

PROPOSAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



**Peningkatan Kreativitas dan Ketrampilan Pembuatan
Video Pada Padepokan Pecak Silat Walet Puti**

Oleh:

Ayuni Asistyasari, M.Kom	(0326068903)
Indah Puspitorini, M.Kom	(0404117702)
Bibit Sudarsono, M.Kom	(0324048201)
Yosep Nuryaman, M.Kom	(0329098901)
Annisaa Azzahra	(19232127)
Reisya Rubyana	(19232263)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

FEBRUARI 2026

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Peningkatan Kreativitas dan Ketrampilan Pembuatan Video
Pada Padepokan Pecak Silat Walet Putih
2. Mitra : Aula
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Ayuni Asistiyasari
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP : 201909271
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Sistem Informasi (S1)
 - f. Email : ayuni.yas@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 3
Nama Anggota : Bibit Sudarsono
Yosep Nuryaman
Indah Puspitorini
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra : Pangkalan Jati Baru
 - b. Kabupaten/Kota : Depok
 - c. Propinsi : Jawa Barat
6. Biaya : Rp.9.110.000,-

Mengetahui
Rektor UBSI



Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

Jakarta, 20 Februari 2026

Ketua Pelaksana

Ayuni Asistiyasari M.Kom

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN.....	iv
I. PENDAHULUAN.....	Error!
Bookmark not defined.	
II. SOLUSI PERMASALAHAN	3
III. METODE PELAKSANAAN	3
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	5
V. ANGGARAN	5
VI. JADWAL KEGIATAN	6
DAFTAR PUSTAKA.....	6

RINGKASAN

Pengabdian kepada masyarakat dengan judul *“Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Pembuatan Video Pada Padepokan Pencak Silat Walet Puti”* dilatarbelakangi oleh permasalahan masih kurangnya keterampilan para peserta didik dan para pengajar dalam memanfaatkan teknologi digital khususnya pada bidang teknik editing dan manipulasi dalam video untuk mendukung sarana promosi dan nilai jual terhadap khalayak umum. Selama ini, Padepokan Pencak Silat Walet Puti cenderung hanya berfokus pada penerimaan peserta didik dari informasi mulut ke mulut (Word Of Mouth) atau masih bersifat konvensional sehingga diperlukan/dibutuhkan sebuah keterampilan kreatif yang relevan dengan perkembangan teknologi, terutama dalam memproduksi media promosi dan company profil yang menarik dan modern. Solusi yang ditawarkan adalah memberikan pelatihan teknik editing video berbasis aplikasi Inshot, yang mudah digunakan oleh pemula. Pelatihan ini dirancang untuk mengenalkan dasar-dasar video, penguasaan fitur Inshot, hingga pembuatan konten seperti video kegiatan Latihan Pencak Silat, Kebersamaan, dan konten kegiatan pencak silat digital. Selain itu, pendampingan intensif diberikan agar peserta didik dan guru mampu menghasilkan karya kreatif secara mandiri. Target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini antara lain: (1) peningkatan kreativitas peserta didik dan guru dalam menghasilkan multimedia promo, (2) terbentuknya keterampilan praktis di bidang editing berbasis aplikasi, dan (3) tersedianya karya nyata berupa produk video kegiatan pencak silat buatan peserta didik dan guru yang dapat digunakan dalam kegiatan pengenalan maupun promosi. Rencana kegiatan meliputi tahap persiapan (penyusunan materi dan perangkat pelatihan), tahap pelaksanaan (pelatihan penggunaan Inshot dan praktik membuat video), tahap pendampingan (bimbingan pembuatan karya kreatif), serta tahap evaluasi (penilaian hasil karya dan refleksi kegiatan). Melalui kegiatan ini, diharapkan padepokan pencak silat walet puti dapat lebih inovatif terhadap perkembangan teknologi sekaligus berkontribusi dalam kegiatan pencak silat di Indonesia.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar terhadap perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang Promosi dan Nilai Jual. Era teknologi saat ini diharapkan, baik peserta didik ataupun guru peka terhadap kemajuan teknologi, tidak hanya memiliki pemahaman keterampilan bela diri, tetapi juga keterampilan digital yang mampu menunjang aktivitas keislaman secara kreatif. Pencak Silat Walet Puti adalah bagian dari berbagai bentuk Lembaga Non Formal yang berkembang sejak lama dilingkungan masyarakat (1). Tidak hanya belajar bela diri, namun anak-anak, remaja dan guru harus dilatih kemampuan motoric, imajinasi, ide dan gagasan dalam mengembangkan bakat mereka. Pada dasarnya belajar dengan visual dibandingkan dengan ceramah selama satu jam lebih efektif penyampaian materi dengan visual (2). Karena dengan metode visual mampu menyerap ilmu yang diberikan dengan imajinasi. Dalam hal pembelajaran pada Pencak Silat Walet Puti juga diharuskan membuat desain multimedia yang interaktif dan solutif. Banyak aplikasi saat ini yang mampu untuk merancang sebuah teknik editing multimedia yaitu memakai software Adobe Premiere, Canva (3). Salah satu keterampilan yang relevan adalah editing video yang dapat digunakan untuk menghasilkan media promosi dan publikasi kegiatan Pencak Silat yang menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern. Namun, kenyataannya banyak Padepokan Pencak Silat masih terbatas dalam penguasaan teknologi, sehingga kreativitas mereka dalam menuangkan ide-ide visual ke dalam media digital masih rendah. Kegiatan Pencak Silat umumnya masih berfokus pada pembelajaran konvensional dengan gerakan terlihat dan harus didepan Pelatih, tanpa memberikan ruang pengembangan keterampilan kreatif di bidang teknologi. Perkembangan tersebut ikut mempengaruhi pola komunikasi antar manusia, termasuk komunikasi dalam kelas saat proses belajar mengajar (4). Inshot sebagai salah satu aplikasi editing menawarkan solusi yang praktis dan mudah diakses, bahkan oleh pemula, sehingga dinilai efektif sebagai salah satu pembuatan aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran yang interaktif, inovasi serta dapat membuat pembelajaran berupa video (5). Kelebihan dari inshot yaitu dapat menciptakan dan menyimpan elemen-elemen yang dibuat dalamnya (6). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah kegiatan pelatihan yang dapat mengintegrasikan pembelajaran konvensional dengan keterampilan digital. Melalui pengabdian masyarakat ini, Peserta Didik dan Guru Pencak Silat akan dibekali kemampuan melakukan editing video berbasis Inshot untuk mendukung media pembelajaran, publikasi

kegiatan, serta pengembangan kreativitas diri. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus berdaya guna dalam masyarakat.

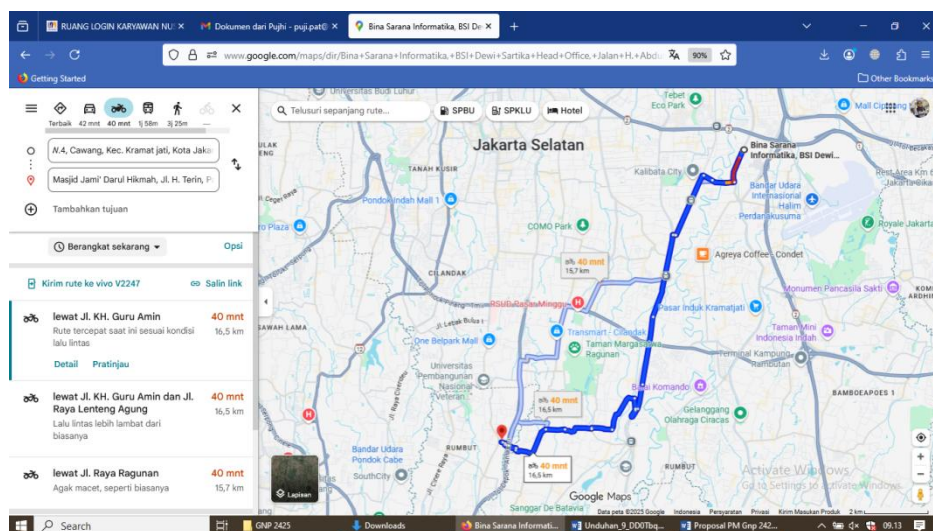
1. Analisis Situasi

Padepokan Silat Walet Putih memiliki peran penting dalam membina generasi muda agar memiliki pemahaman bagaimana menjaga diri yang baik, kemampuan latihan efektif dan efisien, serta membentuk karakter.

Pada pengabdian kepada masyarakat kali ini, kami melakukan pengabdian di Aula Silat Walet putih yang beralamatkan di Jl. H. Terin RT. 006/03 Kel. Pangkalan Jati Baru Depok Jawa Barat. Metodologi pengabdian yang digunakan yaitu memberikan materi dan pelatihan secara langsung kepada pengajar dan siswa.

2. Peta Lokasi Mitra

Berikut adalah peta lokasi dari Universitas Bina Sarana Informatika ke Silat Walet Putih yang beralamatkan Jl. H. Terin RT. 006/03 Kel. Pangkalan Jati Baru Depok Jawa Barat.



Gambar 1.2 Peta Lokasi Mitra Silat Walet Putih

3. Permasalahan Mitra

Dapat disimpulkan bahwa permasalahan mitra Silat Walet Putih mencakup beberapa aspek penting yang berkaitan dengan keterbatasan kreativitas, teknologi, dan metode pembelajaran. Diantaranya :

A. Silat Walet Puti belum memiliki keterampilan yang memadai dalam penggunaan teknologi informasi, terutama dalam bidang Teknik Editing. Kegiatan belajar masih

berfokus pada aspek latihan dan promo konvensional tanpa integrasi dengan teknologi digital yang relevan dengan kebutuhan masa kini.

B. Walaupun tersedia berbagai aplikasi editing seperti Adobe Premiere dan Adobe Pro, aplikasi tersebut dianggap sulit. Silat Walet Puti belum difasilitasi untuk menggunakan aplikasi yang lebih sederhana seperti Inshoot, yang sebenarnya lebih cocok untuk pemula.

C. Silat Walet Puti memiliki potensi besar dalam berimajinasi dan berkreasi, namun belum ada kegiatan atau pelatihan yang dapat menyalurkan ide-ide tersebut. Akibatnya, potensi kreatif mereka belum berkembang maksimal untuk menghasilkan karya Islami yang menarik dan bermanfaat.

II. SOLUSI PERMASALAHAN

Dilihat dari masalah diatas, maka untuk itu penulis memberikan solusi berupa :

- a. Memberikan pelatihan kepada Silat Walet Puti mengenai penggunaan aplikasi **Inshoot** sebagai media untuk membuat video multimedia. Inshoot dipilih karena mudah digunakan, tidak memerlukan kemampuan teknis tinggi, bisa dimanfaatkan untuk membuat berbagai video dan konten edukatif Islami lainnya.
- b. Guru dan siswa akan diperkenalkan pada dasar-dasar teknik editing seperti komposisi, warna, tipografi, dan elemen visual Islami agar karya yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga bernilai estetika dan sesuai dengan nilai-nilai keislaman.
- c. Setelah pelatihan teori, dilakukan **pendampingan langsung** dalam pembuatan karya video Islami. Pendampingan ini bertujuan agar benar-benar menguasai penggunaan Inshoot dan mampu menghasilkan karya secara mandiri.

III. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 19 April 2026 pada pukul 09.00 sampai selesai yang bertempat di Aula Darul Hikmah, Jl. H. Terin RT. 006/03 Kel. Pangkalan Jati Baru Depok Jawa Barat.

Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu ceramah untuk penyampaian materi dan praktek langsung dalam pembuatan desain dengan canva. Pelatihan diawali dengan pembukaan dengan ketua pengabdian masyarakat yaitu Ayuni Asistiyasari, M.Kom, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh Ibu Indah Puspitorini, M.Kom sebagai tutor dan dibantu oleh rekan dosen sejawat sebagai tim tutor dan mahasiswa yang terlibat. Adapun pembagian tugas diantaranya :

Tabel 1.1 Pembagian Tugas

No.	Nama Personel	Tugas
1.	Ayuni Asistiyasari, M.Kom	Ketua dan Menyusun proposal
2.	Indah Puspitorini, M.Kom	Menyusun dan menyampaikan materi
3.	Bibit Sudarsono, M.Kom	Membuat laporan
6.	Yosseph Nuryaman, M.Kom	Absensi Peserta dan Absensi Dosen, Menyiapkan kuesioner dan rekap kuesioner excel
8	Annisaa Azzahra dan Reisyah Rubyana Ramadhan	Dokumentasi

Adapun tahapan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat :

1. Tahap Persiapan

Tahap awal ini berfokus pada perencanaan kegiatan dan koordinasi dengan pihak Silat Walet Puti.

Kegiatannya meliputi:

- a. Observasi dan identifikasi permasalahan
- b. Wawancara dengan pengurus Silat, guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan pelatihan.
- c. Menyusun proposal kegiatan, jadwal, dan materi pelatihan.
- d. Menyiapkan perangkat pendukung (laptop, modul, dan media presentasi).
- e. Membuat kesepakatan waktu pelaksanaan dengan pihak Silat Walet

2. Tahap Pelaksanaan

Merupakan tahap inti pelatihan dan praktik keterampilan desain grafis Islami berbasis Canva. Kegiatan dilakukan secara interaktif dan partisipatif, dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Sosialisasi kegiatan kepada Silat Walet Puti.
- b. Pengenalan dasar editing, termasuk prinsip warna, tipografi, dan elemen visual.
- c. Pelatihan penggunaan aplikasi Inshoot.
- d. Praktik pembuatan video editing multimedia digital.

IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Adapun luaran target yang dicapai yaitu kegiatan pengabdian masyarakat akan di publikasikan pada media masa online secara local.

Tabel 1.2 Luaran dan Target Capaian

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik		
		Lokal	Ada
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada
		Keterampilannya meningkat	Ada

V. ANGGARAN

Tabel 1.3 Rincian Biaya Pengabdian Masyarakat

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Honor Tutor	1		1.000.000	1.000.000
2	Honor Anggota Tutor	6		300.000	1.800.000
Total Honor					2.800.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	ATK	1	Paket	200.000	200.000
2	Cetak materi dan modul	1	Jilid	30.000	30.000
3	Memperbanyak materi dan modul	20	Jilid	20.000	400.000
4	Spanduk	2	Pcs	200.000	200.000
Total Belanja Bahan					830.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Snack	21	Pack	30.000	630.000
2	Makan	21	Pack	50.000	1.050.000
3	Souvenir	1	Pcs	600.000	600.000
4	Biaya Penyusunan Laporan	1	Paket	750.000	750.000
Total Belanja Barang Non Operasional					3.030.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transport Tutor	1		750.000	700.000
2	Transport Anggota Tutor	5		350.000	1.750.000
Total Biaya Perjalanan					2.450.000
Total Keseluruhan					9.110.000

VI. JADWAL KEGIATAN

Adapun timeline dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu.

Tabel 1.4 Jadwal Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No	Nama Kegiatan	Bulan					
		Maret		April		Mei	Juni- Agustus
1	Rapat Persiapan PkM						
2	Koordinasi dengan Mitra						
3	Pembuatan Proposal						
4	Pembuatan Modul Pelatihan						
5	Pelaksanaan PM						
6	Pembuatan Luaran PM						
7	Pembuatan Laporan						

DAFTAR PUSTAKA

1. Nurrita T. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat. 2018 Jun 27;3(1):171-87.
2. Choirunnisa B. Penggunaan Media Audio Visual (Inshot) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Parung Tahun Pelajaran 2020/2021 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
3. Syukhria R, Nurhamidah D. Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Penelitian Pendidikan. 2021;21(1):34-40.
4. Khairunisa NL, Sodik S. Penggunaan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Teks Prosedur di SMP. Jurnal BAPALA. 2022;9(4):102-110.
5. Gusninda F, Erita Y. Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV. Journal of Basic Education Studies. 2022 Dec 31;5(2):1378-84..