

Pengaruh Aplikasi CapCut: Menyelami Kreativitas dengan Ragam Template Video yang Memukau pada Generasi Z

Fia Wahyu Sekaringtyas¹; Djuniadi Djuniadi²; Ahmad Fashiha Hastawan³

^{1,2,3} Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Semarang.

¹ fawws29@students.unnes.ac.id, ² djuniadi@mail.unnes.ac.id, ³ ahmad.fashiha@mail.unnes.ac.id

Kata kunci:

CapCut, Template Video, Multimedia, Generasi Z

Abstract

Technology, especially video editing apps like CapCut, has become an integral part of Generation Z's life in the digital age. CapCut provides intuitive features and a variety of templates to create engaging video content without the need for complex editing skills. In interviews with Generation Z students, CapCut's key features such as crop, speed, audio, text, transitions, filters, overlays, and templates were found to be attractive and supportive in the creative process. Nonetheless, there is a need to continue developing the app by adding more template options and providing greater flexibility for users in customizing content. Thus, CapCut can continue to be a relevant and effective tool for Generation Z in expressing themselves in the ever-evolving digital era. Translated with DeepL.com (free version)

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital memainkan peran besar dalam kehidupan generasi Z, membentuk cara mereka berkomunikasi, mengakses informasi, dan mengekspresikan kreativitas. Dengan kecanggihan teknologi, Generasi Z dapat merespon perubahan dengan cepat, menciptakan tren baru, dan membentuk budaya digital yang dinamis. Peran teknologi ini tidak hanya memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan dunia, melainkan juga menjadi pendorong utama bagi eksplorasi kreatif dan perkembangan diri mereka.

Di era sekarang ini, kebutuhan seseorang dalam bidang video editing bisa dibilang meningkat [1]. Terutama dari generasi Z itu sendiri sebagai sarana mengekspresikan kreativitas. Seperti kebutuhan instastory, reels, TikTok, YouTube, bahkan untuk membuat tugas sekolah. Dalam hal ini orang banyak mencari aplikasi editing yang tentunya cocok dan mudah digunakan. Seperti yang dikemukakan oleh Franky Cutuhatunewa dalam situs www.caraeditvideo.com pada tahun 2014, editing video merujuk pada proses penyuntingan terhadap klip video yang dihasilkan dari proses pengambilan gambar. Dalam tahap ini, seorang editor memilih dan mengolah klip video dengan cara memotongnya (cut to cut) sebelum menggabungkan potongan-potongan tersebut menjadi satu kesatuan video yang lengkap dan menarik untuk ditonton [2]. Adanya kebutuhan dari Generasi Z untuk memiliki sarana kreatif, sebelumnya mungkin mereka menghadapi keterbatasan dalam mengekspresikan ide-ide kreatifnya. Sebagian besar platform sebelumnya mungkin tidak menyediakan fitur yang memadai, yang mengakibatkan terbatasnya penyampaian ide kreativitas dari mereka sendiri.

Aplikasi untuk mengedit video paling populer di playstore yaitu CapCut [3]. Dengan antarmuka yang intuitif, CapCut menawarkan berbagai fitur editing seperti potongan, penggabungan, efek visual. Selain itu, salah satu keunggulan utama dari aplikasi CapCut adalah ketersediaan template yang dibuat oleh pengguna, yang dapat diakses dan digunakan secara gratis. Template ini dapat membantu pengguna lain dalam proses penyuntingan video dengan lebih mudah dan efisien [4]. Dengan berbagai pilihan template yang tersedia, seperti template cinematic yang menghadirkan estetika sinematik, hingga template vlog yang membuat pengguna semakin mudah dalam proses editing video sehingga terpacu untuk terus berkreativitas.

Metode penelitian

Pada penelitian ini, fokus utamanya adalah orang-orang pengguna aplikasi CapCut terutama pada Generasi Z. Dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif, yang mana merupakan pendekatan penelitian ilmiah dengan tujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dari sudut pandang yang subjektif dan kompleks. Pendekatan ini sering kali menggunakan metode observasi, wawancara, dan analisis teks untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana orang mengalami dan memberi makna terhadap suatu fenomena.

Sugiyono (2018:213) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai suatu pendekatan penelitian yang didasarkan pada filosofi tertentu yang digunakan untuk menyelidiki situasi ilmiah, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen, dan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan bersifat kualitatif dan lebih menekankan pada interpretasi makna [5].

Abdussamad, Z. (2021) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang fokus pada pemerhatian fenomena atau kejadian yang bersifat alami. Penelitian ini memiliki sifat mendasar dan netralistis terhadap fenomena, serta tidak dapat dilakukan di lingkungan laboratorium, melainkan di lapangan [6].

Penelitian ini dilakukan di sekitar lingkungan Universitas Negeri Semarang yang mana sasaran utamanya adalah Generasi Z. Generasi Z sendiri adalah anak-anak yang lahir pada sekitar tahun 1995 sampai dengan tahun 2010 [7]. Dalam Saragih (2012) dijelaskan bahwa Generasi Z yaitu anak yang sangat melek teknologi atau net generation [8].

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menyelami pengaruh aplikasi CapCut terhadap kreativitas mahasiswa Generasi Z di lingkungan Universitas Negeri Semarang. Dengan fokus pada ragam template video yang tersedia dalam aplikasi ini, penelitian ini akan melakukan observasi dan wawancara terhadap beberapa mahasiswa guna memahami bagaimana penggunaan CapCut memengaruhi ekspresi kreatif mereka.

Seperti yang telah dipaparkan, metode utama yang digunakan adalah wawancara mendalam dengan mahasiswa Universitas Negeri Semarang yang merupakan pengguna aktif aplikasi CapCut. Wawancara ini akan dilakukan secara langsung untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut. Penelitian ini juga akan melibatkan observasi langsung terhadap aktivitas mahasiswa saat menggunakan CapCut untuk mengedit dan membuat video. Observasi ini akan membantu peneliti memahami secara langsung cara mahasiswa berinteraksi dengan berbagai fitur dan template yang tersedia dalam aplikasi.

Wawancara dengan mahasiswa akan dilakukan dengan pendekatan yang santai dan terbuka, memungkinkan mereka untuk berbagi pengalaman dan pandangan mereka tentang penggunaan CapCut dalam kreativitas mereka. Peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan mendalam tentang bagaimana aplikasi tersebut memengaruhi cara mahasiswa berekspresi dan menciptakan konten video. Selain itu, peneliti juga akan mencari pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi pilihan template video yang digunakan oleh mahasiswa serta dampaknya terhadap kualitas dan kreativitas hasil akhir.

Melalui metode-metode di atas, penelitian ini akan mengungkap bagaimana mahasiswa menjelajahi ragam template video yang tersedia dalam aplikasi untuk mengekspresikan diri, menciptakan konten yang menarik, dan berbagi karya-karya mereka dengan komunitas online mereka. Penggunaan CapCut oleh mahasiswa Generasi Z bukan hanya sekadar penggunaan alat untuk mengedit video, tetapi juga merupakan bagian dari budaya digital yang semakin menguat di kalangan generasi ini.

Dengan memahami pengaruh aplikasi CapCut pada kreativitas mahasiswa Generasi Z, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana teknologi digital memengaruhi cara generasi muda mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan budaya kontemporer. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan informasi yang

berguna bagi pengembangan strategi pembelajaran dan pengembangan keterampilan di lingkungan pendidikan tinggi, serta memberikan kontribusi terhadap pemahaman kita tentang peran teknologi dalam memfasilitasi kreativitas dan ekspresi individu dalam era digital ini.

Hasil dan Diskusi

Pada era sekarang, teknologi merupakan salah satu elemen yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia [9]. Dalam hampir setiap aspek kehidupan sehari-hari, teknologi memainkan peran penting dalam memfasilitasi aktivitas manusia. Dari penggunaan smartphone untuk berkomunikasi, hingga penggunaan internet untuk mencari informasi, teknologi telah menyatu dengan kehidupan manusia secara menyeluruh. Bahkan dalam bidang pekerjaan, pendidikan, kesehatan, dan hiburan, teknologi memberikan kontribusi signifikan untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kenyamanan kita.

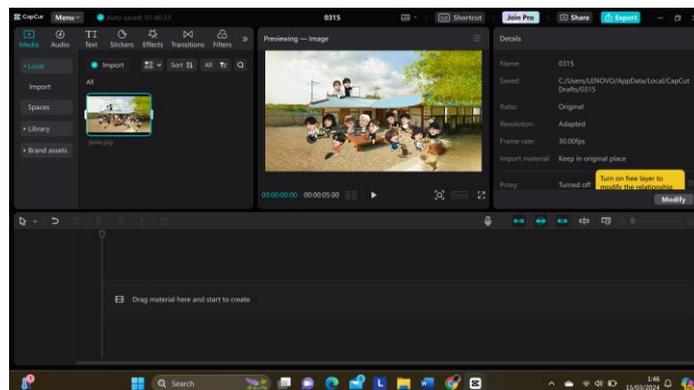
Tentu saja, kemajuan teknologi telah menyebabkan perubahan signifikan dalam kehidupan manusia beserta peradaban dan budayanya. Tetapi, tanpa adanya teknologi banyak hal yang dianggap sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari tidak akan mungkin terwujud. Misalnya, komunikasi jarak jauh yang cepat dan mudah, akses instan terhadap informasi dari seluruh penjuru dunia, kemampuan untuk berbelanja secara online, dan bahkan penggunaan alat – alat medis canggih untuk diagnosis dan perawatan penyakit. Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tak dapat dihindari [10].

Generasi Z, sebutan untuk kelompok yang lahir di era digital, telah tumbuh dalam lingkungan yang terhubung secara teknologi. Generasi Z memiliki karakteristik yang khas dimana internet mulai berkembang dan tumbuh sejalan dengan perkembangan media digital [6]. Mereka telah terbiasa dengan perangkat pintar, media sosial, dan aplikasi berbasis internet sejak usia dini. Teknologi tidak hanya menjadi alat untuk mereka, tetapi juga merupakan bagian integral dari identitas dan gaya hidup mereka. Generasi ini cenderung menggunakan teknologi sebagai sarana untuk mengekspresikan kreativitas, berbagi pandangan tentang dunia, dan berinteraksi dengan sesama [11].

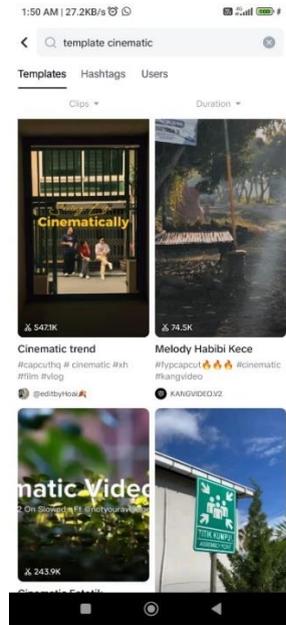
Generasi yang tumbuh dalam era digital memiliki hubungan yang erat dengan penggunaan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu contohnya adalah penggunaan video dalam berbagai bentuk yang telah menjadi identitas dan budaya digital Generasi Z. Dari konten video yang dibagikan di media sosial hingga pembuatan video kretatif menggunakan aplikasi pengeditan seperti CapCut. Teknologi video memungkinkan Generasi Z untuk mengekspresikan diri secara unik dan menarik.

Salah satu aplikasi pengedit video yang populer di kalangan Generasi Z adalah CapCut. Capcut memberikan akses mudah dan beragam fitur kretatif yang memungkinkan untuk menciptakan konten – konten yang menarik. Aplikasi CapCut merupakan salah satu aplikasi edit video terbaik buatan ByteDance Ltd yang berasal dari negara China [12].

Saat ini, CapCut menjadi salah satu aplikasi edit video paling favorit untuk banyak orang, salah satunya karena berbagai fitur gratis dan efek yang ditawarkannya [13]. Hal ini membuat video yang dihasilkan melalui aplikasi ini menjadi lebih menarik dan berkualitas.



Gambar 1. Tampilan *user interface* aplikasi CapCut pada laptop



Gambar 2. Ragam *template* pada aplikasi CapCut

CapCut menawarkan dua metode pengeditan yang berbeda, yaitu secara otomatis dan manual. Fitur template memungkinkan pengguna untuk mengedit video secara otomatis tanpa harus memikirkan penambahan efek atau pengaturan lainnya. Berbagai template yang tersedia dapat langsung digunakan dengan memasukkan foto atau video yang ingin diedit, sehingga hasilnya akan disesuaikan dengan template yang dipilih. Sedangkan fitur “New Project” yaitu pengguna dapat membuat video dari awal sesuai dengan keinginan. Dengan menggunakan fitur ini, pengguna dapat melakukan pengeditan yang lebih detail dengan berbagai tools yang disediakan oleh CapCut [14].

Hasil dari wawancara yang dilakukan pada beberapa mahasiswa Generasi Z mengatakan bahwa menurut mereka salah satu fitur unggulan yang cukup sering digunakan oleh Generasi Z adalah fitur editing video seperti potong, atur kecepatan, audio, teks, transisi, filter, overlay, juga template yang menjadi salah satu ikon pada aplikasi CapCut ini. Juga keunggulan yang dimiliki dari fitur template yaitu kemudahan penggunaan dan variasi desain yang memungkinkan pengguna untuk membuat video dengan cepat dan menarik, serta efisiensi waktu dalam proses *editing*.

Tabel 1. Hasil wawancara terhadap beberapa mahasiswa generasi Z

| Pertanyaan | Ya | Tidak |
|--|------|-------|
| Apakah penggunaan template video dalam CapCut mempengaruhi popularitas mahasiswa Generasi Z dalam pembuatan video? | 100% | 0% |
| Apakah dengan template tersebut, memberikan mahasiswa Generasi Z ide-ide baru? | 100% | 0% |

| | | |
|---|------|----|
| Apakah penggunaan template yang sudah 13opular dapat mempengaruhi pilihan mahasiswa Generasi Z dalam membuat video? | 100% | 0% |
| Apakah penggunaan template dalam CapCut secara signifikan meningkatkan kualitas visual video tersebut? | 100% | 0% |

Melalui hasil wawancara kepada narasumber yakni beberapa mahasiswa Genrasi Z yang telah didapatkan, 100% mengatakan bahwa penggunaan template sangat membantu mereka dalam editing. Tidak hanya mempengaruhi pada tingkat kreativitasnya, tetapi juga memberikan ide - ide baru dan mempengaruhi pilihan mereka dalam menciptakan video yang relevan dengan template – template yang populer [15]. Dengan adanya fitur template ini, secara signifikan meningkatkan kualitas visual video yang dihasilkan, karena memudahkan proses pengeditan dan menyediakan beragam pilihan yang memperkaya konten secara estetis dan gratis.

engalaman narasumber dalam menggunakan aplikasi CapCut membantu dalam menciptakan konten video yang menarik dengan cepat tanpa perlu mengahbiskan banyak waktu atau menguasai keterampilan editing yang rumit. Aplikasi yang *user-friendly* ini juga memiliki ragam template yang menarik. Namun, tidak menutup kemungkinan narasumber tersebut merasa terbatas dengan template yangtersedia dan harus melakukan modifikasi lebih lanjut untuk mengekspresikan kreativitas.

Selain itu, narasumber juga mengungkapkan bahwa penggunaan template pada aplikasi CapCut tidak hanya mempermudah proses editing, tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar dan berkembang dalam bidang pembuatan konten video. Fitur-fitur yang intuitif dan beragam dalam CapCut memberikan kemudahan bagi mahasiswa Generasi Z untuk bereksperimen dengan berbagai elemen visual tanpa perlu pengalaman mendalam dalam editing video. Mereka merasa bahwa aplikasi ini memberikan fondasi yang kuat untuk memahami dasar-dasar editing sambil tetap membebaskan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka. Meskipun beberapa narasumber merasakan batasan dalam pilihan template yang tersedia, mereka juga menyatakan bahwa hal ini mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam melakukan modifikasi dan personalisasi pada video mereka, sehingga hasil akhirnya tetap unik dan sesuai dengan keinginan mereka.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, CapCut sebagai salah satu aplikasi pengeditan video telah menjadi elemen penting dari budaya digital generasi ini. Generasi Z telah tumbuh dalam lingkungan yang terhubung secara teknologi dan menggunakan aplikasi seperti CapCut sebagai sarana utama dalam mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan dunia digital. Melalui wawancara dengan beberapa mahasiswa Generasi Z, terungkap bahwa CapCut memberikan kemudahan dalam menghasilkan konten video yang menarik, terutama melalui fitur template yang variatif. Meskipun demikian, ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut dalam aplikasi ini dengan menambahkan lebih banyak pilihan template dan meningkatkan fleksibilitas dalam penyesuaian konten, sehingga CapCut tetap relevan dan berguna bagi para kreator dalam menghadapi tuntutan kreativitas di era digital yang terus berkembang.

Sebagai saran, CapCut dapat lebih fokus pada penambahan fitur-fitur inovatif yang memungkinkan pengguna untuk lebih leluasa dalam menyesuaikan template yang ada. Misalnya, menambahkan alat-alat yang lebih canggih untuk pengeditan audio dan efek visual, serta memberikan panduan atau tutorial yang lebih mendalam bagi pengguna baru. Dengan demikian, CapCut tidak hanya dapat mempertahankan relevansinya, tetapi juga terus berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan kreatif pengguna di tengah perkembangan pesat teknologi digital.

Ucapan terima kasih

Penelitian ini tidak bisa berjalan dengan lancar tanpa adanya bimbingan dari dosen pada mata kuliah Sistem Multimedia, terima kasih kepada Bapak Ahmad Fashiha Hastawan, S.

T., M. Eng., dan Bapak Djuniadi, M. T., serta berterima kasih sebesar-besarnya atas dukungan dari keluarga dan rekan-rekan dalam penyelesaian penelitian ini.

Referensi

- [1] Aesthetika, N. M., Febriana, P., Destiana, E., & Recoba, A. M. (2021). Tutorial Penggunaan aplikasi edit video Inshot. *Umsida Press*, 1-25.
- [2] Franky Cutuhatunewa 2014. Proses Editing Video Program http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1548/6/BAB_II.pdf. Diakses tanggal 27 Februari 2024, pukul 06.16 .
- [3] Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39-45.
- [4] Syahmewah, Rika. (2023). Pengaruh Penggunaan Template pada Aplikasi CapCut yang Memudahkan Mahasiswa untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal of Physics and Science Learning*, Vol. 07 Nomor 1, Juni 2023.
- [5] Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: CV Alfabeta.
- [6] Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. CV Syakir Media Press.
- [7] Bakti, C. P., & Safitri, N. E. (2017). Peran bimbingan dan konseling untuk menghadapi generasi Z dalam perspektif bimbingan dan konseling perkembangan. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- [8] Saragih, John Fredy Bobby. (2012) Fenomena Bermain Generasi Z dan Hubungannya Dengan Eksistensi Ruang Bermain Terbuka di Lingkungan Perumahan Sederhana. *Jurnal ConTech*, Vol. 3, No. 1, Juni 2012.
- [9] Manongga, A. (2022, January). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- [10] Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan kehidupan masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 13-24.
- [11] Ardhana, V. Y. P., Mulyodiputro, M. D., & Hidayati, L. (2023). Optimalisasi Digital Marketing Bagi Generasi Z Dalam Pengembangan Pemasaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(2), 144-159.
- [12] Setiawan, A. (2022, 31 Maret). Aplikasi CaCut, Aplikasi Edit Video yang Populer dan Canggih. Diakses pada 20 Maret 2024,

- dari <https://www.viva.co.id/digital/digilife/1462438-aplikasi-capcut>
- [13] DERIYAN, L. F. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDIO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD* (Doctoral dissertation, UMN AL-WASHLIYAH 21 PGSD 2022).
- [14] Wijaya, R. (2022, 16 November). Mengenal Tools dan Fungsi Aplikasi CapCut. Diakses pada 20 Maret 2024, dari <https://naikpangkat.com/media-pembelajaran-menarik-dengan-aplikasi-capcut/>.
- [15] Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48-53.

Fia Wahyu Sekaringtyas
Universitas Negeri Semarang
Fakultas teknik

Djuniadi Djuniadi
Universitas Negeri Semarang
Fakultas teknik

Ahmad Fashiha Hastawan
Universitas Negeri Semarang
Fakultas teknik