

## Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi CapCut Berbasis Smartphone Android

Oleh :

**Zaehol Fatah<sup>1)</sup>, Ahmad Homaidi<sup>2)</sup>, Hermanto<sup>3)</sup> Ach. Zubairi<sup>4)</sup>**

<sup>1)2) 3)</sup> Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo

<sup>4)</sup> Fakultas Syari'ah dan Ekonomi Islam, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo

E-mail : zaeholfatah@gmail.com<sup>1)</sup> (Corresponding author)

### Abstrak

Video editing memegang peranan penting dalam membuat karya film. SMK IT Fathul Wahid Curah Kalak Jangkar Situbondo (SMK ITFW) memiliki jurusan DKV (Desain Komunikasi Visual) yang dalam pembelajaran memiliki tingkat kekurangan yaitu jumlah komputer yang ada tidak memadai untuk mendukung KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Maka, dengan diskusi yang intens ditemukanlah cara yaitu dengan menggunakan editing video dengan menggunakan Smartphone android milik para siswa dengan menginstalasi program aplikasi CapCut. Dengan pelatihan yang dilaksanakan dampak solutif menemukan hasil yang memuaskan, karena para siswa mampu melakukan editing video dengan baik yang menghasilkan beberapa film. Bentuk kelebihan dari penggunaan Smartphone android dalam melakukan editing video yaitu para siswa dapat mandiri dan mampu melakukan editing yang tidak terbatas waktu dan lokasi. Hal positif lainnya, para siswa dapat terlepas dari ketergantungan dari komputer yang dimiliki sekolah. Pada tahap pengembangan, para siswa dimotivasi untuk terus berkarya dan mengevaluasi dari film-film yang telah dihasilkan.

**Kata Kunci:** CapCut, video editing, konten, film, Smartphone

### 1. Pendahuluan

Video editing pada era disrupsi semakin memantapkan dunia digital yang melakukan tranfromasi cepat dan strategis pada produk multimedia. Desain grafis memainkan peran penting dalam strategis dalam pemasaran bisnis modern (Tri Septiawati dkk., t.t.). Film menjelma untuk menggarap masyarakat terhadap media komunikasi, penggarapan pola pikir, menyampaikan pesan, menumbuhkan rasa empati, pembelajaran, pendidikan, hiburan, penuluran bahasa, dan sebagai bentuk berekpresi.

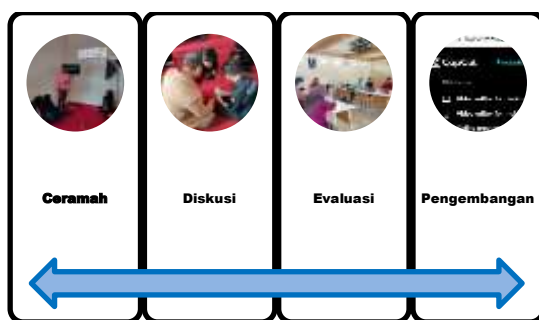
Kemampuan interaktif yang komprehensif untuk video dapat meningkatkan perhatian, kemampuan ekspresi yang efisien dengan menyempurnakan berbagai komponen (Zhao et al., 2024). Film memperoleh lebih banyak wawasan yang secara empiris memengaruhi persepsi penonton (Liapi dkk., 2024). Film sebagai media hiburan mampu membuat penontonnya ikut merasakan apa yang tokoh sedang rasakan. (Fortunanda, 2024). Berangkat dari situasi ini, menggarap film akan memiliki dampak yang signifikan dalam masyarakat,

utamanya pada pada penggarapan persepsi melalui hiburan yang menarik.

Karena keterbatasan peralatan komputer di sekolah dengan spesifikasi yang mendukung terhadap editing video, maka SMK IT Fathul Wahid mengandakan pelatihan untuk membuat film menggunakan CapCut dengan hanphone android. Perangkat lunak yang digunakan berupa Capcut, untuk mempermudah berkreasi, digunakan aplikasi yang dapat diinstal dengan mudah di smartphone (Surniandari dkk., 2023).

## 2. Metode Pelaksanaan

Dalam pelatihan pembuatan film ini, ditempuh beberapa tahapan yaitu ceramah, diskusi, pelatihan, evaluasi dan pengembangan (Suyono et al., 2023).



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

Pelatihan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan pelatihan langsung (Kurli dkk., t.t.). Pelatihan diawali dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan dan target pembuatan film dengan menggunakan Smartphone android (Nugroho dkk., 2022). Setelah itu melakukan diskusi dengan para siswa,

sehingga terjalin komunikasi yang akrab dan menyenangkan.

Tahap berikutnya baru pengenalan pada tools CapCut dan pelatihan editing video (Pahmi dkk., 2022). Dalam editing menggunakan CapCut dipelajari pratinjau video, time line video, bilah alat, audio dan teks. Juga membahas tentang edit, bagi, kecepatan, animasi, gaya, efek, transisi, grafik dan lapisan. Dan pada tahap berikutnya diberikan materi tips dan trik dalam editing video, yang kemudian untuk materi ditutup dengan mengatasi masalah saat editing video.

Menyediakan sumber daya tentang teknik dasar videografi yang mumpuni (Pratiwi dkk., 2024), hal ini menentukan untuk kualitas editor yang dibina dan memiliki kualitas daya saing. Setelah produk film selesai, baru dilakukan evaluasi dan pengembangan. Hal ini berdasarkan kesepakatan dengan kepala SMK ITFW.

Sebelum pelatihan dilaksanakan dilaksanakan diskusi dengan manajemen SMK ITFW. Hadir dalam diskusi kepala SMK ITFW, Wakil Kepala (Waka) Kurikulum dan beberapa guru yang mengajar multimedia. Kegiatan dilaksanakan pada 15 sampai dengan 20 Desember 2024 yang bertempat di laboratorium fotografi. Dalam waktu 6 hari dapat dilaksanakan pelatihan yang efektif dan efisien.

### 3. Hasil Dan Pembahasan

Para siswa pada tahap awal diberikan penjelasan tentang alur pembuatan film, sehingga dapat dipahami yang akan dilakukan.

Pekerjaan dimulai dengan menentukan tema dan mengumpulkan data yang terdiri dari wawancara dan observasi. Kemudian pada pembuatan sinopsis dan menentukan judul. Kurangnya keterampilan dalam pembuatan dan pengarahannya skenario (Zaidan & KS, 2023). Sehingga diperlukan pembelajaran dalam membuat naskah skenario yang menarik. Dilanjutkan membuat naskah dengan storyboard sehingga lebih jelas dan terencana (Nancy Jeane Tuturoong & Jimmy Reagen Robot, 2024). Untuk membuat sinopsis realtif mudah dan cepat. Namun, saat pembuatan storyboard beberapa siswa mengalami kesulitan dengan menggambar. Namun setelah dilatih beberapa kali, para siswa mampu menghasilkan storyboard yang cukup bagus dan sesuai dengan target materi pembelajaran.

Kemudian tahap berikutnya pengambilan gambar video, editing dan finishing.

Untuk rule model pembelajaran sebelum dilaksanakan terlebih dahulu diadakan diskusi dengan para siswa, termasuk jadwal pelaksanaan yang akan dilaksanakan pada setiap harinya. Juga

dibuat inventarisasi atas kepemilikan Smartphone android yang dimiliki para siswa, dan ternyata semua siswa memiliki Smartphone android.



Gambar 2. Alur Pembuatan film

Yang paling mendalam adalah mengajari penguasaan editing CapCut yang membutuhkan waktu 3 hari. Pada proses awal, langsung unduh dan instalasi dari <https://www.capcut.com/id-id/tools/video-editing-app>, kemudian belajar menggunakannya untuk melakukan editing film.

Untuk Smartphone yang dimiliki para siswa sudah mendukung untuk melakukan editing video dengan CupCat.

Persyaratan minimum untuk mengedit video menggunakan CapCut di ponsel adalah performa grafis yang bagus, kamera berkualitas tinggi, dan prosesor yang bertenaga.

Ponsel yang cocok untuk mengedit video antara lain Samsung Galaxy S22 Ultra 5G, OPPO Find X5 Pro 5G, iPhone 13

Pro Max, Tecno Camon 20 Premier 5G dan Realme GT 2 Pro.

Dalam pembelajaran yaitu mengajari sampai memahami dan tuntas, sehingga para siswa mampu menghasilkan film sesuai dengan yang direncanakan.

Pada gambar 3 yaitu jadwal kegiatan dapat dilihat secara runtut pelaksanaan yang dilakukan. Jadwal ini terbentuk berdasarkan diskusi pelatih dengan civitas SMK ITFW.



SMK IT Fathul Wahid  
Curah Kalak Jangkar Situbondo  
NPSN : 322052315001 NPSN : 69924523  
Jl. Piriwi Curah Kalak Jangkar - Situbondo 68372 Telp. 083234662800 Email : smk\_it\_fathulwahid@yahoo.co.id

Jadwal Kegiatan Pelatihan Editing Video dengan CapCut untuk Pembuatan Film

Tanggal	Kegiatan	Pukul (WIB)	Pelaksana
15-Dec	1. Penentuan tema	07.00 s.d. 15.00	Pelatih dan Seluruh Siswa Kelas XI
	2. Pembuatan Sinopsis		
	3. Pengumpulan Data		
16-Dec	1. Penentuan Judul	07.00 s.d. 15.00	Pelatih dan Seluruh Siswa Kelas XI
	2. Penyusunan Naskah		
17-Dec	Pengambilan Gambar	07.00 s.d. 15.00	Pelatih dan Seluruh Siswa Kelas XI
18-Dec	Editing	07.00 s.d. 15.00	Pelatih dan Seluruh Siswa Kelas XI
19-Dec	Finishing & Screening	07.00 s.d. 15.00	Pelatih dan Seluruh Siswa Kelas XI
20-Dec	Evaluasi dan Pengembangan	07.00 s.d. 10.00	Pelatih, Kepala Sekolah Dan Civitas

05 Desember 2024  
Kepala Sekolah  
MIFTAHUL MUNIRI, S.Pd

Gambar 3. Jadwal Kegiatan Pelatihan Film

Tahap pelaksanaan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Tanggal 15 Desember 2024 dari penentuan tema, sinopsi dan pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara dan observasi, maka peserta didik sudah memiliki gambaran jelas tentang tema film yang akan diangkat. Dalam tahapan ini kelompok siswa sudah dibentuk menjadi 4 bagian dengan kreasi para siswa yaitu

kelompok cincau, kelompok es kelapa muda, kelompok mavia dan santri.

- Tanggal 16 Desember 2024, pengajuan judul dan naskah telah dapat dibuat. Kelompok cincau mengajukan judul dan naskah 'Diam Yang salah'. Untuk kelompok es kelapa muda mengangkat 'Diam Dalam Tangis'. Sedangkan untuk kelompok mavia mengajukan 'Stop Bulying'. Dan untuk kelompok santri juga hampir sama, yaitu dengan judul 'Bulying'.



Gambar 4. Layar Editor CapCut di Smartphone

- Tanggal 17 Desember 2024, dilakukan pengambilan gambar video, dengan aktor dan aktris dari anggotanya sendiri yang terdiri dari 6 atau 7 siswa, karena jumlah keseluruhan siswa kelas XI terdiri dari 27 siswa. Pada proses pengambilan gambar pelatih terus mendampingi dengan berbagai teknik, dari model paint, zoom in, atau teknik *angle* (sudut) lainnya.
- Tanggal 18 Desember 2024 dilaksanakan editing video dari hasil

pengambilan video yang telah dilaksanakan. Ada berbagai tantangan dalam editing, namun berhasil juga pada tahap rendering sehingga film dapat dihasilkan dengan baik.



Gambar 5. Proses Pembelajaran

5. Tanggal 19 Desember 2024 dilaksanakan finishing pada pertemuan awal, kemudian dilanjutkan dengan screening atau menonton bersama. Dalam tahapan ini, juga dilaksanakan saling memberikan kritikan konstruktif dan saran antar kelompok. Di sini para siswa berlatih untuk mengkaji dan berdiskusi dengan baik, juga ada pembelajaran bersabar menerima kritik dan saran. Dan pada tahap *closing* pelatih juga memberikan *advice* untuk berkarya di masa-masa selanjutnya.



Gambar 6. Karya film 4 kelompok yang dihasilkan

6. Tanggal 20 Desember 2024 para peneliti ditemui kepala SMK ITFW beserta civitas untuk mengadakan evaluasi selama pelatihan berlangsung. Dan dihasilkan kesepakatan untuk dilakukan pengembangan pada tahap berikutnya, dengan kerjasama tetap dapat dilanjutkan.



Gambar 7. Screening Film bersama para siswa  
Pelatihan video editing menggunakan CupCat berbasis Smartphone android dapat dilaksanakan dengan tingkat keberhasilan yang dibuktikan dengan hasil karya film yang dapat diproduksi oleh para siswa kelas XI SMK ITFW. Untuk kepuasan para siswa dapat ditemukan pada bentuk apresiasi di waktu screening film.



Gambar 8. Evaluasi dan rencana pengembangan.

## 7. Kesimpulan

Pembuatan film menggunakan program aplikasi CapCut dengan Smartphone android dapat menghasilkan produk film dengan baik, sehingga membantu KBM dan membuat kemandirian siswa untuk berkarya menghasilkan film di tengah peralatan komputer yang terbatas, sehingga dapat menggantikan peran komputer. Untuk tahap berikutnya video editing film dapat dilaksanakan dengan tidak dibatasi oleh waktu dan tempat, karena handphone yang dimiliki para siswa dapat dijadikan fungsi editing video.

## 8. Ucapan Terima Kasih

Terimakasih yang mendalam untuk Kepala beserta jajaran civitas di SMK ITFW yang telah memberikan kesempatan dalam pengabdian masyarakat. Juga disampaikan terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu kegiatan pelatihan ini terlaksana dengan sukses.

## 9. Daftar Pustaka

Fortunanda, D. R. (2024). Pelatihan Alur Penyuntingan Gambar Dalam Produksi Film Berkolaborasi Dengan Teach4Hope dan Kitabisa Untuk Anak Yatim, Dhuafa dan Disabilitas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11).  
<https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i11.616>

Kurli, A., Anugerah, A. D., Putra, D. F., & Riady, R. (t.t.). *Pelatihan Desain*

*Grafis untuk Membekali Siswa SMKN 1 Kalianget Dalam Kegiatan Komunikasi Pemasaran.*

Liapi, L., Manoudi, E., Revelou, M., Christodoulou, K., Koutras, P., Maragos, P., & Vataakis, A. (2024). Time perception in film viewing: A modulation of scene's duration estimates as a function of film editing. *Acta Psychologica*, 244.  
<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104206>

Nancy Jeane Tuturoong, & Jimmy Reagen Robot. (2024). 3D Animation: Cultivation and Processing of Aren Juice Content in North Sulawesi. *International Journal of Scientific Multidisciplinary Research*, 3(2).  
<https://doi.org/10.55927/ijsmr.v3i2.8065>

Nugroho, S. A., Hadi, A. P., Rudjiono, R., & Zainudin, A. (2022). APLIKASI MOBILE LEARNING PEMBELAJARAN VIDEO EDITING BERBASIS ANDROID PADA PERSATUAN PEMUDA SANDYA KARYA MUDA DESA REKSOSARI KEC SURUH KABUPATEN SEMARANG. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(1).  
<https://doi.org/10.51903/pixel.v15i1.765>

Pahmi, P., Liping Deng, & Marissa Syafwin. (2022). Using the Capcut Application as A Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 1(1).  
<https://doi.org/10.55849/jiiet.v1i1.37>

- Pratiwi, A. B., Millah, N., & Alfiniyah, C. (2024). Konten Kreator sebagai Upaya Peningkatan Lulusan Siap Kerja bagi Siswa SMK Jurusan Multimedia. *Jurnal ABDIRAJA*, 7(1). <https://doi.org/10.24929/adr.v7i1.308>
- 7
- Surniandari, A., Wasiyanti, S., Widiastuti, L., & Utami, L. D. (2023). WORKSHOP APLIKASI CAP CUT UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PUBLIKASI KEGIATAN BAGI STAFF KELURAHAN PALEDANG KOTA BOGOR. *Suluh Abdi*, 5(2). <https://doi.org/10.32502/sa.v5i2.7422>
- Suyono, S., Zaman, A. Q., Srinarwati, D. R., Suhari, S., Putri, N. A. F., & Alawiyah, K. (2023). Pelatihan Penyusunan LKPD Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Guru SMA PKN Se-Kota Surabaya. *Manggali*, 3(1). <https://doi.org/10.31331/manggali.v3i1.2393>
- Tri Septiawati, S., Yaohanita, E., Syafi, I., Fitria Wiji Astutik, N., Ekonomi, P., & PGRI Adi Buana Kampus Lamongan, U. (t.t.). *Workshop Pengembangan Desain Motif Batik Tanjung dengan Menggunakan Aplikasi Digital*.
- Zaidan, A. W. S., & KS, M. M. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Film Pendek Pendidikan Dakwah kepada Kelompok Kesenian Ketoprak Sasana Mudha Budaya. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(4). <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i4.14081>
- Zhao, L., Zhang, Z., Nie, X., Liu, L., & Liu, S. (2024). Cross-Attention and Seamless Replacement of Latent Prompts for High-Definition Image-Driven Video Editing. *Electronics (Switzerland)*, 13(1). <https://doi.org/10.3390/electronics13010007>