

**PENINGKATAN KEMAMPUAN *PERSONAL BRANDING* MELALUI APLIKASI
CAPCUT VIDEO EDITOR PADA ANGGOTA KAWAO ART MANAGEMENT**

Ismaun¹⁾, Farid Wajidi²⁾ M. Imam Quraisy³⁾

¹ Teknik Informatika, Universitas Sulawesi Barat

email: maunkalmaliki@unsulbar.ac.id

² Teknik Informatika, Universitas Sulawesi Barat

Email : faridwajidi@unsulbar.ac.id

³ Teknik Informatika, Universitas Sulawesi Barat

Email : imam27@unsulbar.ac.id

Abstrak

Indonesia, sebagai negara dengan pertumbuhan penggunaan media sosial yang pesat, membuat organisasi dan pelaku bisnis memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi dan branding. Pemanfaatan internet dalam bisnis membutuhkan konten yang menarik dan berkualitas, termasuk video. Namun, produksi video yang baik membutuhkan keahlian editing dan komputer multimedia kelas atas. Kawao Art Management, sebuah organisasi yang bergerak di bidang seni dan budaya tradisional, memiliki kendala dalam membuat video untuk branding dan promosi karena keterbatasan akses komputer multimedia kelas atas. Oleh karena itu, dilakukan Pelatihan CapCut (aplikasi editing video online) untuk membangun citra brand Kawao Art Management di media sosial. Pelatihan dilakukan dengan tujuan meningkatkan kemampuan editing video dan membangun citra brand Kawao Art Management dengan memanfaatkan CapCut yang mudah digunakan dan memiliki beragam fitur. Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa aplikasi CapCut dapat membantu Kawao Art Management untuk menghasilkan video berkualitas dan menarik untuk membangun citra brand di media sosial.

Keywords: Personal Branding, Video Editor, CapCut, Komunitas Kreatif

PENDAHULUAN

Di era Industri 4.0, kecanggihan teknologi benar-benar menjadi alat utama untuk menopang segala aktifitas keseharian manusia salah satu diantaranya adalah penggunaan media sosial yang semakin hari semakin bertambah dan berkembang tak terkecuali di Indonesia. Negara Indonesia, mengalami peningkatan penggunaan media sosial seperti yang diungkap dari berbagai sumber yang menyebutkan bahwa Indonesia mengalami pertumbuhan penggunaan media sosial yang menempatkan Indonesia menempati peringkat ke 3 dengan pengguna internet terbesar setelah China (Junawan & Laugu, 2020). Hadirnya internet sendiri dalam pemanfaatannya menyesuaikan setiap fungsi untuk membuat aktivitas manusia menjadi cepat dan mudah. Apalagi di masa wabah Covid-19, semua aktivitas yang semula *offline* kini beralih ke *online*.

Pemanfaatan internet dalam dunia bisnis banyak digunakan pelaku usaha sebagai media promosi produk yang dijual, memudahkan pertukaran informasi, menyebarkan katalog produk yang akan dipasarkan serta mempermudah diskusi ataupun konsultasi secara *online* antara penjual dan pelanggan dimana konsumen terlibat secara proaktif dan interaktif (Cut Devi Maulidasaria, 2020). Pemanfaatan internet secara maksimal perlu pula didukung kemampun untuk menghadirkan konten yang menarik dan berkualitas. Salah satu caranya adalah meningkatkan kemampuan desain dan editing konten terutama video. Kemampuan desain dapat digunakan sebagai cara untuk membangun merek di media sosial untuk menciptakan *brand awareness* di masyarakat. *Brand awareness* menurut Suciningtyas (Osak & Pasharibu, 2020) merupakan kemampuan konsumen dalam mengingat suatu merek dengan pengenalan merek atau mengingat kembali suatu merek

Menciptakan *brand awareness* melalui kemampuan editing video bisa dilakukan, dengan *membranding* suatu akun media sosial yang dapat menarik perhatian publik. Membuat video yang menarik memang tidak mudah. Produksi video yang baik membutuhkan keahlian dalam mengemas efek video, suara, dan gambar. Kendala lain yang dihadapi saat membuat video adalah kebutuhan akan komputer multimedia kelas atas. Hanya sedikit orang yang memiliki komputer yang mampu mengedit video karena harganya yang sangat tinggi. Kendala inilah yang dialami oleh komunitas Kawao Art Management. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian ini program yang dilakukan adalah melakukan Pelatihan CapCut (aplikasi editing video online) untuk membranding media sosial sanggar kesenian Kawao Art Management dan akun para peserta. Aplikasi *CapCut* sendiri digunakan dalam kegiatan ini karena *CapCut* memiliki keunggulan di antaranya adalah mudah digunakan, memiliki fitur yang beragam, memiliki fitur green screen, dan aplikasi *capcut* menggunakan Bahasa Indonesia (Yulius & Sartika, 2022).

Kawao Art Management adalah organisasi yang berdiri pada tahun 2018 bergerak dan berhimpun untuk melestarikan dan mengembangkan seni tari tradisional, seni teater, seni rupa, seni musik, sastra, perfilman khususnya kesenian tradisional Mandar. Kawao Art juga mememanajemen kegiatan-kegiatan seperti festival, pelatihan atau pertemuan-pertemuan yang diadakan baik oleh instansi maupun individu. (AD/ART Kawao Art Management, 2019)

Kawao Art Management memiliki kurang lebih tujuh puluh anggota yang diisi oleh pemuda-pemudi yang berdomisili di kecamatan Campalagian dan berasal dari berbagai desa. Mereka adalah aset yang akan menjadi penerus dan bertanggung jawab atas kelangsungan hidup bangsa ini serta akan memberikan warna bagi masa depan Indonesia. Namun demikian, sebagai

organisasi yang baru berdiri 4 tahun, Kawao Art perlu melakukan usaha-usaha untuk memperkenalkan diri dengan cara yang sistematis dan berlanjut. Salah satu caranya yaitu dengan membangun citra diri yang baik tentang organisasi dan anggota organisasi tersebut. Dengan membangun citra lembaga yang positif, akan melahirkan kesan yang baik dari konsumen atau masyarakat (Agus R & Ummah, 2019) bahwa lembaga tersebut adalah lembaga yang unggul.

Pencitraan erat kaitannya dengan personal branding yang digunakan untuk mengangkat nama orang atau organisasi agar menjadi populer dan dikenal banyak orang. Di era teknologi digital seperti sekarang, banyak orang sukses dengan memanfaatkan media sosial. Seseorang yang awalnya biasa-biasa saja, bisa menjadi terkenal karena melakukan *personal branding* yang tepat.

Pelatihan ini diselenggarakan dengan tujuan meningkatkan kemampuan anggota sanggar Kawao Art dalam mendapatkan pengetahuan tentang peningkatan citra diri melalui personal branding dengan mengenali kelemahan dan kelebihan yang ada pada dirinya sehingga akan meningkatkan kepercayaan diri serta citra positif bagi anggota Sanggar Kawao Art Management.

Kegiatan ini juga bertujuan agar anggota Kawao Art sebagai generasi penerus bangsa bisa berpartisipasi aktif dalam segala aspek kehidupan masyarakat oleh karenanya perlu dibekali pelatihan dan pendidikan agar dapat terus meningkatkan potensi, kreativitas dan ilmu pengetahuan terutama untuk menghadapi perubahan zaman yang sangat cepat. Hasil yang diperoleh setelah kegiatan pelatihan ini diharapkan para peserta dapat menerapkan ilmu yang sudah didapat dan dapat membranding akun sosial media sanggar kesenian Kawao Art sehingga dapat lebih dikenal.

METODELOGI PELAKSANAAN

Sasaran kegiatan pelatihan videografi dengan memanfaatkan aplikasi Cap Cut ini adalah anggota komunitas kreatif di Polewali Mandar yaitu Kawao Art Management. Jumlah peserta dalam kegiatan ini sebanyak 40 orang yang dilaksanakan di laboratorium ICT Universitas Sulawesi Barat.

Pada kegiatan ini narasumber berasal dari lingkup dosen Universitas Sulawesi Barat yang tidak hanya memahami teori-teori pembuatan konten digital tetapi juga merupakan praktisi pembuatan konten kreatif itu sendiri. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat meliputi metode ceramah, diskusi, dan workshop (pelatihan). Metode ceramah dan diskusi dilaksanakan pada kegiatan sosialisasi pelatihan videografi dengan memanfaatkan aplikasi smartphone yaitu Cap Cut. Metode yang digunakan pada kegiatan adalah menggunakan metode workshop melalui bentuk sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan secara intensif sampai menguasai dasar dalam mengedit video di laptop dan smartphone masing masing peserta. Metode ceramah, diskusi, dan workshop yang digunakan dilaksanakan selama 1 hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk dari Program Pengabdian Masyarakat ini adalah Workshop Pemuda Kreatif di Era Disrupsi. Untuk proses pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat dilihat sebagai berikut :

A. Proses Pelatihan

Berdasarkan hasil pelatihan dan serta melakukan tanya jawab kepada para peserta pelatihan selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1) Pembukaan dan Sambutan



Gambar 1. Pembukaan dan Sambutan

Gambar diatas merupakan proses pembukaan dan sambutan kegiatan workshop oleh dosen-dosen Universitas Sulawesi Barat yang juga merupakan narasumber dalam kegiatan ini

2) Pemberian Materi



Gambar 2. Proses Pemberian Materi

Pada pemberian materi ini adalah proses pemberian dan penjelasan materi tentang videografi mulai dari pengenalan software dan cara penggunaannya

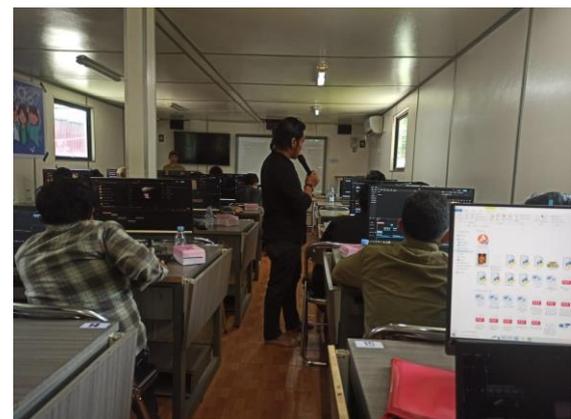
3) Pembagian Bahan Ajar



Gambar 3. Pembagian Bahan ajar

Dalam proses ini para peserta dibagikan bahan ajar untuk digunakan dalam praktikum yaitu video-video mentah yang akan diolah dan diedit untuk dapat menghasilkan video yang berkualitas

4) Evaluasi Peserta



Gambar 4. Evaluasi Peserta

Pada tahapan ini para peserta diberikan kesempatan berkreasi dalam membuat video sesuai dengan keinginan peserta, hal ini dilakukan untuk melihat dan mengevaluasi sampai dimana pengetahuan para peserta dalam hal pembuatan video.



Gambar 5. Foto Bersama

Foto bersama narasumber dan juga para peserta setelah kegiatan selesai

B. Hasil

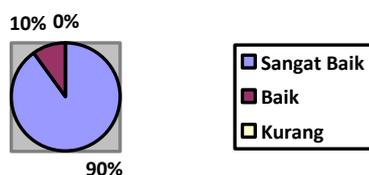
Berdasarkan hasil pelatihan dan praktikum langsung serta melakukan tanya jawab kepada para peserta pelatihan selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- 1) Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman para peserta mengenai video editor
- 2) Meningkatnya keterampilan dan kemampuan peserta dalam membuat sebuah video
- 3) Meningkatnya kemampuan peserta untuk mengembangkan personal branding dalam pemanfaatan videografi.

C. Hasil Evaluasi para peserta

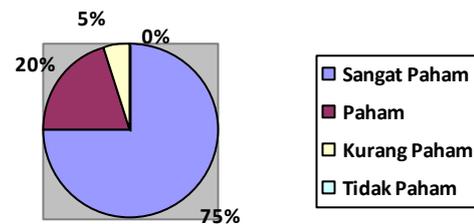
- 1) Evaluasi selama pelatihan berlangsung

Dari pengisian *google form* yang diisi oleh peserta untuk bahan evaluasi dengan indicator Sangat Baik, Baik dan Kurang, maka diperoleh hasil dari 40 peserta sebanyak 32 yang memilih sangat baik, 8 orang memilih baik dan tidak ada yang memilih kurang.



- 2) Evaluasi Materi

Untuk evaluasi materi yang diperoleh peserta guna melihat tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan, indicator penilaian yaitu Sangat Paham, Paham, Kurang Paham dan Tidak Paham dari 40 peserta diperoleh 30 peserta memilih Sangat Paham, 8 peserta memilih Paham, 2 peserta memilih kurang paham dan 0 peserta untuk tidak paham.



KESIMPULAN

Setelah melakukan pelatihan Peningkatan Kemampuan Personal Branding Melalui Aplikasi Capcut Video Editor Pada Anggota Kawao Art Management dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelatihan peningkatan kemampuan personal branding melalui aplikasi capcut video editor pada Kawao Art Management terlaksana dengan baik dan dapat memberi pengetahuan dan pemahaman kepada peserta mengenai materi videografi
2. Program yang serupa agar lebih sering dapat dilaksanakan untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan masyarakat umum

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dinas Kesehatan Kabupaten Polewali Mandar yang telah memberikan data maupun informasi terkait penyakit stunting. Selain itu, penelitian ini didanai oleh DIPA Unsulbar

DAFTAR PUSTAKA

Agus R, A. H., & Ummah, B. (2019). Strategi Image Branding Universitas Nurul Jadid

- di Era Revolusi Industri 4.0.
Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam,
12(1), 59.
<https://doi.org/10.36835/tarbiyatuna.v12i1.352>
- Cut Devi Maulidasaria, D. (2020). 2620-6200-1-Pb. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(2), 233–245.
- Junawan, H., & Laugu, N. (2020). Eksistensi Media Sosial, Youtube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia. *Baitul 'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 41–57.
<https://doi.org/10.30631/baitululum.v4i1.46>
- Osak, D. J., & Pasharibu, Y. (2020). Pengaruh Brand Ambassador Dan Tagline Terhadap Keputusan Pembelian Online Dengan Mediasi Brand Awareness. *E- Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana* 9.4 (2020):357-380, 9.4, 357–380.
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). *Pelatihan Membuat Video Ajar Malalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang*
Training on Making Teaching Videos through Capcut and Az Screen Applications as Learning Media at SMP 30 Palembang. 7(2), 9–13.