

**PENGARUH PENGGUNAAN TEMPLATE PADA FITUR APLIKASI  
CAPCUT TERHADAP KREATIVITAS ANGGOTA AKTIF UNIT  
KEGIATAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN KAMPUS (UKKPK)  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Strata Satu  
Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang*



**Oleh:**

**TRIVOL YASMAN  
NIM. 19027133**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

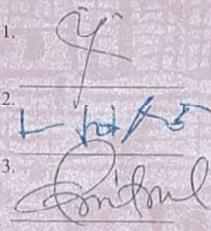
Judul : Pengaruh Penggunaan Template Pada Fitur Aplikasi  
Capcut Terhadap Kreativitas Anggota Aktif  
Unit Kegiatan Komunikasi Penyiaran Kampus (UKKPK)  
Universitas Negeri Padang  
Nama : Trivol Yasman  
Nim : 19027133  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 23 Maret 2024

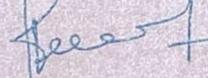
Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

- |            |   |      |
|------------|---|------|
| 1. Ketua   | : Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds<br>NIP. 198610232019032006 | : 1. |
| 2. Anggota | : Ir. Drs. Heldi, M.Si, Ph.D<br>NIP. 196107221991031001 | : 2. |
| 3. Anggota | : Dini Faisal, S.Ds, M.Ds<br>NIP. 198409092014042003    | : 3. |



Menyetujui:  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn  
NIP. 198302012009122001

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN TEMPLATE PADA FITUR APLIKASI  
CAPCUT TERHADAP KREATIVITAS ANGGOTA AKTIF UNIT  
KEGIATAN KOMUNIKASI PENYIARAN KAMPUS (UKKPK)  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Nama : Trivol Yasman  
NIM : 19027133  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

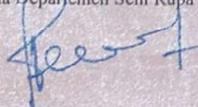
Padang, 1 maret 2024

Disetujui untuk Ujian,  
Dosen Pembimbing



Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds  
NIP. 198610232019032006

Mengetahui,  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn  
NIP. 198302012009122001

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, \*Skripsi/Karya Akhir dengan judul PENGARUH PENGGUNAAN TEMPLATE PADA FITUR APLIKASI CAPCUT TERHADAP KREATIVITAS ANGGOTA AKTIF UNIT KEGIATAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN KAMPUS (UKPK) UNIVERSITAS NEGERI PADANG adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 29 Februari 2024

Saya yang menyatakan,



TRIVOL YASMAN  
NIM. 19027133

## ABSTRAK

### **PENGARUH PENGGUNAAN TEMPLATE PADA FITUR APLIKASI CAPCUT TERHADAP KREATIVITAS ANGGOTA AKTIF UNIT KEGIATAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN KAMPUS (UKKPK) UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**Trivol Yasman<sup>1</sup>, Dwi Mutia Sari<sup>2</sup>**  
Program Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: [trivolyasman362@gmail.com](mailto:trivolyasman362@gmail.com)

Aplikasi pengeditan video telah menjadi alat penting dalam dunia konten digital, dengan banyak platform menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan konten yang menarik dan kreatif. Penelitian ini bertujuan Untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi penggunaan template dan melihat pengaruh template pada kreativitas Mahasiswa aktif Unit Kegiatan Komunikasi dan Penyiaran Kampus (UKKPK) Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan analisis interpretasi data, sampel penelitian terdiri dari anggota aktif UKKPK UNP serta mahasiswa aktif lainnya. Penelitian ini melibatkan 23 narasumber yang merupakan anggota aktif UKKPK UNP, dengan menggunakan metode wawancara sebagai alat pengumpulan data, dan hasilnya menunjukkan bahwa menggunakan fitur template pada aplikasi Capcut untuk kebutuhan editing video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut dengan fitur template dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kecepatan, variasi, dan relevansi dengan tren pengeditan terkini. Temuan dapat mengindikasikan penggunaan template memengaruhi kreativitas dalam pengeditan video, anggota aktif UKKPK UNP.

Kata Kunci: Kreativitas, template, UKKPK

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF USE OF TEMPLATE IN CAPCUT APPLICATION FEATURES ON THE CREATIVITY OF ACTIVE MEMBERS OF THE CAMPUS COMMUNICATIONS AND BROADCASTING ACTIVITIES UNIT (UKKPK) PADANG STATE UNIVERSITY**

**Trivol Yasman<sup>1</sup>, Dwi Mutia Sari<sup>2</sup>**

*Visual Communication Design Program*

*FBS Padang State University*

Email: [trivolyasman362@gmail.com](mailto:trivolyasman362@gmail.com)

*Video editing apps have become essential tools in the world of digital content, with many platforms providing features that allow users to create engaging and creative content. This research aims to identify factors that influence the use of templates and see the influence of templates on the creativity of students active in the Campus Communication and Broadcasting Activity Unit (UKKPK) of Padang State University.*

*This research uses qualitative methods, with a data interpretation analysis approach, the research sample consists of active members of the UNP UKKPK and other active students. This research involved 23 sources who are active members of UKKPK UNP, using the interview method as a data collection tool, and the results show that using the template feature in the Capcut application is for video editing needs. The research results show that the use of the CapCut application with template features is influenced by factors such as speed, variety, and relevance to the latest editing trends. Findings may indicate that the use of templates influences creativity in video editing, active members of UKKPK UNP.*

*Keywords: Creativity, template, UKKPK*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillah Hirohman Nirohim

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih & penyayang

Puji syukur terima kasih penulis, ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunianya dan tidak lupa sholawat beserta salam kepada Nabi besar Muhammas SAW , sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Skripsi yang penulis buat dengan judul " Pengaruh Penggunaan Template Pada Fitur Aplikasi Capcut Terhadap Kreativitas Anggota Aktif Unit Kegiatan Komunikasi Dan Penyiaran Kampus (UKKPK)” Universitas Negeri Padang dan alhamdulillah dapat terselesaikan dengan baik . Penyusunan karya skripsi ini bertujuan untuk salah memenuhi satu syarat memperoleh gelar sarjana Desain komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang .Dalam menyelesaikan Karya Skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, diantaranya penulis ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn Kepala Departemen seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, Sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memeberikan arahan dan bimbingan selama di Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang .
3. Ibu Dwi Mutia Sari , S .Ds , M.Ds Selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen yang telah mengarahkan, membimbing dan menyediakan waktunya untuk penulis dalam melengkapi segala kekurangan dalam karya skripsi penulis.
4. Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D. Sebagai Penguji 1 pada karya akhir

5. Ibu Dini Faisal, S.Ds, M.Ds Sebagai Penguji 2 pada karya akhir
6. Segenap Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang sebagai kontributor dan penguji.
7. Kedua orang tua tercinta Ayah ( Syamsuardi Gusman ) dan ibuk ( Yasneti S.Pd)  
Skripsi ini seutuhnya saya persembahkan kepada keluarga kecil saya: Ayah, Ibu, Abang, Adik Saya Desman Perdana Putra, Alviqi Rahman, dan Valiza Sangkia Yasman. yang selalu menyalakankan Do'a, memberi semangat, motivasi dan memberikan dukungan penuh kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Skripsi ini. Terima kasih kepada Ayah yang sudah memberikan Arahan serta saran yang sangat membantu penulis dalam mengerjakan karya skripsi ini, terima kasih juga saya ucapkan kepada Ibuk yang selalu mengumpulkan doa tiada henti, memberikan semangat kepada penulis, memberikan nasihat dan saran yang sangat bermanfaat sehingga penulis tetap teguh dalam menyelesaikan karya skripsi ini. Saya juga sangat bersyukur dan banyak mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan saya jalan dan petunjuk, memberikan kemudahan agar bisa menyelesaikan kuliah ini tepat pada waktunya. Tanpa orang tua, saya belum tentu bisa menyelesaikan karya skripsi ini, terima kasih Ayah dan Ibuk yang sudah besar dari kecil hingga penulis tumbuh dewasa, terima kasih, Ayah yang sudah memberikan nafkah dan Ibuk yang sudah mendidik penulis dari kecil hingga penulis tumbuh dewasa semoga ini menjadi pahala yang besar untuk Ayah dan Ibuk dan menjadi amal di akhirat kelak. Sampai kapanpun penulis tidak dapat membalas jasa Ayah dan Ibuk namun yang penulis bisa lakukan adalah membahagiakan Ayah dan Ibuk merawat Ayah dan Ibuk kelak di hari tua nanti, memicukan Do'a agar kelak Ayah dan Ibuk menjadi penghuni surga yang selalu

dalam naungan Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW amiin yarabbal alamin

آمِينَ يَا رَبَّ الْعَالَمِينَ

8. Orang – orang yang saya sayangi yang membantu dalam menyelesaikan Karya Skripsi ini Muhammad Razi, Satrianto alpisa, Salsabila Putri, Putri syabani, Anisa Ababil, Fharaz hanifa zahirah, hujjatul fajri, Firda Angela, Jailani Findo, Andrea Dermawan, Tuffa humaira, Farhan Nefaldy, Azhar Hamid, Zulhamida, Siti rahma ayani, Ranti arfira Nofeni, Zona juwarti wulandari Fitri Hayani, Ridho Alkahvi dan *Circle* Saya 10 Duta, Tee Satee, TBL, Amertha, Chirsh Juneee, KKN LBGS 2022, KNPI SUMBAR yang telah memberi dorongan dan bantuan agar terselesaikannya skripsi ini.
9. Teman - teman mahasiswa / mahasiswi Prodi Desain Komunikasi Visual khususnya angkatan 2019 yang selalu memberi semangat, dukungan serta masukan dalam Karya Skripsi yang penulis buat.
10. Aku mengucapkan beribu terima kasih sudah bisa sampai di tahap ini, Terima kasih semuanya, NIKMATI, JALANI DAN SYUKURI.

Demikianlah kata pengantar dari penulis selama penyusunan karya skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap adanya kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya skripsi ini dan semoga dengan adanya karya skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis dan pembaca umumnya, Amiin yarabbal alamiin.

Padang , Maret 2024

Trivol Yasman

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian .....	3
C. Tujuan Peneliatan .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
A. Kajian Pustaka .....	6
1. Aplikasi Capcut .....	6
2. Kreativitas.....	8
3. Defenisi Audio Visual .....	14
B. Kajian Teori.....	15
1. Teori Deteranisme teknologi .....	15
2. Editing video.....	16
3. Konsep dan Pengukuran Kreativitas.....	17
C. Penelitian yang Relevan.....	18
D. Kerangka Konseptual.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A. Pendekatan & Jenis Penelitian.....	21
B. Setting Penelitian .....	22
C. Instrumen Penelitian .....	23
D. Sumber Data .....	24
1. Data Primer .....	24
2. Data Sekunder.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	25
F. Teknik Analisis dan Interpretasi Data.....	29
G. Teknik Keabsahan Data .....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>

A. Temuan Penelitian .....	32
1. Temuan/gambaran Umum subyek penelitian .....	32
2. Temuan Khusus .....	35
B. Pembahasan .....	45
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>53</b>
A. Simpulan.....	53
B. Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Panduan wawancara responden .....	26
Tabel 2 Panduan wawancara narasumber .....	26

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 kerangka konseptual.....	16
----------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 pedoman observasi .....	58
Lampiran 2 Pedoman Wawancara .....	58
Lampiran 3 pertanyaan wawancara.....	60
Lampiran 4 Tabel anggota aktif UKKPK .....	96

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era 4.0 ini, Teknologi sudah semakin maju dan berkembang, sehingga berbagai cara untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas dapat diakses dengan mudah melalui *gadget* maupun komputer, edit video mengacu pada program atau kumpulan program yang memungkinkan audio visual dimanipulasi secara intuitif di komputer maupun *gadget*. Aplikasi editing video digunakan untuk memberikan sentuhan estetika dalam video, Sehingga video yang telah diedit akan sangat terlihat emosional ketika dilihat oleh penonton.

Dari sekian banyak aplikasi edit video, ada beberapa aplikasi edit video yang berbayar maupun yang tidak berbayar yang bisa diakses dengan mudah lewat *Computer* ataupun *Smartphone*, aplikasi edit video gratis ini ada bagusnya dipahami dan dipelajari sebelum digunakan. Karena aplikasi juga memiliki *template, filter, sound, font* dan berbagai jenis fitur yang bisa membantu dalam pengeditan video.

Aplikasi Capcut adalah salah satu aplikasi edit video gratis yang banyak digunakan oleh pemula saat mengedit video, karena di Capcut terdapat fitur *template* yang memudahkan pengguna, di aplikasi capcut mencakup dua jenis mode, Capcut *premium/pro* dan cupcut gratis.

Capcut adalah aplikasi untuk mengedit video di *Android* yang dikembangkan oleh Bytendance Pte. Ltd. Sebelumnya, Capcut ini memiliki

nama Viamaker. Capcut bahkan menjadi salah satu aplikasi paling populer di *Play store*.

CapCut termasuk salah satu aplikasi editing video yang paling sempurna. Hal ini bukan tanpa alasan . sebab aplikasi menawarkan berbagai fitur esensial editing video , bahkan tanpa memerlukan software tambahan yang rumit, alhasil orang-orang dapat melakukan aktivitas editing secara menyenangkan . Pengguna dapat menikmati berbagai fitur-fitur unggulan. Dengan begitu banyaknya tamplate dan fasilitas unggulan yang ditawarkan oleh Capcut.

Terjadi perubahan pola hidup manusia akibat kemajuan teknologi sehingga menjadi lebih pragmatis, hedonis, sekuler, dan melahirkan generasi instan. [1] hal ini juga terjadi pada penggunaan capcut, yang mana dari sekian banyak fitur yang ada, fitur template yang paling banyak digunakan, karena dengan fitur ini pengguna dapat mengedit video dengan mudah dan instan.

Berdasarkan wawancara awal dengan 10 orang anggota aktif UKKPK mereka lebih condong kepada penggunaan fitur template karena dapat mempermudah dalam pengeditan video dan lebih efisien.

sebelumnya. Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang yang sudah sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.[2]

Oleh karena itu, penulis ingin mengkaji penggunaan aplikasi Capcut, khususnya bagi mahasiswa aktif UKKPK ( Unit Kegiatan Komunikasi dan Penyiaran Kampus) Universitas Negeri Padang, dengan menerapkan deskriptif

kualitatif, yaitu menjelaskan penggunaan aplikasi Capcut fitur template, dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut kreativitas pada desain audio visual sebatas pengeditan video.

Susilana dan Riyana yang mengatakan media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera pengelihatan. [3]

Selain fitur template, fitur-fitur lain yang disediakan oleh Capcut diharapkan dapat menjadi wadah dan alat bagi penggunanya untuk bisa dengan mudah menuangkan kreativitas dan imajinasi menjadi sebuah karya desain audio visual yang baik tanpa menggunakan template.

Dari adanya fenomena tersebut, penulis ingin mengetahui realita sebenarnya melalui riset pendahuluan, dari riset pendahuluan yang dilakukan oleh penulis, sebanyak 10 orang dari 96 dan orang ini sudah mewakili 9 fakultas di Universitas Negeri Padang, anggota aktif UKKPK menggunakan aplikasi capcut hanya mengadakan template saja.

Dengan mempertimbangkan realitas tersebut, peneliti tertarik untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan fitur template pada aplikasi CapCut terhadap kreativitas anggota aktif UKKPK. Oleh karena itu, UKKPK Universitas Negeri Padang dipilih sebagai lokasi penelitian untuk mengeksplorasi lebih lanjut fenomena ini dan mengidentifikasi pengaruhnya secara lebih mendalam.

## **B. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian**

Adapun pertanyaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa aktif UKKPK menggunakan template pada aplikasi Capcut
2. Bagaimana pengaruh template aplikasi Capcut terhadap kreativitas Anggota aktif UKKPK

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui atau mencari gambaran tentang Fenomena pengguna aplikasi capcut yang menggunakan fitur template, serta bagaimana pengaruhnya terhadap kreativitas mahasiswa pada saat sekarang ini, disini peneliti melakukan penelitian kepada Anggota aktif UKKPK universitas Negeri Padang dengan rentang umur 20-23 tahun, peneliti mengambil disana karena sesuai observasi awal memang anggota aktif lebih condong menggunakan template.

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi penggunaan template.
2. Untuk melihat pengaruh template pada kreativitas Mahasiswa aktif UKKPK Universitas Negeri Padang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Akademis

- a. Penelitian ini membantu meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi edit video, terutama CapCut, bagi anggota aktif UKKPK Universitas Negeri Padang yang cenderung menggunakan template. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi mereka yang ingin mengedit video tanpa ketergantungan pada template.
  - b. Penulis berharap pada penelitian ini dapat menjadi referensi dan tambahan keilmuan bagi penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian yang sejenis, mengenai penggunaan aplikasi edit video.
2. Manfaat Praktis
    - a. Penelitian secara praktis dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan template.
    - b. Dapat mengetahui bagaimana melihat kemunculan *template* Aplikasi edit video Capcut
  3. Manfaat Teoristis

Di lihat dari manfaat teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi agar dapat memahami pengaruh penggunaan aplikasi edit video Capcut khususnya bagi anggota aktif UKKPK yang menggunakan fitur template mahasiswa Universitas Negeri Padang.