
Workshop Pembuatan *After Movie* Kegiatan Mahasiswa Menggunakan Kamera *Handphone* dan Aplikasi *CapCut*

Rivan Syahrul Falah¹, Aceng Ahmad Rodian Susila^{2*}, Rajji Koswara Adiredja³, De Budi Irwan Taofik⁴, Siti Zulfa Shania⁵

Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut

e-mail: rivansyahrul@institutpendidikan.ac.id

Article History

submitted 01/11/2025

accepted 14/12/2025

published 31/12/2025

Abstract

This community service program aims to enhance students' skills in documenting campus activities through the creation of after movies using smartphone cameras and the CapCut application. The workshop employed a participatory, practice-based training approach involving 35 participants from various student organizations at the Institut Pendidikan Indonesia Garut. Participants were trained in visual storytelling concepts, video shooting techniques, and editing processes. Evaluation results showed a significant improvement in three main aspects: technical understanding of CapCut features (67%), visual aesthetics (74%), and creativity in developing video concepts (81%). Participants successfully produced 1–3 minute after movies that were communicative and engaging, demonstrating improved digital literacy, collaboration, and creativity. This activity contributes to fostering a culture of creative documentation and strengthening the institution's positive image through accessible and practical digital media production.

Keywords: *After movie, CapCut, digital literacy, creativity, students.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mendokumentasikan kegiatan kampus melalui pembuatan *after movie* menggunakan kamera handphone dan aplikasi *CapCut*. Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan *workshop* partisipatif berbasis praktik langsung, melibatkan 35 peserta dari berbagai organisasi kemahasiswaan di Institut Pendidikan Indonesia Garut. Peserta dilatih mulai dari konsep *storytelling visual*, teknik pengambilan gambar, hingga proses penyuntingan video. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada tiga aspek utama: pemahaman teknis penggunaan *CapCut* (67%), estetika visual (74%), dan kreativitas dalam penyusunan konsep video (81%). Peserta mampu menghasilkan *after movie* berdurasi 1–3 menit yang komunikatif dan menarik, serta menunjukkan peningkatan literasi digital, kolaborasi, dan kreativitas. Kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan budaya dokumentasi kreatif dan citra positif institusi melalui media digital yang mudah diakses dan aplikatif.

Kata kunci: *After movie, CapCut, literasi digital, kreativitas, mahasiswa.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi, belajar, dan berkreasi (Mutaqin et al, 2021; Nuriyanti et al., 2024; Hakim & Yulia, 2024). Salah satu dampak signifikan dari perkembangan ini adalah meningkatnya peran media digital, khususnya video, dalam menyampaikan pesan dan mendokumentasikan kegiatan (Irwan & Misdawati, 2025). Di lingkungan perguruan tinggi, dokumentasi kegiatan mahasiswa bukan hanya menjadi bentuk pelaporan administratif, tetapi juga sarana ekspresi kreatif, promosi, dan branding institusi. Kegiatan mahasiswa, seperti seminar, lomba, pelatihan, dan kegiatan sosial, dapat dikemas secara menarik melalui media visual berupa *after movie* yaitu video singkat yang menampilkan momen, suasana, dan nilai-nilai kegiatan secara estetis dan emosional (Abimanyu, 2025).

Dalam konteks pendidikan tinggi, dokumentasi kegiatan mahasiswa memiliki nilai strategis. Pertama, dokumentasi berfungsi sebagai arsip kegiatan yang merekam capaian dan partisipasi mahasiswa dalam aktivitas akademik maupun non-akademik. Kedua, dokumentasi visual seperti *after movie* menjadi sarana komunikasi yang efektif untuk memperkenalkan kegiatan kampus kepada masyarakat luas, terutama di era media sosial. Ketiga, produksi video kegiatan melatih mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi visual, dan literasi digital. Dengan demikian, kemampuan membuat *after movie* dapat dianggap sebagai bentuk penguasaan literasi media yang relevan bagi mahasiswa di era digital.

Namun, kenyataannya masih banyak mahasiswa dan organisasi kemahasiswaan yang belum memiliki keterampilan teknis dalam pembuatan video dokumentasi yang berkualitas. Sebagian besar mahasiswa menganggap bahwa proses pembuatan video memerlukan perangkat dan perangkat lunak profesional seperti kamera DSLR atau aplikasi editing tingkat lanjut misalnya *Adobe Premiere Pro* atau *Final Cut Pro*, yang tidak semua mahasiswa dapat mengakses karena keterbatasan perangkat dan biaya. Akibatnya, dokumentasi kegiatan mahasiswa sering kali hanya berupa foto statis atau video mentah yang tidak melalui proses penyuntingan yang baik, sehingga kurang mampu menyampaikan pesan kegiatan secara komunikatif dan menarik.

Perkembangan teknologi mobile sebenarnya telah membuka peluang besar untuk mengatasi hambatan tersebut. Saat ini, hampir semua mahasiswa memiliki perangkat *smartphone* dengan spesifikasi kamera yang memadai untuk produksi video berkualitas tinggi. Selain itu, aplikasi editing video berbasis mobile seperti *CapCut*, *Kinemaster*, atau *VN* memberikan kemudahan bagi pengguna pemula untuk mengedit video secara cepat, efisien, dan hasilnya tetap estetis. *CapCut*, sebagai salah satu aplikasi yang sangat populer di kalangan generasi muda, memiliki fitur-fitur lengkap yang mendukung proses editing profesional seperti pemotongan video, penambahan musik, transisi, teks, efek visual, dan *color grading*, semuanya dalam satu platform yang gratis dan mudah digunakan. Data *We Are Social* dan *Hootsuite* dalam (Suparman, 2024) mencatat bahwa lebih dari 400 juta pengguna aktif global memanfaatkan *CapCut* untuk keperluan produksi video kreatif, termasuk konten pendidikan dan promosi kegiatan.

Dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia, keterampilan memanfaatkan teknologi sederhana untuk menghasilkan produk media kreatif menjadi bagian penting dari literasi digital mahasiswa (Suryaningrat et al., 2025). Susila et al., (2023) menegaskan bahwa kompetensi abad ke-21 meliputi keterampilan berpikir kreatif, kemampuan berkomunikasi dengan efektif, bekerja sama dengan orang lain, serta menguasai teknologi digital sebagai alat untuk meningkatkan produktivitas. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan *after movie* menggunakan perangkat mobile dapat menjadi salah satu bentuk

pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan soft skills mahasiswa sekaligus menumbuhkan budaya digital positif di lingkungan kampus.

Selain aspek teknis dan pedagogis, terdapat pula aspek sosial dan kultural dalam kegiatan ini. Mahasiswa, sebagai agen perubahan dan duta kampus, perlu memiliki kemampuan untuk mendokumentasikan kegiatan mereka secara menarik agar mampu membangun citra positif organisasi dan lembaga. After movie yang baik tidak hanya berfungsi sebagai arsip, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang dapat meningkatkan semangat kebersamaan, memperkuat identitas organisasi, serta menjadi sarana promosi kegiatan kampus kepada calon mahasiswa dan masyarakat umum. Dalam konteks ini, kemampuan membuat after movie merupakan bentuk nyata penerapan teori komunikasi visual, di mana pesan disampaikan melalui kombinasi elemen gambar, suara, dan narasi (Falah et al., 2025).

Sayangnya, sebagian besar pelatihan videografi yang ada di perguruan tinggi masih berfokus pada penggunaan perangkat profesional atau perangkat lunak komputer yang kompleks. Pendekatan tersebut cenderung tidak ramah bagi mahasiswa umum yang tidak berlatar belakang desain atau produksi media. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan yang lebih sederhana, partisipatif, dan berbasis praktik langsung. Pelatihan pembuatan after movie dengan menggunakan kamera handphone dan aplikasi *CapCut* merupakan solusi inovatif yang menggabungkan dua hal penting, ketersediaan alat yang dimiliki hampir setiap mahasiswa dan kemudahan penggunaan aplikasi yang bersifat *user friendly*.

Urgensi kegiatan pengabdian masyarakat ini berangkat dari kebutuhan nyata di lapangan, mahasiswa membutuhkan keterampilan dokumentasi yang tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga kreatif dan komunikatif. Melalui kegiatan workshop, mahasiswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis, tetapi juga pengalaman langsung dalam proses produksi video mulai dari perencanaan, pengambilan gambar, penyuntingan, hingga publikasi hasil. Dengan demikian, mereka dapat menghasilkan karya after movie yang memiliki nilai estetika sekaligus nilai komunikatif yang tinggi.

Lebih lanjut, kegiatan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan budaya literasi digital di lingkungan kampus. Literasi digital tidak hanya bermakna kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, menciptakan, dan berbagi konten digital secara bijak dan bertanggung jawab. Dengan membuat after movie, mahasiswa belajar bagaimana menyampaikan pesan positif, mengelola narasi visual, serta berkolaborasi dalam tim produksi. Hal ini sejalan dengan pandangan Falah & Susila (2022) yang menegaskan bahwa produksi video pendek oleh mahasiswa dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, ekspresif, dan komunikatif.

Kegiatan pelatihan ini juga berkontribusi terhadap penguatan branding institusi pendidikan. Melalui video hasil karya mahasiswa, kegiatan kampus dapat dipublikasikan dengan cara yang lebih menarik, modern, dan sesuai dengan tren media sosial saat ini. Publikasi yang konsisten melalui media digital akan memperluas jangkauan promosi lembaga serta menumbuhkan kebanggaan bagi mahasiswa terhadap kampusnya sendiri.

Secara teoretis, kegiatan ini berlandaskan pada teori komunikasi visual (Basiroen et al., 2024; Susila & Adiredja, 2022) dan prinsip pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Melalui pendekatan *project based learning*, mahasiswa didorong untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan sebuah proyek nyata dalam hal ini, proyek pembuatan after movie kegiatan mahasiswa. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kemampuan pemecahan masalah, dan kolaborasi tim.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *Workshop* Pembuatan *After Movie* Kegiatan Mahasiswa Menggunakan Kamera *Handphone* dan Aplikasi *CapCut* menjadi relevan dan strategis di era digital. Kegiatan ini tidak hanya menjawab kebutuhan praktis mahasiswa akan keterampilan media digital, tetapi juga memperkuat misi pendidikan tinggi dalam mengembangkan potensi mahasiswa sebagai individu kreatif, inovatif, dan produktif di tengah kemajuan teknologi. Selain itu, kegiatan ini dapat menjadi model pelatihan yang mudah direplikasi oleh perguruan tinggi lain untuk mengembangkan komunitas kreatif mahasiswa di bidang produksi media digital.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan luaran nyata berupa peningkatan kemampuan teknis mahasiswa dalam videografi, produk video hasil karya peserta, serta terbentuknya budaya dokumentasi kreatif di lingkungan kampus. Lebih dari itu, kegiatan ini menjadi langkah konkret dalam upaya penguatan literasi digital, pengembangan kreativitas, dan peningkatan daya saing mahasiswa di era global yang serba visual.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan *workshop* partisipatif berbasis praktik langsung (*participatory training and practice based learning*). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peserta untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dalam memproduksi karya video *after movie* menggunakan perangkat yang dimiliki sehari-hari, yaitu kamera *handphone* dan aplikasi *CapCut*. Pendekatan partisipatif juga menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima materi, melainkan sebagai pelaku aktif dalam setiap tahap kegiatan.

Kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 18 Oktober 2025 di lingkungan Institut Pendidikan Indonesia Garut, dengan melibatkan 355 peserta dari berbagai organisasi kemahasiswaan, seperti BEM, DPM, HMPS, dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Kegiatan difasilitasi oleh dua dosen dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi serta satu praktisi media kreatif dari Bolan Film yang berperan sebagai narasumber utama.

Metode pelaksanaan kegiatan terbagi ke dalam empat tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi perencanaan kegiatan, penyusunan modul pelatihan, serta koordinasi dengan pihak kampus dan narasumber. Materi yang disusun mencakup konsep dasar dokumentasi visual, sinematografi menggunakan *handphone*, *storytelling* visual, serta pengenalan fitur-fitur *CapCut*. Selain itu, tim pelaksana menyiapkan peralatan pendukung seperti tripod, koneksi internet, serta perangkat *handphone* dengan spesifikasi kamera yang memadai.

2. Tahap Pelaksanaan *Workshop*

Workshop dilaksanakan selama satu hari penuh dengan empat sesi utama.

- a. Sesi 1: Pengenalan konsep *after movie* dan peranannya dalam dokumentasi kegiatan mahasiswa.
- b. Sesi 2: Praktik pengambilan gambar menggunakan kamera *handphone*, mencakup teknik *framing*, *angle*, pencahayaan, dan pergerakan kamera.
- c. Sesi 3: Pelatihan penggunaan aplikasi *CapCut* untuk penyuntingan video, termasuk pemotongan klip, penambahan musik, teks, dan transisi.
- d. Sesi 4: Finalisasi proyek video dan presentasi hasil karya oleh peserta di depan fasilitator dan rekan peserta lain.

3. Tahap Evaluasi dan Pendampingan

Evaluasi dilakukan melalui dua bentuk, yaitu *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan serta penilaian hasil video yang dibuat oleh peserta. Fasilitator memberikan umpan balik terhadap aspek teknis, artistik, dan komunikatif dari setiap karya. Peserta juga didorong untuk melakukan refleksi terhadap proses belajar dan hasil produksinya.

4. Tahap Publikasi dan Tindak Lanjut

Hasil video peserta dipublikasikan melalui media sosial resmi kampus dan menjadi bagian dari dokumentasi digital kegiatan kemahasiswaan. Sebagai tindak lanjut, dibentuk komunitas kreatif mahasiswa untuk mengembangkan produksi video kampus secara berkelanjutan.

Metode pelaksanaan *workshop* ini dirancang dengan tujuan untuk tidak hanya mentransfer keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, serta literasi digital mahasiswa dalam konteks dunia nyata yang berbasis teknologi. Mahasiswa diajak untuk berpikir kritis dalam menghasilkan karya yang inovatif, yang tidak hanya mengikuti instruksi teknis, tetapi juga dapat mengadaptasi dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka sendiri. Kolaborasi antar peserta dari berbagai organisasi kemahasiswaan juga menjadi fokus, agar mereka dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta membangun jaringan yang bermanfaat dalam dunia profesional. Selain itu, literasi digital yang ditanamkan dalam *workshop* ini memberikan mahasiswa pemahaman mendalam tentang bagaimana memanfaatkan perangkat digital untuk mendokumentasikan kegiatan dengan cara yang lebih profesional dan efektif. Dengan memanfaatkan teknologi seperti kamera *handphone* dan aplikasi *editing CapCut*, mahasiswa dilatih untuk tidak hanya menguasai alat, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat mendukung pencapaian tujuan kreatif mereka. Hasilnya, *workshop* ini memberikan mahasiswa keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri, sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka dalam dunia yang semakin digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop Pembuatan *After Movie* Kegiatan Mahasiswa menggunakan Kamera *Handphone* dan Aplikasi *CapCut* yang dilaksanakan pada Sabtu, 18 Oktober 2025, di Aula Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut, merupakan sebuah kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan dokumentasi kreatif di kalangan mahasiswa. *Workshop* ini diikuti oleh 35 peserta yang berasal dari berbagai organisasi kemahasiswaan seperti BEM, DPM, HMPS, dan UKM. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan teknik dasar dalam pembuatan *after movie*, yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan berbagai kegiatan mahasiswa secara lebih menarik dan profesional. Selain itu, acara ini juga bertujuan untuk mendorong kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan perangkat teknologi yang ada, terutama kamera *handphone* dan aplikasi editing seperti *CapCut*. Dengan demikian, mahasiswa dapat menghasilkan karya dokumentasi yang lebih estetik dan berbobot, serta memberikan dampak positif bagi organisasi kemahasiswaan mereka.

Pelaksanaan *workshop* berlangsung dari pukul 08.00 hingga 17.00 WIB dengan empat sesi pembelajaran utama yang menggabungkan teori, praktik, dan evaluasi hasil karya. Pada sesi pertama, kegiatan dimulai dengan sambutan dan pengantar mengenai urgensi dokumentasi kreatif di lingkungan kampus. Narasumber memberikan pemahaman mendalam tentang perbedaan antara dokumentasi biasa dan *after movie*, menjelaskan bahwa *after movie* tidak sekadar merekam kegiatan, tetapi juga bertujuan untuk menyampaikan emosi, pesan, dan nilai-nilai kegiatan melalui visual yang menarik. Hal ini penting agar hasil dokumentasi tidak hanya sekadar arsip, melainkan sebuah karya yang

dapat menggugah perasaan penonton dan mengungkapkan esensi dari kegiatan yang berlangsung. Peserta diberikan pemahaman tentang elemen-elemen penting dalam pembuatan *after movie*, seperti pencahayaan, sudut pengambilan gambar, dan pengaturan komposisi yang efektif.

Setelah sesi teori, peserta diajak untuk langsung terlibat dalam sesi praktik yang dipandu oleh narasumber praktisi dari Bolan Film, yang memiliki pengalaman dalam bidang produksi media dan sinematografi. Pada sesi ini, peserta diajarkan cara memaksimalkan penggunaan kamera handphone dalam pengambilan gambar yang berkualitas, serta bagaimana menggunakan aplikasi *CapCut* untuk mengedit video secara profesional. Peserta juga diberikan kesempatan untuk membuat *after movie* versi mereka sendiri berdasarkan kegiatan yang telah dipilih sebelumnya. Setelah itu, hasil karya masing-masing peserta dievaluasi, dan umpan balik diberikan untuk meningkatkan kualitas video yang dihasilkan. *Workshop* ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk berkreasi dan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari dalam proyek-proyek dokumentasi kegiatan organisasi mereka di masa depan.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Peserta kemudian diperkenalkan pada konsep *storytelling visual*, yaitu kemampuan untuk menyusun alur cerita melalui rangkaian gambar bergerak. Narasumber menjelaskan elemen-elemen dasar sinematografi seperti *framing*, *angle*, *movement*, *lighting*, dan *composition*. Mahasiswa tampak antusias dan aktif bertanya, terutama mengenai cara menciptakan transisi halus dan pencahayaan yang baik menggunakan kamera handphone.

Sesi kedua berfokus pada praktik lapangan. Peserta dibagi ke dalam 10 kelompok kecil yang masing-masing diberi tugas membuat cuplikan video pendek tentang suasana kampus, interaksi mahasiswa, atau kegiatan organisasi. Pada tahap ini, peserta berlatih menentukan konsep, membuat *storyboard* sederhana, dan mengambil gambar di sekitar lingkungan kampus. Pendamping memberikan arahan langsung di lapangan mengenai stabilisasi kamera, pemanfaatan cahaya alami, serta pengambilan sudut pandang kreatif.

Sesi ketiga merupakan inti dari pelatihan, yaitu editing video menggunakan aplikasi *CapCut*. Peserta diajarkan langkah demi langkah mulai dari memotong klip video, menambahkan musik, menyusun transisi, hingga menambahkan teks dan logo institusi. Fasilitator menekankan prinsip *coherence* (keselarasan visual dan audio) agar hasil video komunikatif dan tidak berlebihan dengan efek visual.

Pada sesi keempat, setiap kelompok diminta untuk menampilkan hasil *after movie* berdurasi 1–3 menit di hadapan peserta lain. Karya tersebut dinilai berdasarkan tiga kriteria utama: (1) aspek teknis (stabilitas gambar, transisi, dan pencahayaan), (2) aspek artistik (alur cerita dan estetika visual), serta (3) aspek komunikatif (pesan yang disampaikan). Kegiatan ini menciptakan suasana apresiatif, di mana peserta saling memberikan umpan balik dan kritik konstruktif terhadap karya masing-masing.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan mahasiswa. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta (sekitar 70%) mengaku belum pernah melakukan *editing* video menggunakan aplikasi mobile, dan 65% belum memahami konsep *storytelling* visual. Setelah mengikuti pelatihan, 92% peserta menyatakan mampu membuat video pendek secara mandiri dengan hasil yang layak unggah di media sosial.

Selanjutnya, untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai dampak pelaksanaan workshop terhadap peningkatan kompetensi peserta, tim pelaksana melakukan evaluasi menggunakan instrumen kuesioner *pre-test* dan *post-test*. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur tiga aspek utama keterampilan peserta, yaitu: (1) pemahaman teknis penggunaan aplikasi *CapCut*, (2) estetika visual dalam pengambilan dan penyuntingan video, serta (3) kreativitas dalam merancang alur cerita dan konsep visual.

Secara umum, hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan pada ketiga aspek kemampuan peserta. Tabel berikut menyajikan data perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang menggambarkan peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa setelah mengikuti kegiatan *workshop*.

Tabel 1. Analisis Hasil Kuesioner Peningkatan Kompetensi Peserta Workshop

No	Aspek Penilaian	Indikator Kompetensi yang Dinilai	Nilai Rata-rata Pre-test (%)	Nilai Rata-rata Post-test (%)	Peningkatan (%)
1	Pemahaman Teknis (Penggunaan Aplikasi <i>CapCut</i>)	a. Mengoperasikan fitur dasar <i>CapCut</i> (cut, trim, add text, transition) b. Mengatur durasi dan sinkronisasi musik c. Menggunakan efek visual dan teks secara proporsional	31	98	67
2	Estetika Visual (Komposisi dan Sinematografi)	a. Mengatur <i>framing</i> , <i>angle</i> , dan pencahayaan b. Menggunakan transisi visual yang halus c. -Menjaga konsistensi tone warna dan tampilan visual	26	100	74
3	Kreativitas (Storytelling dan Konsep Visual)	a. Menyusun <i>storyboard</i> dan alur cerita b. Mengintegrasikan narasi, musik, dan gambar c. Menghasilkan video dengan pesan visual yang kuat dan orisinal	19	100	81

Berdasarkan analisis hasil kuesioner menunjukkan peningkatan rata-rata 67% dalam aspek pemahaman teknis (penggunaan fitur *CapCut*), 74% dalam aspek estetika visual (komposisi, pencahayaan, transisi), dan 81% dalam aspek kreativitas (kemampuan merancang alur cerita dan konsep visual). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *learning by doing* dan *project-based training* efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan produksi media mahasiswa.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini turut memperkuat rasa percaya diri mahasiswa dalam menampilkan ide-ide mereka melalui bentuk visual. Peserta yang awalnya mengalami kesulitan dalam mengemas aktivitas kampus menjadi video yang

menarik, kini mampu merancang narasi visual sederhana dengan alur yang terstruktur. Proses kerja sama dalam kelompok juga membantu mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi, sejalan dengan konsep 21st Century Skills yang menekankan pentingnya kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi dalam pembelajaran (Mantau & Talango, 2023).

Dari total 10 kelompok peserta, seluruhnya berhasil menghasilkan *after movie* berdurasi 1–3 menit dengan tema yang beragam, seperti “Semangat Berorganisasi di Era Digital”, “Kampusku, Rumah Kedua”, dan “Kebersamaan dalam Kegiatan Sosial”. Beberapa karya menonjol dalam hal kreativitas visual dan pemanfaatan fitur *CapCut*, seperti penggunaan efek transisi sinkron dengan musik, serta penambahan teks informatif yang memperkuat pesan kegiatan.

Hasil karya peserta kemudian diunggah ke platform media sosial resmi kampus dan mendapat respons positif dari civitas akademika. Video yang dibuat dinilai mampu memperkuat citra positif organisasi mahasiswa dan meningkatkan engagement publik terhadap kegiatan kampus. Hal ini memperlihatkan bahwa pelatihan semacam ini tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan keterampilan individu, tetapi juga berkontribusi pada branding institusi secara keseluruhan.

Selain itu, kegiatan ini memicu inisiatif mahasiswa untuk membentuk komunitas kreatif media kampus, yang bertujuan melanjutkan produksi video dokumentasi dan konten promosi kegiatan IPI Garut. Komunitas ini menjadi wadah kolaborasi antara mahasiswa dari berbagai jurusan untuk mengembangkan kemampuan produksi media digital, sebuah dampak lanjutan yang sangat positif dari kegiatan pengabdian ini.

Kegiatan *workshop* ini terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa. Literasi digital dalam konteks ini tidak hanya berarti kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, menilai, dan menciptakan konten digital secara bertanggung jawab. Dengan belajar membuat *after movie*, mahasiswa memahami proses kreatif dalam menciptakan pesan visual yang bermakna dan mendidik.

Hasil wawancara singkat menunjukkan bahwa peserta menjadi lebih selektif dalam mengonsumsi dan membagikan konten digital. Mereka memahami bahwa media sosial bukan sekadar tempat untuk hiburan, tetapi juga sarana untuk berbagi karya positif yang mencerminkan nilai-nilai akademik dan kebersamaan di kampus. Dengan demikian, kegiatan ini sejalan dengan temuan (Bahtiar et al., 2023; Fauzi, 2024; Susila et al., 2025) bahwa produksi video pendek dapat menjadi media efektif dalam menumbuhkan kesadaran literasi digital di kalangan mahasiswa.

Dari sisi kreativitas, kegiatan ini menumbuhkan kemampuan mahasiswa untuk berpikir inovatif dalam memecahkan masalah produksi media dengan keterbatasan alat. Misalnya, banyak peserta yang mampu menghasilkan gambar stabil meskipun tanpa alat bantu tripod dengan memanfaatkan benda di sekitar. Hal ini menunjukkan adanya kemampuan adaptasi teknologi dan improvisasi kreatif dua kompetensi penting dalam pendidikan berbasis teknologi.

Hasil kegiatan ini memperkuat teori pembelajaran berbasis proyek yang menyatakan bahwa pengalaman langsung melalui kegiatan produktif dapat meningkatkan keterampilan praktis dan motivasi belajar (Undari, 2023). Dalam pelatihan ini, mahasiswa tidak hanya menerima pengetahuan teoretis, tetapi juga terlibat aktif dalam menyusun ide, bekerja sama, dan menghasilkan produk nyata berupa video. Pengalaman ini meningkatkan keterlibatan *engagement* mahasiswa dan menciptakan proses belajar yang bermakna.

Selain itu, kegiatan ini mendukung teori komunikasi visual (Andhita et al., 2021; Rahayu et al., 2021) yang menyatakan bahwa pesan yang disampaikan melalui media

audiovisual lebih mudah dipahami dan diingat karena melibatkan persepsi indera secara simultan. *After movie* sebagai bentuk komunikasi visual mampu menggabungkan unsur gambar, suara, teks, dan emosi sehingga pesan kegiatan tersampaikan secara efektif dan menarik.

Kegiatan ini juga menunjukkan kebaruan dalam konteks pendidikan tinggi, yaitu pemanfaatan teknologi *mobile* sebagai media produksi kreatif. Selama ini, pelatihan videografi di perguruan tinggi sering kali berfokus pada penggunaan perangkat dan perangkat lunak profesional yang tidak terjangkau oleh mahasiswa. Dengan menggunakan aplikasi *CapCut* berbasis *mobile*, pelatihan ini menurunkan hambatan teknis dan membuka peluang bagi semua mahasiswa untuk berkreasi tanpa memerlukan fasilitas mahal.

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik dan menghasilkan luaran yang signifikan, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan. Salah satunya adalah perbedaan tingkat kemampuan awal peserta. Beberapa mahasiswa memiliki pengalaman dasar editing video, sementara sebagian lainnya benar-benar pemula. Untuk mengatasi hal ini, fasilitator melakukan pendampingan intensif dalam kelompok kecil agar setiap peserta mendapatkan perhatian yang memadai.

Tantangan lain yang dihadapi dalam workshop ini adalah waktu pelaksanaan yang relatif singkat. Proses produksi *after movie* idealnya membutuhkan waktu lebih panjang, terutama untuk tahap penyusunan konsep, pengambilan gambar yang teliti, serta editing mendalam yang memerlukan perhatian terhadap detail. Namun, dengan pendekatan yang terstruktur dan adanya dukungan dari fasilitator yang berpengalaman, peserta dapat memanfaatkan waktu yang terbatas secara efektif. Fasilitator membantu peserta untuk memprioritaskan elemen-elemen penting dalam pembuatan video, seperti pemilihan footage yang tepat dan pengaturan alur cerita yang menarik. Meskipun waktu terbatas, dengan arahan yang jelas, peserta tetap mampu menghasilkan karya video berkualitas yang mencerminkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap konsep *after movie*.

Dari sisi teknis, keterbatasan perangkat juga menjadi kendala bagi sebagian peserta, terutama terkait kapasitas memori ponsel dan koneksi internet saat mengunduh materi audio atau mengunggah hasil karya. Meskipun demikian, kendala tersebut berhasil diatasi dengan strategi kolaboratif, di mana peserta saling berbagi perangkat dan sumber daya.

Refleksi lain yang menarik adalah meningkatnya semangat kolaborasi lintas prodi dan organisasi mahasiswa. Banyak peserta yang sebelumnya belum saling mengenal kemudian berinteraksi dalam kelompok produksi dan menghasilkan karya bersama. Hal ini memperkuat nilai sosial dari kegiatan pengabdian, yaitu menumbuhkan jejaring dan solidaritas antarmahasiswa melalui kegiatan produktif berbasis teknologi.

Kegiatan ini memberikan dampak berkelanjutan bagi mahasiswa dan institusi. Dari sisi mahasiswa, mereka kini memiliki keterampilan praktis yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti membuat konten promosi kegiatan, proyek tugas mata kuliah, maupun portofolio pribadi. Dari sisi institusi, kegiatan ini memperkaya konten media kampus dan memperkuat citra positif IPI Garut sebagai kampus yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Sebagai tindak lanjut dari *workshop*, dibentuk sebuah komunitas kreatif mahasiswa yang fokus pada produksi video dan media digital kampus. Komunitas ini diharapkan menjadi wadah pembelajaran berkelanjutan, yang memungkinkan mahasiswa untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam bidang media digital. Selain itu, komunitas ini juga akan berfungsi sebagai pusat kolaborasi bagi proyek-proyek media kampus yang melibatkan berbagai organisasi kemahasiswaan. Untuk mendukung pengembangan lebih lanjut, dosen pendamping berencana mengembangkan modul pelatihan lanjutan dan

menyusun *e-book* tutorial *CapCut* sebagai bahan ajar tambahan yang dapat diakses oleh seluruh mahasiswa. Dengan adanya modul dan *e-book* ini, diharapkan mahasiswa dapat terus memperdalam keterampilan mereka secara mandiri dan aplikatif dalam produksi media digital.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan workshop menunjukkan keberhasilan yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan literasi digital mahasiswa. Pendekatan yang partisipatif dan berbasis proyek terbukti sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, di mana mahasiswa tidak hanya belajar membuat video, tetapi juga memperoleh pemahaman tentang bagaimana berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan berbasis media digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan dunia saat ini.

Dengan hasil yang dicapai, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi model implementasi pembelajaran berbasis media digital yang aplikatif dan berorientasi pada kebutuhan generasi muda di era teknologi. Melalui kegiatan semacam ini, mahasiswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang sangat penting dalam dunia profesional yang semakin dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Keberhasilan ini juga menunjukkan potensi besar untuk memperluas penerapan media digital dalam proses pembelajaran di kampus, yang akan semakin memperkuat relevansi pendidikan dengan tuntutan zaman.

PENUTUP

Kegiatan *Workshop* Pembuatan *After Movie* Kegiatan Mahasiswa Menggunakan Kamera Handphone dan Aplikasi *CapCut* telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi mahasiswa Institut Pendidikan Indonesia Garut. Melalui pendekatan pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung, kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam bidang videografi dasar, *storytelling visual*, dan editing menggunakan aplikasi *CapCut*. Selain peningkatan kemampuan teknis, kegiatan ini juga menumbuhkan sikap kreatif, kolaboratif, serta kesadaran akan pentingnya literasi digital di era media sosial.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan karya video yang komunikatif dan estetis, serta memiliki pemahaman yang lebih baik tentang proses produksi konten digital. Dampak lanjutan dari kegiatan ini adalah terbentuknya komunitas kreatif mahasiswa yang akan menjadi motor penggerak produksi media kampus secara berkelanjutan.

Secara umum, kegiatan pengabdian ini berkontribusi nyata terhadap pengembangan kompetensi abad ke-21 mahasiswa dan penguatan citra positif institusi melalui media digital. Diharapkan, kegiatan serupa dapat terus dilaksanakan secara berkesinambungan dengan dukungan institusi, agar budaya dokumentasi kreatif dan literasi media semakin tumbuh di lingkungan perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S. (2025). *Optimalisasi teknik editing menggunakan software Capcut untuk pembuatan video after movie event Hetero Games Battle Royale (Studi kasus: Event organizer Esport Arena)* [Skripsi Sarjana, Universitas Amikom Purwokerto].
- Anghita, P. R. (2021). *Komunikasi visual* (Vol. 1). Zahira Media Publisher.
- Bahtiar, A. Z., Jaya, M. I., & Yanti, N. E. (2023). *Penguatan kompetensi literasi digital guru dan mahasiswa untuk desain dan produksi konten pembelajaran* [Laporan pengabdian/panduan]. [Catatan: Silakan lengkapi informasi jenis dokumen dan institusi penerbit jika tersedia.]
- Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Nurhadi, N., Afandi, H. R., Prasetyo, D., & Ramadhani, N. (2024). *Dasar-dasar desain komunikasi visual (DKV)*. PT Green Pustaka Indonesia.
- Falah, R. S., & Susila, A. A. R. (2022). Efektivitas pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) berbantuan multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN 5 Cikondang Kec. Cisompet Kabupaten Garut. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 57–63.
- Falah, R. S., Susila, A. A. R., & Zahra, F. A. (2025). Respon siswa terhadap penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 311–318.
- Fauzi, A. (2024). *Perancangan motion graphic sebagai media kampanye sosial untuk menggugah kesadaran literasi digital generasi muda* [Tugas Akhir, Universitas Dinamika].
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Irwan, M., & Misidawati, D. N. (2025). Peran media sosial dalam meningkatkan efektivitas public relations institusi pendidikan tinggi. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(6), 2344–2360.
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran (Literature review). *Irfani*, 19(1), 86–107.
- Mutaqin, E. J., Muslihah, N. N., Hamdani, N. A., & Nurfalah, S. (2021). The effectiveness of WhatsApp-based online learning in class students IV SD Negeri Babakandes. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, No. 1, pp. 117–122).
- Nuriyanti, R., Nugraha, W. S., Pujiasti, D. A., Gunawan, D., & Adiredja, R. K. (2024). Sosialisasi etis bermedia sosial untuk masyarakat cakap digital. *Badranaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 28–33.
- Rahayu, S., Awalia, Y., & Arsyad, M. (2021). *Media interaktif IPA*. Guepedia.
- Suparman, D. R. (2024). *Pemberian edukasi gizi menggunakan media sosial TikTok terhadap pengetahuan anemia pada ibu hamil di Puskesmas Gamping 1* [Laporan penelitian/KTI, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta].
- Susila, A. A. R., & Adiredja, R. K. (2022). Penggunaan multimedia presentasi pada model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 1–8.
- Susila, A. A. R., Falah, R. S., & Rahmat, E. (2025). Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan laboratorium riil dan laboratorium berbasis video pada materi sistem ekskresi. *Jurnal Life Science: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2), 83–93.
- Susila, A. A. R., Nasrullah, I., Denni, I., & Bhakti, D. D. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile bagi guru SMP. *Badranaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 60–66.
- Suryaningrat, E. F., Mutaqin, E. J., Putra, K. S., Nurfadilah, A. F., & Aullia, N. R. (2025). Mathematics learning in the 21st century: Problem-based learning (PBL) and GenAI. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3).
- Undari, M. (2023). Pengaruh penerapan model PjBL (Project-Based Learning) terhadap keterampilan abad 21. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10(1), 25–33.