

PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SOSIAL TENTANG PERMASALAHAN BANGSA DI KALANGAN MAHASISWA

Oleh:

Muhamad Zia Ulhaq¹
Avisa Marellaningtyas²
Nurma Lestari³
Meisya Dwi Rizkiana⁴
Ahmad Rifa Putu Azim⁵
Didik Aribowo⁶

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Alamat: JL. Raya Palka No.Km.3, Sindangsari, Kec. Pabuaran, Kota Serang, Banten
(42163).

Korespondensi Penulis: muhamadziaulhaq123@gmail.com, vsamarella05@gmail.com,
lestarinurma215@gmail.com, Msyadwr@gmail.com, ahmadrifafutuazim@gmail.com,
d_aribowo@untirta.ac.id.

Abstract. *This study aims to describe the process of creating an educational video addressing social issues by using CapCut as an accessible and user-friendly multimedia production tool for university students. The research employed a descriptive qualitative method, consisting of pre-production, production, and post-production stages aligned with multimedia workflow principles. Data were collected through observation, editing documentation, and audience response surveys to understand how effectively the video conveys messages to viewers. The results indicate that CapCut's features such as cutting, transitions, text effects, visual filters, and audio enhancement significantly support the development of an informative and persuasive video narrative. Audience evaluations across five aspects—message clarity, visual quality, audio quality, content appeal, and issue relevance—show an average score above 4, demonstrating the video's effectiveness*

PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SOSIAL TENTANG PERMASALAHAN BANGSA DI KALANGAN MAHASISWA

in delivering social messages and engaging viewers. Therefore, CapCut proves to be a relevant, efficient, and easily accessible application for supporting multimedia learning, encouraging creativity, and producing high-quality educational content within academic environments.

Keywords: *Multimedia, Capcut, Educational Video, Social Issues, Students.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan video edukasi yang mengangkat isu sosial dengan menggunakan CapCut sebagai alat produksi multimedia yang mudah diakses dan ramah digunakan oleh mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi sesuai prinsip alur kerja multimedia. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi proses pengeditan, serta survei tanggapan penonton untuk mengetahui efektivitas penyampaian pesan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur CapCut seperti pemotongan, transisi, efek teks, filter visual, dan peningkatan audio berperan signifikan dalam pengembangan narasi video yang informatif dan persuasif. Evaluasi penonton terhadap lima aspek yaitu kejelasan pesan, kualitas visual, kualitas audio, daya tarik konten, dan relevansi isu menunjukkan skor rata-rata di atas 4, sehingga membuktikan efektivitas video dalam menyampaikan pesan sosial. Dengan demikian, CapCut terbukti relevan, efisien, serta mendukung pembelajaran multimedia dan produksi konten edukatif di lingkungan akademik.

Kata Kunci: Multimedia, Capcut, Video Edukatif, Isu Sosial, Mahasiswa.

LATAR BELAKANG

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi multimedia telah mengalami lompatan signifikan. Integrasi elemen teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu platform digital mendorong perubahan cara penyebaran informasi yang lebih cepat, interaktif, dan lintas platform. Sebagai contoh, kajian menunjukkan bahwa kemajuan multimedia secara fundamental mengubah cara orang mengakses, mengelola, dan mendistribusikan informasi dalam era digital. Transformasi ini menciptakan ekosistem informasi yang lebih dinamis namun juga menuntut strategi komunikasi yang lebih adaptif (Duan, 2025).

Dalam konteks tersebut, mahasiswa memiliki peran yang sangat strategis sebagai agen perubahan sosial. Penelitian mengungkap bahwa mahasiswa sadar akan potensi mereka untuk memobilisasi perubahan melalui media digital dan media sosial, serta memposisikan diri sebagai aktor yang mampu menyuarakan isu-isu bangsa seperti korupsi, demonstrasi, intoleransi. Dengan kemampuan literasi digital dan akses teknologi multimedia, mereka memiliki kapasitas untuk membuat narasi dan konten yang bukan hanya informatif, tetapi juga memicu refleksi dan aksi sosial (Wagimin, 2025). CapCut dipilih karena aplikasi ini mudah diakses melalui perangkat mobile dan menawarkan fitur editing yang lengkap, seperti pemotongan klip, penambahan teks, transisi, efek visual, dan pengaturan audio. Fitur tersebut memudahkan mahasiswa memproduksi video edukatif secara fleksibel tanpa memerlukan perangkat studio yang mahal. Selain itu, integrasi bawaan dengan media sosial membantu penyebaran pesan sosial secara cepat dan efektif. (Randika, 2025).

Penggunaan multimedia menjadi penting dalam menyampaikan pesan moral dan sosial karena video mampu menggabungkan visual, suara, dan narasi sehingga pesan lebih mudah dipahami dan menyentuh emosi audiens. Penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual efektif meningkatkan perhatian serta kesadaran terhadap isu-isu publik. Oleh karena itu, pembuatan video oleh mahasiswa bukan hanya penerapan teknologi multimedia, tetapi juga bentuk kontribusi nyata dalam meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap masalah sosial. (Abdullah, 2025).

Literasi digital mengacu pada kemampuan individu untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menciptakan konten digital. Literasi digital merupakan kompetensi penting di era modern karena memungkinkan seseorang berpartisipasi aktif dalam ruang digital, termasuk menghasilkan konten edukatif seperti video (Yuliani, 2024). Adapun, *Usability* merupakan ukuran sejauh mana sebuah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna dalam mencapai tujuan tertentu. CapCut memiliki tingkat usability tinggi karena antarmuka yang sederhana, fitur intuitif, dan aksesibilitas yang memungkinkan pengguna tanpa pengalaman profesional dapat melakukan editing video dengan baik. Hal ini menjadikan CapCut cocok digunakan mahasiswa dalam produksi video edukatif (Sari, 2022). Media pembelajaran efektif jika mampu menarik perhatian, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan retensi informasi pada peserta didik. Video dianggap sebagai media yang sangat efektif karena menggabungkan elemen visual, suara, dan

PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SOSIAL TENTANG PERMASALAHAN BANGSA DI KALANGAN MAHASISWA

narasi yang bekerja simultan sehingga memperkuat penyampaian pesan (Rahmawati, 2021).

Desain pesan adalah proses pengaturan dan penyusunan elemen komunikasi agar pesan dapat diterima dan dipahami oleh audiens secara optimal. Pada produksi video edukatif, desain pesan melibatkan pemilihan visual, alur cerita, tipografi, musik, serta simbol-simbol yang memperkuat makna. Pemilihan font DANCE! dalam penelitian ini merupakan bagian dari desain pesan yang memperkuat kesan serius dan dramatis pada isu sosial yang diangkat (Putri,2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis proses pembuatan video edukatif mengenai isu-isu sosial seperti korupsi, demonstrasi, dan intoleransi. Metode ini dipilih karena penelitian tidak berfokus pada angka atau pengujian hipotesis, tetapi pada pemaparan alur kerja, proses produksi, serta efektivitas pesan yang disampaikan melalui media multimedia. Setiap tahap disusun secara bertahap dan terstruktur agar proses pembuatan video dapat terkontrol dan hasilnya dapat dievaluasi secara optimal. Diagram alir berikut menjelaskan langkah-langkah metodologi penelitian yang digunakan dalam pengembangan video ini.

Diagram Alir Penelitian

Gambar 1. Diagram Alir Penelitian



Diagram alir di atas menggambarkan rangkaian metode penelitian secara keseluruhan. Proses dimulai dari identifikasi masalah, yaitu menentukan isu sosial yang ingin diangkat dalam video. Selanjutnya dilakukan studi literatur untuk memperoleh dasar teori terkait teknologi multimedia, komunikasi visual, serta isu-isu sosial yang relevan. Tahap berikutnya adalah perumusan tujuan, yang menjadi pedoman utama dalam merancang isi dan pesan video. Setelah tujuan ditetapkan, dilakukan perencanaan produksi, termasuk penyusunan naskah, storyboard, lokasi shooting, dan pembagian tugas antar anggota tim. Pada tahap pengambilan gambar, seluruh rekaman video dilakukan sesuai alur yang telah direncanakan. Hasil rekaman kemudian masuk ke proses editing menggunakan CapCut, di mana berbagai fitur seperti cutting, transisi, overlay, efek teks, dan penyesuaian audio digunakan untuk memperkuat pesan visual.

Tahap evaluasi dan revisi dilakukan untuk memastikan video sudah layak tayang, baik dari segi teknis maupun kedalaman pesan sosial. Setelah video dinilai layak, hasil akhir kemudian dipublikasikan, baik untuk audiens umum maupun sebagai bahan evaluasi penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang merangkum efektivitas proses produksi dan kemampuan video dalam menyampaikan pesan sosial kepada penontonnya. Dengan alur yang terstruktur, penelitian ini menghasilkan video yang informatif, relevan, dan efektif dalam menyampaikan pesan sosial. Metodologi yang sistematis memastikan setiap tahap produksi memiliki dasar pertimbangan yang kuat, sehingga kualitas video dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Proses evaluasi turut menyempurnakan hasil akhir agar memenuhi aspek estetika, teknis, dan mampu menggugah kesadaran audiens terhadap isu sosial yang dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cuplikan dan Dokumentasi Proses Pembuatan Video

Proses pembuatan video dimulai dari tahap pra-produksi dengan menentukan isu sosial yang akan diangkat, yaitu korupsi, demonstrasi, dan intoleransi. Tim kemudian menyusun naskah, menentukan lokasi pengambilan gambar, serta membagi peran masing-masing anggota. Pada tahap produksi, video direkam menggunakan kamera ponsel dengan memperhatikan sudut pengambilan gambar, pencahayaan, dan kejelasan dialog. Dokumentasi menunjukkan beberapa aktivitas utama, seperti pengaturan posisi kamera, pengarahan pemain, serta proses perekaman dialog mahasiswa yang sedang

PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SOSIAL TENTANG PERMASALAHAN BANGSA DI KALANGAN MAHASISWA

berdiskusi. Hasil dokumentasi ini juga menjadi sumber data visual untuk dianalisis pada tahap berikutnya, terutama terkait kualitas gambar dan kesesuaian adegan dengan naskah.

Gambar 2. Cuplikan Proses Produksi Video

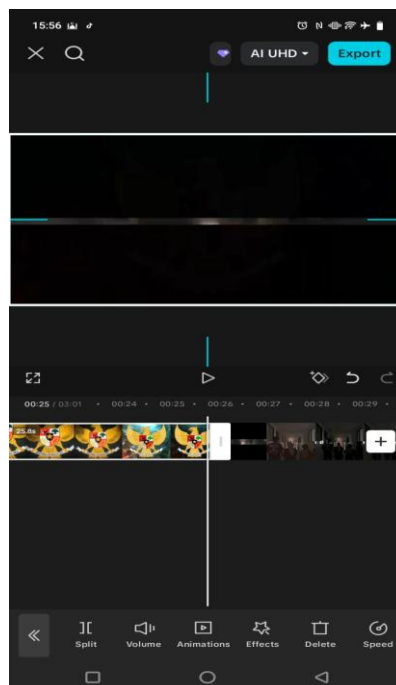


Penggunaan Fitur CapCut dalam Proses Editing

Tahap pasca-produksi dilakukan sepenuhnya menggunakan aplikasi CapCut. Beberapa fitur utama yang digunakan antara lain.

1. Cutting and Trimming

Gambar 3. Pemotongan Klip Menggunakan Fitur Split

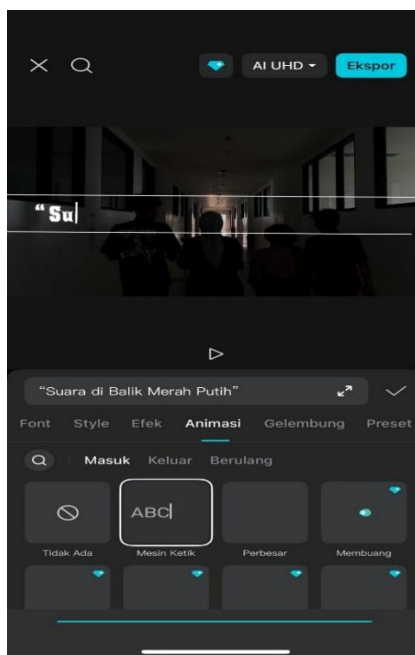


Gambar di atas menunjukkan bahwa proses yang sedang dilakukan adalah cutting atau split video. Tampak sebuah garis putih vertikal panjang di tengah layar, yang berfungsi sebagai playhead atau penanda posisi video yang sedang aktif. Garis inilah yang

menentukan di mana klip akan dipotong. Pada bagian bawah, terdapat deretan klip video dalam bentuk thumbnail di timeline, dan klip yang berada tepat di bawah playhead adalah bagian yang sedang siap untuk di-split. Menu di bagian bawah layar memperlihatkan beberapa opsi seperti Split, Volume, Animations, Effects, Delete, dan Speed, dan karena opsi Split sudah dipilih, berarti pengguna sedang berada pada mode untuk memotong video. Ketika tombol Split ditekan, klip video akan terbelah menjadi dua bagian tepat pada garis playhead tersebut. Bagian atas layar menampilkan preview video yang tampak gelap karena playhead berada pada bagian video yang memang gelap. Secara keseluruhan, tampilan ini menunjukkan bahwa pengguna sedang menyiapkan titik potong video pada detik 00:25 dalam proses pengeditan di CapCut.

2. Animasi

Gambar 4. Pengaturan Animasi Pada Judul Video



Pada proses pengeditan video yang terlihat pada gambar, kamu sedang menambahkan teks judul “Suara di Balik Merah Putih” sebagai pembuka video dengan menggunakan animasi masuk bertipe “Mesin Ketik”. Animasi mesin ketik bekerja dengan memunculkan setiap huruf secara bertahap seolah-olah teks tersebut sedang ditulis secara langsung di layar, sehingga memberikan kesan dramatis, serius, dan sinematis yang sangat cocok untuk judul bertema dokumenter atau film pendek.

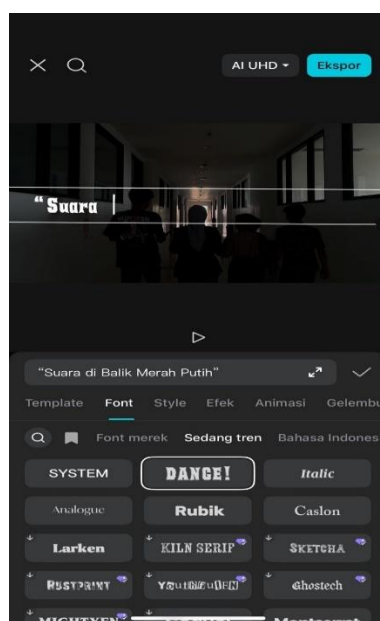
PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SOSIAL TENTANG PERMASALAHAN BANGSA DI KALANGAN MAHASISWA

Pemilihan animasi ini membuat penonton secara otomatis fokus pada teks karena kemunculannya yang perlahan dan teratur, bukan sekaligus. Selain itu, elemen visual yang mendukung seperti dua garis horizontal putih di atas dan bawah teks berfungsi untuk menegaskan posisi judul, membingkai tulisan agar lebih menonjol, serta memberikan kesan estetis yang rapi dan profesional. Latar belakang video yang menampilkan empat orang berjalan di lorong dengan cahaya yang gelap. Selain efek teks dan garis membingkai, penggunaan latar belakang video yang memperlihatkan empat orang berjalan di lorong dengan pencahayaan redup memberi suasana awal yang kuat sebelum judul muncul sepenuhnya.

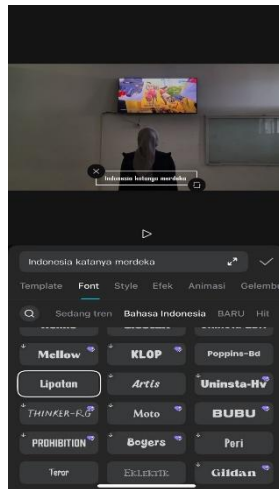
Nuansa gelap dan siluet para tokoh menciptakan kesan misterius, serius, dan penuh makna, sehingga sangat mendukung tema “Suara di Balik Merah Putih” yang cenderung bernada reflektif dan emosional. Kontras antara latar gelap dengan teks putih yang muncul perlahan melalui animasi “Mesin Ketik” membuat judul semakin mudah terbaca dan langsung menarik perhatian penonton. Kombinasi antara animasi teks yang dramatis, garis visual yang rapi, serta latar belakang dengan tone gelap ini menghasilkan pembuka video yang profesional dan sinematis, sekaligus mampu membangun atmosfer yang tepat sebelum cerita utama dimulai.

3. Efek Teks dan Pemilihan Font

Gambar 5. Pengaturan Font (Tampilan 1)



Gambar 6. Pengaturan Font(Tampilan 2)



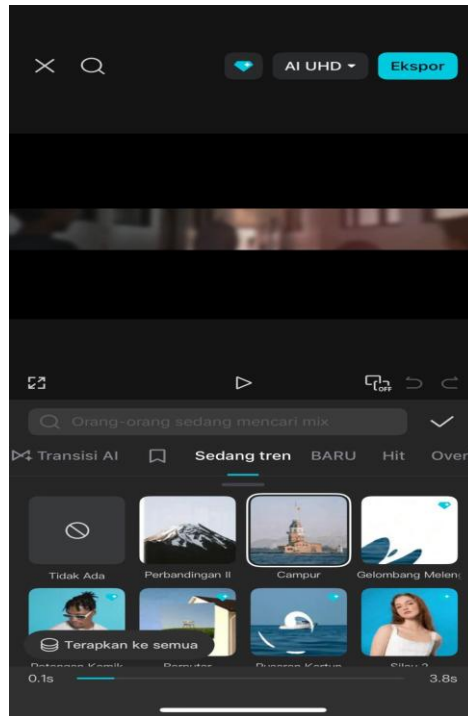
Font DANCE! digunakan untuk judul “*Suara di Balik Merah Putih*”. Font ini bergaya grunge dengan tekstur yang tampak pecah, tergores, dan tidak rata, sehingga memberikan kesan kuat, dramatis, dan penuh ketegangan. Pemilihan gaya huruf ini selaras dengan latar belakang visual berupa siluet orang-orang di lorong gelap, menciptakan atmosfer misterius dan berunsur investigasi. Ketebalan huruf membuat judul tetap jelas terbaca meski berada di atas background yang minim cahaya. Di atas judul terdapat garis horizontal panjang yang berfungsi menegaskan posisi judul, memberi pemisahan elemen, dan menambah nuansa sinematik.

Font Lipatan merupakan salah satu font CapCut dalam kategori Bahasa Indonesia, dengan bentuk huruf tebal, solid, dan bersudut lembut. Gaya sans-serif ini terlihat seperti kertas terlipat dengan garis tegas pada tiap karakter. Tampilan yang sederhana namun kuat membuatnya mudah dibaca pada berbagai jenis background video. Font ini sering digunakan untuk judul atau teks yang ingin ditonjolkan, karena tampilannya yang jelas, rapi, dan mampu menarik perhatian tanpa kehilangan keterbacaan.

PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SOSIAL TENTANG PERMASALAHAN BANGSA DI KALANGAN MAHASISWA

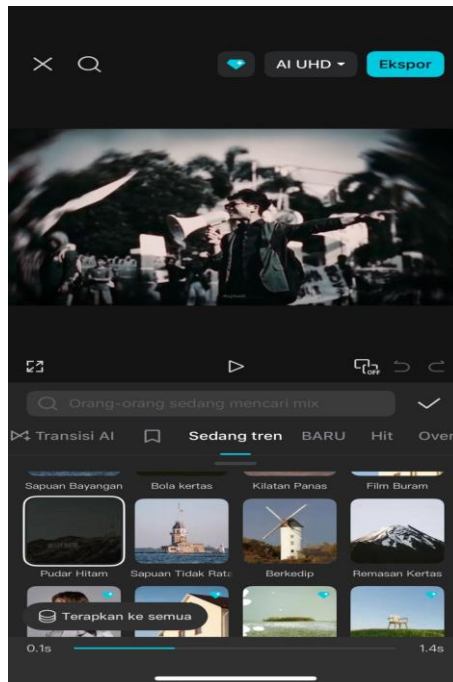
4. Transisi

Gambar 7. Penggunaan Transisi Campur



Pengeditan pada video tersebut menampilkan penggunaan dua jenis transisi yang berbeda untuk menciptakan perpindahan adegan yang lebih dramatis dan estetik. Pada bagian pertama, transisi Pudar Hitam digunakan. Transisi ini memberikan efek gelap pada bagian pinggir video disertai blur dan sedikit distorsi melingkar, sehingga fokus utama tetap berada di tengah frame. Efek tersebut menciptakan suasana yang lebih tegang dan sinematis, seolah-olah kamera bergerak secara dinamis atau sedang menyorot momen penting. Transisi ini cocok untuk video yang ingin menonjolkan kesan emosional, situasi intens.

Gambar 8. Penerapan Transisi Pudar Hitam



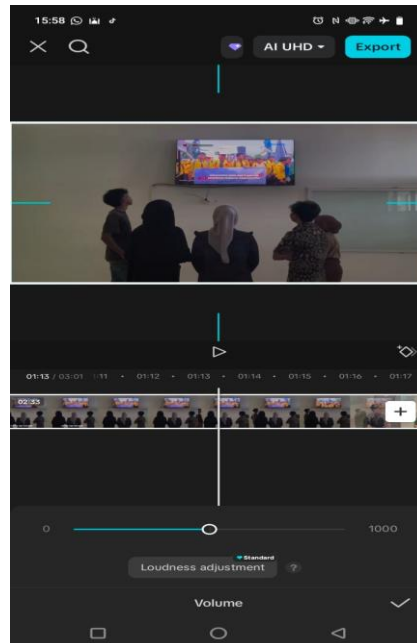
Sementara itu pada bagian kedua digunakan transisi Campur, yaitu transisi yang membuat dua klip saling menyatu dengan cara membaurkan elemen visual dari klip sebelumnya ke klip berikutnya. Selama beberapa detik, warna, bayangan, atau bentuk dari klip pertama akan terlihat menumpuk pada klip kedua sebelum akhirnya menghilang. Efek ini memberikan perpindahan yang lebih halus, artistik.

5. Audio Enhancement

Pada bagian bawah muncul menu Volume, yang menandakan bahwa kamu sedang mengatur besar kecilnya suara dari klip tersebut. Ada sebuah slider horizontal dengan rentang 0 hingga 1000, yang berfungsi untuk menaikkan atau menurunkan volume audio. Posisi slider berada di sekitar tengah kiri, sehingga volume sedang diatur ke tingkat yang tidak terlalu tinggi. Selain itu, terdapat tulisan Loudness adjustment (Standard), yang berarti CapCut mengaktifkan penyeimbang suara otomatis agar audio terdengar stabil dan tidak tiba-tiba terlalu keras atau pelan. Jadi, fokus gambar ini sepenuhnya menunjukkan proses penyesuaian volume suara klip video pada titik waktu tertentu.

PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SOSIAL TENTANG PERMASALAHAN BANGSA DI KALANGAN MAHASISWA

Gambar 9. Proses pengaturan volume audio klip



Efektivitas Video dalam Menyampaikan Pesan Sosial

Video ini dinilai efektif dalam menyampaikan pesan sosial karena menggabungkan visual dramatis, dialog mahasiswa yang kritis, musik latar yang mendukung, serta penekanan melalui teks dan ilustrasi. Penggunaan tone gelap serta visual simbolik membantu memperkuat pesan mengenai pentingnya kepedulian terhadap isu korupsi, intoleransi, dan dinamika sosial lainnya.

Narasi dalam video disusun secara bertahap, dimulai dari pemaparan masalah hingga ajakan refleksi, sehingga penonton dapat memahami pesan secara mendalam. Kekuatan utama terdapat pada kombinasi audiovisual yang harmonis, menjadikan video tidak hanya informatif tetapi juga memiliki daya persuasi yang kuat.

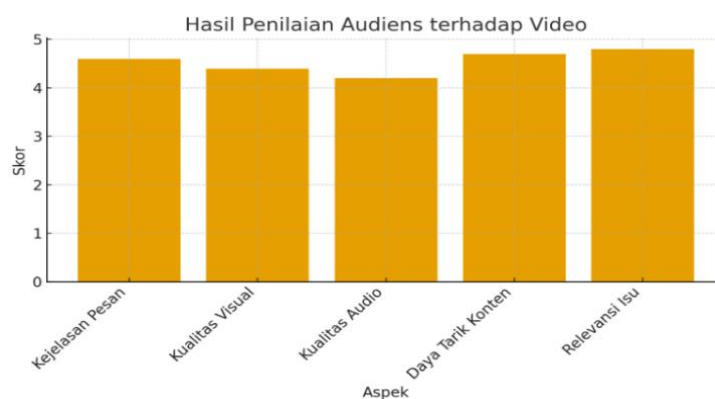
Tanggapan Audiens Terhadap Video

Penilaian diperoleh melalui angket sederhana yang diberikan kepada 30 responden mahasiswa. Berikut hasil penilaiannya:

Tabel 1. Hasil Penilaian Audiens

NO.	Kepala Kolom Tabel	
	Aspek	Skor (1 – 5)
1.	Kejelasan Pesan	4.6
2.	Kualitas Visual	4.4
3.	Kualitas Audio	4.2
4.	Daya Tarik Konten	4.7
5.	Relevansi Isu	4.8

Gambar 10. Grafik Hasil Penilaian Audiens



Hasil penilaian audiens yang ditampilkan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa video yang diproduksi memperoleh respons yang sangat positif dari para penonton. Skor rata-rata setiap aspek berada di atas angka 4, yang menandakan bahwa kualitas video secara keseluruhan dianggap baik dan berhasil memenuhi tujuan penyampaian pesan sosial. Aspek *relevansi isu* menjadi kategori yang mendapatkan skor tertinggi dengan nilai 4.8. Hal ini mengindikasikan bahwa tema yang diangkat—seperti korupsi, demonstrasi, serta dinamika sosial mahasiswa—dipandang tepat dan dekat dengan realitas yang saat ini terjadi di masyarakat. Audiens merasa bahwa isu tersebut penting untuk dibahas dan disampaikan melalui media multimedia, sehingga meningkatkan tingkat penerimaan terhadap video.

Aspek *daya tarik konten* juga memperoleh skor tinggi, yaitu 4.7. Nilai ini menunjukkan bahwa penyajian video dianggap menarik, baik dari segi alur cerita, penggunaan visual, maupun penyampaian dialog oleh para mahasiswa. Elemen-elemen seperti tone warna, kesesuaian gambar dengan narasi, serta pemilihan musik latar

PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SOSIAL TENTANG PERMASALAHAN BANGSA DI KALANGAN MAHASISWA

memberikan kontribusi besar terhadap daya tarik video. Di sisi lain, *kejelasan pesan* memperoleh skor 4.6, mengindikasikan bahwa pesan moral dan sosial yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh sebagian besar audiens. Hal ini memperkuat bahwa kombinasi visual dan narasi berhasil dikonstruksi secara efektif.

Sementara itu, aspek *kualitas visual* mendapat skor 4.4. Nilai ini cukup baik, tetapi masih memberi ruang untuk perbaikan, terutama pada bagian pencahayaan atau kestabilan kamera saat pengambilan gambar. Aspek dengan skor terendah adalah *kualitas audio* dengan nilai 4.2. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya noise lingkungan saat proses perekaman atau ketidakseimbangan volume antara dialog dan musik latar. Temuan ini memberikan gambaran bahwa peningkatan teknik perekaman suara perlu menjadi perhatian pada produksi video berikutnya.

Interpretasi tersebut semakin jelas ketika diperhatikan grafik penilaian audiens yang ditampilkan setelah tabel. Grafik menunjukkan perbandingan visual antaraspek, sehingga mempermudah identifikasi aspek mana yang unggul dan mana yang membutuhkan perbaikan. Puncak grafik terlihat pada aspek *relevansi isu*, yang mempertegas bahwa konten video sangat sesuai dengan kebutuhan dan minat audiens. Sementara itu, penurunan grafik pada aspek *kualitas audio* menjadi indikator visual bahwa aspek ini memerlukan evaluasi lebih lanjut.

Secara keseluruhan, tabel dan grafik penilaian audiens memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas video. Visualisasi data tersebut menunjukkan bahwa video berhasil menarik perhatian, menyampaikan pesan yang kuat, dan relevan dengan isu sosial yang sedang berkembang. Meskipun masih terdapat beberapa kekurangan teknis, khususnya pada kualitas audio, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa video telah mampu memenuhi standar kualitas produksi multimedia dan berfungsi efektif sebagai media penyampaian edukasi sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembuatan video edukatif menggunakan aplikasi CapCut dapat dilakukan secara efektif melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang terstruktur. Hasil evaluasi audiens

memperlihatkan bahwa video mampu menyampaikan pesan sosial seperti korupsi, demonstrasi, dan intoleransi dengan jelas dan menarik, terlihat dari skor penilaian yang berada di atas rata-rata pada aspek kejelasan pesan, daya tarik konten, dan relevansi isu. Penggunaan CapCut terbukti mendukung proses editing karena menyediakan fitur yang lengkap, mudah digunakan, serta fleksibel bagi mahasiswa yang bekerja tanpa peralatan profesional. Dengan demikian, video ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran multimedia, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang mampu meningkatkan kesadaran sosial audiens.

Saran

Untuk mengembangkan karya multimedia berikutnya, disarankan agar kualitas audio diperbaiki dengan menggunakan peralatan perekam yang lebih baik atau teknik reduksi noise agar suara lebih jelas dan seimbang. Selain itu, pencahayaan perlu ditingkatkan untuk menghasilkan visual yang lebih konsisten dan profesional. Konten dapat dibuat lebih mendalam dengan menyertakan data pendukung, narasi reflektif, atau elemen grafis yang lebih informatif agar pesan sosial tersampaikan lebih kuat. Pemanfaatan fitur-fitur lanjutan CapCut seperti keyframe, masking, dan advanced color grading juga sangat dianjurkan guna meningkatkan kualitas sinematik video. Penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan audiens dengan latar belakang yang lebih beragam agar memperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif dan objektif.

PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBUATAN VIDEO EDUKASI SOSIAL TENTANG PERMASALAHAN BANGSA DI KALANGAN MAHASISWA

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, M. S., & Sadiyah, E. (2025). The role of digital multimedia in character education at elementary schools. *The Journal of Academic Science*, 2(3), 811-822.
- Duan, A. F. A., Febriansyah, F., & Purnomo, H. (2025). The Impact of Multimedia on Information Dissemination in the Digital Era. *Secure And Knowledge-Intelligent Research in Cybersecurity And Multimedia (SAKIRA)*, 3(01), 14-19.
- Putri, K., & Susanto, Y. (2023). Pengaruh desain pesan visual terhadap pemahaman audiens dalam konten video digital. *Jurnal Desain dan Komunikasi Visual*, 12(2), 144–156.
- Rahmawati, E., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas penggunaan video edukatif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 3(4), 203–212.
- Rendra, M., & Putra, I, N, T, A. (2025). Evaluasi Uasbillity Aplikasi CapCut Mobile Menggunakan Metode Nielsen's Uasability Attributes (NAU). *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 8(2), 915-921.
- Sari, V., & Ananda, P. (2022). Analisis usability aplikasi CapCut sebagai media editing video untuk pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi dan Media Pendidikan*, 4(2), 101–111.
- Wagimin, W., Khairunnisa, N. ., Anggasta, G. ., Hanum, F. ., & Erlianti, D. (2025). Students' Perception of The Role of Change Agents in the Digital Era. *Global Education Journal*, 3(2), 335-342.
- Yuliani, N., & Harjito, B. (2024). Tingkat literasi digital mahasiswa dalam produksi konten edukatif berbasis video. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(1), 55–66.