

Peningkatan Keterampilan Editing Video Sinematik Melalui Pelatihan Aplikasi CapCut pada Siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah



Sri Dwi Fajarini^{*1}, Mukhlizar², Imam Turmudi³

¹Prodi Ilmu komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

²Prodi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

sridf@umb.c.id^{*1}, mukhlizar@umb.ac.id², turmudifisabilillah@gmail.com³

Submission 2024-12-02

Review 2024-12-20

Publication 2025-01-09

ABSTRAK

SMPN 06 Bengkulu Tengah adalah sekolah yang terletak di Desa Taba Lagan Kecamatan Semidang Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah dimana sekolah ini terletak di lokasi yang strategis, menjadikannya pilihan utama bagi banyak siswa. Selain itu, sekolah ini didukung oleh tenaga pengajar yang berkualitas tinggi, sehingga menarik minat para orang tua untuk menyekolahkan anak-anak mereka di sini. Pendidikan SMP adalah jenjang Pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa memasuki Sekolah Menengah Atas. Pada usia remaja seperti ini siswa harus dikenalkan dengan teknologi yang canggih karena anak milenial atau generasi-Z harus banyak menggunakan sistem teknologi yang terkenal dan lagi marak-maraknya sekarang yakni aplikasi capcut. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengedukasi siswa bagaimana menggunakan aplikasi Capcut sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan siswa/i SMP 06 Bengkulu Tengah, mengembangkan ide-ide siswa/i SMP 06 Bengkulu Tengah, dan meningkatkan keterampilan siswa/i SMP 06 Bengkulu Tengah. Pelatihan yang dilakukan ini tidaklah mudah, diperlukan banyak strategi untuk membuat aplikasi Capcut mudah diterima dan dipahami siswa. Salah satu metode untuk mencapainya adalah memberikan penjelasan kepada siswa tentang pengertian aplikasi Capcut, kelebihan dan kekurangan, serta fungsinya dan fitur-fitur yang ada pada aplikasi capcut serta langsung melakukan pelatihan kepada siswa agar siswa benar-benar memahaminya. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 68% siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah memahami materi tentang Cara Menggunakan Aplikasi Capcut.

Kata Kunci: *Aplikasi CapCut; Editing; Pelatihan; Video Sinematik*



PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, keterampilan dalam editing video menjadi semakin krusial seiring dengan perkembangan pesat teknologi dan media digital. Video telah menjadi elemen penting dalam komunikasi, hiburan, dan pendidikan, memungkinkan individu maupun organisasi untuk menyampaikan pesan mereka dengan lebih menarik dan efektif. Dengan kemajuan teknologi, elemen digital dan teknologi canggih semakin diintegrasikan dalam komunikasi, ekspresi emosi, dan pertukaran ide, sehingga memperluas cakupan konten video yang dapat diedit (Cao, Y., 2011). Menguasai teknik editing video tidak hanya meningkatkan kualitas karya, tetapi juga memenuhi kebutuhan audiens yang terus meningkat dalam mengonsumsi konten visual.

Dalam dunia bisnis, khususnya di industri periklanan dan perfilman, keberadaan konten visual yang menarik sangat diperlukan. Penggunaan teknologi berbasis digital dalam produksi film menjadi solusi untuk kebutuhan ini. Keterampilan editing video tidak hanya berfungsi untuk menciptakan konten yang menarik, tetapi juga merupakan profesi yang terus berkembang dan memiliki prospek yang menjanjikan di masa depan (Suprayitno, F., & Yulina, S., 2007). Oleh karena itu, penguasaan keterampilan ini membuka peluang karier yang luas dan berkelanjutan.

Di bidang pendidikan, keterampilan editing video juga memiliki peranan signifikan, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mandiri. Di era pendidikan abad ke-21, integrasi teknologi digital merupakan kunci untuk pengajaran yang efektif. Dengan kemampuan editing video, pendidik dapat menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa. (Macapugas, D., Dagami, R., & Anadia-Macapugas, A., 2024). Oleh sebab itu, pelatihan keterampilan ini menjadi sangat penting untuk membangun lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif.

Kemajuan perangkat lunak editing video yang semakin canggih dan terjangkau juga mempermudah individu untuk menghasilkan konten berkualitas tinggi. Hanya dengan menggunakan kamera, komputer, dan perangkat lunak yang tepat, siapa saja dapat menciptakan karya video yang kreatif untuk keperluan pribadi atau bisnis (Sadun, E., 2003). Kemampuan untuk menambahkan efek khusus pada video dan mendistribusikannya melalui berbagai platform digital membuka akan membuka peluang baru untuk mengekspresi diri dan kreativitas di era digital ini.

Namun akan berbanding terbaik, jika masih kurangnya pemahaman mengenai editing video. Dalam hal ini, jika kita tuju pada anak Gen-Z di tingkat SMP yang dimana sekarang siswa SMP sudah menjadi pengguna aktif dari media sosial dan mencoba menjadi creator video. Oleh karena itu siswa SMP perlu memahami mengenai editing video sinematik karena isu ini merupakan isu penting di era digital saat ini. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, kemampuan editing video tidak hanya dianggap sebagai keterampilan teknis semata, tetapi juga bagian integral dari literasi digital yang diperlukan. Meskipun siswa SMP sering memiliki akses ke perangkat yang memungkinkan perekaman video, kurangnya pengetahuan tentang teknik editing yang tepat dapat menghambat kreativitas dan potensi mereka dalam menghasilkan konten berkualitas. Penguasaan editing video sinematik tidak hanya memperluas keterampilan mereka di bidang media saja, tetapi juga membuka peluang karier di masa depan.

Dengan mempelajari dasar-dasar pengeditan, komposisi visual, serta penggunaan perangkat lunak profesional, siswa dapat mengembangkan kemampuan yang relevan untuk dunia kerja, sekaligus meningkatkan keterampilan komunikasi visual mereka. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk mengintegrasikan pelatihan editing video ke dalam kurikulum, agar siswa dapat menggunakan teknologi dengan lebih efektif dan kreatif.

Kemajuan teknologi telah mengubah cara orang mengakses alat kreatif dan meningkatkan kualitas karya mereka, terutama melalui perangkat seperti ponsel pintar dan komputer. Salah satu aplikasi editing video yang menonjol adalah CapCut, yang dikenal sebagai platform pengeditan gratis yang sangat populer di kalangan pemula. Aplikasi ini menawarkan fitur template yang mempermudah pengguna dalam mengedit video secara cepat dan efisien, sehingga banyak digunakan oleh pelajar dan remaja. Sebagai contoh, di Universitas Negeri Padang, mahasiswa memanfaatkan CapCut untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam editing video, memberikan hasil positif dalam penggunaannya (Yasman, T., & Sari, D., 2024).

Generasi Z, yang dikenal dengan minat mereka dalam menciptakan konten "viral" di media sosial, juga memanfaatkan CapCut secara luas untuk membuat dan mengedit video. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik seperti efek visual, audio, dan animasi yang mempermudah proses pembuatan konten yang atraktif. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pengguna CapCut, khususnya di kalangan Generasi Z, dinilai positif dalam aspek daya tarik, efisiensi, kejelasan, keandalan, stimulasi, dan inovasi. Meski begitu, masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut agar aplikasi ini dapat mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan (Wulan, D., Saputra, E., Rahmawita, M., & Marsal, A., 2024).

Dilihat dari cukup pentingnya edukasi akan komunikasi visual, teknologi digital dan editing video, tentu perlu dilaksanakan pengabdian untuk mengedukasi mengenai editing video. Lokasi pengabdian yang akan dilaksanakan pelatihan Editing Video yaitu di ruangan Aula lab Komputer SMPN 06 Bengkulu Tengah. Berbagai langkah dapat diambil untuk mengatasi permasalahan ini, salah satunya adalah dengan melaksanakan program kegiatan dalam bidang keilmuan, yaitu pelatihan pengeditan video sinematik menggunakan aplikasi CapCut untuk siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan siswa-siswi nantinya bisa menggunakan aplikasi capcut untuk meningkatkan kreativitas siswa, mengali potensi diri dan nantinya bisa membuat peluang karir. Dan pelatihan editing video ini banyak sekali manfaatnya yaitu dapat meningkatkan kualitas hidup, membuka peluang karir dan membantu mengekspresikan diri dengan lebih kreatif. yang mana kegiatan sosialisai ini merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam program pengabdian.

METODE

Pengabdian ini berupa pelatihan editing video sinematik menggunakan aplikasi CapCut, pengabdian ini dilaksanakan untuk siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah. Sekolah ini terletak di Desa Taba Lagan, Kecamatan Semidang Lagan, Kabupaten Bengkulu Tengah. Pelatihan ini dilaksanakan selama tiga hari, yakni pada tanggal 12, 13, dan 14 Agustus 2024, dengan durasi 200 menit setiap sesi. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini meliputi presentasi dan praktik langsung. Kegiatan dimulai dengan

penjelasan mengenai aplikasi CapCut, meliputi pengertian, fungsi, serta pengenalan berbagai fitur yang ada. Selanjutnya, siswa diberikan pelatihan langsung terkait teknik editing video sinematik menggunakan aplikasi tersebut. Untuk memperdalam pemahaman, diskusi dan sesi tanya jawab dilakukan setelah penyampaian materi, agar siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan. Pelaksanaan pelatihan ini terdiri dari beberapa tahapan:

1. Tahap Persiapan: Dilakukan kunjungan awal ke SMPN 06 Bengkulu Tengah untuk melakukan survei dan observasi, memastikan pelaksanaan kegiatan dapat diikuti dengan baik oleh siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah.
2. Tahap Perizinan: Mengajukan izin kepada kepala sekolah SMPN 06 Bengkulu Tengah dengan menyerahkan surat permohonan resmi untuk melaksanakan kegiatan.
3. Realisasi Kegiatan: Kegiatan pelatihan dilakukan selama tiga sesi, bertempat di Aula Lab Komputer SMPN 06 Bengkulu Tengah. Kegiatan Pelatihan ini berbasis praktik langsung dengan pendekatan "learning by doing". Materi yang disampaikan mencakup pengertian aplikasi CapCut, fungsi, serta pengenalan fitur-fiturnya. Selain itu, siswa dilatih untuk melakukan editing video sinematik menggunakan aplikasi tersebut.

Metode pelatihan melibatkan penyampaian materi dengan presentasi menggunakan slide PowerPoint, pelatihan langsung, serta diskusi dan tanya jawab terkait pelatihan editing video sinematik. Metode ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa terkait penggunaan aplikasi CapCut untuk meningkatkan keterampilan mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi CapCut dalam program pengabdian masyarakat telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam berbagai aspek pembelajaran. Dalam konteks kreatifitas, CapCut membantu mengatasi kendala seperti kesulitan dalam menyampaikan ide, kurangnya rasa percaya diri, dan rendahnya motivasi. Selain itu, dalam pembelajaran studi sosial di tingkat sekolah menengah pertama, CapCut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan CapCut tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga berhasil mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka.

Program pengabdian ini dilaksanakan di SMPN 06 Bengkulu Tengah, yang berlokasi di Desa Taba Lagan, Kecamatan Semidang Lagan, Kabupaten Bengkulu Tengah. Kegiatan ini berlangsung selama tiga hari, yaitu pada tanggal 12, 13, dan 14 Agustus 2024, dengan durasi 200 menit di setiap sesi. Pelatihan yang diberikan berfokus pada penerapan aplikasi CapCut untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pengeditan video sinematik. Tahapan pelaksanaannya meliputi tahap persiapan, tahap perizinan, dan tahap realisasi kegiatan.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini dilaksanakan di SMPN 06 Bengkulu Tengah untuk melakukan survei dan observasi, memastikan pelaksanaan kegiatan dapat diikuti dengan baik oleh siswa. Tahap persiapan dilaksanakan pada bulan agustus dimana dilakukan kunjungan ke sekolah dengan menggunakan Teknik

Wawancara dan observasi kepada pihak sekolah dan siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah agar pelaksanaan pengabdian dapat berjalan sukses dan lancar.

2. Tahap Perizinan

Setelah melakukan tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan selanjutnya ialah perizinan. Kegiatan ini dilakukan guna Mengajukan izin kepada kepala sekolah SMPN 06 Bengkulu Tengah untuk melakukan pengabdian di sekolah dengan cara menyerahkan surat permohonan resmi untuk melaksanakan kegiatan.

3. Tahap Realisasi Kegiatan

Pada tahap ini diberikan pelatihan bagi siswa/i SMPN 06 Bengkulu Tengah. Kegiatan ini dilakukan pendampingan mulai dari pemberian edukasi mengenai Aplikasi CapCut, baik pengertian, manfaat, kegunaan, fungsi dan fitur yang ada di CapCut, serta melakukan praktek dan pelatihan editing video sinematik.

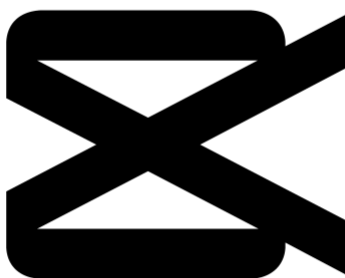
a. Edukasi Aplikasi CapCut (Pengertian,Manfaat, Kegunanaan, Fungsi dan Fitur CapCut)

CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang tersedia untuk diunduh melalui Play Store dan dapat digunakan pada perangkat mobile. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam menghasilkan video dan gambar berkualitas tinggi dengan kejernihan HD dan hasil optimal. Visual yang dihasilkan oleh CapCut mendukung pembuatan video berkualitas, sehingga dapat membantu siswa belajar lebih efektif melalui media berbasis audio-visual.

Dengan antarmuka yang menarik serta beragam fitur dan efek yang mudah dipahami, CapCut menjadi solusi yang sangat praktis, efektif, dan mendukung, khususnya bagi pemula. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan media pembelajaran berbasis audio-visual berkualitas tinggi hanya dengan satu platform. Hal ini mempermudah editor dalam menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan informatif, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih optimal.

CapCut menyediakan alternatif yang mudah diakses dan digunakan dibandingkan program pengeditan video AI lainnya yang mungkin rumit. Manfaat dari pengeditan CapCut meliputi:

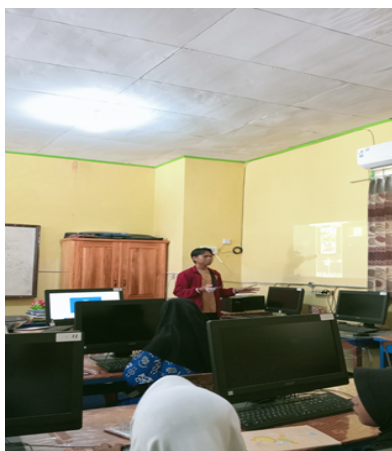
- a. Dilengkapi dengan antarmuka grafis yang sederhana, intuitif, dan mudah dioperasikan.
- b. Menyediakan koleksi musik dan lagu berlisensi.
- c. Menawarkan efek, filter, dan transisi terkini dengan beragam pilihan.
- d. Mempermudah proses impor dan ekspor video.
- e. Didukung lebih dari 20 bahasa.
- f. Memungkinkan berbagi video langsung ke TikTok tanpa tanda air.
- g. Hampir semua fitur dapat diakses secara gratis.



Gambar 1. Logo Aplikasi CapCut

Pengeditan menggunakan CapCut memiliki berbagai kelebihan seperti aplikasi serupa lainnya, namun terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan:

- a. Adanya bug dan gangguan yang dapat menyebabkan proses pengeditan menjadi kurang stabil.
- b. FPS tidak dapat disesuaikan di atas 60.
- c. Tidak mendukung mode lanskap, sehingga lebih cocok untuk pengeditan video dasar hingga tingkat menengah, bukan untuk pengeditan profesional.
- d. Pilihan lagu dan musik yang tersedia masih terbatas.
- e. Tidak menyediakan fitur koreksi warna tingkat lanjut, sehingga sulit menjaga konsistensi pada semua klip video.
- f. Beberapa fitur kurang akurat. Untuk menghilangkan efek latar belakang dan tubuh. (Freytagh-Loringhoven 2021)



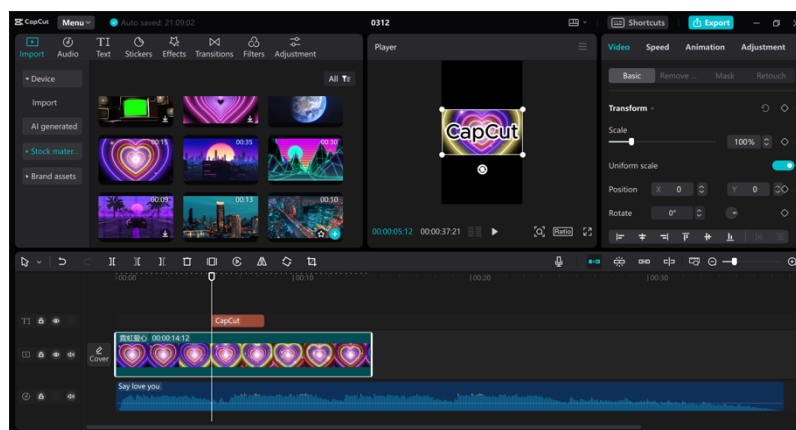
Gambar 2. Proses penyampaian materi

CapCut memiliki beberapa fitur yang meningkatkan kualitas produksi video, menyederhanakan pengeditan, dan memperkaya konten visual, terutama bagi pebisnis dan pembuat konten. Berikut adalah beberapa fungsi CapCut yaitu :

- a. Tingkatkan narasi visual Anda
- b. Merampingkan produksi konten
- c. Fleksibilitas dan Kemampuan Beradaptasi
- d. Pembuatan Konten yang Mudah
- e. Fitur Pengeditan Video Profesional
- f. Pengembangan Identitas Brand Dengan memberikan kebebasan kreatif dalam pembuatan video

Sebagai aplikasi edit video yang lengkap, CapCut menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pengguna mengedit dan menyempurnakan video. Di bawah ini adalah beberapa fitur CapCut yaitu:

- a. Pemotongan dan Penggabungan Klip
- b. Multitrack Layers
- c. Teks dan Judul
- d. Efek dan Filter
- e. Musik dan Efek Suara
- f. Stiker dan Emoji
- g. Transisi
- h. Kontrol Kecepatan
- i. Animation Keyframes
- j. Background Removal
- k. Ekspor Kualitas Tinggi

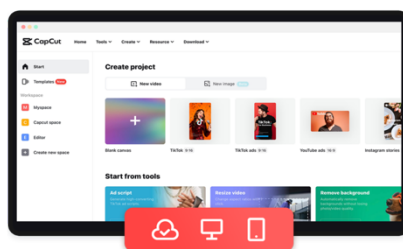


Gambar 3. Fitur editing aplikasi CapCut

b. Praktek dan Pelatihan Editing Video Sinematik

Untuk memulai pengeditan video sinematik menggunakan aplikasi capcut ikuti Langkah-langkah dibawah ini :

- a) Persiapan Awal : Sebelum mulai, pastikan kamu sudah siapin Peralatan: Kamera atau ponsel dengan kualitas baik. Idea Kreatif: Ciptakan konsep unikmu.
- b) Mengunduh dan Memasang CapCut Buka App Store atau Google Play, cari “CapCut.” Download dan instal aplikasinya
- c) Memahami Antar muka CapCut : CapCut punya tampilan yang intuitif. Ada tombol-tombol ajaib yang bisa kamu gunakan:



Gambar 4. Fitur aplikasi Capcut

- Timeline
Timeline pada aplikasi CapCut yaitu seperti "pita film" digital yang menunjukkan urutan video, gambar, dan audio yang Anda gunakan dalam proyek Anda. Bayangkan seperti garis panjang yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil. Setiap kotak mewakili satu frame video atau gambar
 - Alat Pengeditan
CapCut menawarkan berbagai alat pengeditan yang mudah digunakan untuk meningkatkan video Anda. Beberapa alat yang paling populer yakni Filter dan Musik
 - Tampilan Live Preview
- d) Importing Materi Video CapCut : Klik tombol "+" untuk impor video dan gambar. Kamu juga bisa impor musik sesuai mood.
 - e) Teknik Dasar Pengeditan Video Cinematic (pemotongan, penggabungan, catatan penting)
 - f) Menambahkan efek cinematic (Filter, Efek Transisi dan Overlay)
 - g) Penyusunan Musik dan Suara
 - h) Kreativitas dalam narasi visual
 - i) Redring dan berbagi video



Gambar 5. Pelatihan editing video sinematik menggunakan aplikasi capcut

Penggunaan video autentik dalam pelatihan memiliki dampak signifikan terhadap kompetensi prosodik dan motivasi siswa. Sebelum pelatihan, siswa cenderung kurang interaktif dan kurang termotivasi ketika hanya menggunakan materi dari buku teks tanpa bantuan visual. Namun, setelah pelatihan yang melibatkan video autentik, terjadi peningkatan yang nyata dalam interaktivitas dan keinginan siswa untuk memahami informasi. Video autentik menghadirkan konteks yang lebih nyata dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk belajar. Perubahan ini terlihat dari hasil video sinematik yang dihasilkan oleh siswa. Sebelum mengikuti pelatihan, video yang dibuat siswa cenderung kurang dinamis dan kurang menonjolkan elemen prosodik yang kuat. Namun, setelah pelatihan, video sinematik siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan elemen prosodik, seperti

intonasi dan ritme, yang lebih terstruktur dan efektif. Hal ini membuktikan bahwa penerapan video sinematik tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga mengasah keterampilan teknis mereka dalam menghasilkan konten video berkualitas.

Secara keseluruhan, pelatihan ini dapat dianggap sukses. Keberhasilan tersebut terlihat dari tingkat kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan. Awalnya, siswa-siswi SMPN 06 Bengkulu Tengah belum memiliki pemahaman yang mendalam tentang aplikasi CapCut, termasuk fungsi dan fitur-fitur yang tersedia. Namun, melalui pelatihan ini, mereka mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan mengalami perkembangan signifikan dalam mengenal dan menggunakan aplikasi CapCut, terutama dalam mengedit video menggunakan aplikasi tersebut. Serta siswa sudah bisa menggunakan aplikasi tersebut untuk mengedit video sinematik. Harapannya setelah siswa mengikuti pelatihan ini siswa-siswi bisa mengalih potensi diri dengan menggunakan aplikasi capcut serta menyalurkan ide-ide kreatifnya.

KESIMPULAN

Pelatihan pengeditan video menggunakan aplikasi CapCut yang diselenggarakan untuk siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah merupakan salah satu wujud kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan bagi siswa-siswi tingkat sekolah menengah pertama. Setelah mengikuti pelatihan yang dilakukan selama tiga sesi, siswa telah menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan. Pelatihan ini dirancang untuk memastikan siswa memahami dasar-dasar pengeditan video serta penggunaan aplikasi CapCut. Materi mencakup pengenalan konsep dasar seperti penggunaan kamera, pencahayaan, dan proses pengeditan. Selain itu, siswa juga diajarkan cara mengimpor dan mengedit klip video, menambahkan efek khusus, serta melakukan penyesuaian warna dan suara.

Pelatihan ini juga menekankan pentingnya konsistensi dan keteraturan dalam proses pengeditan. Siswa diajarkan untuk menjaga keselarasan gaya dan nada sepanjang video serta memastikan semua klip dan efek ditempatkan dengan tepat. Selain itu, aspek kreativitas dan ekspresi pribadi juga menjadi fokus utama, dengan mendorong siswa untuk bereksperimen dengan berbagai gaya dan teknik editing, serta mengeksplorasi cara baru dan unik untuk menyampaikan pesan atau cerita mereka. Melalui pelatihan ini, pengeditan video sinematik menggunakan aplikasi CapCut menjadi aktivitas yang menyenangkan dan kreatif. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang seni dan teknologi, tetapi juga memberikan manfaat praktis yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari maupun mendukung masa depan mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa syukur yang mendalam, kami telah selesai melaksanakan dengan lancar tanpa terkendala apapun untuk melaksanakan Pelatihan Editing Video Sinematik menggunakan Aplikasi CapCut di SMPN 06 Bengkulu Tengah. Kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Kepala Sekolah SMPN 06 Bengkulu Tengah atas dukungan dan kepercayaan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Guru serta Staf SMPN 06 Bengkulu Tengah atas bantuan dan kerja sama yang diberikan dalam persiapan dan kelancaran kegiatan ini. Tak lupa, kami mengapresiasi seluruh

siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah atas antusiasme dan semangat belajar yang tinggi selama mengikuti pelatihan ini. Selain itu, kami juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan sukses.

REFERENSI

- Al-Domi, I. (2017). The Effect of Using Authentic Videos on Training Center and Community Service Students' Prosodic Competence and Motivation. *Arab World English Journal*, 8, 85-100. <https://doi.org/10.24093/awej/vol8no4.6>
- Andhika, D., & Wahono, S. (2024). UTILIZING CAPCUT TO FOSTER CREATIVE WRITING SKILLS IN EFL STUDENTS: A DIGITAL MEDIA APPROACH. *English Review: Journal of English Education*. <https://doi.org/10.25134/erjee.v12i2.9808>.
- Cao, Y. (2011). Basic Thinking of Video Editing. , 99-104. https://doi.org/10.1007/978-3-642-23023-3_14.
- Duffy, B., Pinch, A., Sannon, S., & Sawey, M. (2021). The Nested Precarities of Creative Labor on Social Media. *Social Media + Society*, 7. <https://doi.org/10.1177/20563051211021368>
- Suprayitno, F., & Yulina, S. (2007). The Editing Process Making Video Formats to Dvd Using Sony Vegas Pro 8.0.. *Information Systems*, 130305.
- Farrow, D., & Abernethy, B. (2002). Can anticipatory skills be learned through implicit video based perceptual training?. *Journal of Sports Sciences*, 20, 471 - 485. <https://doi.org/10.1080/02640410252925143>.
- Macapugas, D., Dagami, R., & Anadia-Macapugas, A. (2024). Assessing the Proficiency and Factors Influencing Public High School Science Teachers' Video Editing and Production Skills for Enhanced Instructional Presentations. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2023.7012093>.
- Mauroner, O. (2016). Social media for the purpose of knowledge creation and creativity management - a study of knowledge workers in Germany. *International Journal of Learning and Intellectual Capital*, 13, 167-183. <https://doi.org/10.1504/IJLIC.2016.075694>
- Meidi, M., & Zakaria, Y. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Videografi di SMK PGRI Ciawigebang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1705>.
- Moghadamzadeh, A., Ebrahimi, P., Radfard, S., Salamzadeh, A., & Khajeheian, D. (2020). Investigating the Role of Customer Co-Creation Behavior on Social Media Platforms in Rendering Innovative Services. *Sustainability*, 12, 6926. <https://doi.org/10.3390/su12176926>.
- Priandini, D., Supriatna, N., & Anggraini, D. (2023). The Use of Capcut Application in Improving Students' Creativity in Social Studies Learning at Junior High School. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i4.9043>.
- Sadun, E. (2003). Digital Video Essentials: Shoot, Transfer, Edit, Share.
- Wang, Z., Hangeldiyeva, M., Ali, A., & Guo, M. (2022). Effect of Enterprise Social Media on Employee Creativity: Social Exchange Theory Perspective. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.812490>.
- Wulan, D., S., Saputra, E., Rahmawita, M., & Marsal, A. (2024). Analysis of User Experience of the CapCut Application in Generation Z for Social Media Content Using the User Experience Questionnaire Method. *Scientific Journal of Informatics*. <https://doi.org/10.15294/sji.v11i3.7543>
- Yasman, T., & Sari, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2668>.