

Penggunaan Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang

Trivol Yasman

Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS, Universitas Negeri Padang

Korespondensi penulis: trivolyasman@gmail.com

Dwi Mutia Sari

Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS, Universitas Negeri Padang

Alamat: Air Tawar Barat, Padang Utara, Kota Padang, 25132, Sumatra Barat

Abstract. *Technology has advanced and developed, so that various ways to improve quality and creativity can be accessed easily through gadgets and computers, video editing refers to a program or collection of programs that allow audio visuals to be manipulated intuitively on computers and gadgets. This creativity can be improved if you continue to hone your skills and look for references to edit videos. Capcut application is one of the free video editing applications that is widely used by beginners when editing videos, because in Capcut there is a template feature that makes it easier for users. Most of the users of the Capcut application based on value are students, students, and teenagers. The active students of UKKPK Padang State University also mostly use this application, by applying descriptive qualitative, which explains the use of the Capcut application, with the aim of knowing more about creativity in video editing by getting positive value. So from these problems, the Capcut application offers template features to support video editing practically and quickly.*

Keywords: *Capcut application, Creativity, Ukkpk Padang State University*

Abstrak. Teknologi sudah semakin maju dan berkembang, sehingga berbagai cara untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas dapat di akses dengan mudah melalui gadget maupun komputer, edit video mengacu pada program atau kumpulan program yang memungkinkan audio visual dimanipulasi secara intuitif di komputer maupun gadget. Kreativitas ini dapat ditingkatkan jika terus mengasah kemampuan dan mencari referensi untuk mengedit video. Aplikasi Capcut merupakan salah satu aplikasi edit video gratis yang banyak digunakan oleh pemula saat mengedit video, karena di Capcut terdapat fitur *template* yang memudahkan para pengguna. Kebanyakan dari pengguna aplikasi Capcut berdasarkan value yaitu mahasiswa, siswa, dan kalangan remaja. Mahasiswa aktif UKKPK Universitas Negeri Padang juga kebanyakan menggunakan Aplikasi ini, dengan menerapkan deskriptif kualitatif, yaitu menjelaskan penggunaan aplikasi Capcut, dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut kreativitas dalam pengeditan video dengan mendapatkan *Value positif*. Sehingga dari persoalan tersebut, aplikasi Capcut menawarkan fitur *template* untuk mendukung dalam pengeditan video secara praktis dan cepat.

Kata kunci: Aplikasi Capcut, Kreativitas, Ukkpk Universitas Negeri Padang

LATAR BELAKANG

Di era 4.0 ini, Teknologi sudah semakin maju dan berkembang, sehingga berbagai cara untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas dapat di akses dengan mudah melalui *gadget* maupun komputer, edit video mengacu pada program atau kumpulan program yang memungkinkan audio visual dimanipulasi secara intuitif di komputer maupun gadget. Aplikasi editing video digunakan untuk memberikan sentuhan estetika dalam video, Sehingga video yang telah diedit akan sangat terlihat emosional ketika diliaht oleh penonton.

Menurut Muhammad Razi (2023), Editing video adalah sebuah proses pengeditan terhadap klip-klip video hasil dari proses *shooting*, dimana pada proses ini seorang editor memilih atau menyunting video tersebut dengan cara memotong klip-klip video dan menyatukan dengan audio dengan tambahan efek-efek visual yang menghasilkan video bermakna. Dari sekian banyak aplikasi edit video, ada beberapa aplikasi edit video yang berbayar maupun yang tidak berbayar yang bisa di akses dengan mudah lewat Pc ataupun *Smartphone*, aplikasi edit video gratis ini ada bagusnya dipahami dan dipelajari sebelum digunakan. Karena aplikasi juga memiliki template, filter, *sound*, *font* dan berbagai jenis fitur yang bisa membantu dalam pengeditan video.

Capcut adalah aplikasi untuk mengedit video di *Android* yang dikembangkan oleh Bytendance Pte. Ltd. Sebelumnya, Capcut ini memiliki nama *Viamaker*. Capcut bahkan menjadi salah satu aplikasi paling populer di *Play store*. Dibalik fungsi, fitur dan kemudahan yang ditawarkan, aplikasi Capcut ini juga menimbulkan pertanyaan yaitu penurunan kreativitas akibat *template* di aplikasi capcut apalagi jika melihat fitur-fitur yang tersedia di aplikasi Capcut yang kurang, Kalau untuk penggunaannya bagi editor video kurang maksimal karena editor video di ajarkan bagaimana membangun nilai konsep kreatif. Kebanyakan pengguna aplikasi Capcut berdasarkan *value* yaitu mahasiswa, siswa, dan kalangan remaja. Untuk mahasiswa/siswa digunakan sebagai kebutuhan konten pribadi dan konten untuk perkuliahan dan kalangan remaja lebih ke konten yang trend pada masa itu. Sehingga dari persoalan tersebut, aplikasi Capcut menawarkan fitur *template* untuk mendukung dalam pengeditan video secara praktis dan cepat.

Oleh karena itu, penulis ingin mengkaji penggunaan aplikasi Capcut, khususnya bagi mahasiswa aktif UKKPK Universitas Negeri Padang, dengan menerapkan deskriptif kualitatif, yaitu menjelaskan penggunaan aplikasi Capcut, dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut kreativitas dalam pengeditan video dengan mendapatkan *Value positif*, penggunaan aplikasi Capcut adalah untuk para editor pemula dalam pengeditan video, fitur yang ditawarkan mudah di pahami dan bisa di akses di *gadget dan pc*, *Value negatif* pengguna aplikasi Capcut bagi pemula terutama mahasiswa, sangat mudah mengambil template orang untuk pengeditan video.

KAJIAN TEORITIS

Aplikasi Capcut

Aplikasi Capcut merupakan aplikasi edit video yang diunduh dari aplikasi *playstore* dengan menggunakan *mobile*. Aplikasi Capcut ini merupakan salah satu aplikasi edit video yang paling populer di *playstore*. Aplikasi ini banyak kalangan masyarakat khususnya remaja yang mengunduh aplikasi ini, terutama untuk kebutuhan edit video di *smartphone*. Aplikasi ini memiliki reputasi yang sangat luar biasa karena menampilkan suatu proses dalam menangkap stimulus dan tahap awal dalam penerimaan informasi pengeditan yang imersif. Membuat video *HD* atau gambar dalam suatu video akan terlihat lebih jelas dengan kualitas terbaik.

Dapat disimpulkan aplikasi Capcut yang didefinisikan oleh Gina Apliliana merupakan aplikasi yang sangat mendukung, efektif, menarik dan dapat memudahkan editor dikalangan masyarakat khususnya bagi pemula dan dapat digunakan dalam membuat media suatu pembelajaran berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi edit saja sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik

Kreativitas

Secara khusus kreativitas merupakan kapasitas untuk membuat hal yang baru (*creativity is the capacity for making something new*). orang yang kreatif adalah orang yang berpikir atau bertindak mengubah suatu ranah atau menetapkan suatu ranah baru (*a create person is someone whose thoughts or actions change a domain, or establish a new domain*). Berdasarkan pendapat itu dapat disimpulkan bahwa individu yang kreatif adalah individu yang memiliki kemampuan untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan, ide-ide baru sebagai pengembangan dari ide-ide yang telah lahir sebelumnya, memecahkan masalah secara *divergen* (dari berbagai sudut pandang) berdasarkan pengetahuan-pengetahuan yang dikuasai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk katakata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pada langkah ini, peneliti mendeskripsikan suatu objek, fenomena, dan lingkungan sosial, yang kemudian dituangkan ke dalam tulisan naratif. Secara tertulis, data dan fakta yang akan dikumpulkan berupa kata-kata atau gambar. Oleh karena itu, laporan penelitian akan berisi

kutipan data untuk menguraikan bagaimana laporan disajikan. Data dapat berasal dari transkrip wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi catatan, memo dan dokumen resmi lainnya.

Penelitian ini bersifat deskriptif karena menjelaskan kreativitas pengguna dan dampak penggunaan aplikasi Capcut untuk Mahasiswa Universitas Negeri Padang, kemudian mendeskripsikan dampak mahasiswa menggunakan aplikasi Capcut yang dapat menimbulkan kelemahan kreativitas pengguna dalam memanfaatkan aplikasi. Dengan adanya penelitian ini penulis mencoba menjelaskan dampak penggunaan aplikasi Capcut yang menimbulkan penurunan kreativitas.

Lokasi dalam penelitian ini adalah Kampus Universitas Negeri Padang Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171. Lokasi ini dipilih peneliti karena obyek penelitiannya adalah mahasiswa Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang. Setting penelitian adalah lingkungan, tempat atau wilayah yang direncanakan oleh peneliti untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Pada hasil penelitian dan pembahasan ini, akan menguraikan berbagai hal mengenai hasil wawancara, observasi dan studi dokumen terhadap penggunaan aplikasi Capcut bagi kalangan mahasiswa aktif UKKPK Universitas Negeri Padang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan proses peristiwa yang terjadi di lapangan yang dijadikan objek penelitian, kemudian data atau informasi yang didapat akan di analisis sehingga ketemu titik suatu pemecahan masalah yang diteliti.

Temuan Umum subyek penelitian

Aplikasi Capcut adalah sebuah aplikasi editing video gratis yang dikembangkan oleh perusahaan ByteDance. Aplikasi ini sangat populer di kalangan pengguna ponsel pintar, terutama yang ingin membuat 25 video berkualitas tinggi. Aplikasi ini awalnya dikenal dengan nama Viamaker, namun kemudian diubah menjadi Capcut pada tahun 2020.

Gambaran Umum UKKPK

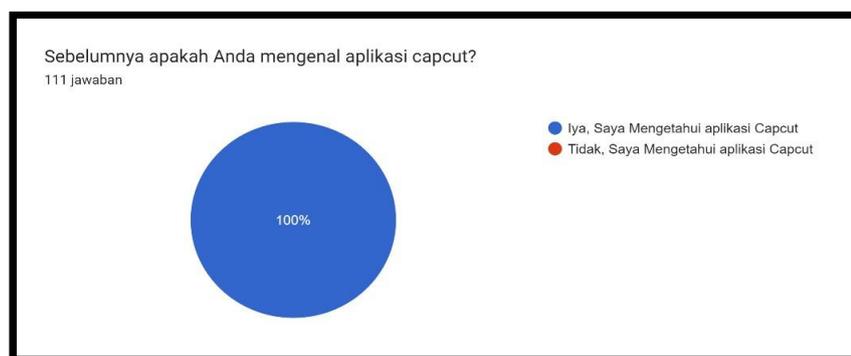
Pada 24 April 1998 UKKPK (Unit Kegiatan Komunikasi dan Penyiaran Kampus) berdiri, merupakan salah satu unit kegiatan mahasiswa (UKM) yang ada di Universitas Negeri Padang (UNP). UKM ini merupakan fusi tiga UKM, yaitu UK MC, UK Radio, dan UK Penerbitan Kampus, yang telah ada sebelumnya di IKIP Padang.

Temuan Khusus

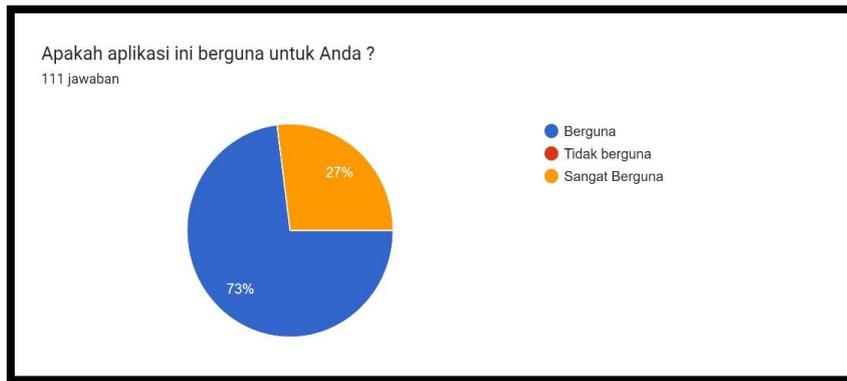
Menjelaskan penurunan kreativitas bagi pengguna aplikasi Capcut Khususnya Mahasiswa aktif UKKPK Universitas Negeri Padang dan Mendeskripsikan mahasiswa yang menggunakan fitur template yang menimbulkan kelemahan kreatifitas mahasiswa.

Penggunaan Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang

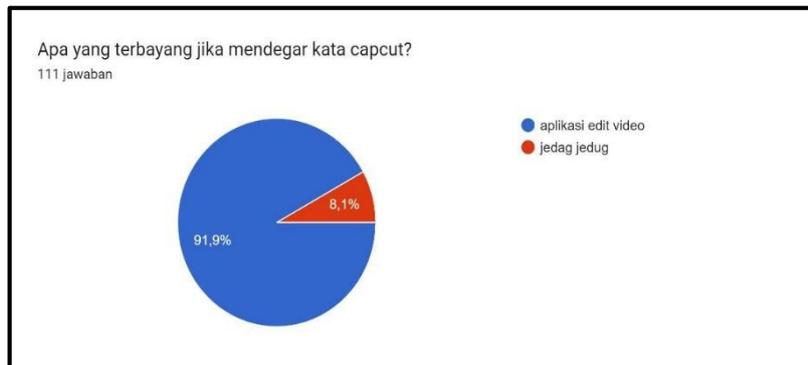
Tanggapan responden yaitu Anggota aktif UKKPK UNP yang notabennya Mahasiswa tahun 2020,2021, dan 2022 untuk melihat penggunaan aplikasi Capcut. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, data menunjukkan yang ada pada hasil penelitian menunjukkan 100% orang mengetahui aplikasi Capcut ini, dapat kita simpulkan tidak ada mahasiswa yang tidak tahu aplikasi Capcut. Selanjutnya data juga menunjukkan bahwa 27% sangat berguna aplikasi ini dalam kebutuhan responden dan 73% berguna bagi responden aplikasi capcut, dapat kita artikan *user* yang mempunyai aplikasi ini tentu tidak hanya instal saja, tetapi memnag aplikais ini digunakan sesuai kebutuhan yaitu edit video, berikutnya kita lihat dari responden ini ketika mendengar aplikasi capcut apa yang terbayang oleh responden ini, 91,9% orang yang tanggap akan aplikasi tersebut adalah aplikasi edit video dan juga responden yang memilih ketika mendengar aplikasi capcut langsung terbayang produk dari aplikasi capcut yaitu Jedag-jedug sebanyak 8,1% dari hasil data di atas dapat di gambarkan kalau orang mendengar aplikasi capcut ini tidak melenceng dari fungsi aplikasi capcut itu sendiri.



Gambar 1. Persentase responden yang mengenal aplikasi capcut

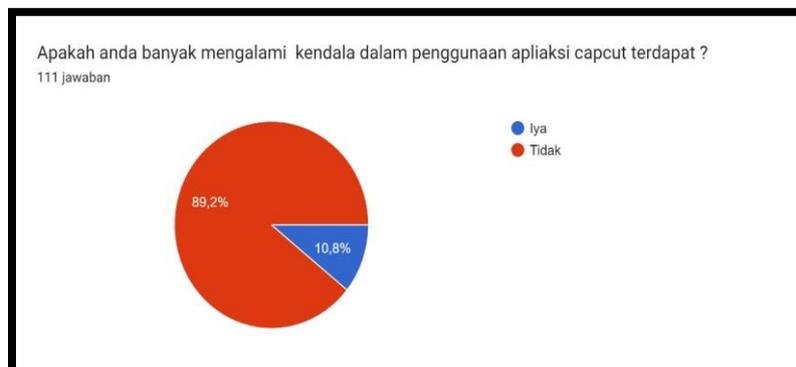


Gambar 2. Persentase responden kegunaan aplikasi untuk *user*

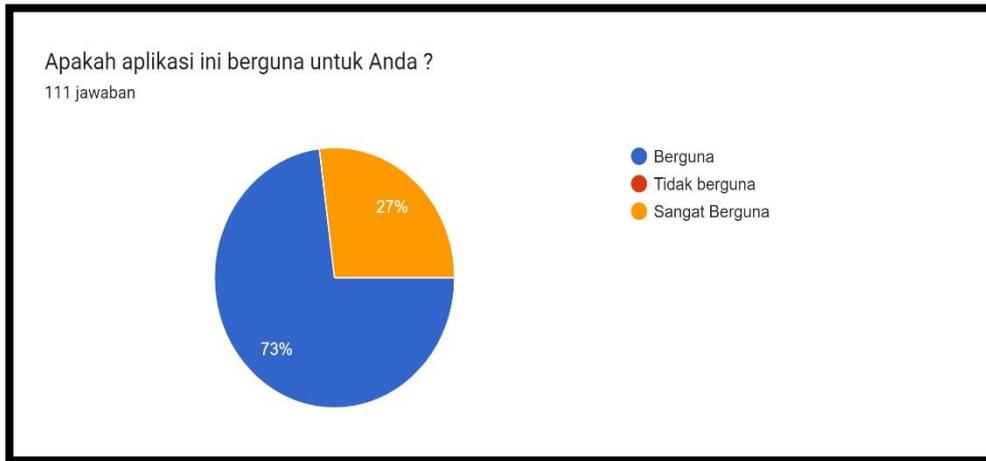


Gambar 3. Persentase responden jika mengenal kata capcut

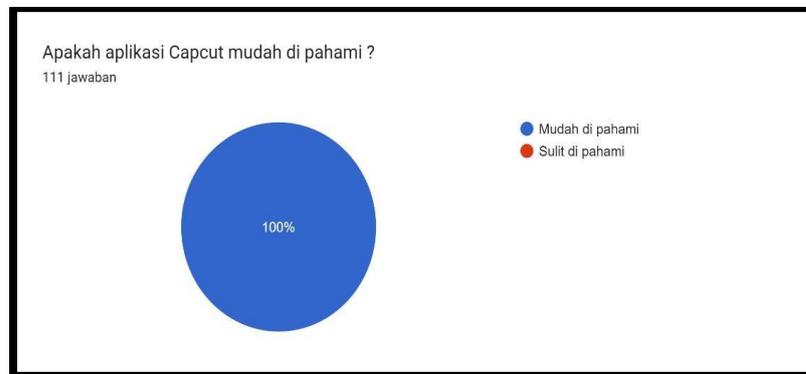
Data dibawah menunjukkan bahwa aplikasi capcut merupakan aplikasi edit video yang mudah dipahammi oleh user dibuktikan dengan hasil responden yang menunjukkan angka 100% . Serta dapat disimpulkan aplikasi ini mampu memberi energi positif untuk user. Kemudian pada data dibawah ini menunjukkan responden yang mempunyai kendala aplikasi capcut berada pada 10,8% dan pada angka 89,2% adalah orang yang tidak ada kendala dalam penggunaan aplikasi capcut.



Gambar 4. Persentase user yang memiliki kendala dalam penggunaan capcut

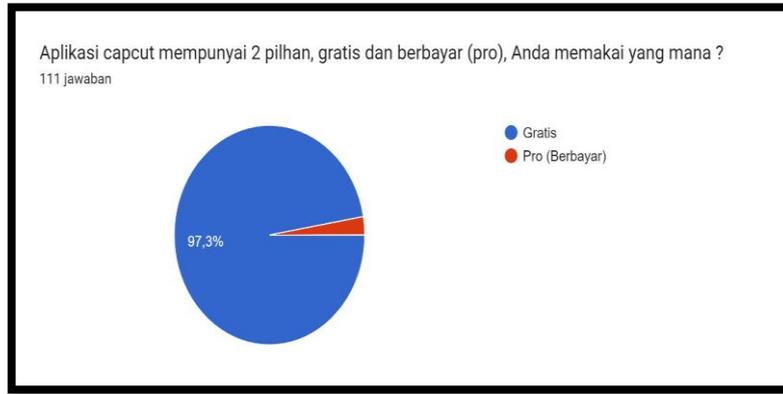


Gambar 5. Presentase aplikasi Capcut berguna untuk responden



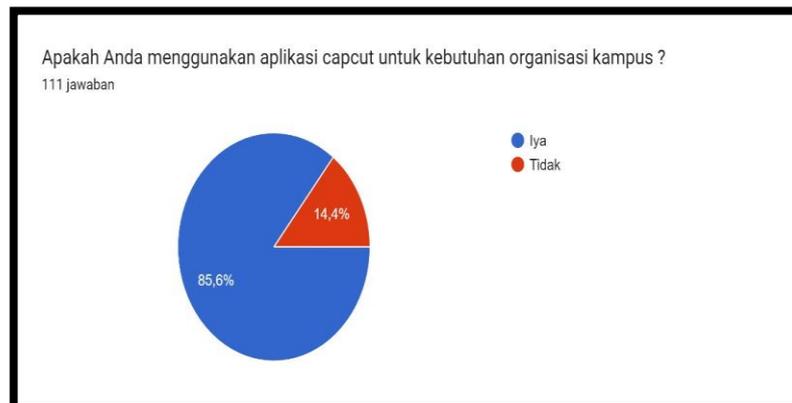
Gambar 6. Presentase responden yang memahami aplikasi Capcut

Aplikasi Capcut memiliki dua layanan, yaitu gratis dan pro pada wawancarayang di lakukan peneliti, menunjukkan data bahwa 97,3% dari jumlah responden menggunakan aplikasi Capcut layanna gratsi dan hanya 2,7%atau sebanyak 3 orang yang menggunakan aplikasi Capcut dengan layanan Pro, dapat dilihat dari data diatas bahwa pengguna atau user aplikasi capcut layanan gratis sangat tinggi, karena layanan gratis ini pengguna bebas menggunakan fitur yang tidak bertanda Pro, sedangkan fitur Pro sudah jeas berbayar, item dan elemen yang kita gunakan jelas lebih babnyak dan bisa menggunakan semua fitur yang ada,karena di layanan pro, user di beri akses untuk menggunakan semua fitur di Capcut.



Gambar 7. Presentase responden user yang menggunakan layanan gratis/pro

Data dibawah ini menunjukkan 85,6% menunjukkan bahwa user menggunakan capcut untuk kebutuhan organisasi sedang 14,4% menunjukkan penggunaan capcut untuk kebutuhan pribadi. Dari persentase dibawah dapat kita simpulkan bahwa user yang menggunakan capcut untuk kebutuhan organisasi sangatlah banyak dan signifikan.



Gambar 8. persentase user menggunakan capcut untuk kebutuhan organisasi atau tidak

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada anggota aktif UKKPK UNP, tentang bagaimana membantu pengeditan video yang dilakukan oleh responden dalam memberikan persentase jawaban bantuan aplikasi Capcut dalam pengeditan tugas video di UKKPK sebanyak, 69,4% menjawab membantu dalam pengeditan, 28,8% menjawab sangat membantu dan 1,8% menjawab tidak membantu bisa di artikan yang menjawab tidak membantu itu hanya 2 orang saja, ini di karenakan belum ada mendapatkan tugas edit video dari jobdesk UKKPK, jika dilihat dari jawaban yang membantu dan sangat membantu, sangat lah banyakdapat di artikan aplikasi capcut dapat membantu pekerjaan dan tugas dari UKKPK, serta di buktikan dengan persentase reponden tentang aplikasi Capcut yang menjadikan opsi utama dalam

pengeditan video, di angka 85,6% sebagai opsi utama dan 14,4% yang mengatakan tidak sebagai opsi utama dalam pengeditan video.



Gambar 9. Presentase responden bantuan pengeditan video bagi *user*



Gambar 10. Persentase responden menjadikan aplikasi capcut opsi utama

Pada data saat ini user cenderung ketergantungan dengan aplikasi capcut di fitur template, ini sangat bertolak belakang dengan kreativitas sebagai mahasiswa, seharusnya mahasiswa dituntut aktif dan kreatif dalam pembuatan karya seperti editing video, persentase responden ketergantungan dengan fitur template berjumlah 64% dimana user sangat bergantung pada template dalam pengeditan video, sedangkan yang memilih tidak ketergantungan sebanyak 23,4 dan selebihnya yang sangat ketergantungan 12,6% dapat kita artikan aplikasi ini sangat bermanfaat akan tetapi ada fitur template yang membuat user tidak kreatif dalam pengeditan video, dan tentu video yang menggunakan template akan bisa dan sama dengan user lainnya. Pada kenyataannya user lebih suka dan puas mengedit video dengan cara manual, ini bisa kita lihat di presentase responden yang edit manual puas yaitu 48,6% hampir sebagian dari responden yang puas akan edit manual untuk hasil videonya. Sedangkan yang puas menggunakan template yaitu 32,4% walaupun seperempat yang memilih puas menggunakan

dengan template tetapi cukup menurunkan kreativitas user. Serta ada pula yang memilih tidak puas dengan template yaitu sebanyak 17,1% ada juga yang tidak puas dengan edit manual yaitu sebesar 1,8%. sehingga dapat diartikan aplikasi capcut ini user suka akan edit manual tetapi masih ketergantungan dengan template. Tentu hal ini harus diperhatikan karena sangat berpengaruh kepada mahasiswa aktif UKKPK Universitas Negeri Padang pada periode selanjutnya.



Gambar 11. Persentase responden seberapa ketergantungan terhadap template



Gambar 12. Persentase responden kepuasan dengan layanan capcut

Dapat dilihat juga responden kali ini apakah menggunakan template sudah puas untuk pengeditan videonya, hasil persentase yang puas pengeditan menggunakan template di angka 51,4% sebagian user yang memilih puas, menurut peneliti video yang dihasilkan template hanya bisa mengatakan puas saja, tanpa mengetahui kalau menggunakan template ini dapat menurunnya kreativitas user, yang menjawab tidak puas sebanyak 43,2% perbandingan yang sedikit tetapi sudah ada beberapa user yang melek akan nilai kreativitas, tetapi ada juga yang memilih sangat puas dengan hasil template di angka 5,4% dapat diartikan bahwa responden

lebih cenderung puas dengan hasil editan menggunakan template, dan ini sangat di sayangkan penurunan dengan nilai kreativitas terhadap mahasiswa.



Gambar 12. Persentase responden menggunakan capcut untuk edit video

Dapat dilihat pada data dibawah ini menunjukkan bahwa persentase tanggapan responden yang menurunkan kreativitas menjawab setuju sebanyak 46,8 % karena template dapat menurunkan kreativitas bagi usernya, sedangkan yang menjawab tidak setuju sebanyak 32,4% penggunaan yang menjawab tidak setuju ini belum bisa memaknai nilai kreativitas terhadap mahasiswa, dan yang menjawab sangat setuju sebanyak 20,7% dapat kita lihat dari ketiga persentase jawaban responden dapat kita artikan mahasiswa atau responden yang dari UKKPK lebih condong arah jawaban ke setuju dengan menggunakan template dapat menurunkan kreativitas pengguna aplikasi capcut yang menggunakan template.



Gambar 13. Persentase responden yang dapat menurunkan kreativitas user

Menurut pandangan peneliti dari jawaban responden keseluruhan, pengguna aplikasi capcut ini sangat ingin mengedit dari 0 atau manual,tetapi kenyataannya mereka lebih cenderung menggunakan yang lebih instan untuk pengeditan video, tetapi sebenarnya bukan itu yang mereka inginkan, padahal aplikasi Capcut ini sudah menawarkan fitur yang sangat

mudah dipahami oleh user atau pengguna, tetapi dengan sifat malas dan mager mau yang instan saja maka di edit lah video menggunakan template, sebagian mahasiswa atau pengguna sadar akan hal menggunakan template menurunnya kreativitas seseorang dan kenyataannya, memang benar responden lebih memilih setuju untuk persoalan turunya kreativitas dalam penggunaan template.

Dari hasil penelitian responden mengatakan bahwasanya, aplikasi Capcut ini dapat meningkatkan kreativitas, tetapi dilain hal aplikasi Capcut di fitur Template ini, peneliti menemukan kalau menggunakan template di aplikasi capcut ini, menimbulkan penurunan kreativitas, karena *template* sangat memudahkan pengguna dalam proses video jadi, peneliti disini melihat ada kejanggalan para responden yang menggunakan template ini, oleh karena itu peneliti akan memberikan arahan kepada Anggota aktif UKKPK untuk menggunakan aplikasi Capcut lebih menyarankan tidak menggunakan template, lebih baik menggunakan aplikasi Capcut dengan edit manual, karena di edit manual ini, pengguna dapat mengembangkan kreativitas seluas-luasnya lewat aplikasi Capcut. Tanpa menggunakan template, Jika pengguna menggunakan template sangat banyak kurangnya, yang pertama, kita tidak bisa mengatur durasi video kita, tidak bisa mengatur background, mengatur filter, dan banyak lainnya, jadi seorang mahasiswa atau Anggota Aktif UKKPK sangat disayangkan tidak *menexplore* lebih dalam aplikasi Capcut, karena dalam mengedit video kita harus banyak butuh aspek untuk menghasilkan video yang bagus dan dinikmati oleh penikmat video.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengguna aplikasi capcut yang menggunakan template dan turunnya kreativitas pengguna yang menggunakan template, peneliti menggunakan metode analisis data kualitatif. Aplikasi Capcut fitur Template juga menyebabkan penurunan kreativitas karena template bersifat instan, ini digunakan untuk ke akademik sangat tidak baik karena ketentuan template tidak bisa dirubah-rubah, dan disni lah pengguna tidak kreatif dalam mengembangkan editing videonya, sebagai mahasiswa dapat mengambil tantangan, bukan mencari opsi yang cepat yang tidak tepat dalam menyelesaikan masalah.

Pengguna tetap terus menggunakan fitur template di aplikasi capcut maka tidak ada perkembangan dalam mengedit video, sementara audio visual ini sangat banyak membantu di kehidupan yang akan datang, dan kreativitas pengguna akan berturun jika tidak keluar dari zona nyaman penggunaan template.

DAFTAR REFERENSI

- G. Aprilliana and R. Efendi, “PENGUNAAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS IKLAN PADA SISWA KELAS VIII SMPN 4 JAMPANGTENGAH KABUPATEN SUKABUMI.”[Online]. <https://journal.unpak.ac.id/triangulasi>
- R. Syahmewah, “Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Video Sebagai Media Pembelajaran,” *J. Phys. Sci. Learn.*, vol. 07, no. 1, pp. 27–32, 2023.