



**PENGARUH PENGGUNAAN FITUR CAPCUT TERHADAP
KREATIVITAS EDITING MAHASISWA
(Survei Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Bidang Studi
Broadcasting Angkatan 2021 Universitas Mercu Buana)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)
Ilmu Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

Disusun Oleh:

Fahim Dina Mexida

44121010062

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2024

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahim Dina Mexida

NIM : 44121010062

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Penggunaan Fitur CapCut Terhadap Kreativitas Editing Mahasiswa (Survei Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Bidang Studi Broadcasting Angkatan 2021 Universitas Mercu Buana)

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 14 Januari 2025



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Fahim Dina Mexida

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Fahim Dina Mexida
NIM : 44121010062
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Penggunaan Fitur CapCut Terhadap Kreativitas Editing Mahasiswa (Survei Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Bidang Studi Broadcasting Angkatan 2021 Universitas Mercu Buana)

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:


Pembimbing 1 : Dr. Feni Fasta, M.Si ()
NIDN : 0306047601
Ketua Penguji : Dr. A Rahman, HI, M.Si ()
NIDN : 0330126403
Penguji Ahli : Finy F Basarah M.Si ()
NIDN : 0319027704

UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Jakarta, 14 Januari 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi


(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(Dr. Farid Hamid, M.Si)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahim Dina Mexida
NIM : 44121010062
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Penggunaan Fitur CapCut Terhadap Kreativitas Editing Mahasiswa (Survei Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Bidang Studi Broadcasting Angkatan 2021 Universitas Mercu Buana)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Januari 2025

Yang menyatakan,



(Fahim Dina Mexida)

ABSTRAK

Nama : Fahim Dina Mexida
NIM : 44121010062
Program Studi : Broadcasting
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Fitur CapCut Terhadap Kreativitas Editing Mahasiswa (Survei Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Bidang Studi Broadcasting Angkatan 2021 Universitas Mercu Buana)
Dosen Pembimbing : Dr. Feni Fasta, M.Si

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia komunikasi, khususnya broadcasting. Aplikasi pengeditan video seperti CapCut saat ini populer serta menjadi sarana penting bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh serta tingkat pengaruhnya dari penggunaan fitur CapCut terhadap kreativitas editing mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.

Penelitian ini mengacu pada teori determinasi teknologi, yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi dapat membentuk pola pikir dan perilaku manusia. Fitur-fitur dalam CapCut, seperti transisi, audio, dan template, dianggap sebagai alat yang memfasilitasi proses kreatif.

Pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan paradigma positivisme diterapkan dalam penelitian ini. Sebanyak 66 mahasiswa Broadcasting angkatan 2021 Universitas Mercu Buana berpartisipasi sebagai responden. Pengumpulan data primer dilakukan melalui penyebaran kuesioner dengan teknik total sampling.

Hasil analisis menunjukkan bahwa persamaan regresi $Y = 3,185 + 0,736X$ mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan fitur CapCut terhadap kreativitas editing mahasiswa. Nilai korelasi sebesar 0,766 mencerminkan hubungan yang kuat antara kedua variabel, dengan koefisien determinasi 58,6% yang menunjukkan bahwa sebagian besar kreativitas editing mahasiswa dipengaruhi oleh penggunaan fitur CapCut. Uji hipotesis juga mendukung adanya pengaruh yang signifikan.

Kata Kunci : Fitur CapCut, Kreativitas Editing, Mahasiswa Broadcasting

ABSTRACT

Name : Fahim Dina Mexida
NIM : 44121010062
Study Program : Broadcasting
Thesis Title : The Influence of Using CapCut Features on the Creativity of Students' Video Editing (A Survey on Students of the Faculty of Communication Science, Broadcasting Department, Class of 2021, Mercu Buana University)
Counsellor : Dr. Feni Fasta, M.Si

The development of information and communication technology has significantly impacted various aspects of life, including the field of communication, particularly broadcasting. Video editing applications such as CapCut have become popular and serve as essential tools for students to explore their creativity. This research aims to examine the influence and extent of the impact of CapCut features on the editing creativity of students in the Faculty of Communication Sciences at Universitas Mercu Buana.

This study is based on the theory of technological determinism, which states that technological development shapes human thought patterns and behavior. Features in CapCut, such as transitions, audio, and templates, are considered tools that facilitate the creative process.

A quantitative approach with a survey method and a positivism paradigm was applied in this research. A total of 66 Broadcasting students from the 2021 batch at Universitas Mercu Buana participated as respondents. Primary data collection was conducted through questionnaires using a total sampling technique.

The analysis results show that the regression equation $Y = 3.185 + 0.736X$ indicates a positive influence of CapCut features on editing creativity. The correlation value of 0.766 reflects a strong relationship between the two variables, with a determination coefficient of 58.6%, indicating that most of the students' editing creativity is influenced by the use of CapCut features. Hypothesis testing also supports the existence of a significant effect.

Keywords : CapCut Features, Editing Creativity, Broadcasting Students

KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan kesehatan yang diberikan, sehingga penulis mampu menyelesaikan dan menyusun skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Fitur CapCut Terhadap Kreativitas Editing Mahasiswa (Survei Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Bidang Studi Broadcasting Angkatan 2021 Universitas Mercu Buana)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademik guna memperoleh gelar Sarjana S1 Broadcasting Fakultas Ilmu Komunikasi di Universitas Mercu Buana.

Selama perjalanan menyusun skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat dibuat tanpa bantuan, dukunga, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Feni Fasta, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta dukungan selama penelitian hingga penyusunan skripsi ini.
2. Rika Yessica Rahma, M.Ikom selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan masukan.
3. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dekan pada Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.
4. Dr. Farid Hamid Umarella M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.
5. Eka Perwitasari Fauzi S.Sos, M.Ed selaku Sekretaris Program Studi Broadcasting, Universitas Mercu Buana.
6. Kepada seluruh staff Tata Usaha Fakutlas Ilmu Komunikasi yang telah membantu dan melayani perihal kebutuhan skripsi ini.
7. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan penuh serta doa selama menyelesaikan skripsi ini.

8. Kepada Hendra Tria Novanto, yang selalu mendampingi dan memberikan motivasi tanpa henti selama proses penelitian hingga penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada teman-teman seperjuangan yaitu Dinda Tiara Irvya Syuhada, Fajar Agustian Tanjung, dan Rizki Saleh Fandi yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Serta semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, sehingga masukan serta saran yang sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang.



Jakarta, 25 Desember 2024

Fahim Dina Mexida

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Akademis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Kajian Teoretis	15
2.2.1 Teknologi Komunikasi.....	15
2.2.2 Aplikasi Editing dalam <i>Gadget Pintar</i>	17
2.2.3 CapCut.....	18
2.2.4 Kreativitas Editing Mahasiswa	24
2.2.5 Teori Determinasi Teknologi.....	30

2.3 Hipotesis Teori	33
BAB III.....	34
METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Paradigma Penelitian	34
3.2 Metode Penelitian	35
3.3 Populasi dan Sampel.....	36
3.3.1 Populasi	36
3.3.2 Sampel.....	36
3.3.3 Teknik Penarikan Sampel.....	37
3.4 Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep	37
3.4.1 Definisi Konsep	37
3.4.2 Operasionalisasi Konsep	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.5.1 Data Primer.....	41
3.5.2 Data Sekunder.....	42
3.6 Validitas dan Reliabilitas	42
3.6.1 Validitas.....	42
3.6.2 Reliabilitas	45
3.7 Teknik Analisis Data	47
3.7.1 Analisis Regresi Sederhana	47
3.7.2 Korelasi Pearson Product Moment	47
3.7.3 Koefisien Determinasi (KD).....	49
3.7.4 Uji Hipotesis	49
3.8 Hipotesis Statistika	50
BAB IV	51
HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	51
4.2 Hasil Penelitian.....	53
4.2.1 Identitas Responden	53
4.2.2 Kuesioner Penelitian	55
4.2.3 Hasil Uji Regresi.....	76

4.2.4 Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment	77
4.2.5 Hasil Uji Koefisien Determinasi	78
4.2.6 Hasil Uji Hipotesis	79
4.3 Pembahasan.....	80
BAB V.....	85
SIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Simpulan	85
5.2 Saran	85
5.2.1 Saran Akademis	85
5.2.2 Saran Praktis	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir	32
Tabel 3. 1 Operasionalisasi Konsep.....	38
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Fitur CapCut (X).....	44
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Kreativitas Editing Mahasiswa (Y)	44
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Fitur CapCut (X)	46
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kreativitas Editing Mahasiswa (Y)	46
Tabel 3. 6 Tingkatan Hubungan Korelasi	48
Tabel 4. 1 Mean Skor Penggunaan Fitur CapCut (X).....	67
Tabel 4. 2 Mean Skor Kreativitas Editing Mahasiswa (Y)	75
Tabel 4. 3 Hasil Uji Regresi	76
Tabel 4. 4 Hasil Uji Korelasi.....	77
Tabel 4. 5 Hasil Uji Koefisien Determinasi	78
Tabel 4. 6 Hasil Uji Hipotesis	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo CapCut	2
Gambar 1. 2 Fitur CapCut.....	3
Gambar 1. 3 CapCut di Play Store.....	3
Gambar 3. 1 Rumus Uji Validitas.....	43
Gambar 3. 2 Rumus Uji Reliabilitas	45
Gambar 3. 3 Rumus Pearson Product Moment	48
Gambar 3. 4 Rumus Uji t	50
Gambar 4. 1 Presentase Tahun Masuk Responden.....	53
Gambar 4. 2 Jenis Kelamin Responden	54
Gambar 4. 3 Responden	54
Gambar 4. 4 Frekuensi Harian Penggunaan Fitur CapCut.....	55
Gambar 4. 5 Frekuensi Mingguan Penggunaan Fitur CapCut	56
Gambar 4. 6 Intensitas Sedikit Waktu Penggunaan Fitur CapCut	57
Gambar 4. 7 Intensitas Tinggi Penggunaan Fitur CapCut	58
Gambar 4. 8 Indikator Fitur yang Lengkap Untuk Pengguna	59
Gambar 4. 9 Indikator Fitur yang Beragam Untuk Pengguna.....	60
Gambar 4. 10 Indikator Fitur yang Dapat Dinikmati dan Dimanfaatkan untuk Pengguna	61
Gambar 4. 11 Indikator Fitur CapCut Memenuhi Kebutuhan Pengguna	62
Gambar 4. 12 Indikator Fitur CapCut Sesuai Kebutuhan Pengguna	63
Gambar 4. 13 Indikator Fitur CapCut Membuat Pengguna Terarik.....	64
Gambar 4. 14 Indikator Fitur CapCut Unik dan Menarik Perhatian Pengguna	65
Gambar 4. 15 Indikator Fitur CapCut Mudah Digunakan Oleh Pemula Maupun Profesional	66
Gambar 4. 16 Indikator Pengguna Mampu Menghasilkan Banyak Ide atau Gagasan Saat Menggunakan Fitur CapCut.....	68
Gambar 4. 17 Indikator Pengguna Bisa Menggunakan Berbagai Cara Untuk Mewujudkan Ide-Ide Editing Video Saat Menggunakan Fitur Capcut.....	69

Gambar 4. 18 Indikator Pengguna Dapat Mengembangkan Ide dan Gagasan Untuk Menciptakan Karya Yang Lebih Menarik Saat Menggunakan Fitur Capcut.	70
Gambar 4. 19 Indikator Pengguna Mampu Mengolah Kembali Konsep Yang Ada Menjadi Ide-Ide Baru Yang Segar Saat Menggunakan Fitur Capcut.....	71
Gambar 4. 20 Indikator Pengguna Bisa Mengubah Perspektif Dan Mencari Berbagai Solusi Kreatif Dalam Mengedit Saat Menggunakan Fitur Capcut.....	72
Gambar 4. 21 Indikator Pengguna Dapat Menciptakan Ide-Ide Baru Dan Unik Saat Menggunakan Fitur Capcut.....	73
Gambar 4. 22 Indikator Pengguna Mampu Mengembangkan dan Mengolah Ide-Ide Menjadi Lebih Menarik Saat Menggunakan Fitur Capcut	74