


# Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri

<sup>1)</sup>Heribertus Ary Setyadi\*, <sup>2)</sup>Sardiarinto, <sup>3)</sup>Wawan Nugroho, <sup>4)</sup>Doddy Satrya Perbawa

<sup>1,2,3,4)</sup>Sistem Informasi Kota Surakarta, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

Email Corresponding: heribertus.hbs@bsi.ac.id\*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<b>Kata Kunci:</b> Konten Video kreatif CapCut Santri Al Ikhsan	Aplikasi Capcut banyak digunakan oleh para YouTuber karena membantu pengguna dan memudahkan dalam pembuatan dan pengeditan berbagai jenis video karena kelengkapan fungsi dan kekuatan pemrosesan video yang hebat. Dalam pengabdian ini, para santri pondok pesantren Al Ikhsan dilatih menggunakan aplikasi CapCut untuk membuat konten video yang menarik. Banyak santri dalam membuat video selama ini masih terlihat biasa tanpa proses edit yang kreatif. Para santri belum menggunakan aplikasi khusus dalam membuat video sehingga dihasilkan konten yang menarik dan cara pengambilan video yang masih biasa saja. Tujuan kegiatan ini untuk memberikan pelatihan singkat kepada para santri agar dapat membuat konten video yang kreatif untuk keperluan pondok pesantren maupun kepentingan pribadi. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini meliputi teori, demonstrasi, dan praktek. Tahap kegiatan diawali dengan pemberian materi tentang aplikasi CapCut, demonstrasi aplikasi CapCut, dan latihan editing video kepada peserta. Hasil video yang telah dibuat dan diedit oleh para peserta sudah menunjukkan hasil yang layak untuk diunggah di sosial media atau media manapun. Bukti lebih lanjut didapat dari hasil beberapa pertanyaan survei dalam menguasai CapCut yang menunjukkan bahwa para peserta sudah memahami dan mampu edit video dengan aplikasi CapCut.
<b>Keywords:</b> Content Creative video CapCut Santri Al Ikhsan	Capcut application is widely used by YouTubers because it helps users and makes it easy to create and edit various types of videos due to its complete functionality and great video processing power. In this service, Al Ikhsan Islamic boarding school students are trained to use the CapCut application to create interesting video content. Many students who make videos so far still look ordinary without a creative editing process. The students have not used special applications to make videos so that interesting content is produced and the way the videos are taken is still ordinary. The purpose of this activity is to provide short training to students so they can create creative video content for Islamic boarding school needs and personal interests. The methods applied in this activity include theory, demonstration and practice. The activity phase begins with providing material about the CapCut application, a demonstration of the CapCut application, and video editing exercises to participants. The videos that have been made and edited by the participants have shown results that are suitable for uploading on social media or any other media. Further evidence was obtained from the results of several survey questions in mastering CapCut which showed that the participants already understood and were able to edit videos with the CapCut application.
	This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC-BY-SA</a> license.
	

## I. PENDAHULUAN

Tujuan dari proyek desain *Society 5.0* adalah untuk menciptakan masyarakat yang fokus pada manusia, untuk mencapai pembangunan ekonomi dan memecahkan masalah, sehingga setiap orang dapat menikmati kehidupan manusia (Hastuti et al., 2023). *Society 5.0* adalah sebuah konsep yang menerapkan teknologi dalam revolusi industri 4.0 dengan mempertimbangkan faktor manusia untuk menyelesaikan berbagai permasalahan sosial dan keberlanjutan (Febriana et al., 2023). Melalui teknologi *Artificial Intelligence* (AI) di Industri 4.0, data dalam jumlah besar dapat dikumpulkan di seluruh aspek dunia melalui Internet dan diubah menjadi pengetahuan baru, sehingga menciptakan kehidupan manusia yang semakin bermakna (Widiastuti & Ritonga,

2020). Jika Industri 4.0 memandang teknologi hanya sebagai alat atau mesin untuk memperoleh informasi, maka *Society 5.0* menekankan bahwa fungsi teknologi sudah merupakan bagian dari kehidupan masyarakat. Dengan mengadopsi teknologi dari Industri 4.0, kampanye pemasaran konten menggunakan AI akan lebih efektif karena dapat menasar segmen, atau sasaran yang tepat yang dapat dipermudah dengan menggunakan AI (Ellitan, 2020).

Sektor konten digital dan konten video kreatif, yang merupakan perkembangan dari industri konten analog, muncul seiring dengan kemajuan teknologi digital. Intinya, industri konten digital mencakup penawaran yang mengintegrasikan konten grafis, teks, gambar, suara, data, dan banyak lagi (Oktaviana et al., 2022). Industri yang luas ini mencakup konten seluler, layanan internet, video game, animasi, audiovisual, penerbitan digital, dan pendidikan digital. Jika industri kreatif melakukan digitalisasi produknya, maka mereka dapat digolongkan sebagai bagian dari industri konten digital (Ma'arif et al., 2021). Konten digital mengacu pada informasi yang disebarluaskan dalam bentuk digital. Profitabilitas dalam industri ini dicapai melalui inovasi, kreativitas, dan perlindungan hak kekayaan intelektual, menjadikan karyawan sebagai aset penting karena inovasi dan penyediaan layanan sangat bergantung pada sumber daya manusia. (Sugiono, 2020).

Media sosial, juga dikenal sebagai jejaring sosial, adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain dan berbagi berbagai bentuk konten, termasuk postingan tertulis, foto, dan video (Rani & Ngatmini, 2023). Ini berfungsi sebagai ruang virtual bagi individu untuk terhubung dan bersosialisasi, melampaui batasan batas fisik dan batasan waktu. Media sosial juga merupakan sebuah sarana untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara daring yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu (Harnita & Krisnawati, 2022). Video terdiri dari serangkaian gambar individual, yang disebut bingkai, yang diproyeksikan ke layar. Ada beberapa format berbeda di mana video dapat hadir sebagai teknologi elektronik, seperti MPEG, AVI, WMV, MOV, MP4, VOB, 3GP, dan FLV (Marliani Rahmania et al., 2023). Di antara format-format tersebut, format Motion Picture Expert Group (MPEG) umumnya ditemui sebagai standar kompresi untuk file video-audio digital. Video kreatif adalah konten yang sangat populer dan menarik bagi banyak orang (Yulia Darniyanti et al., 2023). Tidak hanya lebih dinamis, pembuat konten juga sering memanfaatkan konten jenis ini untuk menarik penonton dan menghasilkan pendapatan (Setiyadi et al., 2022).

Konten video kreatif adalah konten dari penggabungan antara gambar visual dengan suara yang dibuat secara kreatif (Syafuruddin, 2023). Selama ini konten video kreatif menjadi salah satu jenis konten yang banyak diminati. Karena minat penonton terhadap konten jenis ini cukup tinggi, banyak platform, terutama platform Internet, yang menambahkan fitur untuk membuat konten video pendek bagi penggunanya (Budy Satria et al., 2022). Bisnis tidak pernah lepas dari video. Ada hal-hal yang sulit dijelaskan hanya dengan visual atau audio bahkan terlalu sulit untuk dijelaskan (Poerwanto & Suhanto, 2022). Kelompok sasaran memerlukan konfirmasi visual dan garis instruksi, bisa dalam bentuk audio atau teks atau keduanya. Video yang sering digunakan untuk keperluan bisnis video profil perusahaan, video produk, video testimonial, *live shopping*, video podcast, media sosial dan banyak lagi (Yuliana et al., 2023).

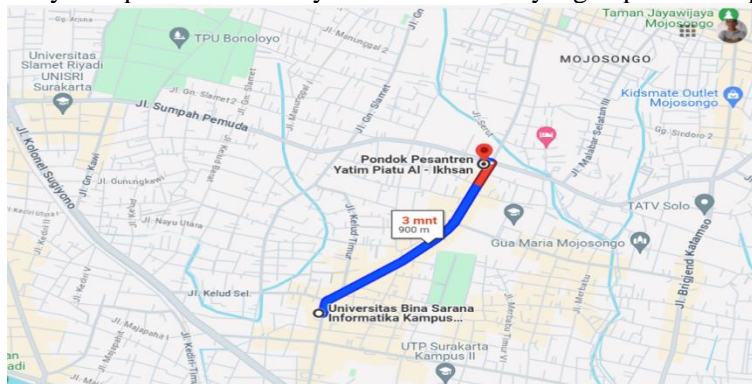
Capcut merupakan aplikasi edit video di Android yang dibuat oleh Bytendance Pte. Capcut juga menjadi salah satu aplikasi terpopuler di Play Store (Syahmewah, 2023). Karena kelengkapan fitur dan fitur unggulan dalam pengolahan video, aplikasi ini banyak digunakan di kalangan youtuber. Keberadaannya sangat membantu pengguna karena memudahkan pengeditan berbagai jenis video (Ispratiwi & Mellisa, 2023). Umumnya Capcut sering dimanfaatkan untuk mengedit film, namun Capcut juga dapat digunakan untuk membuat animasi digital dalam memenuhi kebutuhan belajar online (Deriyan & Nurmairina, 2022). Aplikasi CapCut bertujuan bagi pengguna dengan tingkat pengalaman berbeda dalam melakukan edit video dengan mudah dan menghasilkan konten yang berkualitas (Yasman et al., 2024).

## II. MASALAH

Generasi muda dituntut agar bisa lebih aktif dan kreatif. Jangkauan sosialisasi tidak hanya di sekitar lingkungannya rumahnya tapi bisa dilakukan dengan secara global. Dunia maya dengan menggunakan internet membuat sosialisasi bisa dilakukan dengan cepat setiap saat. Media sosial memfasilitasi pengguna untuk saling berinteraksi atau membagikan konten berupa tulisan, foto atau video. Santri pondok pesantren yatim

piatu Al Ikhsan mayoritas adalah anak muda milenial yang aktif dengan sosial media dan sering mengunggah video di masing-masing statusnya.

Banyak santri dalam membuat video selama ini masih terlihat biasa tanpa proses edit yang kreatif. Para santri belum menggunakan aplikasi khusus dalam membuat video sehingga dihasilkan konten yang menarik dan cara pengambilan video yang masih biasa saja. Dengan pelatihan membuat konten video kreatif menggunakan aplikasi CapCut diharapkan para santri dapat menerapkannya untuk keperluan pondok pesantren maupun kepentingan pribadi. Jarak antara Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kota Surakarta dengan pondok pesantren yatim piatu Al Ikhsan yaitu sekitar 1 km yang dapat dilihat pada Gambar 1.

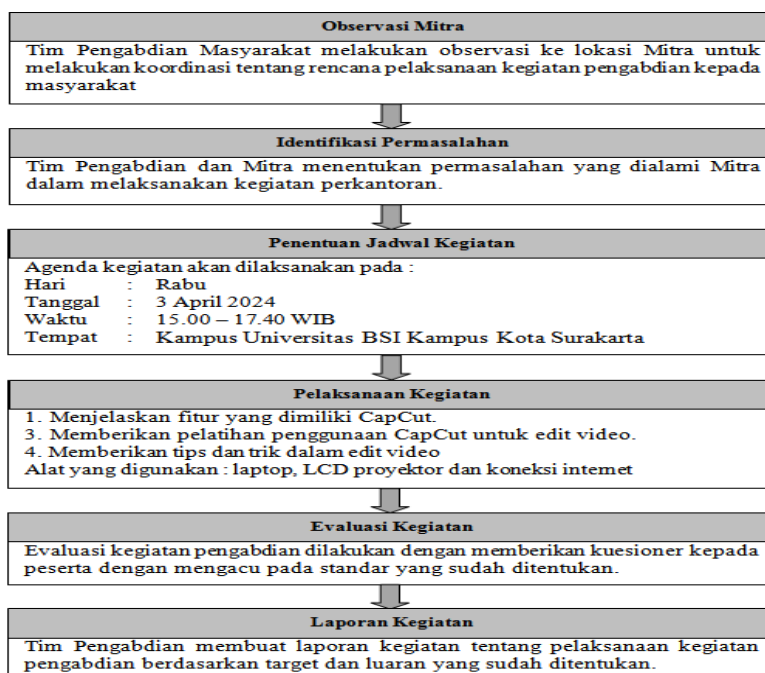


Gambar 1. Lokasi Jarak Mitra dengan Universitas Bina Sarana Informatika

### III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berupa pelatihan ini menggunakan 3 metode dalam pelaksanaannya, yaitu:

1. Metode konseptual merupakan penjelasan cara kerja CapCut dalam editing video.
2. Metode demonstrasi; Pada tahap ini dilakukan proses penjelasan dan demonstrasi yang di dalamnya termasuk mengunduh dan menginstal aplikasi CapCut dan menyertakan fitur serta pilihan untuk mengedit video. Proses ini dilakukan secara hati-hati agar peserta memahami tiap langkah yang ada.
3. Metode praktikum dilakukan segera setelah pemaparan instruktur, sehingga apabila ditemukan permasalahan dapat diperbaiki. Langkah-langkahnya sama seperti yang dijelaskan dalam sesi demonstrasi. Dalam praktikum melibatkan 3 dosen dan 3 mahasiswa yang bertugas untuk mendampingi peserta dalam praktik.



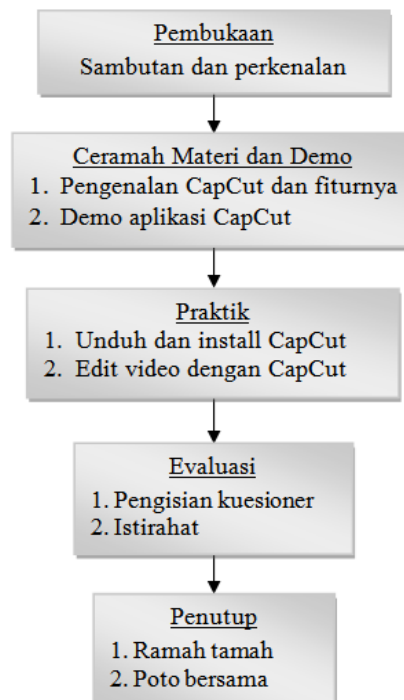
Gambar 2. Tahapan Kegiatan

Pada Gambar 2 disajikan tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk para santri pondok pesantren yatim piatu Al Ikhsan Surakarta. Terdapat 6 tahapan yang dilakukan dalam kegiatan ini antara lain: observasi dengan mendatangi pondok pesantren Al Ikhsan Surakarta, saat survey ke mitra ditanyakan identifikasi permasalahan yang ada seputar penguasaan video dan sosial media, menentukan jadwal kegiatan sesuai kesepakatan tim dan mitra, membahas acara pelaksanaan pelatihan. Setelah pelatihan selesai dilanjutkan dengan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peserta dengan mengisi kuesioner di *google form* yang telah disediakan. Tahapan terakhir setelah pelaksanaan pengabdian selesai kemudian tim membuat laporan dan luaran sesuai dengan yang ditulis dalam proposal.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 1. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan membuat konten video kreatif diikuti oleh 19 peserta yang terdiri dari santri tingkat SMP dan SMA. Pada awal pelaksanaan kegiatan diisi sambutan dan perkenalan oleh Heribertus Ary Setyadi, S.T., M.Kom. Wawan Nugroho, M.Kom memberikan penjelasan tentang konten video dan mengenalkan beberapa fitur yang dimiliki CapCut. Sardiarinto, M.Kom dan Doddy Satrya Perbawa, M.Kom memandu kegiatan demonstrasi dan praktikum. Dalam mempraktikkan konsep dan demonstrasi yang sudah dipaparkan sebelumnya, peserta juga didampingi dan dibantu oleh 3 mahasiswa dan 3 dosen sebagai tutor untuk memandu setiap peserta dalam mengikuti tahapan yang dijelaskan oleh pemandu dan membantu peserta jika mengalami kesulitan.



Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan

##### 2. Proses Pelatihan

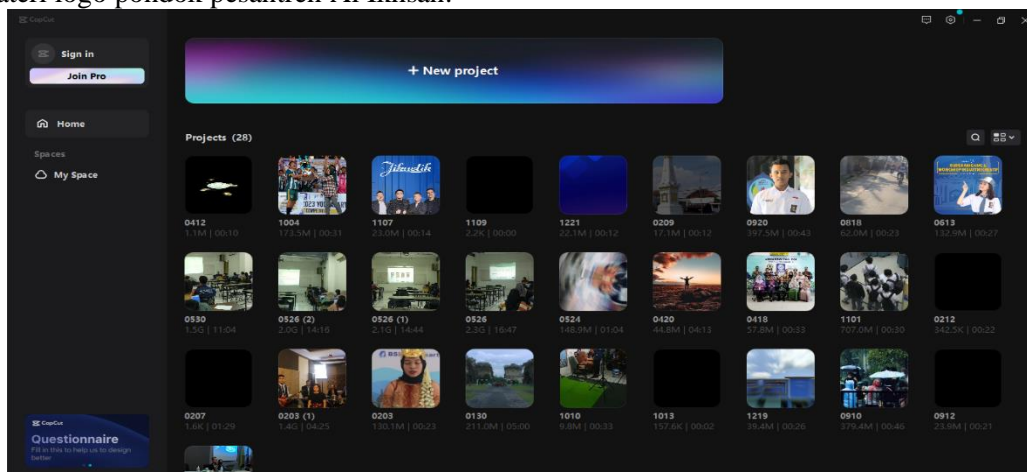
Beberapa materi yang disampaikan oleh Wawan Nugroho, M.Kom antara lain:

- Pengenalan tentang aplikasi CapCut yang berisi: penjelasan dasar tentang aplikasi CapCut, beberapa fitur yang terdapat dalam aplikasi CapCut, dan cara menggunakannya fitur yang ada.
- Menyusun konsep video: peserta diajarkan bagaimana menyusun konsep video yang dimulai dari menentukan tema video, trik memilih klip video yang sesuai tema, sampai menentukan urutan juga alur cerita yang sesuai tema.

Sardiarinto, M.Kom dan Doddy Satrya Perbawa, M.Kom menyampaikan demonstrasi dan praktikum yang berisi antara lain:

- Editing video: pelatihan lebih fokus pada teknik edit video menggunakan CapCut, termasuk pemotongan klip, mengatur kecepatan, menambah efek, menyesuaikan warna, dan lain-lain. Peserta diberikan langkah praktis dalam editing yang dapat menghasilkan sebuah video yang nampak profesional.
- Memasukkan elemen tambahan: pelatihan juga menerapkan penggunaan beberapa fitur tambahan dalam aplikasi CapCut seperti menambahkan tulisan (teks), stiker, *background* (musik latar), suara, dan efek khusus lainnya untuk meningkatkan kualitas dalam editing video.
- Pengaturan audio: Peserta juga diajarkan pengaturan suara dalam video yang termasuk menggabungkan serta memodifikasi suara, mengatur volume, penambahan efek suara, dan pengaturan dalam sinkronisasi dengan video.
- Transisi dan efek: pelatihan juga mempraktikkan penggunaan transisi antara klip video yang halus, penggunaan efek khusus seperti perubahan warna, pemburaman, efek khusus, dan lainnya sehingga dapat menciptakan hasil yang menarik.
- Pengaturan output: peserta juga praktik pengaturan format, resolusi video, dan aspek rasio video sesuai tema dan kebutuhan, serta cara melakukan kompresi video untuk meminimalkan ukuran file tanpa mengurangi kualitas.
- Tips dan trik: di akhir praktik diberikan tips dan trik yang bermanfaat dalam mengoperasikan CapCut, termasuk *shortcut* (pintasan *keyboard*), beberapa fitur yang tersembunyi, serta teknik efektif agar dapat hemat waktu juga meningkatkan produktivitas.

Tampilan beranda aplikasi CapCut berbahasa Indonesia agar para peserta lebih memahami fitur dan cara mengolah video disajikan pada Gambar 4. Pada gambar 5 disajikan contoh latihan membuat vide sederhana dengan materi logo pondok pesantren Al Ikhsan.



Gambar 4. Tampilan Beranda CapCut



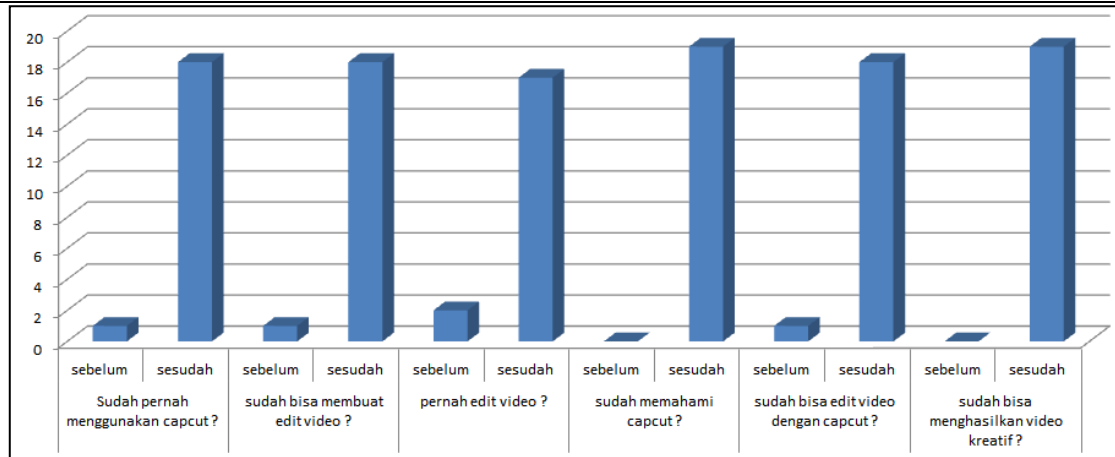
Gambar 5. Materi Praktikum

Kumpulan di Gambar 6 adalah beberapa foto kegiatan pelatihan membuat konten vide kreatif yang dilaksanakan di ruang komputer Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kota Surakarta.



Gambar 6. Poto Kegiatan

Dari kegiatan yang sudah dilaksanakan secara luring di ruang komputer dan peserta juga langsung mempraktikkan materi yang telah disampaikan serta dilihat dari analisa kuesioner yang telah diisi oleh semua peserta, dapat dibuktikan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pelatihan membuat konten video kreatif berhasil menjadikan semua peserta dapat mengoperasikan CapCut untuk menghasilkan vide kreatif yang menarik. Para peserta sangat antusias dalam praktik membuat video dengan CapCut, banyak ide dari peserta yang ditanyakan untuk membuat video mereka dapat lebih menarik. Pelatihan dilaksanakan selama kurang lebih 3 jam dan diikuti oleh 19 peserta. Pendampingan dalam praktikum telah maksimal dengan jumlah tim pelaksana (7 orang) yang ikut membimbing peserta dan jumlah peserta yang ada (19), sehingga rerata tim dapat membimbing 3 orang peserta. Dilihat dari hasil kuesioner yang sudah diisi oleh semua peserta juga menunjukkan antusia dan pemahaman peserta yang baik. Kegiatan pelatihan yang termasuk praktik dengan lama pelatihan yang mencukupi dan jumlah pendamping yang memadai akan menghasilkan pelatihan yang optimal dan didapatkan hasil yang maksimal dibuktikan dengan video yang dihasilkan sudah banyak yang menarik. Dari beberapa hasil kuesioner yang sudah diisi oleh peserta dan diolah oleh tim, didapat data yang berhubungan dengan kemampuan menggunakan CapCut sebelum dan sesudah pelatihan disajikan dalam grafik seperti tampak pada gambar 6.



Gambar 6. Grafik Hasil Capaian Kegiatan Pelatihan

## V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan membuat konten video kreatif menggunakan aplikasi CapCut sangat mengena dan bermanfaat bagi para santri muda pondok pesantren Al Ikhsan. Santri muda yang masih aktif dalam sosial media dan sering mengunggah video dalam sosial media masing-masing merasakan manfaat pelatihan kali ini. Para santri sudah bisa melakukan editing video yang kreatif dan menarik dengan aplikasi CapCut. Antusias para peserta dalam mengikuti pelatihan dibuktikan dengan hasil video yang telah dibuat dan diedit dalam pelatihan sudah menunjukkan hasil yang layak untuk diunggah di sosial media atau media manapun. Keberhasilan kegiatan ini juga ditunjukkan dari hasil beberapa pertanyaan yang diisi peserta pada kuesioner berupa *goggle form*. Sebagai penutup acara, salah satu perwakilan santri juga sangat berkesan dan mengucapkan terima kasih dengan kegiatan ini juga merasa puas dengan hasil vide yang dibuat oleh teman santri lainnya. Untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan sebaiknya dillakukan secara luring dengan jumlah tim yang mencukupi dalam mendampingi para peserta dan durasi pelatihan juga harus memadai, dengan begitu maka hasilnya akan lebih maksimal.

Saran dari perwakilan santri untuk kegiatan pengabdian selanjutnya adalah pelatihan membuat video kreatif yang dapat disisipkan ke dalam sebuah web. Dari saran tersebut tim pengabdian berencana akan melaksanakan kegiatan pelatihan berikutnya dengan tema membuat web interaktif yang didalamnya terdapat cara menyisipkan foto dan video. Para santri sangat antusias dengan rencana tim yang akan melaksanakan kegiatan pelatihan pada semester berikutnya. Dengan demikian kerja sama antar mitra dapat berjalan secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budy Satria, Tambunan, L., Radillah, T., & Ratna Sari, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Konten Video Kreatif Menggunakan Filmora 10 di STAI Hubbulwathan Duri. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 26–33. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i1.822>
- Deriyana, L. F., & Nurmairina. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1332>
- Ellitan, L. (2020). Competing in the Era of Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.30588/jmp.v10i1.657>
- Febriana, H., Andita, K. V., Rismarina, R. A., & Maulana, A. (2023). Peluang Bisnis Digital di Indonesia Pada Era Society 5.0. *Jurnalku*, 3(3), 365–374. <https://doi.org/10.54957/jurnalku.v3i3.595>
- Harnita, P. C., & Krisnawati, E. (2022). Perancangan dan produksi video kampanye sosial Indonesia tsunami alert. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pada Masyarakat*, 5(1), 51–58. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i1.1050>
- Hastuti, Ganafri, Asmar Yulastri, Ambiar, Doni Tri Putra Yanto, & Andrian. (2023). Profil Entrepreneur Era Digital dalam Menghadapi Society 5.0. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 9(1), 139–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jtev.v9i1.121838>
- Ispratiwi, D., & Mellisa, M. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT PADA MATA KULIAH KULTUR JARINGAN. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Ma'arif, A. S., Hetilaniar, H., & Agustina, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kreatif Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X Sma Ni Belitang Iii. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PGRI PROVINSI SUMATERA SELATAN DAN UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, November, 179–185. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/8291%0Ahttps://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/8291/5818>
- Marliani Rahmania, D., Haq Mustafa, A., Fitriani, H., Handayati, S., Nur Aeni, A., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Daerah Sumedang, K. (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 17336–17344. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1>
- Oktaviana, D., Barizi, A., & Yaqin, M. Z. N. (2022). The Challenges of The Society 5.0 Era: The Evaluation of Learning in Primary Education. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 12(1), 10. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v12i1.5831>
- Poerwanto, E., & Suhanto, S. (2022). Pendampingan desa wisata Bukit Roso Wulan dalam implementasi promosi on line berbasis facebook berbentuk video. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 111. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1022>
- Rani, I. S., & Ngatmini, N. (2023). Penggunaan Media Video Kreatif Dalam Menulis Teks Biografi Sebagai Strategi Pembelajaran Kelas X SMA. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 186–200. <https://doi.org/10.31002/transformatika.v7i1.7735>
- Setiyadi, D., Fortuna, D., & Ramadhan, A. B. (2022). Pemanfaatan Video Kreatif dan Media Sosial Youtube sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.344>
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0 Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective Shiddiq Sugiono. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*, 22(2), 175–191. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33164/iptekkom.22.2.2020.175-191>
- Syafruddin, S. R. dan D. M. (2023). EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN TAHFIDZ Institut Agama Islam Muhammadiyah Bima ARTICLE INFO. *KREATIF: Jurnal Studi Pemikiran Pendidikan Agama Islam*, 21(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/kreatif.v21i2.1707>
- Syahmewah, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Video Sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Physics and Science Learning*, 07(1), 27–32.
- Widiastuti, T., & Ritonga, R. (2020). Ethnomethodology Study of Digitalized Social Communication Apprehension in Basmala Youth Community Members. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 5(1), 42–51. <https://doi.org/10.25008/jkiskisi.v5i1.362>
- Yasman, T., Tawar Barat, A., Utara, P., Padang, K., & Barat, S. (2024). Penggunaan Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang Dwi Mutia Sari Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS, Universitas Negeri Padang. *Desain Dan Media JURSENDEM*, 3(1), 248–260. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2668>
- Yulia Darniyanti, Muhammad Subhan, & Yuliska Hoiriyanti. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Ips Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sdn 01 Koto Baru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 870–879. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1568>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>