Editing Video</i> Pembuatan <i>Content</i> sebesar 25%

V. REALISASI BIAYA

Realisasi Biaya pada pengabdian masyarakat ini adalah:

BELANJA BAHAN				
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Total (Rp)
1	Kabel HDMI	1	Rp 50.000	Rp 50.000
2	Alat Tulis	20	Rp 5.000	Rp 100.000
3	Jilid Proposal	4	Rp 5.000	Rp 20.000
4	Plakat	1	Rp 250.000	Rp 250.000
5	Streples	1	Rp 35.000	Rp 35.000
6	Spidol	2	Rp 5.000	Rp 10.000
7	Map	4	Rp 5.000	Rp 20.000
8	Klip Kertas	1	Rp 5.000	Rp 5.000
9	Notes Book	20	Rp 7.000	Rp 140.000
10	Fotocopy Modul	20	Rp 20.000	Rp 400.000
11	Jilid Modul	20	Rp 5.000	Rp 100.000
12	Pembuatan Sertifikat	20	Rp 22.000	Rp 440.000
13	Souvenir Mug	20	Rp 25.000	Rp 500.000
14	Sovenir Plakat	2	Rp 200.000	Rp 400.000
14	Spanduk	1	Rp 100.000	Rp 100.000
15	Jilid Laporan	6	Rp 5.000	Rp 30.000
16	Tinta printer warna	1	Rp 200.000	Rp 200.000
17	Tinta printer hitam putih	1	Rp 200.000	Rp 200.000

Total Belanja Bahan				Rp 3.000.000
BIAYA PERJALANAN				
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Total (Rp)
1	Transportasi	5	60000	Rp 300.000
Total Biaya Perjalanan				Rp 300.000
Total Keseluruhan				Rp 3.300.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dengan adanya Pelatihan *Editing Video Pembuatan Content* Promosi Wisata Pada SDN Pangebatan khususnya pada para peserta dapat pengetahuan baru sehingga bermanfaat bagi peserta dalam menggunakan smartphone secara positif. Sementara itu, beberapa peserta merasa mendapat pengetahuan baru. Hal ini karena mereka tidak tahu sebelumnya mengenai cara mengedit video yang sangat mudah menggunakan aplikasi Capcut. Pada awalnya mereka menganggap dibutuhkan perangkat komputer yang canggih untuk membuat konten video yang sedemikian rupa seperti yang sering dilihat pada media sosial, padahal sebenarnya dengan menggunakan smartphone yang mereka miliki sudah bisa digunakan dengan hasil yang memuaskan.

2. Saran

Sebaiknya Pelatihan *Editing Video Pembuatan Content* Promosi Wisata seperti ini bisa dilakukan secara kontinue guna sebagai meningkatkan kreatifitas siswa untuk memanfaatkan penggunaan smartphone dengan positif. Sebaiknya Pelatihan *Editing Video Pembuatan Content* Promosi Wisata ini bukan hanya ditunjukan kepada siswa saja melainkan masih ada beberapa warga atau masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhary, A. F., Siregar, F. M., & Abid, M. R. (2021). Youtuber sebagai Perubahan Minat Profesi Kaum Milenial di Era Postmodern. 4(2), 121–130.
- Al, A. et. (2018). VIDEO BLOG SEBAGAI MEDIA REPRESENTASI DIRI VLOGGER DI. 7(1).

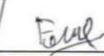
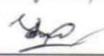
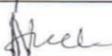
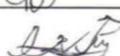
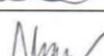
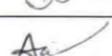
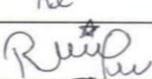
- Arifiani. (2017). *Jurnal Visualita* Volume 6 Nomor I, Agustus 2017. 6, 1–6.
- Danuri, M. (2019). PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI. 116–123.
- Eniyati, S., & Santi, R. C. N. (2010). Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Prestasi Dosen Berdasarkan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XV(2), 136–142.
- Husna, H. N., Aprillia, A. Y., Wulandari, W. T., Idacahyati, K., Wardhani, G. A., Gustaman, F., Nurdianti, L., & Zustika, D. S. (2022). PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN MATA DI MEDIA SOSIAL. 5(3).
- Kuncoro, A. M., Putri, A. O., Pradita, A., Manajemen, P. S., Ekonomi, F., & Jember, U. (n.d.). VLOGGER SEBAGAI SALURAN MENUJU GENERASI MILENIAL PRODUKTIF INDONESIA. 193–199.
- Maemunah et al. (2021). Pelatihan Pembuatan Konten Pembelajaran Menggunakan Open Broadcast Software. 1(2), 61–67. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v1i2.142>
- Nuzuli, A. K. (2023). MEMAHAMI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK DI KALANGAN IBU RUMAH TANGGA. 5(1), 353–371.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). 3.
- Vanie. (2023). Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Smartphone CapCut Bagi Ibu-Ibu Gabungan Organisasi Wanita Sambas. 4(2), 1343–1351.

LAMPIRAN

a. Absensi Peserta

DAFTAR HADIR PESERTA

Nama Kegiatan : Pelatihan Editing Video Pembuatan Content Promosi Wisata di SD Negeri Pangebatan
 Hari dan Tanggal : Senin, 4 Desember 2023
 Tempat : SD Negeri Pangebatan
 Mitra : SD Negeri Pangebatan

No	NAMA	KELAS	TANDA TANGAN
21.	NURUL FITRIANI	6B	
22.	VIFI ANA PRATIESTA	6B	
23.	HUSNA DZAKIYA	6A	
24.	FARISKI A.L	6B	
25.	YUDA	6B	
26.	RENDI	6B	
27.	HARIS NUR NOVAN	6A	
28.	TIO RAFIKAH R	6B	
29.	KUNUH W.P.	6C	
30.	NICO PAERHA A.R.W	6A	
31.	BAGAS DWI P.	6A	
32.	AZRI OFECA S.	6B	
33.	IRVALDO TRI R	6A	
34.	RADEVAN.L.A	6B	
35.	WANDA A.P	6B	
36.	JULI ANTO PRATAMA	6A	
37.	AIG RISKI JIPANG, R	6A	
38.			
39.			
40.			

DAFTAR HADIR PESERTA

Nama Kegiatan : Pelatihan Editing Video Pembuatan Content Promosi Wisata di SD Negeri Pangebatan
 Hari dan Tanggal : Senin, 4 Desember 2023
 Tempat : SD Negeri Pangebatan
 Mitra : SD Negeri Pangebatan

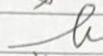
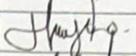
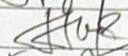
No	NAMA	KELAS	TANDA TANGAN
41.	Clearesta Noura K.	6a	
42.	Linda Pisanatul M.	6a	
43.	Dewi Mutiyya Kasih	6a	
44.	Nadinda Agista R.	6a.	
45.	Kifana afna L.	6A	
46.	Afi Denaya Nathania	6A	
47.	Maezya Ayu Putri	6A	
48.	Naura syahda Azizah	6A	
49.	Nailul Nova Azkiya	6C	
50.	Wafya Mutiroti	6C	
51.	Sheza andaresta P.	6C	
52.	Paisara amalia k.	6c	
53.	Nebriana saputri	6c	
54.	Jesika ismawati	6C	
55.	Naura Dwi Atiqah	6C	
56.	Nadia Fka Ramadani	6C	
57.	Muznah Almira	6A	
58.	Tiara Larasati	6B	
59.	dinda nur laeti	6B	
60.	AZALIA	6B	

b. Absensi Panitia

ABSENSI PANITIA

PELATIHAN EDITING VIDEO PEMBUATAN CONTENT PROMOSI WISATA

Tanggal : 04-12-2023

NO	NAMA	NIP/NIM	TANDA TANGAN
1	ANISA NUR PRISTI	13220154	
2	HEPI MISWANTO	13220176	
3	Maman Spelium	20110357	
4	Walwan Haryanto	200903018	
5	Supriatiningsih	202009188	
6	Fajar Muklis Ari/Mukti	12220421	
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			

c. Surat Keterangan Mitra/Instansi



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
KORWILCAM DINDIK KARANGLEWAS
SEKOLAH DASAR NEGERI PANGEBATAN
Alamat: Desa Pangebatan Kecamatan Karanglewas Kodepos 53161 Telp. 6840043

SURAT KETERANGAN
No: .800./148.2./2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri Pangebatan menerangkan bahwa Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kabupaten Banyumas telah melaksanakan pengabdian pada:

Hari/Tanggal : 04 Desember 2023
Waktu : 11.00 WIB sd Selesai
Materi : Pelatihan Editing Video Pembuatan Content Promosi Wisata Pada SDN Pangebatan
Tempat : SDN Pangebatan
Peserta : Siswa Kelas 6 SDN Pangebatan

Demikian surat keterangan ini dibuat atas dasar yang sebenarnya agar menjadi periksa bagi yang berkepentingan kemudian untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banyumas, 05 Desember 2023

Kepala Sekolah



Riyadi, S.Pd

NIP. 196609211991031005

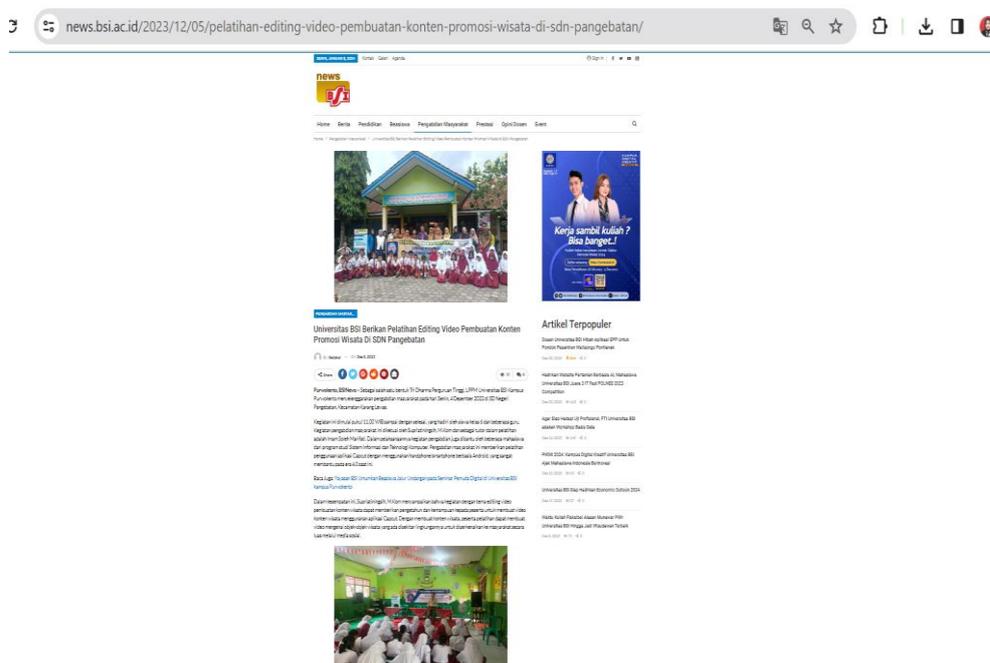
Lampiran 1.

Susunan panitia kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Penanggungjawab

- Ketua LPPM : Dr. Mochamad Wahyudi, MM, M.Kom, M.Pd
Ketua Pelaksana : Taufik Baidawi, M.Kom
Koordinator Tutor : Supriatiningsih, M.Kom
Anggota :
Nama Anggota 1 : Imam Soleh Marifati, S.E, M.M
Nama Anggota 2 : Wawan Haryanto, S.E., M.Akt
Nama Anggota 3 : Anisa Nur Pristi
Nama Anggota 4 : Heri Miswanto
Nama Anggota 5 : Fajar Muklis Ari Mukti

d. Luaran PM



news.bsi.ac.id/2023/12/05/pelatihan-editing-video-pembuatan-konten-promosi-wisata-di-sdn-pangebatan/

Universitas BSI Berikan Pelatihan Editing Video Pembuatan Konten Promosi Wisata Di SDN Pangebatan

Rumahnya BSI News - Setiap saat, untuk La 70 Channel Program Terpadu, LPPM Universitas BSI terus berupaya meningkatkan kegiatan keahliannya untuk La 70 Channel 2023 di SDN Pangebatan.

Agenda ini dimulai pada 12/02/2023 dengan agenda, seperti halnya pelatihan editing video dan pembuatan konten promosi wisata. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Pangebatan dengan menghadirkan narasumber dari Universitas BSI yang akan memberikan pelatihan editing video dan pembuatan konten promosi wisata. Kegiatan ini akan dilaksanakan pada tanggal 12/02/2023 di SDN Pangebatan.

Back Up: Untuk SDN Pangebatan dan SDN Pangebatan lainnya di Universitas BSI.

Dalam kesempatan ini, Universitas BSI terus berupaya meningkatkan kegiatan keahliannya untuk La 70 Channel 2023 dengan menghadirkan narasumber dari Universitas BSI yang akan memberikan pelatihan editing video dan pembuatan konten promosi wisata. Kegiatan ini akan dilaksanakan pada tanggal 12/02/2023 di SDN Pangebatan.

Artikel Terpopuler

- Siapa Universitas BSI? Hal yang perlu diketahui tentang Universitas BSI
- Hal yang perlu diketahui tentang Universitas BSI
- Agar Bisa Mendapat Pekerjaan, Perhatikan Hal-hal Berikut Ini
- Hal yang perlu diketahui tentang Universitas BSI
- Agar Bisa Mendapat Pekerjaan, Perhatikan Hal-hal Berikut Ini
- Hal yang perlu diketahui tentang Universitas BSI

Link Pres Release: <https://news.bsi.ac.id/2023/12/05/pelatihan-editing-video-pembuatan-konten-promosi-wisata-di-sdn-pangebatan/>



Peserta mempraktekan materi yang di sampaikan



Mahasiswa membantu peserta pengabdian untuk mempraktekan pembuatan video menggunakan capcut

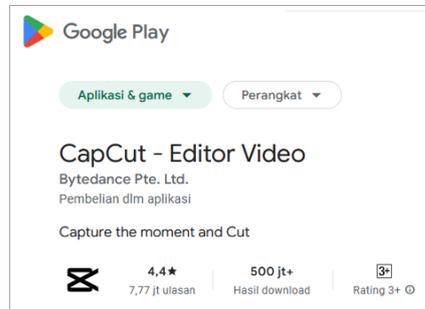


Foto bersama panitia dan peserta

f. Materi Pelatihan

CAPNCUT

1. Unduh aplikasi Capncut di playsore.

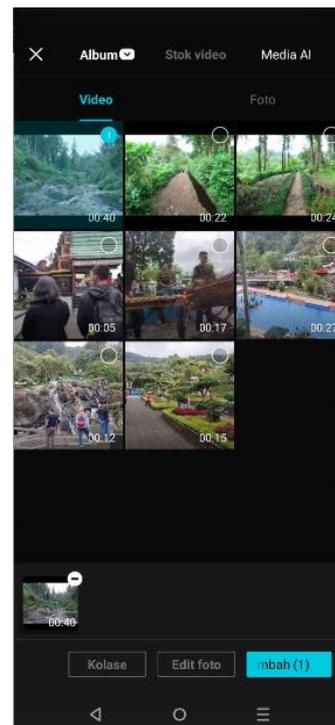


Gambar 1. Aplikasi Capcut di Playstore

2. Menyiapkan Video. Gunakan camera pada HP untuk mengambil video obyek wisata yang akan kita buat video klipnya.
3. Jalankan Aplikasi, kemudian klik **Proyek Baru**. Jika tombol tidak muncul, klik menu Edit dibagian bawah kiri (gambar 2).
5. Pilih Video yang akan digunakan, boleh lebih dari 1 (gambar 3). Klik **Tambah**.

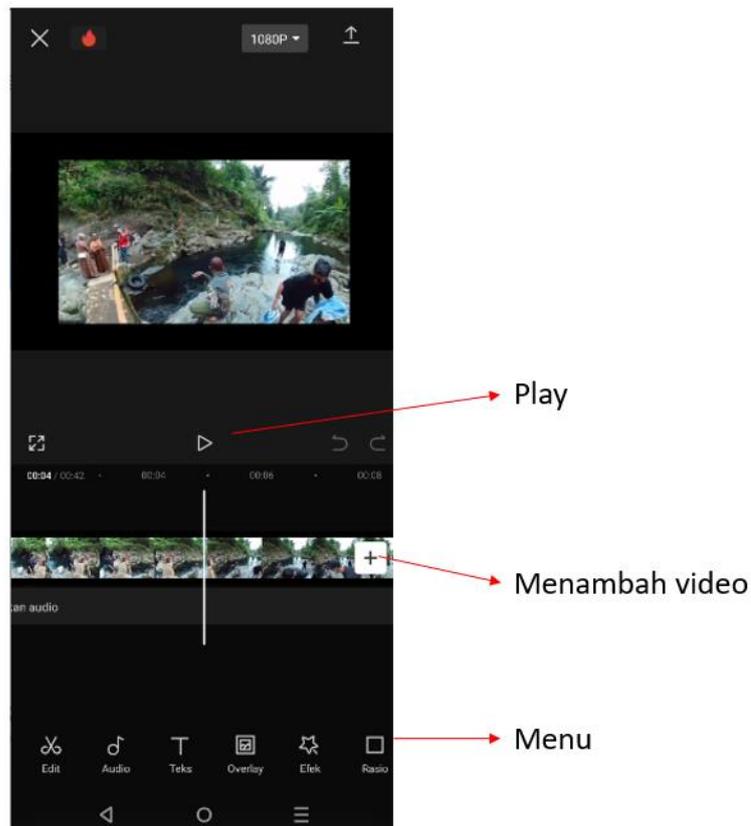


Gambar 2.



Gambar 3.

6. Tombol pada tampilan proyek (gambar 4).



Gambar 4.

7. Menu Edit

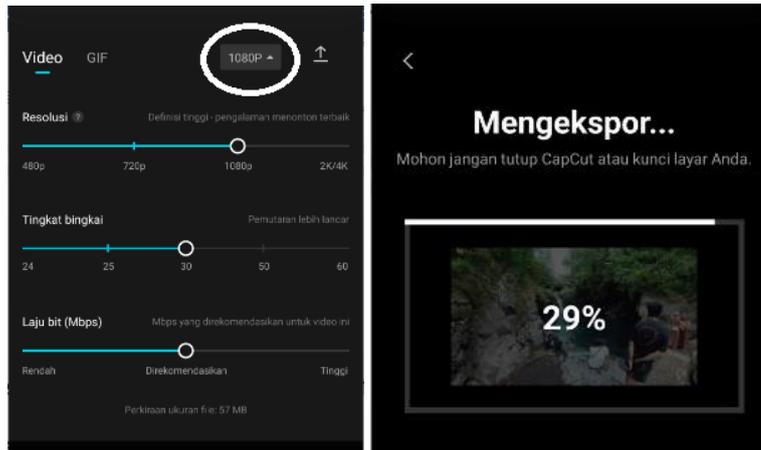
- a. Bagi, membagi video klip menjadi 2 bagian.
- b. Kecepatan, mengatur kecepatan video klip.
- c. Animasi, menambah efek animasi pada video.
- d. Volume, mengatur volume suara video klip.
- e. Edit, untuk memangkas, memutar atau membalik/cermin/mirror.

8. Menu Audio. Menambahkan suara dan efek.

9. Text.

- a. Menambahkan teks pada video klip
- b. Stiker, menambah stiker pada video klip.
- c. Keterangan otomatis.
- d. Template teks, memilih teks yang sudah disiapkan.
- e. Menggambar, menambahkan gambar (pensil) secara manual pada video.

10. Overlay. Menambahkan video lain sebagai overlay/tumpukan.
11. Efek.
 - a. Efek Video, menambahkan efek pada video seperti zoom, flip, dll.
 - b. Efek Tubuh, menambahkan efek pada video, mirip seperti efek video.
11. Rasio. Mengatur rasio dari video yang dihasilkan misalnya 9:16, 1:1. 16:9 dll
12. Transisi, yaitu animasi saat pergantian video klip. Caranya klik tombol di batas video klip dengan video klip lainnya. Kemudian pilih transisi yang diinginkan.
13. Mengekspor proyek.
 - a. Memilih resolusi video, pilihan terdapat di kanan atas.
 - b. Jenis file yaitu video atau animasi GIF.
 - c. Tombol ekspor di kanan atas (simbol panah ke atas).
 - d. Setelah proses selesai, pilih mau dikirim/dibagikan ke aplikasi apa, misal instagram, youtube, whatsapp dan lain-lain.



b.



c. Gambar 5.

d.