

Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Screen Recorder Camtasia* Pada RT 05 RW 06 Sukatani Depok

Maftuhin^{1*}, Imam Himawan², Kevin Septianzah³, Lukas Arief Prasetyo⁴, Ridwan⁵
^{1,2,3,4,5} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI
^{1,2,3,4,5} Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760

* E-mail: maftuhin0703@gmail.com¹, imamhimawann@gmail.com²,
kevin.septianzah24@gmail.com³, lukasariefprasetyo@gmail.com⁴, ridwan.ab.cio14@gmail.com⁵

* Penulis korespondensi

Diajukan: 21 Mei 2025
Direvisi: 06 Juni 2025

Diterima: 30 Juni 2025
Dipublikasikan: 30 Juni 2025

Abstrak

Permasalahan komunikasi dan sosialisasi di lingkungan RT 05 RW 06 Sukatani, Depok, menunjukkan masih rendahnya pemanfaatan media digital secara optimal oleh ketua lingkungan. Selama ini, proses penyampaian informasi masih bergantung pada metode tradisional yang kurang menjangkau generasi muda dan tidak mendukung penyebaran informasi secara luas dan efisien. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, khususnya dalam merancang konten digital seperti video berbasis screen recorder. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan memberikan solusi kreatif dengan mengenalkan teknik dasar pembuatan media sosialisasi menggunakan video screen recorder sebagai alat bantu visual yang efektif. Melalui metode pelatihan yang meliputi tahap persiapan, penyampaian materi, praktik langsung, refleksi, dan evaluasi, peserta—khususnya ketua lingkungan—didorong untuk menciptakan media sosialisasi yang interaktif dan menarik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu membuat video sosialisasi mandiri yang dapat digunakan sebagai alat visual dinamis dalam menyampaikan informasi kepada warga. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memicu transformasi digital dalam komunikasi lingkungan berbasis kreativitas lokal.

Kata kunci: Video screen recorder, Society, Media and Socialization.

Abstract

Based on information obtained from the community of RT 05 RW 06 Sukatani Depok, the problems faced are the lack of creativity of the community, especially in developing interactive social media, the lack of willingness of the neighborhood chairman to be serious about creating social media, because the neighborhood chairman only uses traditional media. and environmental leaders do not yet fully understand how to formulate and create socialization media using video screen recorders. The aim is to be able to help environmental leaders with solutions to difficulties in creating and designing socialization tools, especially in creating effective and attractive media so that they can help the community in activities in the environment. The method of this activity is preparation, then implementation, presentation of material, practical assignments and reflection and evaluation of activities. The result of this activity is being able to create video-based socialization media by capturing the screen recorder screen which will be used as a measure for the visualization of moving images, after following a series of service activities carried out by the Indraprasta PGRI University community service team.

Keywords: Entrepreneurship, Business Plan, Business Model Canvas

1. PENDAHULUAN

Pada hakekatnya visualisasi dalam dunia internet dapat berdampak 2 kemungkinan yaitu positif dan negatif bagaimana kita menanggapi dan menggunakannya terutama terhadap perangkat komputer dalam menunjang pekerjaan saat ini sebagai pengenalan aplikasi yang digunakan terhadap mitra (Zuhamad Zulfiqri et al., 2023). Begitu mudah akses aplikasi yang terpublikasi secara umum baik secara gratis atau berbayar, topik pada tim pengabdian masyarakat saat ini membahas mengenai video editing dalam menggunakan aplikasi berbasis visual yang mana aplikasi ini berfungsi sebagai perekaman *screenrecorder* (Febrianti et al., 2023). Perkembangan teknologi informasi telah digunakan pada berbagai bidang kehidupan. Internet sepertinya sudah menjadi kebutuhan primer yang digunakan untuk mendukung berbagai macam aktifitas masyarakat khususnya dalam sektor multimedia berbasis visual (Saifudin & Mubaroq, 2021). Terutama dalam penggiat sosial media, jika ditelisik lebih lanjut, media sosial menjadi bagian keseharian. *Software* camtasia ini dapat menentukan jenis file dihasilkan (Filsuf & Halawa, 2023). Dengan adanya literasi digital diharapkan mitra memiliki kemampuan menggunakan teknologi, untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan berita atau informasi, dengan kecakapan kognitif (Fitri et al., 2023). Beberapa kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pembekalan dalam rangka sosialisasi penggunaan aplikasi *screen recorder* untuk menunjang literasi digital di Indonesia dalam bentuk kegiatan ceramah, tanya jawab, simulasi dan *workshop* (praktik) (Wahyuni et al., 2021). Serta mendampingi mitra untuk bisa menyaring berita atau informasi yang benar dengan cara mem-validasi berita yang diterima dengan melakukan pengujian dan pengesahan melalui Lembaga dengan reputasi yang baik dalam hal penyebaran berita (Himawan et al., 2023). Dengan adanya literasi digital yang baik disertai penjelasan bagaimana cara-cara beradaptasi dalam dunia teknologi untuk berperan aktif khususnya dalam menggunakan konten digital video (Budiono et al., 2021). Mitra diharapkan mampu memproduksi video editing yang baik dan informatif. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini mitra diharapkan memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi (TIK) (Pendidikan et al., n.d.). Sehingga mampu beradaptasi terhadap tantangan zaman saat ini yang berbau aplikasi selanjutnya masyarakat mitra RT 005 RW 006 Sukatani Depok dapat mengaplikasikan dalam menunjang usaha dalam bidang sector yang dijalani guna mengoptimalkan dalam bidang promosi (Utara et al., 2022).

2. METODE PELAKSANAAN

Dengan hadirnya teknologi baik dalam bentuk *hardware&software* memberikan manfaat baik untuk kemajuan dunia. Teknologi memberikan kemudahan dalam berkomunikasi baik dalam bentuk off line maupun on line. Dalam segala hal yang memberikan kemajuan dalam penyampaian informasi untuk sejumlah bidang keilmuan, seperti halnya dalam dunia pendidikan, praktikum, proses pembelajaran, dan kepentingan organisasi yang mampu memberikan kemudahan-kemudahan khususnya dalam penyampaian materi baik secara on line maupun off line dalam format video. Metode yang digunakan dengan mengobservasi langsung yakni pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Dalam hal ini, kami lakukan sebelum kegiatan maupun saat kegiatan berlangsung. Juga melakukan wawancara langsung kepada beberapa guru. Observasi dan wawancara berguna untuk mengetahui kondisi dan menentukan materi dan bahan yang diperlukan dalam pelatihan sosialisasi aplikasi camtasia *screen recorder*.

Tabel 1. Kerangka Acuan Kerja

Masalah	Deskripsi	Solusi
Observasi lapangan	Team PkM mengidentifikasi objek yang akan dijadikan topik kajian pembahasan	

Hasil observasi	mitra belum memahami aplikasi berjenis <i>screen recorder</i>	
Rencana strategi	Realisasi pelatihan membuat video editing	Menggunakan metode yang mudah diterapkan
Implementasi	Capaian mitra dapat memahami membuat & editing video	Mempraktekkan aplikasi Camtasia
Evaluasi dan laporan akhir	Mendokumentasikan dalam proses laporan akhir sebagai bentuk selesainya kegiatan	

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan inti dari pengabdian masyarakat dengan pelatihan aplikasi camtasia *screen recoder* pada RT 005 RW 006 Sukatani Depok terlaksana pada Tanggal 12 Januari 2025. Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 12 peserta. Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

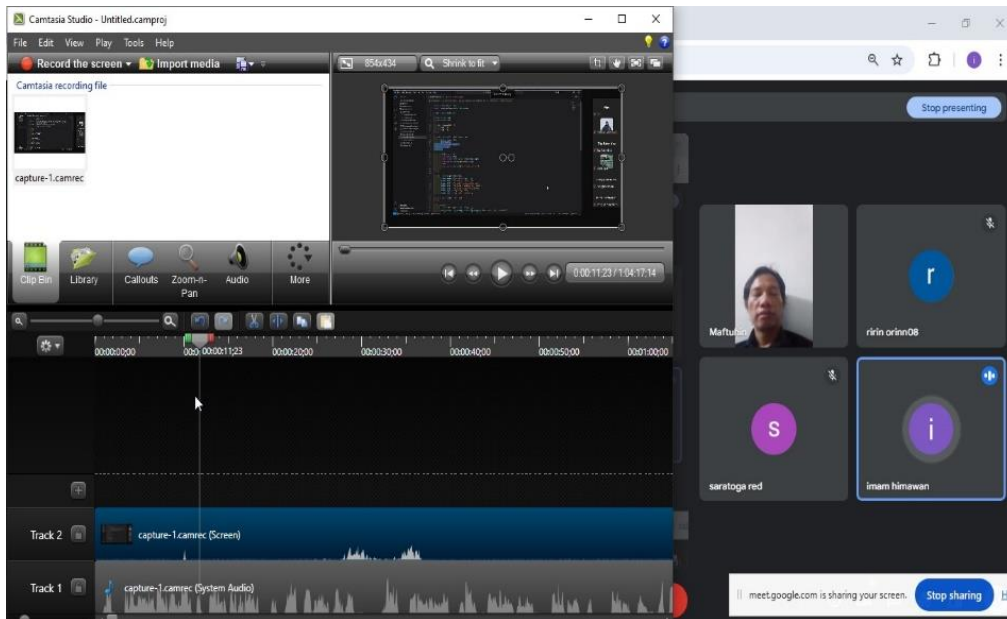
1. Pembukaan

Pada tahap pembukaan akan diberikan pemahaman awal mengenai kegiatan abdimas yang akan dilaksanakan, memberikan ucapan terima kasih kepada Rukun Tetangga 005 dan masyarakat. Serta memperkenalkan seluruh Tim abdimas dan juga menjelaskan teknis kegiatan yang akan dilaksanakan pada kegiatan tersebut.

2. Pemaparan materi

Pelatihan penyampaian materi dalam kegiatan ini dirancang secara holistik dan menarik, dimulai dari pengenalan konsep dasar teknik video editing hingga praktik langsung menggunakan aplikasi **Camtasia** sebagai alat bantu screen recorder. Peserta tidak hanya diberi teori, namun juga diajak untuk memahami urgensi video digital sebagai alat promosi yang krusial dalam dunia bisnis saat ini. Pada bagian awal, disampaikan bahwa keberhasilan bisnis modern tak bisa lepas dari kekuatan visual, di mana video menjadi sarana efektif untuk membangun citra dan menyampaikan pesan produk secara lebih kuat. Oleh karena itu, pemahaman terhadap proses produksi video yang terstruktur—mulai dari analisis visual, penataan elemen secara sistematis, hingga pengujian kualitas akhir video—sangat ditekankan dalam sesi pelatihan.

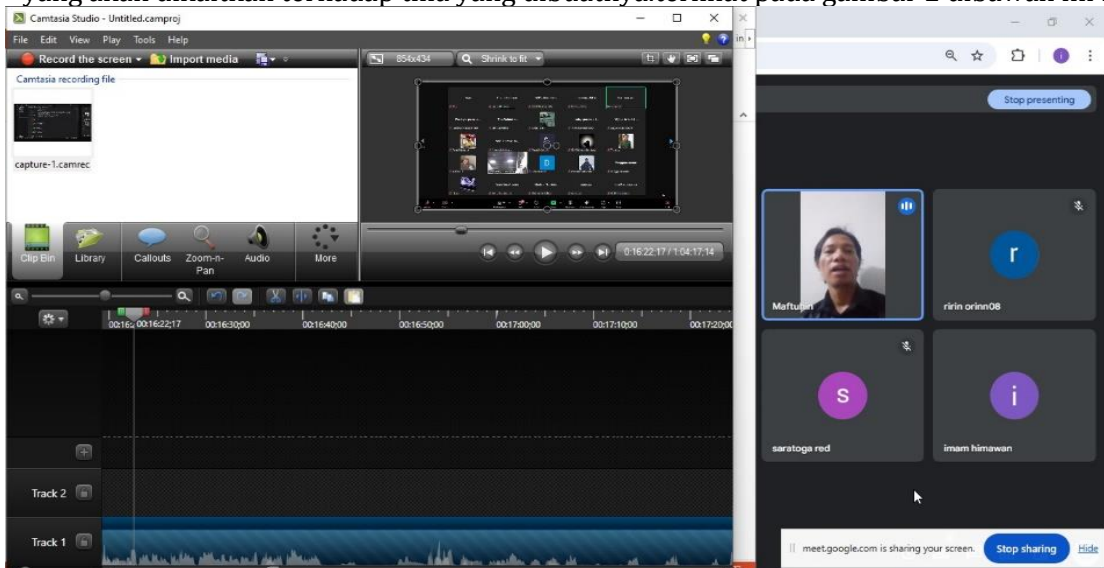
Keunikan dari pelatihan ini terletak pada pendekatan **interaktif dan aplikatif**, di mana peserta tidak hanya menyimak, tetapi juga terlibat aktif dalam menyusun konsep video bisnis mereka sendiri, disesuaikan dengan model bisnis yang sedang atau akan dijalankan. Proses pembelajaran menjadi dinamis karena peserta diajak berdiskusi dan memberikan umpan balik secara langsung terhadap materi dan demonstrasi yang disampaikan. Tips praktis seperti mengurutkan elemen visual agar logis dan komunikatif, memastikan setiap komponen saling terhubung, hingga melakukan *review* sebagai tahap penyempurnaan, menjadi nilai tambah yang menjadikan materi lebih membumi dan aplikatif. Dengan begitu, peserta tidak hanya mendapatkan teori tetapi juga keterampilan praktis yang siap diterapkan dalam mendukung branding dan promosi usahanya melalui media video yang efektif dan kreatif.



Gambar 1. Penyampaian Materi

3. Praktek editing video

Dalam mempraktekkan pembuatan Video peserta dibagi menjadi 2 kelompok untuk memudahkan di tahap awal agar setiap kelompok dapat berdiskusi terkait ide dan gagasannya, setelah itu baru dilanjutkan untuk mengidentifikasi elemen gambar yang akan dikaitkan terhadap tma yang dibuatnya.terlihat pada gambar 2 dibawah ini :



Gambar 2. Editing Video camtasia

4. Evaluasi dan Tanya Jawab

Dari hasil pembuatan video terhadap aplikasi camtasia akan disampaikan dan dijelaskan setiap masing-masing kelompok, di akhir sesi peserta dapat bertanya dan nantinya akan dievaluasi secara bersama. Sebagai contoh beberapa pertanyaan apa kelebihan menggunakan aplikasi camtasia, berikut jawaban pemateri dari beberapa

poin untuk membuat video dengan mudah yaitu: aplikasi berbasis gratis serta mudah digunakan, Memiliki visual simple dan menarik, *Flexibel, Collaborative* & Lebih terfokus.

4. SIMPULAN

Harapannya dengan materi yang diberikan dapat memberikan gambaran terkait aplikasi berbasis gratis yang berfungsi *screen recorder* nantinya dapat diimplementasikan saat peserta akan menjalankan bisnis usahanya dalam mengoptimalkan promosi produk yang dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiono, A. N., Hakim, M., & Afandi, B. (2021). Abdi kami. 4(2), 225–240.
- Febrianti, Y., Ruhiat, Y., & Hidayat, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Camtasia Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Informatika. *Refleksi: Jurnal Riset Dan Pendidikan*, 1(2), 88. <https://doi.org/10.25273/refleksi.v1i2.17351>
- Filsuf, H., & Halawa, W. (2023). Kompresi File Video Hasil Recorder pada Aplikasi Camtasia menggunakan Metode LZW. 11(April), 191–195.
- Fitri, D., Masriadi, M., & Murniati, M. (2023). Pelatihan Konten Kreator Pada Santri Dayah Cot Keumuneng, Kecamatan Sawang Aceh Utara. *Jurnal Vokasi*, 7 (1), 59. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v7i1.3398>
- Himawan, I., Abdillah, R., Trinoto, A. A., & Artikel, S. (2023). Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat Sosialisasi Literasi Digital Untuk Menangkal Penyebaran Informasi. 1 (3).
- Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., Jakarta, U. M., & Ahmad, J. K. H. (n.d.). Pengembangan Media Belajar Menggunakan Software Camtasia Bagi Guru Lab School FIP-UMJ.
- Saifudin, I., & Mubaroq, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Camtasia dalam Meningkatkan Kebutuhan Multimedia Pada Video Pembelajaran Daring Bagi Guru di SMP Muhammadiyah Bondowoso. 21(2), 140–147. <https://doi.org/10.24036/sb.01430>
- Utara, B., Barat, J., Sihombing, E. G., Dewi, L. S., Arisawati, E., & Mustika, W. P. (2022). Peningkatan Kreativitas Video Editing dengan Camtasia bagi Karang Taruna RW . 07 Perwira ., 7(2), 552–562. <https://doi.org/10.30653/002.202272.129>
- Wahyuni, S., Ronald, J., & Amelia, M. (2021). Rangkaian: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Up3m Stkip Pgri Sumatera Barat *Assistance For The Development Of Learning Devices Using The Constructivism Model Rangkaian: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat UP3M STKIP PGRI Sumatera Barat*. 3(2), 218–228.
- Zuhamad Zulfiqri, H., Sobari, T., & Rostikawati, Y. (2023). Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran Aplikasi Camtasia Dengan Metode Kontekstual Pada Pembelajaran Teks Prosedur Kelas Vii Smp. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(5), 519–528. <https://doi.org/10.22460/parole.v6i5.19442>