

PENGUNAAN CAPCUT DALAM EDITING VIDEO EDUKASI GEMPA BUMI

Oleh:

Talitha Naurah Rimanda¹

Bilal Bara Saputra²

Neng Tysha Nur Mahardiyanti³

Azhar Mahdi⁴

Muhammad Daffa Aldiansyah⁵

Didik Aribowo⁶

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

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

Korespondensi Penulis: talithanaurahrimanda@gmail.com,
barasaputra1331@gmail.com, nengtysha066@gmail.com, azharmahdi86@gmail.com,
daffaldiansyah201@gmail.com, d_aribowo@untirta.ac.id.

Abstract. *This study aims to analyze video editing techniques using the CapCut application, as well as the utilization of supporting applications such as Pinterest and Canva, in the production of educational videos regarding earthquake disasters. The utilization of digital technology in the learning process demands the presentation of information that is engaging, clear, and easily understood. Employing a descriptive qualitative approach, this study analyzes the results of video editing based on visual aspects, audio, transitions, synchronization, and the effectiveness of educational material delivery. Data were obtained through direct observation of the produced videos and an assessment of the technical elements within them. The results indicate that the use of editing techniques such as cutting, transitions, text animation, motion graphics, color grading, and audio adjustment is capable of enhancing the quality of information presentation. The integration of supporting applications was also shown to enrich visual elements, refine the video flow, and elevate the professionalism of the visual appearance.*

Received November 05, 2025; Revised November 16, 2025; December 02, 2025

*Corresponding author: talithanaurahrimanda@gmail.com

PENGUNAAN CAPCUT DALAM EDITING VIDIO EDUKASI GEMPA BUMI

The resulting educational video is deemed capable of improving viewer understanding regarding the causes, impacts, mitigation, and management of earthquake disasters. These findings indicate that CapCut, despite being a mobile-based editing application, can be used effectively as a tool for producing educational content when combined with the appropriate supporting applications.

Keywords: *CapCut, Earthquake Education, Video Editing.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis teknik editing video menggunakan aplikasi CapCut serta pemanfaatan aplikasi pendukung seperti Pinterest dan Canva dalam pembuatan video edukasi mengenai bencana gempa bumi. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menuntut penyajian informasi yang menarik, jelas, dan mudah dipahami. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menganalisis hasil editing video berdasarkan aspek visual, audio, transisi, sinkronisasi, serta efektivitas penyampaian materi edukasi. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap video hasil produksi dan penilaian unsur-unsur teknis di dalamnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik editing seperti cutting, transition, text animation, motion graphics, color grading, serta pengaturan audio mampu meningkatkan kualitas penyajian informasi. Integrasi aplikasi pendukung juga terbukti membantu memperkaya elemen visual, memperhalus alur video, serta meningkatkan profesionalitas tampilan. Video edukasi yang dihasilkan dinilai mampu meningkatkan pemahaman penonton mengenai penyebab, dampak, mitigasi, serta penanganan bencana gempa bumi. Temuan ini mengindikasikan bahwa CapCut, meskipun merupakan aplikasi editing berbasis mobile, dapat digunakan secara efektif sebagai alat produksi konten edukatif ketika dikombinasikan dengan aplikasi pendukung yang tepat.

Kata Kunci: CapCut, Editing Video, Edukasi Gempa Bumi.

LATAR BELAKANG

Evolusi teknologi dalam kehidupan manusia bermula dari sekadar pemenuhan kebutuhan dasar sehari-hari hingga berkembang menjadi alat untuk memuaskan kebutuhan individu dan sosial. Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi

mengalami transformasi yang masif, bergerak dari era pertanian menuju era industri, lalu memasuki era informasi, hingga kini sampai pada era komunikasi dan informasi. Dinamika perkembangan ini membawa dampak yang luas bagi tatanan masyarakat, bangsa, dan negara, yang pada akhirnya mendorong setiap individu untuk beradaptasi dan memanfaatkan setiap inovasi yang muncul (Danuri, 2019).

Dalam ekosistem pendidikan, media pembelajaran berupa *video* memegang peranan krusial dan strategis dalam menjamin kelancaran proses belajar. Kehadiran elemen *visual* dan *audio* berfungsi sebagai pendukung vital yang memperkuat penyampaian materi ajar. Dengan pemahaman yang tepat mengenai penggunaan media, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, akurat, dan menyenangkan, khususnya apabila didukung oleh media yang mampu mengemas informasi secara atraktif dan mudah dimengerti (Syahmewah, 2023).

Transformasi teknologi *digital* telah merombak metode penyampaian informasi dan edukasi di masyarakat. Media berbasis *audiovisual* kini menjadi preferensi utama karena keunggulannya dalam memvisualisasikan materi secara gamblang, seperti pada edukasi kebencanaan gempa bumi. Mengingat Indonesia merupakan wilayah rawan gempa, penyebaran informasi mitigasi harus dilakukan secara cepat, menarik, dan aksesibel. Oleh karena itu, *video* edukasi menjadi instrumen yang tepat untuk mendistribusikan materi tersebut kepada berbagai lapisan, mulai dari pelajar hingga masyarakat luas.

Di tengah tingginya permintaan akan *content video* yang berkualitas, keterampilan *editing* menjadi aspek yang fundamental. Sayangnya, masih banyak yang beranggapan bahwa memproduksi *video* yang terlihat profesional adalah pekerjaan yang rumit (Fiermeiza, 2025). Selain itu, tidak semua pendidik atau *content creator* memiliki akses terhadap *software* profesional yang kompleks atau berbayar. Padahal, *video editing* adalah proses menata dan merangkai rekaman sesuai dengan *script* atau kebutuhan, guna menciptakan satu kesatuan tayangan yang mampu menyampaikan pesan secara utuh kepada audiens (Murodi, 2023).

Aplikasi CapCut hadir sebagai solusi praktis untuk tantangan tersebut. CapCut adalah perangkat lunak besutan *ByteDance Ltd.*, perusahaan teknologi asal Tiongkok yang juga menaungi *TikTok*, sehingga tidak heran jika keduanya memiliki keterkaitan erat. Aplikasi yang sebelumnya bernama *Viamaker* ini diluncurkan pada April 2020 dan

PENGUNAAN CAPCUT DALAM EDITING VIDIO EDUKASI GEMPA BUMI

terus dikembangkan hingga kini. CapCut sukses meraih penghargaan di *Play Store* maupun *App Store* berkat popularitas dan antarmukanya yang ramah pengguna (Syahmewah, 2023). Aplikasi ini menawarkan fitur lengkap yang gratis, memungkinkan pengguna mengolah gambar, *text*, *animation*, suara, dan elemen visual lainnya agar materi edukasi gempa bumi dapat tersaji lebih interaktif.

Penggunaan CapCut dalam produksi *video* edukasi gempa bumi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas materi, mempermudah proses produksi, serta memperluas jangkauan informasi melalui media *digital*. Kendati demikian, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas CapCut sebagai *editing tools* dalam menghasilkan media edukatif yang informatif dan menarik. Oleh sebab itu, kajian ini menjadi esensial untuk memberikan landasan ilmiah terkait pemanfaatan aplikasi penyuntingan sederhana dalam mendukung edukasi kebencanaan.

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran berbasis video memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pendidikan modern. Kehadiran media audiovisual ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga meningkatkan motivasi dan ketertarikan mereka terhadap proses belajar. Arsyad (2020) menjelaskan bahwa video mampu menyajikan informasi secara simultan melalui perpaduan gambar dan suara, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dibandingkan penjelasan verbal semata. Media video juga memungkinkan suatu peristiwa divisualisasikan secara runtut, jelas, dan dinamis, sehingga efektif digunakan dalam penyampaian materi prosedural maupun edukasi kebencanaan yang membutuhkan pemahaman langkah demi langkah.

Perkembangan teknologi digital turut mendorong perubahan signifikan dalam cara informasi edukatif diproduksi dan disampaikan. Transformasi ini membuka peluang bagi pendidik maupun pelajar untuk memproduksi konten pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat yang jauh lebih sederhana daripada perangkat profesional seperti komputer berkapasitas tinggi. Menurut Munir (2022), kemampuan teknologi digital dalam menyediakan berbagai aplikasi editing berbasis mobile telah membuat

proses produksi konten menjadi lebih mudah dan fleksibel, sehingga dapat menjawab kebutuhan pembelajaran era digital yang menuntut penyajian materi secara interaktif dan mudah diakses.

Dalam proses produksi video edukasi, editing menjadi salah satu tahap utama yang menentukan kualitas penyampaian informasi. Editing video tidak hanya sekadar menggabungkan potongan klip, tetapi juga mencakup pengaturan ritme visual, penyesuaian audio, pemberian transisi, pewarnaan, hingga penambahan elemen grafis untuk memperjelas pesan. Siregar (2021) menyatakan bahwa penyuntingan video pada dasarnya bertujuan untuk memastikan bahwa setiap elemen visual dan audio tersusun secara koheren sehingga pesan dapat diterima dengan efektif oleh audiens. Teknik-teknik seperti cutting, cross dissolve, color grading, motion graphics, dan sinkronisasi audio merupakan bagian penting yang dapat memperkuat kualitas video edukatif, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat teknis atau membutuhkan visualisasi mendetail.

Aplikasi CapCut hadir sebagai salah satu alat editing yang populer dalam beberapa tahun terakhir karena menawarkan fitur penyuntingan yang lengkap dalam format mobile. CapCut dirancang dengan antarmuka yang sederhana namun mampu menghasilkan video dengan kualitas mendekati standar profesional. Rahman (2023) mengungkapkan bahwa CapCut menyediakan fitur seperti timeline editing, keyframe animation, background removal, audio adjustment, hingga beragam template yang memudahkan pengguna dalam mempercepat proses produksi. Keunggulan CapCut terletak pada kemampuannya digunakan oleh siapa pun tanpa memerlukan pemahaman software editing tingkat lanjut, sehingga sangat cocok dimanfaatkan dalam pembuatan video edukasi, termasuk materi mitigasi gempa bumi.

Selain CapCut sebagai aplikasi utama, aplikasi pendukung seperti Pinterest dan Canva juga berperan dalam memperkuat kualitas visual video. Pinterest, misalnya, banyak dimanfaatkan pada tahap pra-produksi sebagai sumber.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengkaji fenomena produksi media pembelajaran digital. Mengacu pada pendapat Sugiyono (2019), metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di

PENGUNAAN CAPCUT DALAM EDITING VIDEO EDUKASI GEMPA BUMI

mana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah mendeskripsikan secara rinci proses produksi, penerapan teknik *editing*, serta kualitas hasil akhir *video* tanpa melakukan manipulasi variabel atau pengujian hipotesis statistik. Objek material yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah *video* edukasi mengenai mitigasi bencana gempa bumi. Analisis ditekankan pada bagaimana integrasi elemen visual, *audio*, dan teknik penyuntingan mampu menyampaikan pesan mitigasi bencana secara efektif kepada penonton.

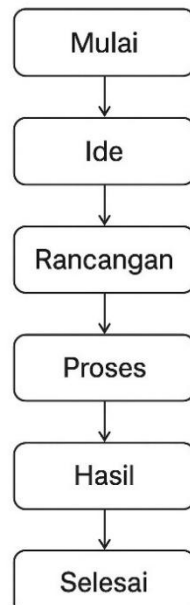
Dalam pelaksanaannya, penelitian ini memanfaatkan perangkat keras (*hardware*) berupa *smartphone* sebagai alat produksi utama. Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan sebagai instrumen penelitian meliputi satu aplikasi utama dan dua aplikasi pendukung dengan fungsi sebagai berikut:

1. CapCut. CapCut berfungsi sebagai perangkat lunak penyuntingan inti (*core editing tool*). Aplikasi ini digunakan untuk seluruh rangkaian teknis perakitan *video*, mulai dari pemotongan klip (*cutting*), pengaturan durasi, penambahan transisi, sinkronisasi suara (*audio syncing*), hingga proses akhir (*rendering*).
2. Pinterest. Pinterest dimanfaatkan pada tahap pra-produksi sebagai sumber referensi visual (*visual reference*). Aplikasi ini digunakan peneliti untuk membangun *moodboard*, mencari inspirasi gaya desain, serta menentukan palet warna yang sesuai dengan tema kebencanaan agar *video* memiliki konsistensi visual.
3. Canva. Canva berperan dalam pembuatan aset desain grafis (*graphic assets*) yang tidak tersedia di CapCut. Aplikasi ini digunakan untuk mendesain elemen tipografi khusus, ilustrasi ikon gempa bumi, serta pembuatan tampilan pembuka (*intro*) dan penutup (*outro*) agar *video* terlihat lebih estetik dan profesional.

Prosedur penelitian, pengumpulan data, dan analisis dilakukan secara sistematis dalam satu alur kerja. Tahapan produksi dimulai dari pra-produksi dengan penyusunan naskah (*scripting*) dan pencarian referensi, dilanjutkan tahap produksi berupa eksekusi *editing* di CapCut, hingga tahap pasca-produksi berupa evaluasi dan ekspor *file*. Data penelitian dikumpulkan melalui metode dokumentasi terhadap *file video* hasil produksi dan observasi mendalam menggunakan instrumen penilaian teknis. Selanjutnya, data

tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif yang meliputi identifikasi teknik *editing* yang diterapkan, deskripsi integrasi antar-aplikasi, serta evaluasi terhadap kejelasan materi mitigasi gempa bumi. Hasil analisis ini kemudian disimpulkan untuk menilai kelayakan *video* sebagai media edukasi yang efektif.

Gambar 1. Flowchart



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, video edukasi tentang gempa bumi berhasil dibuat dan disunting menggunakan aplikasi CapCut dengan memanfaatkan beragam teknik editing yang sesuai. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses penyuntingan tersebut mampu menghasilkan video yang informatif, menarik, serta mudah dipahami oleh audiens.

Alur vidio edukasi Gempa Bumi.

Pengenalan bencana alam gempa bumi:

- Memberikan pengertian gempa bumi
- Penyebab adanya gempa bumi.
- Dampak terjadi nya gempa bumi.
- Resiko gempa bumi.

Simulasi untuk evakuasi jika terjadi gempa bumi:

- Ketika Gempa Bumi berlangsung

PENGUNAAN CAPCUT DALAM EDITING VIDEO EDUKASI GEMPA BUMI

- Mencari tempat berlindung
- Jauhi kaca atau jendela.

Pasca Gempa Bumi berlangsung

- Jangan panik keluar dengan tenang dan jangan menaiki lift.
- Ikuti jalur evakuasi dan turun melalui tangga.
- Jalan dengan tenang sampai ke titik kumpul (Assembly point)

Teknik editing yang digunakan untuk video edukasi gempa bumi

1. Cross Dissolve

Teknik transisi video ini menyatukan dua klip dengan membuat klip pertama perlahan menghilang (fade out) sementara klip kedua secara bersamaan mulai tampak (fade in), sehingga keduanya sempat terlihat saling tumpang tindih sebelum klip pertama benar-benar hilang.

2. Stabilization

Menghilangkan getaran pada rekaman sehingga hasil video terlihat lebih stabil dan enak dipandang.

3. Motion Graphics

Penambahan elemen grafis bergerak seperti teks, ikon, animasi, atau judul untuk memperjelas informasi agar lebih menarik.

4. Background Removal

memisahkan objek utama dari latar belakang agar bisa diganti, dibuat transparan, atau ditempatkan pada background baru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi CapCut yang didukung oleh Pinterest dan Canva mampu menghasilkan video edukasi gempa bumi yang lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Beragam teknik penyuntingan seperti pemotongan klip, transisi, motion graphics, animasi teks, pengaturan warna, hingga penyesuaian audio terbukti meningkatkan kualitas visual dan alur penyampaian materi. Integrasi aset grafis dari aplikasi pendukung juga membantu memperkuat tampilan video sehingga terlihat

lebih profesional dan efektif dalam menyampaikan informasi tentang penyebab, dampak, serta langkah mitigasi gempa bumi. Secara keseluruhan, CapCut terbukti layak digunakan sebagai media produksi konten edukasi berbasis mobile yang mampu mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman penonton.

Saran

Melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar para pembuat video maupun pendidik terus mengasah kemampuan editing, khususnya dalam mengatur alur visual, kualitas audio, serta penggunaan animasi agar materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami. Pada pembuatan video berikutnya, penambahan elemen seperti ilustrasi tiga dimensi, narasi suara yang lebih jelas, serta simulasi gerakan gempa dapat membantu memperkuat pesan edukasi. Penelitian mendatang juga perlu melibatkan evaluasi langsung dari penonton atau peserta didik untuk menilai efektivitas video dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang mitigasi bencana. Selain itu, eksplorasi aplikasi desain lain selain CapCut, misalnya Adobe Express atau Pixellab, dapat digunakan untuk memperkaya tampilan visual sehingga kualitas video edukatif semakin baik dan tetap relevan.

PENGUNAAN CAPCUT DALAM EDITING VIDIO EDUKASI GEMPA BUMI

DAFTAR REFERENSI

- Ali, Muhammad, Mursid Alfathoni, Triadi Sya, and Rinanda Purba. 2025. "Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Editing Video." 4(1):1–8. doi: 10.37905/ljpmt.v4i1.26766.
- Danuri, M. (2019). *PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI*. 116–123.
- Fiermeiza, N. A., Yolanda, A., & Luthfi, M. F. (2025). *Keterampilan Edit Video Media Sosial Menggunakan CapCut Untuk Pemuda Desa Dalam Kaum , Sambas*. 04(01), 16–24.
- Jaringan, Kultur. 2023. "Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi." 4(1):39–45.
- Learning, S., & Syahmewah, R. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN TEMPLATE PADA APLIKASI CAPCUT*. 07, 27–32.
- Murodi, A., Barnabas, R. A., & Antika, Y. (2023). *Peningkatan Kemampuan Videografi dan Editing Video untuk Medsos di Majelis FORSIMMA Pondok Melati*. 2, 35–40.
- Video, Pelatihan, Editing Menggunakan, Aplikasi Capcut, Untuk Membangun, Keterampilan Kreatif, and D. I. Smk. 2024. "Jurnal Pengabdian Masyarakat PELATIHAN VIDEO EDITING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT." 1(12):983–90.