

MOTIF PENGGUNAAN APLIKASI CAPCUT (SURVEY KUANTITATIF DESKRIPTIF PADA PENGGUNA APLIKASI CAPCUT DI INDONESIA)

Nur Laili

Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya
nur.19080@mhs.unesa.ac.id

Anam Miftakhul Huda

Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya
anamhuda@unesa.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan media sosial berbasis video mendorong meningkatnya penggunaan aplikasi pengeditan video yang mudah diakses dan kaya fitur, salah satunya CapCut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan motif penggunaan aplikasi CapCut pada pengguna di Indonesia berdasarkan teori Uses and Gratifications. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui kuesioner. Sampel berjumlah 385 responden yang merupakan pengguna CapCut, berusia minimal 17 tahun, dan berdomisili di Indonesia. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa frekuensi, persentase, dan nilai rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat motif berada pada kategori tinggi. Motif informasi memiliki rata-rata skor 3,918 dan kategori tinggi sebesar 73,25%; motif hiburan memiliki rata-rata 3,894 dan kategori tinggi sebesar 76,62%; motif integrasi dan interaksi sosial memiliki rata-rata 3,905 dan kategori tinggi sebesar 83,38%; sedangkan motif identitas diri memiliki rata-rata 3,970 dengan dominasi kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa CapCut tidak hanya digunakan sebagai alat pengeditan video, tetapi juga sebagai media pembelajaran informal, sarana hiburan, ruang interaksi sosial, dan medium ekspresi identitas. Penelitian ini memperluas penerapan teori Uses and Gratifications pada aplikasi pengeditan video serta menunjukkan pergeseran pengguna dari konsumen konten menjadi produsen konten yang aktif.

Kata kunci: CapCut, Motif Penggunaan Media, Uses and Gratifications, Media Digital, Pengeditan Video

ABSTRACT

The growth of video-based social media has encouraged the use of accessible and feature-rich video-editing applications, including CapCut. This study aims to describe the motives underlying CapCut use among Indonesian users based on the Uses and Gratifications theory. A descriptive quantitative approach was employed, and data were collected through a questionnaire. The sample consisted of 385 CapCut users aged at least 17 years and residing in Indonesia. Data were analyzed using descriptive statistics, including frequencies, percentages, and mean scores. The findings indicate that all four motives were categorized as high. Information motive obtained a mean score of 3.918, with 73.25% of respondents in the high category; entertainment motive obtained a mean of 3.894, with 76.62% in the high category; integration and social interaction motive obtained a mean of 3.905, with 83.38% in the high category; and personal identity motive obtained the highest mean score of 3.970, with the high category dominating. These findings demonstrate that CapCut functions not only as a video-editing tool but also as an informal learning medium, a source of entertainment, a social interaction space, and a medium for identity expression. This study extends the application of Uses and Gratifications theory to video-editing applications and highlights the shift of users from passive content consumers to active content producers.

Key Words: CapCut, Media Use Motives, Uses and Gratifications, Digital Media, Video Editing

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi, pencarian informasi, dan produksi konten masyarakat. Media sosial tidak lagi hanya digunakan untuk menerima informasi, tetapi juga menjadi ruang partisipatif yang memungkinkan pengguna menciptakan, menyunting, dan mendistribusikan pesan dalam bentuk teks, gambar, maupun video. Meningkatnya popularitas video pendek di berbagai platform memperkuat kebutuhan terhadap aplikasi pengeditan yang praktis, mudah dipelajari, dan mampu menghasilkan konten visual yang menarik.

CapCut hadir sebagai aplikasi pengeditan video yang menyediakan beragam fitur, seperti template, efek, filter, musik, teks, transisi, serta berbagai alat personalisasi.

Kemudahan penggunaan tersebut memungkinkan pengguna dengan

kemampuan teknis yang beragam untuk menghasilkan video yang sesuai dengan tren dan kebutuhan mereka. Dalam praktiknya, penggunaan CapCut tidak terbatas pada tujuan teknis untuk menyunting video. Pengguna juga dapat mempelajari teknik baru, memperoleh inspirasi, mengisi waktu luang, berinteraksi dengan komunitas, serta menampilkan kepribadian melalui karya visual.

Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui teori Uses and Gratifications. Teori ini memandang khalayak sebagai pihak aktif yang memilih media berdasarkan kebutuhan dan kepuasan tertentu. Dalam kerangka McQuail, motif penggunaan media dapat dikelompokkan ke dalam motif informasi, hiburan, integrasi dan interaksi sosial, serta identitas diri. Keempat motif tersebut relevan untuk memahami penggunaan CapCut karena aplikasi ini menggabungkan fungsi pembelajaran, kreativitas, hiburan, partisipasi sosial, dan representasi diri.

Penelitian mengenai aplikasi pengeditan video penting dilakukan karena

Pengguna dapat memilih template, menyusun narasi, menambahkan musik, menggunakan simbol visual, dan membagikan hasilnya kepada audiens. Dengan demikian, proses penggunaan CapCut dapat dipahami sebagai aktivitas komunikasi yang melibatkan pemenuhan kebutuhan personal sekaligus sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pertanyaan: bagaimana motif informasi, hiburan, integrasi dan interaksi sosial, serta identitas diri dalam penggunaan aplikasi CapCut oleh pengguna di Indonesia? Penelitian bertujuan mendeskripsikan tingkat masing-masing motif dan menjelaskan peran CapCut dalam aktivitas digital pengguna.

Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan

kajian komunikasi digital, khususnya penerapan teori Uses and Gratifications pada

posisi pengguna tidak hanya sebagai penerima pesan, melainkan juga sebagai produsen pesan.

aplikasi berbasis produksi konten.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan tersebut digunakan untuk memberikan gambaran objektif mengenai motif penggunaan aplikasi CapCut berdasarkan data numerik. Penelitian tidak berfokus pada pengujian hubungan sebab-akibat, melainkan pada pemetaan tingkat motif yang dimiliki pengguna.

Subjek penelitian adalah pengguna aplikasi CapCut di Indonesia, sedangkan objek penelitian adalah motif penggunaan aplikasi CapCut. Populasi penelitian tidak diketahui secara pasti. Oleh karena itu, ukuran sampel ditentukan menggunakan rumus Lemeshow dan menghasilkan jumlah 385 responden. Responden memenuhi kriteria sebagai pengguna CapCut, berusia minimal 17 tahun, dan berdomisili di Indonesia. Pengambilan sampel menggunakan pendekatan nonprobability sampling dengan pertimbangan purposive dan incidental sampling.

Data primer dikumpulkan melalui kuesioner menggunakan skala Likert lima poin, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Instrumen penelitian mengukur empat variabel, yaitu motif informasi, motif hiburan, motif integrasi dan interaksi sosial, serta motif identitas diri. Data sekunder diperoleh melalui literatur, dokumen, dan penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan tersebut digunakan untuk memberikan gambaran objektif mengenai motif penggunaan aplikasi CapCut berdasarkan data numerik. Penelitian tidak berfokus pada pengujian hubungan sebab-akibat, melainkan pada pemetaan tingkat motif yang dimiliki pengguna.

Subjek penelitian adalah pengguna aplikasi CapCut di Indonesia, sedangkan objek penelitian adalah motif penggunaan aplikasi CapCut. Populasi penelitian tidak diketahui secara pasti. Oleh karena itu, ukuran sampel ditentukan menggunakan rumus Lemeshow dan menghasilkan jumlah 385 responden. Responden memenuhi kriteria sebagai pengguna CapCut, berusia minimal 17 tahun, dan berdomisili di Indonesia. Pengambilan sampel menggunakan pendekatan nonprobability sampling dengan pertimbangan purposive dan incidental sampling.

Data primer dikumpulkan melalui kuesioner menggunakan skala Likert lima poin, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Instrumen penelitian mengukur empat variabel, yaitu motif informasi, motif hiburan, motif integrasi dan interaksi sosial, serta motif identitas diri. Data sekunder diperoleh melalui literatur, dokumen, dan penelitian terdahulu yang relevan.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif. Hasil disajikan dalam bentuk frekuensi, persentase, nilai rata-rata, dan kategorisasi tinggi, sedang, serta rendah. Selain itu, dilakukan tabulasi silang berdasarkan karakteristik responden, seperti jenis kelamin, usia, asal kota, dan lama penggunaan CapCut. Instrumen penelitian

diuji melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan untuk menggambarkan data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Penelitian melibatkan 385 responden. Berdasarkan jenis kelamin, responden perempuan berjumlah 305 orang atau 79,2%, sedangkan responden laki-laki berjumlah 80 orang atau 20,8%. Komposisi tersebut menunjukkan dominasi responden perempuan dalam penelitian ini. Berdasarkan usia, kelompok 17–25 tahun merupakan kelompok terbesar dengan 186 responden atau 48,3%, diikuti kelompok 26–35 tahun sebanyak 156 responden atau 40,5%, dan kelompok usia di atas 35 tahun sebanyak 43 responden atau 11,2%.

Berdasarkan asal kota, responden tersebar di berbagai wilayah Indonesia. Proporsi terbesar berasal dari Surabaya sebanyak 86 orang atau 22,3%, diikuti DKI Jakarta sebanyak 70 orang atau 18,2%, serta Bandung sebanyak 57 orang atau 14,8%. Sebaran tersebut menunjukkan bahwa penggunaan CapCut tidak hanya terkonsentrasi pada satu wilayah, meskipun kota-kota besar memiliki representasi yang lebih tinggi. Karakteristik responden memperlihatkan bahwa aplikasi pengeditan video telah digunakan oleh kelompok usia dan latar wilayah yang beragam.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Motif Penggunaan CapCut

Motif	Rata-rata	Kategori Tinggi	Makna Utama
Informasi	3,918	282 (73,25%)	Belajar teknik, mencari inspirasi, mengikuti trend.
Hiburan	3,894	295 (76,62%)	Kesenangan, relaksasi,

			eksplorasi kreatif.
Integrasi & Interaksi Sosial	3,905	321 (83,38%)	Berbagi karya, komunitas, koneksi sosial.
Identitas Diri	3,970	358 (92,99%)	Ekspresi kepribadian dan citra diri

1. Motif Informasi

Motif informasi memperoleh rata-rata skor 3,918. Sebanyak 282 responden atau 73,25% berada pada kategori tinggi, 97 responden atau 25,19% berada pada kategori sedang, dan 6 responden atau 1,56% berada pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pencarian informasi dan pengembangan kemampuan merupakan salah satu pendorong utama penggunaan CapCut.

Pengguna memanfaatkan CapCut untuk mempelajari cara baru dalam mengedit video, memahami fitur, mencari inspirasi, serta mengikuti tren pengeditan yang sedang berkembang. Dengan adanya template dan contoh karya, proses belajar dapat berlangsung secara informal dan berbasis praktik. Pengguna tidak hanya menerima informasi, tetapi langsung menerapkannya dalam proses produksi video.

Temuan ini menunjukkan bahwa CapCut memiliki fungsi edukatif. Aplikasi dapat menjadi sarana peningkatan literasi digital karena pengguna belajar mengenai komposisi visual, pemilihan musik, pengaturan durasi, penyusunan narasi, dan teknik penyuntingan. Fungsi tersebut relevan bagi pelajar, mahasiswa, pelaku usaha, kreator pemula, maupun masyarakat umum. Tingginya motif informasi juga menggambarkan perubahan pola penggunaan media: pengguna tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi aktif mencari pengetahuan untuk menghasilkan konten baru.

2. Motif Hiburan

Motif hiburan memperoleh rata-rata skor 3,894. Sebanyak 295 responden atau 76,62% berada pada kategori tinggi, 84 responden atau 21,82% berada pada kategori sedang, dan 6 responden atau 1,56% berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa CapCut memberikan pengalaman yang menyenangkan melalui aktivitas menonton, mengedit, mencoba efek, menggunakan musik, dan mengeksplorasi template.

Salah satu indikator yang menonjol adalah kesenangan ketika menikmati video yang dibuat menggunakan CapCut. Proses kreatif dapat menjadi aktivitas rekreatif karena pengguna memiliki kebebasan mencoba berbagai kombinasi visual tanpa tuntutan hasil yang seragam. Pengguna juga dapat menggunakan aplikasi untuk mengisi waktu luang dan mengurangi kejenuhan.

Motif hiburan dalam CapCut tidak hanya berkaitan dengan konsumsi konten. Pengalaman menyenangkan juga muncul ketika pengguna menjadi pembuat konten. Proses memilih potongan video, menyelaraskan musik, menambahkan efek, dan melihat hasil akhir dapat memberikan kepuasan emosional. Dengan demikian, hiburan pada aplikasi pengeditan video bersifat produktif karena menghasilkan karya yang dapat disimpan, dibagikan, atau dikembangkan lebih lanjut.

3. Motif Integrasi dan Interaksi Sosial

Motif integrasi dan interaksi sosial memperoleh rata-rata skor 3,905. Sebanyak 321 responden atau 83,38% berada pada kategori tinggi, 60 responden atau 15,58% berada pada kategori sedang, dan 4 responden atau 1,04% berada pada kategori rendah. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan sosial memiliki posisi penting dalam penggunaan CapCut.

Pengguna memanfaatkan hasil pengeditan sebagai bentuk komunikasi visual. Video dapat digunakan untuk berbagi pengalaman, menyampaikan perasaan, mengikuti tren, membangun kedekatan, atau

berpartisipasi dalam komunitas. Aktivitas membagikan video ke media sosial memungkinkan pengguna memperoleh respons berupa komentar, tanda suka, maupun bentuk interaksi lainnya.

Fitur template juga mendukung proses kolaborasi kreatif. Pengguna dapat menggunakan template yang dibuat orang lain, menyesuaikannya dengan materi pribadi, atau menyediakan template untuk digunakan kembali oleh komunitas. Aktivitas tersebut menciptakan pertukaran ide dan memperkuat rasa keterhubungan. CapCut, dalam konteks ini, tidak hanya menjadi perangkat produksi, tetapi bagian dari ekosistem sosial digital.

Tingginya motif sosial menunjukkan bahwa karya audiovisual dapat berfungsi sebagai jembatan komunikasi. Pengguna dapat berinteraksi tanpa harus melakukan komunikasi langsung pada saat yang sama. Video menjadi representasi pengalaman dan identitas yang dapat diakses oleh audiens yang lebih luas. Hal ini memperlihatkan bahwa fungsi sosial CapCut berkembang melalui keterhubungannya dengan platform media sosial.

4. Motif Identitas Diri

Motif identitas diri memperoleh rata-rata skor tertinggi, yaitu 3,970. Sebanyak 358 responden atau sekitar 92,99% berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa CapCut memiliki peran kuat sebagai medium untuk mengekspresikan kepribadian, nilai, minat, dan citra diri. Salah satu indikator dengan skor tinggi adalah kemampuan pengguna mengekspresikan aspek unik dari kepribadian melalui CapCut.

Fitur personalisasi memberi pengguna kesempatan untuk memilih elemen visual yang sesuai dengan karakter mereka. Pilihan musik, warna, efek, teks, stiker, transisi, dan gaya penyuntingan dapat membentuk narasi personal. Melalui keputusan kreatif tersebut, pengguna tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menampilkan cara mereka ingin dilihat oleh orang lain.

Dominasi motif identitas diri juga tampak pada kelompok usia muda. Kelompok 17-25 tahun memiliki jumlah terbesar dalam kategori tinggi. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan intensitas penggunaan media digital sebagai ruang untuk bereksperimen dengan gaya, membangun portofolio, serta memperoleh pengakuan sosial. Namun, tingginya motif identitas pada kelompok usia lain menunjukkan bahwa kebutuhan menampilkan diri melalui media visual tidak terbatas pada satu generasi.

CapCut dapat dipahami sebagai ruang personal yang membantu pengguna membentuk dan memperbarui identitas digital. Identitas tidak hanya ditampilkan melalui satu video, melainkan melalui pola visual yang konsisten dari waktu ke waktu. Oleh sebab itu, aplikasi pengeditan video memiliki peran dalam proses konstruksi identitas, terutama ketika karya dibagikan kepada publik dan memperoleh tanggapan dari audiens.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh motif penggunaan CapCut berada pada tingkat tinggi. Temuan tersebut menegaskan bahwa penggunaan aplikasi tidak dapat dijelaskan hanya melalui satu kebutuhan. Pengguna dapat mempelajari teknik baru sambil mencari hiburan, membagikan hasil karya untuk berinteraksi, dan sekaligus membangun identitas diri.

Motif identitas diri memperoleh rata-rata tertinggi, diikuti motif informasi, integrasi dan interaksi sosial, serta hiburan. Perbedaan nilai rata-rata yang relatif kecil menunjukkan bahwa keempat kebutuhan saling melengkapi. CapCut berfungsi sebagai media multifungsi yang menghubungkan aktivitas belajar, kreativitas, rekreasi, komunikasi, dan presentasi diri.

Dalam perspektif Uses and Gratifications, pengguna CapCut menunjukkan sifat aktif. Pengguna memilih fitur berdasarkan tujuan, mengatur proses

kreatif, menentukan pesan yang ingin ditampilkan, serta memilih saluran distribusi. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa kepuasan tidak hanya diperoleh dari konten yang tersedia, tetapi juga dari kemampuan menghasilkan konten sesuai kebutuhan.

Hasil penelitian juga memperlihatkan pergeseran dari konsumsi media menuju produksi partisipatif. Pengguna tidak hanya menonton tren, tetapi memodifikasi, meniru, mengembangkan, dan menyebarkan tren tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut oleh pengguna di Indonesia didorong oleh empat motif utama dalam teori Uses and Gratifications, yaitu informasi, hiburan, integrasi dan interaksi sosial, serta identitas diri. Seluruh motif berada pada kategori tinggi.

Motif informasi menunjukkan bahwa CapCut digunakan sebagai sumber pembelajaran informal untuk memahami teknik pengeditan, memperoleh inspirasi, mengikuti tren, dan meningkatkan keterampilan digital. Motif hiburan menunjukkan bahwa proses membuat dan menikmati konten memberikan kesenangan, relaksasi, serta ruang eksplorasi kreatif. Motif integrasi dan interaksi sosial menunjukkan bahwa CapCut mendukung aktivitas berbagi karya, partisipasi komunitas, dan pembentukan koneksi melalui komunikasi visual. Motif identitas diri menjadi motif dengan rata-rata tertinggi dan menunjukkan bahwa pengguna memanfaatkan CapCut untuk mengekspresikan kepribadian, membangun citra, serta menampilkan identitas digital.

Dengan demikian, CapCut tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi pengeditan video. Aplikasi ini berkembang menjadi media pembelajaran, hiburan, interaksi sosial, dan ekspresi diri. Temuan tersebut mendukung relevansi teori Uses and Gratifications dalam menjelaskan penggunaan aplikasi digital yang

memungkinkan pengguna berperan aktif sebagai konsumen sekaligus produsen konten.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, berikut beberapa saran yang dapat diajukan baik untuk pengembangan praktis maupun penelitian lanjutan:

1. Bagi Penelitian Selanjutnya

Disarankan menggunakan pendekatan mixed methods atau kualitatif untuk menggali makna subjektif di balik penggunaan aplikasi seperti CapCut. Wawancara mendalam dan observasi digital dapat memberikan pemahaman lebih tentang bagaimana pengguna membentuk identitas, menjalin relasi sosial, atau mengembangkan keterampilan melalui media digital.

2. Saran Akademis

Penelitian ini menunjukkan bahwa motif informasi, hiburan, integrasi sosial, dan identitas diri menjadi alasan utama penggunaan CapCut. Oleh karena itu, penelitian akademis selanjutnya perlu memperkaya kajian Uses and Gratifications dalam konteks aplikasi digital berbasis video editing.

3. Saran Praktis

Pengguna CapCut menunjukkan minat tinggi dalam berbagi, berinteraksi, dan membentuk identitas diri. Maka, pengembang atau pihak terkait dapat memfasilitasi komunitas daring (forum, lokakarya, kontes) untuk mendukung interaksi sosial, kolaborasi kreatif, dan peningkatan kapasitas pengguna dalam menghasilkan konten positif.

DAFTAR PUSTAKA

Anang Setiawan, Fadil Muhammad, Nurul Chalisa Majiding, Achmad Ridha, & Azlan Azhari. (2025). Optimalisasi Konten Instagram dan TikTok serta Pelatihan Editing Video dengan CapCut bagi Masyarakat. *Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat Waradin*, 5(2), 56–64.
<https://doi.org/10.56910/wrd.v5i2.674>
- Azzahra, F., & Teluma, A. R. L. (2024). Optimalisasi Konten Media Sosial Youtube untuk Pemasaran di Sekola Dasar Negeri 1 Sesela Lombok Barat. *Journal of Community Development & Empowerment*, 5(2), 33–64.
<https://doi.org/10.29303/jcommdev.v5i2.50>
- Faraby, R. E., Ashari, A. G., Suroso, T. J., Pratidina, B., Aryani, N. N. P., & Nuryani, A. F. (2024). Peningkatan Keterampilan Digital Kelompok Informasi Masyarakat dan Karang Taruna Desa Srigonco Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2978–2987.
<https://doi.org/10.59837/erz0pk31>
- Fiermeiza, N. A., Yolanda, A., & Luthfi, M. F. (2025). Keterampilan Edit Video Media Sosial Menggunakan CapCut Untuk Pemuda Desa Dalam Kaum, Sambas. *Open Community Service Journal*, 4(1), 16–24.
- Fitriyah, K. (2024). Pemanfaatan Aplikasi CapcutUntuk Pembuatan Konten Pemasaran Pendidikan Di Pondok Pesantren Annur Pungging Mojokerto. *Jurnal Abdimas Al Hidayah*, 2(1).
- Istiqomah, T. D., Effindi, M. A., Anwar, F. M., Suhartanti, R. A., Zakariya, R. A., Irawati, D., & Jannah, R. (2024). PELATIHAN VIDEO EDITING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN KREATIF DI SMK DARUL MUSTOFA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 983–990.
<https://doi.org/10.62335>
- Putri, A. N. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Videoscribe, Inshot, Kine Master, CapCut Sebagai Media Inovatif untuk Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik Pada Materi Cerpen dan Hikayat. *Jurnal Sitasi Ilmiah*, 1(2).
- Rahmatillah, N. P., & Reinita, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 228–238.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.727>
- Saputro, A. H., Tawaqal, R. S., Recky, R., Siddiq, A. M., & Muttaqin, R. (2025). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CAPCUT VERSI WEB DALAM PEMBUATAN KONTEN MARKETING BAGI PARA PENGRAJIN SEPATU DI KOMUNITAS SEPATU CIBADUYUT. *Jurnal Abdi Insani*, 12(4), 1559–1574.
<https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i4.2399>
- Setiawan, A., Muhammad, F., Majiding, N. C., Ridha, A., & Azhari, A. (2025). Optimalisasi Konten Instagram dan TikTok serta Pelatihan Editing Video dengan CapCut bagi Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, 5(2), 56–64.
<https://doi.org/10.56910/wrd.v5i2.674>