

**EFEKTIVITAS KELAS EDITING VIDEO CREATIVE SID ACADEMY
DALAM PENGEMBANGAN SKILL BAGI ANGGOTA *CAPCUT MOBILE*
*COMPLETED MASTERCLASS***

SKRIPSI



DISUSUN OLEH :

ABDUR RAHMAN NUR MAJID

32802100009

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

SEMARANG

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdur Rahman Nur Majid

Nim : 32802100009

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya susun dengan judul :

**EFEKTIVITAS KELAS EDITING VIDEO CREATIVE SID ACADEMY
DALAM PENGEMBANGAN SKILL BAGI ANGGOTA CAPCUT MOBILE
COMPLETED MASTERCLASS**

Adalah murni dari hasil penelitian saya sendiri, bukan hasil jiplakan dan bukan hasil karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata karya orang lain, maka saya sanggup menerima sanksi berupa pembatalan hasil karya ilmiah dengan seluruh implikasinya, sebagai konsekuensi dari kecurangan yang saya lakukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Semarang, 10 Juni 2025

Pembuat Pernyataan


Abdur Rahman Nur Majid

NIM. 32802100009

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Efektivitas Kelas Editing Video Creative SID ACADEMY
Dalam Pengembangan Skill Bagi Anggota *Capcut Mobile
Completed Masterclass*

Nama Penyusun : Abdur Rahman Nur Majid

Nim : 32802100009

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Prodi : Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1

Semarang, 24 Mei 2025

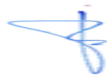
Penulis



Abdur Rahman Nur Majid

32802100009

Dosen Pembimbing :



Mubarak, S.Sos., M.Si.

NIK. 211108002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa Dan Ilmu Komunikasi



Fitmah, S.Sos., M.si.

HALAMAN PENGESAHAN II

Judul Skripsi : Efektivitas Kelas Editing Video Creative SID ACADEMY
Dalam Pengembangan Skill Bagi Anggota *Capcut Mobile
Completed Masterclass*

Nama Penyusun : Abdur Rahman Nur Majid

Nim : 32802100009

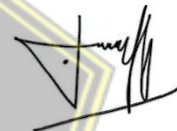
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Prodi : Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1

Semarang, 24 Mei 2025

Penulis



Abdur Rahman Nur Majid

32802100009

Dosen Penguji

1. Made Dwi Adnjani, S.Sos., M.Si., M.I.Kom
NIK. 211109006

(.....)

2. Mubarak, S.Sos., M.Si
NIK. 211108002

(.....)

3. Iky Putri Aristhya, S.Sos., M.I.Kom
NIK. 211121020

(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa Dan Ilmu Komunikasi



Trimanah, S.Sos.,M.si.

PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda di bawah ini

Nama	: Abdur Rahman Nur Majid
NIM	: 32802100009
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Fakultas	: Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa skripsi dengan judul :

**EFEKTIVITAS KELAS EDITING VIDEO CREATIVE SID ACADEMY
DALAM PENGEMBANGAN SKILL BAGI ANGGOTA CAPCUT MOBILE
COMPLETED MASTERCLASS**

dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif untuk disimpan, dialih mediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 10 Juni 2025

Yang menyatakan



Abdur Rahman Nur Majid

MOTTO

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”.

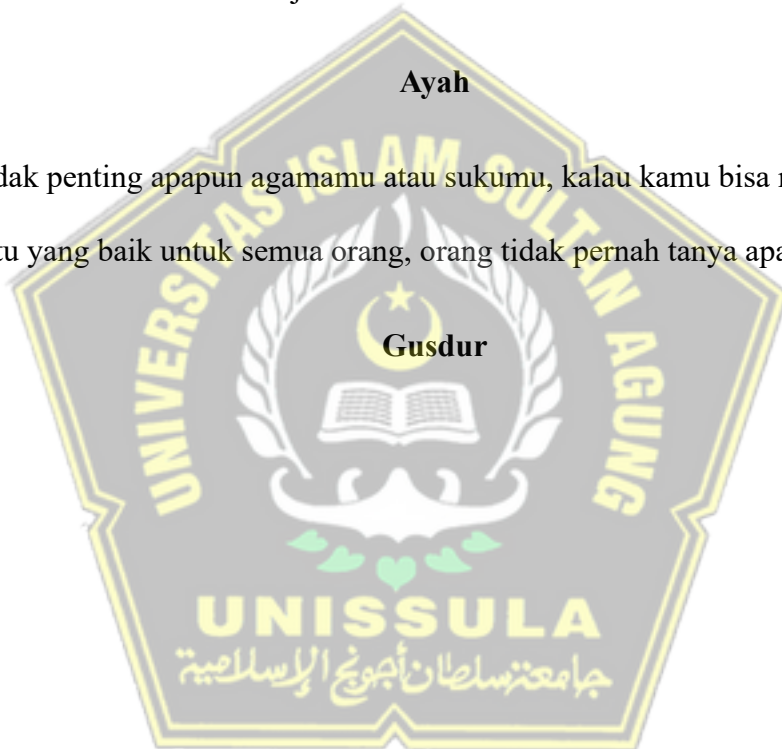
Ibu

“Ia mungkin tidak banyak bicara, tetapi tindakan dan dukungan yang ia berikan jauh lebih bermakna”.

Ayah

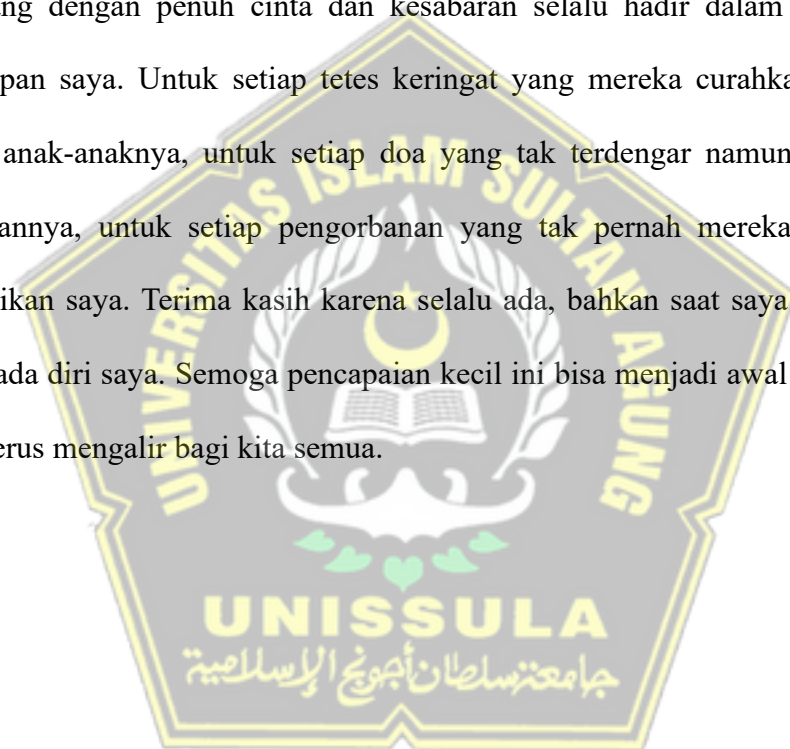
“Tidak penting apapun agamamu atau sukumu, kalau kamu bisa melakukan sesuatu yang baik untuk semua orang, orang tidak pernah tanya apa agamamu”.

Gusdur



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah menuntun langkah ini melewati berbagai rintangan, menguatkan dalam kegelisahan, dan menenangkan hati di tengah kelelahan. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya Bapak dan Ibu yang dengan penuh cinta dan kesabaran selalu hadir dalam setiap proses kehidupan saya. Untuk setiap tetes keringat yang mereka curahkan demi masa depan anak-anaknya, untuk setiap doa yang tak terdengar namun begitu nyata kekuatannya, untuk setiap pengorbanan yang tak pernah mereka hitung demi pendidikan saya. Terima kasih karena selalu ada, bahkan saat saya sendiri mulai ragu pada diri saya. Semoga pencapaian kecil ini bisa menjadi awal dari kebaikan yang terus mengalir bagi kita semua.



**EFEKTIVITAS KELAS EDITING VIDEO CREATIVE SID ACADEMY
DALAM PENGEMBANGAN SKILL BAGI ANGGOTA *CAPCUT MOBILE*
*COMPLETED MASTERCLASS***

ABDUR RAHMAN NUR MAJID
32802100009

ABSTRAK

Pengembangan keterampilan editing video menjadi kebutuhan penting di era digital. Creative SID Academy melalui *Capcut Mobile Completed Masterclass* menyediakan pembelajaran daring yang fleksibel dan aplikatif. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas kelas tersebut dalam meningkatkan skill peserta, dengan mempertimbangkan keunggulan dan tantangan pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk memahami fenomena secara holistik. Peneliti menggambarkan pengalaman, motivasi, dan persepsi responden melalui wawancara mendalam, guna memperoleh pemahaman mendalam terkait efektivitas kelas editing *Capcut Mobile Completed Masterclass* dari sudut pandang peserta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas *Capcut Mobile Completed Masterclass* efektif dalam meningkatkan keterampilan editing peserta. Peserta merasakan penyampaian materi yang mudah dipahami, media pembelajaran yang berkualitas, komunikasi yang interaktif, serta manfaat nyata dalam penerapan keterampilan. Hambatan teknis bersifat ringan dan tidak mengurangi keseluruhan efektivitas program. Efektivitas terlihat dari minat belajar, penyampaian materi yang jelas, penggunaan media digital yang fleksibel, kualitas media yang tinggi, kehadiran sosial, peningkatan skill, serta efisiensi waktu dan biaya. Keterbatasan penelitian meliputi jumlah informan, waktu singkat, dan fokus pada satu kelas.

Kata Kunci : Efektivitas, Editing Video, Capcut, Media Digital, Kelas Daring.

**EFFECTIVENESS OF CREATIVE SID ACADEMY VIDEO EDITING
CLASS IN DEVELOPING SKILLS FOR CAPCUT MOBILE COMPLETED
MASTERCLASS MEMBERS**

ABDUR RAHMAN NUR MAJID
32802100009

ABSTRACT

Developing video editing skills is an important need in the digital era. Creative SID Academy through Capcut Mobile Completed Masterclass provides flexible and applicable online learning. This study aims to evaluate the effectiveness of the class in improving participants' skills, by considering the advantages and challenges of digital-based learning. This study uses a descriptive method with a qualitative approach to understand the phenomenon holistically. Researchers describe the experiences, motivations, and perceptions of respondents through in-depth interviews, in order to gain a deep understanding of the effectiveness of the Capcut Mobile Completed Masterclass editing class from the participants' perspective.

The results of the study showed that the Capcut Mobile Completed Masterclass class was effective in improving participants' editing skills. Participants felt the delivery of easy-to-understand material, quality learning media, interactive communication, and real benefits in applying skills. Technical obstacles were mild and did not reduce the overall effectiveness of the program. Effectiveness can be seen from interest in learning, clear delivery of material, flexible use of digital media, high media quality, social presence, skill improvement, and time and cost efficiency. Limitations of the study include the number of informants, short time, and focus on one class.

Keywords: *Effectiveness, Video Editing, Capcut, Digital Media, Online Class.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar dan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa Cahaya ilmu pengetahuan ke seluruh penjuru dunia. Atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul **“Efektivitas Kelas Editing Video Creative SID Academy dalam Pengembangan Skill Bagi Anggota *Capcut Mobile Completed Masterclass*”**. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 di Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat, ilmu pengetahuan, dan keahlian tentang penelitian yang dilaksanakan kepada berbagai pihak yang tertarik dan terlibat dalam bidang studi yang sama. Proses penulisan skripsi ini adalah suatu perjalanan yang penuh dengan tantangan, pengalaman, dan pembelajaran. Dengan menghadapi berbagai rintangan, namun juga diberkahi dengan dukungan yang tiada henti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

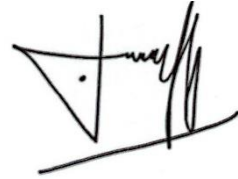
1. Allah SWT atas segala rahmat, kekuatan, serta pertolongan yang senantiasa diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu
2. Kedua orang tua saya yang tercinta, atas cinta doa, kesabaran, dan dukungan yang tak pernah henti, serta menjadi motivasi dalam hidup penulis

3. Ibu Trimannah, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
4. Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi.
5. Bapak Mubarak, S.Sos., M.Si selaku Dosen pembimbing yang telah membantu penulis dalam mengikuti dan menyelesaikan studi di Program Studi Ilmu Komunikasi.
6. Seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Ilmu Komunikasi UNISSULA atas ilmu, pengalaman, dan kesempatan yang telah diberikan selama menempuh masa perkuliahan.
7. Zakiatul Lutfiah, yang selalu menemani dan memberikan semangat, dan doa di setiap proses perjuangan. Terima kasih atas pengertian dan motivasi dan dukungan emosional yang begitu berarti selama masa penulisan skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat terbaik, Faizal, Faisal Afdal, Hatta, Rizki, Bergas Cahya, Nurul Ayu Nadilla, Desi Yonanda Sari, Fatikha Afifaturrohman atas dukungan, bantuan dan semangat yang tak ternilai selama masa studi.
9. Kepada teman-teman Ilmu Komunikasi A Angkatan 2021 terimakasih atas kebersamaan, dan perjuangan kita yang sudah kita lalui dengan banyaknya suka dan duka. Semoga apa yang kita inginkan akan menjadi kenyataan.
10. Seluruh pihak lainya yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penulisan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi

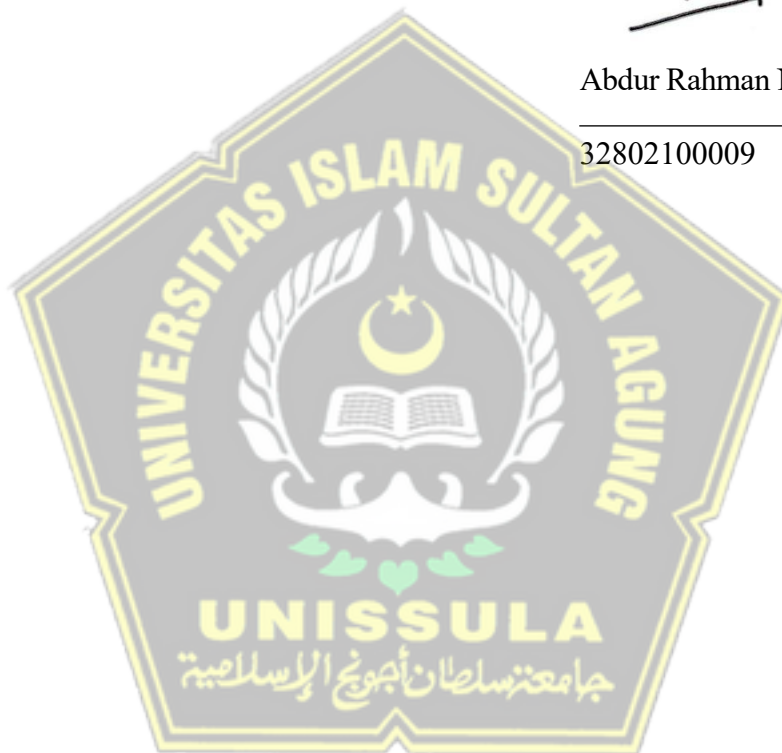
penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi berharga bagi pembaca yang tertarik dengan kajian serupa, serta dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 24 Mei 2025



Abdur Rahman Nur Majid

32802100009



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN II	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Signifikansi Penelitian	8
1.4.1 Akademis	8
1.4.2 Praktis.....	9
1.4.3 Sosial.....	9
1.5 Kerangka Pemikiran.....	10
1.5.1 Paradigma Penelitian.....	10
1.5.2 S.O.T. A (State Of The Art).....	12
1.6 Konsep dan Kajian Teori.....	19
1.6.1 Teori CMC (<i>Computer Mediated Communication</i>)	19
1.6.2 <i>Media Richness Theory</i>	20
1.6.3 <i>Social Presence Theory</i> . (Teori Kehadiran Sosial).....	21
1.7 Kerangka Penelitian	22
<i>Teori Media Richness</i>	22
1.8 Operasionalisasi Konsep	23
1.8.1 Efektivitas	23

1.8.2	Kelas Editing.....	24
1.8.3	Creative SID ACADEMY	25
1.8.4	Pengembangan Skill.....	25
1.8.5	Capcut	32
1.9	Metode Penelitian.....	33
1.9.1	Tipe Penelitian.....	33
1.9.2	Subjek dan Objek Penelitian	33
1.9.3	Sumber Data.....	34
1.9.4	Teknik Pengumpulan Data	35
1.9.5	Teknik Analisis Data	37
1.9.6	Unit penelitian.....	39
1.9.7	Kualitas Data.....	40
BAB II PROFILE PENELITIAN		41
2.1	Profil Creative SID Academy.....	41
2.1.1	Sejarah Creative SID Academy	41
2.1.2	Lokasi.....	43
2.1.3	Visi Misi Creative SID Academy.....	43
2.1.4	Struktur Organisasi Creative SID Academy	45
BAB III		48
HASIL PENELITIAN.....		48
3.1	Profil Informan.....	48
3.2	Deskripsi Penelitian	49
3.3	Temuan Penelitian.....	50
3.3.1	Ketertarikan Mengikuti Kelas Editing Capcut Completed Masterclass 50	
3.3.2	Pengalaman Mengikuti Kelas	52
3.3.3	Cara Penyampaian Materi Yang Efektif.....	54
3.3.4	Efektivitas Komunikasi Digital.....	57
3.3.5	Komunikasi Antara Peserta Dan Mentor.....	59
3.3.6	Penggunaan Media Digital.....	61
3.3.7	Kualitas Media	63
3.3.8	Kombinasi Media	65

3.3.9	Hambatan Atau Kendala Teknis Media.....	67
3.3.10	Rasa Kehadiran Antara Mentor Dengan Peserta.....	70
3.3.11	Pengembangan Skill.....	71
3.3.12	Pengaplikasian Keterampilan Dalam Kehidupan Sehari-Hari.....	73
3.3.13	Penilaian Value Kelas Terhadap Investasi Waktu Dan Biaya	75
BAB IV		78
ANALISIS DAN PEMBAHASAN		78
4.1	<i>Analisis Computer Mediated Communication</i>	79
4.1.1	Komunikasi Asinkron (<i>Asynchronus Communication</i>).....	79
4.1.2	Komunikasi Sinkron (<i>Synchronus Communication</i>).....	79
4.2	<i>Analisis Media Richness Theory</i>	80
4.3	<i>Analisis Social Presence Theory</i>	82
BAB V		85
PENUTUP		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Keterbatasan Penelitian.....	87
5.3	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN		90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Website Creative SID ACADEMY	3
Gambar 1. 2Tutorial bedah editing <i>Capcut Mobile Completed Masterclass</i>	4
Gambar 1. 3. Logo Aplikasi Capcut.....	7



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 S.O.T.A (State Of The Art).....	12
--	----



BAB I

PENDAHULUAN

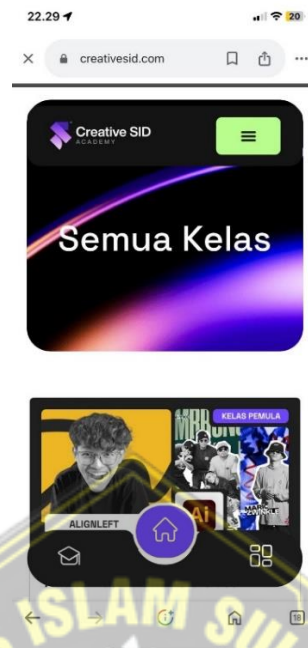
1.1. Latar Belakang

Pengembangan skill atau keterampilan adalah proses meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan kompetensi individu dalam berbagai bidang melalui pelatihan, pendidikan, pengalaman, dan praktik. Tujuan dari pengembangan skill adalah untuk meningkatkan kinerja, produktivitas, dan efisiensi, serta mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan dan peluang di pasar kerja yang kompetitif, beradaptasi dengan perubahan teknologi dan industry. Salah satu bentuk pengembangan skill di era digital ini yang paling diminati adalah pengembangan skill editing video. (Nurdiansyah et al., 2023)

Editing merupakan sebuah proses penyuntingan, pemilihan, pemotongan, serta penggabungan sebuah objek-objek, sehingga menghasilkan sebuah gambar, video, film atau tayangan yang diinginkan. (Bobie Hartanto, 2017) Editing merupakan kegiatan penyeleksian suatu objek sebelum untuk di publikasikan. Orang yang melakukan pekerjaan atau kegiatan editing disebut sebagai editor. (Studi et al., n.d.) Dalam proses editing itu sendiri seorang editor akan menambahkan berbagai effect serta menyisipkan transisi, sehingga video akan terlihat lebih menarik saat ditonton. Oleh sebab itu proses editing menjadi salah satu elemen penting di dalam sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting. (Muflikhun et al., 2023). Salah satu wadah untuk mengasah skill editing adalah dengan cara mengikuti kelas editing.

Kelas editing adalah program pendidikan atau pelatihan yang bertujuan untuk mengajarkan keterampilan dan teknik dalam mengedit berbagai jenis konten, seperti video, audio, dan gambar. Kelas ini biasanya mencakup pemahaman tentang perangkat lunak editing, konsep dasar pengeditan, serta teknik lanjutan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi proses produksi. Salah satu kelas editing yang lagi ramai peminatnya adalah kelas editing yang diselenggarakan oleh Creative SID ACADEMY.

Creative SID ACADEMY adalah sebuah platform yang membantu para peserta yang mengikuti program akademi dalam mempelajari dunia digital yang berbasis komunitas. Di dalam program Creative SID ACADEMY memfasilitasi para peserta program dalam membentuk dan memperkaya keterampilan dalam dunia digital. Creative SID ACADEMY memiliki dua program yakni editing video dan desain grafis. Program desain grafis dibagi menjadi beberapa kelas yakni (Adobe Illustrator Masterclass, Figma Basic Mastery, 3D Modeling For Microstock, Photoshop Design Design Masterclass, Pixellab Completed Masterclass, Smartphone Digital Imaging, dan Canva Masterclass). Untuk program editing video dibagi menjadi beberapa kelas yakni (*Capcut Desktop Completed*, *Premiere Pro Basic Masterclass*, dan *Capcut Mobile Completed Masterclass*). (Creative SID ACADEMY, 2023)



Gambar 1. 1. Website Creative SID ACADEMY

Sumber : <https://creativesid.com/>

Creative SID ACADEMY memberikan beberapa fasilitas yang mendukung proses pembelajaran bagi para peserta. Dari segi materi kelas yang akan disediakan halaman kelas masing-masing dan berbasis website, hal ini memudahkan para peserta untuk mengakses materi tutorial editing video tidak perlu memerlukan penyimpanan yang lebih. Kemudian Creative SID ACADEMY menyediakan grup diskusi untuk para peserta supaya dapat terhubung dengan mentor sesuai dengan keahliannya. Creative SID ACADEMY juga terdapat sesi sinau bareng atau bedah editing menggunakan aplikasi editing video CapCut. yang dibimbing langsung dengan mentor ahlinya melalui zoom. Sehingga para peserta bisa langsung mempraktekan dan bertanya kepada mentor apabila mengalami kesulitan. Dari beberapa kelas editing yang ditawarkan oleh SID

academy, kelas yang peneliti ingin teleti yaitu mengenai kelas editing video *Capcut Mobile Completed Masterclass*.

Kelas editing video *Capcut Mobile Completed Masterclass* merupakan sebuah kelas editing video yang membahas tools basic dan rahasia aplikasi CapCut. Di dalam kelas editing video ini berisi pembelajaran tentang bedah editing konten, efek-efek keren editing, struktur editing konten, memaksimalkan tools capcut, studi kasus editing dll. Kelas ini juga memberikan assets-assets editing secara gratis.



Gambar 1. 2Tutorial bedah editing Capcut Mobile Completed Masterclass

Sumber : <https://creativesid.com/>

Adanya kelas editing video "*Capcut Mobile Completed Masterclass*" khususnya bagi anggota atau peserta *Capcut Mobile Completed Masterclass* adalah memperlengkapi mereka dengan keterampilan praktis dalam mengedit video langsung dari perangkat mobile. Kelas ini memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam belajar editing di mana saja dan kapan saja, menggunakan aplikasi yang user-friendly seperti CapCut. Selain itu, masterclass ini memungkinkan anggota grup

atau peserta untuk mengasah kreativitas mereka dalam menghasilkan konten berkualitas tinggi dengan cepat dan efisien, yang sangat relevan dengan kebutuhan industri media saat ini. Dengan menguasai CapCut, peserta dapat meningkatkan portofolio mereka dan mempersiapkan diri lebih baik untuk tantangan profesional di dunia industry kreatif.

Program ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan mengedit video peserta melalui aplikasi CapCut. Menggunakan pendekatan berbasis daring, misalnya menggunakan platform YouTube untuk menyampaikan materi dan platform Zoom untuk pelatihan tatap muka. Hingga saat ini, program ini telah diikuti oleh lebih dari 4.000 peserta, yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam mempelajari editing video. Namun, efektivitas program ini perlu dievaluasi secara menyeluruh, dengan mempertimbangkan berbagai tantangan pembelajaran daring.

Meskipun pembelajaran daring memiliki potensi besar untuk menyediakan akses yang lebih luas bagi peserta, namun pembelajaran daring juga memiliki kendala. Salah satu kendala utama adalah terbatasnya interaksi tatap muka antara mentor dan peserta. Hal ini dapat mengurangi pemahaman dan penerapan materi secara optimal. Lebih jauh lagi, kualitas jaringan internet peserta sering kali menjadi kendala utama bagi kelancaran proses pembelajaran.

Di sisi lain, pendekatan daring mengharuskan peserta memiliki motivasi tinggi dan mampu belajar secara mandiri. Tidak semua peserta, terutama yang sebelumnya terbiasa dengan metode pembelajaran tatap muka, akan mampu

beradaptasi dengan baik pada pola pembelajaran daring ini. Faktor teknis seperti keterbatasan perangkat juga merupakan tantangan umum.

Dengan mempertimbangkan hal ini, penting untuk menganalisis efektivitas kursus penyuntingan video Creative SID Academy, khususnya dalam mengembangkan keterampilan penyuntingan video para peserta. " *Capcut Mobile Completed Masterclass*." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana program membantu peserta mengembangkan keterampilan mereka dan untuk mengidentifikasi fasilitator dan hambatan yang memengaruhi proses pembelajaran daring.

CapCut adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini awalnya dikenal sebagai Viamaker, tetapi diubah namanya menjadi CapCut pada tahun 2020. CapCut memungkinkan pengguna untuk mengedit video dengan mudah, termasuk mengubah durasi, menambahkan efek, filter, dan teks, serta menambahkan musik dan suara latar. (Nurdiansyah et al., 2023).



Gambar 1. 3. Logo Aplikasi Capcut

Sumber : <https://images.app.goo.gl/Hy8zyUe9vdqStkfG6>

CapCut adalah sebuah perangkat lunak ponsel pintar yang digunakan untuk pengeditan video. Perangkat lunak ini dikembangkan oleh perusahaan teknologi dari Tiongkok, ByteDance, yang juga mengembangkan platform media sosial TikTok. CapCut dirilis pada tahun 2020. Capcut termasuk aplikasi editing video yang bisa dibilang cukup dalam mengedit sebuah video untuk kebutuhan media sosial maupun komersil. Banyak fitur dan kelebihan yang dimiliki capcut antara lain : (Menghapus tanda air secara gratis, Pemotongan dan penggabungan video, Pengubah kecepatan video, Pengubah suara video, Overlay, teks, stiker, dan emoji, Perpustakaan yang luas dari musik, stiker, dan lainnya, Efek video, Filter video, Transisi video, Rasio video, Sesuaikan video, Kanvas video). Ada satu hal kelebihan CapCut yang tidak dimiliki aplikasi editing video lain yaitu templat video yang berguna untuk mengedit video hanya dengan satu kali klik dengan cara menyesuaikan template yang sudah tersedia. Dengan demikian, penulis ingin

mengidentifikasi lebih lanjut mengenai “analisis efektivitas kelas editing video terhadap pengembangan skill bagi anggota *Capcut Mobile Completed Masterclass*”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas kelas editing video Creative SID Academy dalam pengembangan skill bagi anggota *Capcut Mobile Completed Masterclass*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas kelas editing video Creative SID Academy dalam pengembangan skill bagi anggota *Capcut Mobile Completed Masterclass*.

1.4 Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam memberikan wawasan tentang bagaimana kelas editing video menggunakan aplikasi CapCut dapat meningkatkan kualitas skill editing bagi peserta *Capcut Mobile Completed Masterclass*. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Akademis

- a. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembang teori komunikasi khususnya terhadap kajian komunikasi massa serta diharapkan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya

yang berkaitan dengan pengaruh video kelas editing pada aplikasi CapCut sebagai sarana informasi dan edukasi.

- b. Dalam penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan bagi mahasiswa program studi ilmu komunikasi broadcasting, khususnya dalam ranah dunia editing video

1.4.2 Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang editing video dalam upaya pengembangan skill bagi mahasiswa ilmu komunikasi broadcasting.

- b. Bagi Penulis

Penelitian ini secara praktis berguna untuk penulis sebagai pengaplikasian ilmu yang selama ini sudah di terima di program studi secara teori dan dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis terhadap peningkatan kemampuan dalam mengolah dan mengedit video

- c. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penulis lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.

1.4.3 Sosial

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi, bahwa belajar editing video itu tidak hanya di bimbil atau di instansi, tetapi

bisa memaksimalkan media massa website youtube sebagai alternatif belajar editing video

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai dunia editing video sebelum di publikasikan ke media sosial

1.5 Kerangka Pemikiran

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah cara sudut pandang seseorang melihat diri mereka sendiri dan lingkungan mereka, yang akan mempengaruhi cara mereka berpikir (kognitif), bersikap (afektif), dan bertindak laku (konatif). Paradigma juga dapat berarti kumpulan konsep, asumsi, nilai, dan praktik yang digunakan untuk melihat realitas dalam kelompok orang, terutama dalam bidang intelektual. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Paradigma ini memandang bahwa kenyataan ada sebagai hasil dari kemampuan berpikir manusia. Kenyataan berasal dari kemampuan berpikir seseorang. Pengetahuan tentang hasil bentukan manusia dan terus berkembang. (Kristanto, n.d.)

Menurut Moleong (2012, hlm. 50-51) dalam (Febri, 2019), konstruktivisme adalah paradigma penelitian kualitatif yang berfokus pada deskriptif, analitis, dan komparatif. Paradigma ini berfokus pada pemaknaan agar data yang diperoleh melalui hasil wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Paradigma ini melihat realitas berdasarkan hasil konstruksi atau formasi manusia itu sendiri, dan paradigma ini melihat realitas kehidupan

sosial. Penelitian kualitatif berlandaskan paradigma constructivism yang berpandangan bahwa pengetahuan itu bukan hanya merupakan hasil pengalaman terhadap fakta, tetapi juga merupakan hasil konstruksi pemikiran subjek yang diteliti. Pengenalan manusia terhadap realitas sosial berpusat pada subjek dan bukan pada objek, hal ini berarti bahwa ilmu pengetahuan bukan hasil pengalaman semata, tetapi merupakan juga hasil konstruksi oleh pemikiran. (Kritis et al., 2019)

Tujuan dari paradigma konstruktivisme adalah untuk bersandar sebanyak mungkin pada pandangan dari para partisipan tentang situasi tertentu. Paradigma konstruktivisme ini bertujuan untuk membantu kita dalam menemukan dan mendapat informasi berbagai hal baru. Dalam bentuk apapun itu, misalnya saja banyak orang yang mengetahui ilmu baru dalam proses belajar. Peneliti memilih paradigma konstruktivisme dikarenakan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan dimana penelitian ini diharapkan dapat merekonstruksikan suatu pemahaman mengenai Analisis Efektivitas Kelas Editing Video Terhadap Pengembangan Skill Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Broadcasting Pada Aplikasi Capcut. (Malang, 2017)

1.5.2 S.O.T. A (State Of The Art)

Tabel 1. 1 S.O.T.A (State Of The Art)

Peneliti dan Judul Penelitian	Permasalahan Penelitian	Teori	Metode	Kesimpulan
Analisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Capcut Terhadap Keterlibatan Dan Kesetiaan Pelanggan	Menganalisis bagaimana aplikasi Capcut mempengaruhi keterlibatan dan kesetiaan pelanggan. Dan seberapa efektif strategi SCRM yang dilakukan melalui media sosial dalam meningkatkan customer engagement?	Social Customer Relationship Management (SCRM): Teori ini menjelaskan bagaimana manajemen hubungan pelanggan sosial melalui teknologi informasi dan media sosial dapat meningkatkan interaksi manusia dalam lingkungan bisnis, serta	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian survei dan berbasis kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode survei untuk mengetahui pengaruh aktivitas	Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media sosial CupCut dalam melaksanakan Customer Relationship Management (CRM) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perkembangan Customer

		bagaimana penerapan strategi SCRM dapat mempengaruhi customer engagement dan customer loyalty.	melalui aplikasi Capcut terhadap customer engagement dan customer loyalty.	Engagement dan Customer Loyalty. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua variabel (SCRM, Customer Engagement, dan Customer Loyalty) memiliki pengaruh positif dan signifikan
Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Institut	Kurangnya kreativitas mahasiswa dalam pembuatan materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan	Teori Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning). Teori ini diterapkan untuk membuat kegiatan belajar-	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Bahwa penerapan aplikasi CapCut dalam pembuatan video pembelajaran dapat meningkatkan

Agama Islam Uluwiyah Mojokerto	untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGMI IAI Uluwiyah Mojokerto melalui penerapan aplikasi CapCut untuk membuat video pembelajaran	mengajar lebih menyenangkan dan bermakna.		kreativitas mahasiswa semester 6 PGMI IAI Uluwiyah Mojokerto. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase nilai kreativitas mahasiswa secara klasikal, dari 65% pada siklus 1 menjadi 85% pada siklus 2. Penelitian ini menunjukkan bahwa
--------------------------------	---	---	--	--

				penggunaan aplikasi CapCut efektif dalam mengubah pendekatan pembelajaran dari 'teacher centered' menjadi 'student centered', sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan peran serta keberhasilan mahasiswa dalam proses pembelajaran
--	--	--	--	---

Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran	Bagaimana penggunaan template pada aplikasi CapCut dapat memudahkan mahasiswa dalam mengedit video untuk tujuan pembelajaran.	Teori Multimedia. Teori ini menjelaskan tentang gabungan dari sarana dan prasarana yang digunakan untuk mendapatkan kombinasi dari beberapa alat dalam proses pembelajaran. Multimedia. Teori Praktikum dalam Pendidikan: Praktikum dianggap sebagai kegiatan penting untuk mengasah keterampilan afektif dan	Metode pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretif dan metode studi kasus	Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi CapCut sangat memudahkan berbagai kalangan, termasuk mahasiswa, untuk mengedit video sesuai kebutuhan, terutama sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini dinilai sangat mudah digunakan karena menyediakan banyak fitur
---	---	---	--	---

		psikomotorik mahasiswa		esensial yang mendukung proses pengeditan video secara menyenangkan dan efisien. Dengan memanfaatkan fitur-fitur unggulan CapCut, pengguna dapat berinovasi dan menghasilkan video berkualitas tanpa memerlukan software tambahan yang rumit.
--	--	------------------------	--	---

				Penggunaan media video pembelajaran yang baik juga berkontribusi dalam membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih efektif.
--	--	--	--	---

Untuk melengkapi referensi dan pengembangan penelitian, maka peneliti mempelajari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang lain yang berkaitan dengan fokus penelitian ini. Dari beberapa hasil kajian penelitian terdahulu, ada beberapa hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian pertama dan kedua terletak pada metode penelitian. Metode penelitian jurnal pertama menggunakan metode kuantitatif, kemudian penelitian kedua menggunakan metode penelitian Tindakan kelas. Perbedaan kedua terletak pada teori penelitian. Hal baru yang dibawa oleh penelitian ini adalah subjek penelitian, objek penelitian dan metode penelitian yang digunakan.

1.6 Konsep dan Kajian Teori

1.6.1 Teori CMC (*Computer Mediated Communication*)

CMC merupakan sebuah proses komunikasi yang menggunakan komputer dan jaringan internet atau teknologi digital untuk menghubungkan individu atau kelompok. CMC memungkinkan orang berkomunikasi lintas jarak dan zona waktu yang berbeda. Computer-Mediated Communication (CMC) mencakup interaksi dalam berbagai bentuk, seperti teks, audio, video, dan gambar. Bentuk-bentuk komunikasi ini dapat meliputi penggunaan email, pesan teks, obrolan daring (chat), konferensi video online (aplikasi zoom, google meet), media sosial, dan berbagai platform komunikasi digital lainnya. Di balik setiap bentuknya, CMC memungkinkan orang-orang untuk berkomunikasi tanpa harus berada di tempat yang sama secara fisik, mengatasi batasan waktu dan ruang.

Jenis-jenis CMC dalam pembelajaran online dibagi menjadi dua, yaitu sistem Asynchronous Communication (Komunikasi Asinkron) dan Synchronous Communication (Komunikasi Sinkron). Sistem Asinkronous adalah komunikasi yang tidak dilakukan secara langsung dan tidak terjadi dalam waktu nyata. Dalam komunikasi asinkron, pengirim pesan tidak mengharapkan respons segera. Komunikasi yang tidak bergantung pada waktu dimana seluruh pemakai bisa mengakses ke sistem dan melakukan komunikasi antar mereka disesuaikan dengan waktunya masing-masing. Misalnya seperti materi rekaman video, mengirim email atau grup diskusi di WhatsApp. Sedangkan, sistem Sinkronous yaitu komunikasi yang

dilakukan secara langsung dan real-time. Komunikasi ini membutuhkan respons yang cepat dari semua pihak yang terlibat (yakni komunikator dan komunikan). Komunikasi sinkron dapat dilakukan melalui : Panggilan telepon, Konferensi video online (zoom, google meet), Rapat langsung atau Pertemuan langsung.

Dengan demikian hubungan dalam penelitian ini Teori CMC digunakan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran online kelas editing video. Kelas editing video *Capcut Mobile Completed Masterclass* yang diselenggarakan oleh Creative SID Academy menggunakan kedua jenis komunikasi ini untuk memaksimalkan pembelajaran.

1.6.2 *Media Richness Theory*

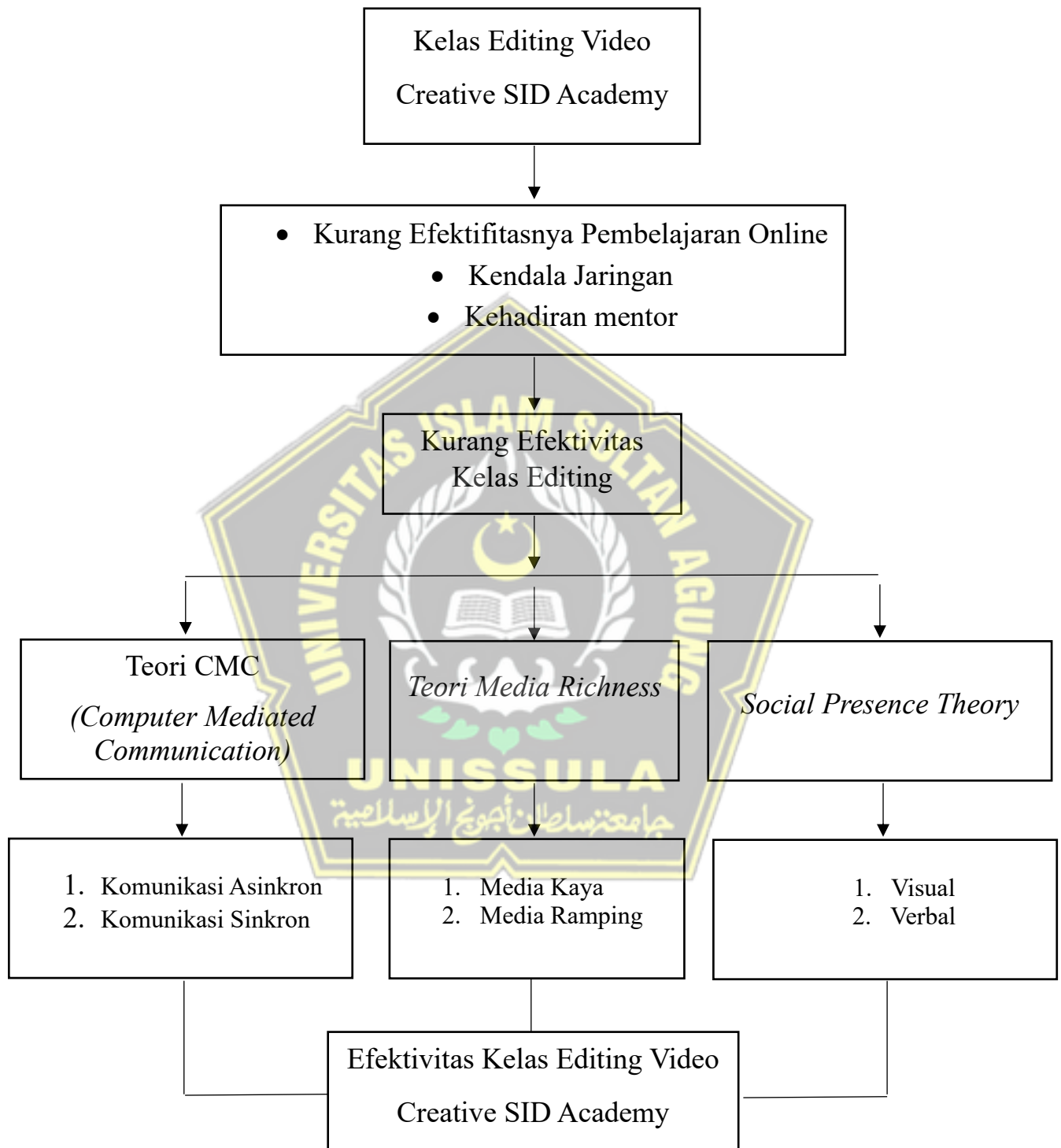
Media Richness Theory (Teori kekayaan media) teori komunikasi yang membandingkan media berdasarkan kemampuannya dalam menyampaikan informasi. Teori ini diperkenalkan oleh Richard L. Daft dan Robert H. Lengel pada tahun 1984 yang menyatakan kegunaan media ditentukan oleh kekayaannya. Teori ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media komunikasi dalam suatu organisasi. Teori ini juga dapat digunakan untuk memahami fenomena komunikasi digital yang sering kali tidak mampu menyampaikan emosi sepenuhnya. (Assyfa Putri & Irwansyah, 2021). Media yang kaya adalah media yang mampu menyampaikan banyak informasi, seperti visual, suara, dan isyarat sosial. Dalam konteks kelas Zoom, efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh

kemampuan mentor menggunakan fitur seperti berbagi layar, video, dan audio untuk menyampaikan materi editing. Kendala kualitas koneksi internet dapat mengurangi richness media.

1.6.3 *Social Presence Theory.* (Teori Kehadiran Sosial)

Teori yang menjelaskan tingkat persepsi seseorang terhadap kehadiran orang lain saat berkomunikasi. Teori ini diperkenalkan oleh Short, Willias, & Christie pada tahun 1976 yang menjelaskan dimana seseorang menerima orang lain pada kenyataan sesungguhnya yaitu sebagai individu dan seluruh interaksi yang didalamnya terdapat nilai-nilai ikatan hubungan saling timbal balik. Kehadiran sosial merujuk pada sejauh mana peserta merasa "hadir" dan terhubung secara emosional selama pembelajaran. Teori ini dapat diterapkan dalam berbagai bidang, seperti pemasaran, pembelajaran daring, dan komunikasi relasional. Dalam kelas editing video, kehadiran sosial dapat tercipta melalui interaksi langsung (misalnya, tanya jawab di Zoom). Rendahnya kehadiran sosial dapat mengurangi keterlibatan peserta dan efektivitas pembelajaran. (Norhabiba & Ragil Putri, 2018)

1.7 Kerangka Penelitian



1.8 Operasionalisasi Konsep

1.8.1 Efektivitas

Efektivitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang diinginkan atau kemampuan menghasilkan output yang diinginkan. Ketika sesuatu dianggap efektif, itu berarti sesuatu tersebut mempunyai hasil yang diinginkan atau diharapkan, atau menghasilkan kesan yang mendalam dan jelas. Efektivitas adalah hubungan antara usaha yang dikeluarkan atau tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.. Efektivitas dapat diukur berdasarkan masukan, proses, dan keluaran. Sondang P. Siagian (2001:24) yang berpendapat bahwa efektivitas adalah penggunaan sumber daya, sarana dan prasarana sampai batas tertentu yang secara sadar telah ditentukan sebelumnya untuk menghasilkan beberapa barang atas jasa yang diberikannya. Kinerja menunjukkan keberhasilan berdasarkan tercapai atau tidaknya tujuan. Jika hasil kegiatan mendekati tujuan, ini berarti efisiensi yang lebih besar. Ketika seseorang berbicara tentang efektivitas sebagai manajemen kerja, berarti fokusnya adalah pada pencapaian berbagai tujuan, yang ditentukan oleh penggunaan tepat waktu dari sumber daya tertentu yang tersedia, harus ditentukan terlebih dahulu, dan hasil yang dicapai dengan menggunakan sumber daya tersebut. Maka hasil harus dicapai dalam waktu yang ditentukan.(Hartika & Jumiati, 2020)

1.8.2 Kelas Editing

Video editing merupakan proses penggabungan berbagai elemen video, gambar, suara untuk menciptakan kisah atau pesan sehingga dapat menjadi kesatuan yang utuh dan dinikmati oleh publik. Orang yang melakukan proses editing disebut editor. Pada proses video editing ini kita dapat menyeleksi bagian mana dari video mentah yang kita inginkan dan kita dapat membuang bagian-bagian dari video mentah yang tidak kita inginkan (seperti tayangan video yang tidak jelas, , tidak fokus, shaking, gelap/kecerahan dll). Tidak hanya menyeleksi video saja dalam proses editing juga terdapat proses penambahan backsound, filter, transisi, efek-efek, font/tulisan, overlay dll. Kita juga dapat memperbaiki hasil rekaman video kita yang terlalu gelap atau terang, ataupun warnanya yang terlalu kuning/merah/biru dengan cara melakukan colour grading (Hobi, 2023).

Tujuan editing video :

- 1) Membantu penyampaian pesan atau informasi dalam bentuk video yang jelas dan efektif.
- 2) Meningkatkan kualitas video agar lebih nyaman saat dilihat.
- 3) Membangun branding dari suatu produk atau merek.
- 4) Menarik perhatian penonton dengan membuat video yang kreatif dan inovatif.

Kelas Editing merupakan kegiatan yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan skill editing dalam hal ini editing video. Kelas editing video akan membahas secara detail mengenai tool dan workspace, efek kontrol

dan layer, title dan speed ramp, sequence, hingga export media.(BBSTV, 2014)

1.8.3 Creative SID ACADEMY

Creative SID Academy merupakan sebuah platform berbasis komunitas yang dirancang untuk membantu para peserta program dalam mempelajari dan menguasai keterampilan di dunia digital. Sebagai platform edukasi, Creative SID Academy tidak hanya menyediakan pembelajaran berbasis teori, tetapi juga mendukung peserta dengan praktik langsung melalui program-program yang dirancang secara khusus. Dalam program-programnya, Creative SID Academy memfasilitasi peserta untuk membentuk, mengembangkan, dan memperkaya keterampilan mereka di berbagai bidang digital, termasuk desain grafis, editing video, dan penguasaan teknologi kreatif lainnya. Dengan pendekatan yang kolaboratif dan terstruktur, platform ini berkomitmen untuk membantu setiap peserta mencapai potensi terbaiknya di era digital yang semakin kompetitif.

1.8.4 Pengembangan Skill

Pengembangan skill atau keterampilan merupakan proses meningkatkan dan memperluas keahlian, pengetahuan, dan kemampuan individu agar dapat berhasil dalam pekerjaan, pendidikan, atau kehidupan sehari-hari. Pengembangan keterampilan melibatkan upaya sadar dan keinginan belajar untuk meningkatkan kompetensi dan memperoleh keterampilan baru yang relevan dengan tuntutan pasar kerja dan kebutuhan individu. Setiap orang

harus memiliki skill baik itu yang didapatkan dari hobi kemudian dikembangkan secara otodidak atau bisa juga didapatkan melalui pelatihan. Macam - macam skill : Hard skill, soft skill, upskilling, transferable skill, dan reskilling. (Jurnal et al., 2022)

1) Hard Skill :

Perilaku dan keterampilan yang dapat dilihat mata disebut hardskill. Skill yang dapat membuat sesuatu menjadi jelas dan langsung dikenal sebagai kemampuan seseorang. Kemampuan hardskill menggambarkan semua hal yang berkaitan dengan pengayaan teori yang menjadi dasar keputusan atau analisis. Kemampuan menghitung, menganalisa, mendisain, wawasan dan pengetahuan yang luas, membuat model, dan kritis adalah indikator elemen hardskill yang dapat dinilai dari tes teknik atau praktis. Keterampilan dari hard skill didapatkan melalui pelatihan, karir, dan pendidikan. Maka dari itu seseorang yang memiliki hard skill diharapkan mampu menyelesaikan suatu pekerjaan yang diberikan dengan hasil yang maksimal. (Afrillyan et al., 2021)

Manfaat dari memiliki Hard skill :

- 1) Meningkatkan produktivitas . Hard Skill membuat orang lebih efisien dan produktif di tempat kerja.
- 2) Meningkatkan kompetisi. Hard Skill yang kuat dapat membantu anda membedakan diri dari pesaing anda di lingkungan kerja yang kompetitif.

- 3) Memperluas peluang karir. Banyak pekerjaan memerlukan keterampilan khusus dan memiliki keterampilan, ini dapat membuka jalan ke lebih banyak peluang karir yang baik.

Berikut beberapa contoh Hard Skill seorang Editor :

1). Video Editing

Pengeditan video adalah kemampuan untuk menyesuaikan potongan-potongan video menjadi video akhir yang memiliki cerita yang ingin disampaikan. Seorang editor dapat menggunakan keterampilan mengedit video untuk bekerja di film atau televisi atau mengedit konten untuk kebutuhan media sosial untuk kegiatan edukasi, pemasaran, periklanan, maupun, hiburan.

2). Photo Editing :

Keterampilan mengedit foto menunjukkan seorang editor juga dapat mengambil foto dan mengeditnya dengan menggunakan perangkat lunak foto. Kemampuan ini termasuk color correction, photo retouch, dan penggunaan software editing.

3). Graphic Design :

Kemampuan ini memungkinkan seorang editor dapat membuat desain gambar, foto, teks, atau elemen lain yang menarik. Hal ini sangat penting khususnya di industri periklanan

dan pemasaran. Beberapa kemampuan desain grafis yaitu user experience (UX) design, typography, data visualization, photo composition, dan print layout.

4). Manajemen Proyek

Keterampilan manajemen proyek adalah kemampuan teknis yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek. Keterampilan ini bermanfaat untuk membantu seorang editor mencapai hasil proyek yang diinginkan. Beberapa keterampilan manajemen proyek seperti, budgeting, analisis resiko, penjadwalan, dan pengawasan kerja.

5). Copywriting

Seorang editor juga harus memiliki kemampuan untuk membuat tulisan yang menarik dan selaras dengan kebutuhan klien adalah keterampilan serbaguna yang dapat diterapkan di berbagai industri. Contoh kemampuan copywriting adalah editing, manajemen konten, tata bahasa, riset, hingga wawancara.

6). Penguasaan Perangkat Lunak :

Keterampilan Seorang editor yang paling penting adalah menguasai perangkat lunak seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Premier*, *Capcut*, *Vn Editor*, *Davinci Resolve*, *Adobe Ilustator*, *Corel Draw* dll.

2) Soft Skill :

Soft skill adalah kumpulan sifat yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan baik dengan orang lain dalam berbagai situasi. kemampuan untuk mengaktualkan dan mengorganisasikan berbagai kemampuan yang dimiliki setiap orang dalam suatu keteraturan sistemik untuk mencapai tujuan bersama. Maksudnya, untuk menjadi seseorang yang diinginkan dan dapat hidup berdampingan dengan orang lain baik di tempat kerja maupun di komunitas mereka, seseorang harus mengembangkan sikap yang toleran, simpati, empati, emosi, etika, dan komponen psikologis lainnya. Ini adalah yang disebut soft skill. (Made et al., 2022)

Beberapa contoh Soft Skill yang harus dimiliki seorang editor :

1). Berpikir Kritis :

Ketika dihadapkan pada masalah, editor harus menemukan solusi yang efektif. Kemampuan berpikir kritis memungkinkan editor untuk menganalisis masalah dari berbagai sudut pandang dan memilih solusi terbaik. Dengan memiliki kemampuan berpikir kritis, seorang editor dapat meningkatkan kualitas konten, memastikan keakuratan informasi, dan berkontribusi secara signifikan terhadap kesuksesan keseluruhan dari sebuah publikasi atau proyek.

2). Kepemimpinan :

Seorang editor sering dihadapkan pada berbagai keputusan penting yang mempengaruhi keseluruhan proyek. Kemampuan kepemimpinan membantu mereka dalam mengambil keputusan yang tepat dan strategis, serta bertanggung jawab atas hasilnya. Dengan memiliki soft skill kepemimpinan yang baik, seorang editor dapat mengarahkan timnya dengan lebih efektif, menciptakan lingkungan kerja yang positif, dan memastikan kualitas serta keberhasilan proyek yang mereka kerjakan.

3). Komunikasi :

Editor sering kali bertanggung jawab untuk mengkomunikasikan visi dan strategi proyek kepada tim mereka. Kemampuan komunikasi yang efektif membantu mereka menyampaikan informasi ini dengan jelas dan memastikan bahwa semua anggota tim memahami dan mendukung visi tersebut. Dengan kemampuan komunikasi yang kuat, seorang editor dapat berfungsi lebih efektif dalam perannya, memastikan bahwa setiap bagian dari proses editorial berjalan lancar dan bahwa hasil akhirnya adalah konten berkualitas tinggi yang memenuhi tujuan dan harapan semua pihak yang terlibat.

4). Networking :

Networking memungkinkan editor untuk menemukan dan menghubungi penulis, fotografer, desainer, dan profesional kreatif

lainnya yang dapat berkontribusi pada proyek mereka. Memiliki jaringan luas memberi editor akses ke bakat yang beragam dan berkualitas tinggi. Dengan skill networking yang baik, seorang editor dapat memperluas pengaruh mereka, meningkatkan kualitas pekerjaan, dan membuka peluang yang lebih besar untuk kesuksesan profesional. Networking yang efektif membantu editor membangun hubungan yang saling menguntungkan dan mendukung perkembangan karir mereka dalam jangka panjang.

5). Kerjasama Tim :

Proyek editorial sering melibatkan berbagai tugas dan tenggat waktu yang harus dikelola secara bersamaan. Kerja sama tim yang baik memungkinkan editor untuk mengkoordinasikan tugas-tugas ini dengan lebih efisien, memastikan bahwa proyek selesai tepat waktu dan sesuai dengan standar yang diharapkan.

6). Kecerdasan Emosional :

Industri kreatif dan media sering kali memiliki tenggat waktu yang ketat dan tekanan tinggi. Dengan kecerdasan emosional, editor dapat mengelola stres mereka sendiri dengan lebih baik dan membantu anggota tim mereka melakukan hal yang sama. Editor sering harus memberikan kritik dan saran kepada penulis dan kontributor lainnya. Kecerdasan emosional memungkinkan mereka memberikan umpan balik secara konstruktif, yang dapat

meningkatkan motivasi dan kinerja tanpa menimbulkan perasaan negatif.

1.8.5 Capcut

CapCut adalah aplikasi mobile untuk pengeditan video yang bisa didapatkan di Play store maupun Apps Store menurut Agus Setiawan (2022) menyatakan bahwa CapCut adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya bernama "Viamaker". Aplikasi ini memiliki penilaian yang tinggi di play store maupun app store.. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis audio visual dan membantu editor, terutama pemula. Dengan satu aplikasi edit, Anda dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik. (Aprilliana & Efendi, 2022).

CapCut juga merupakan sebuah perangkat lunak ponsel pintar yang digunakan untuk pengeditan video. Perangkat lunak ini dikembangkan oleh perusahaan teknologi dari Tiongkok, ByteDance, yang juga mengembangkan platform media sosial TikTok. CapCut dirilis pada tahun 2020.. Banyak fitur dan kelebihan yang dimiliki capcut antara lain : (Menghapus tanda air secara gratis, Pemotongan dan penggabungan video, Pengubah kecepatan video, Pengubah suara video, Overlay, teks, stiker, dan emoji, Perpustakaan yang luas dari musik, stiker, dan lainnya, Efek video, Filter video, Transisi video, Rasio video, Sesuaikan video, Kanvas video).

1.9 Metode Penelitian

1.9.1 Tipe Penelitian

Peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk penelitiannya. Metodologi penelitian kualitatif sendiri memiliki strategi yang menunjukkan pemahaman yang luas terhadap suatu realitas sosial dari beberapa sudut pandang. Menurut Moleong (2017:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena sosial dan masalah manusia dengan sedalam-dalamnya melalui pemahaman dengan cara pengumpulan data dan melakukan studi terhadap fenomena secara detail yang sedang di teliti. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti pernyataan, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang dialami. (Iii, 2018)

1.9.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anggota *Capcut Mobile Completed Masterclass* yang mengikuti kelas editing video Creative SID Academy. Mereka menjadi individu atau kelompok yang akan diobservasi untuk menilai efektivitas program dalam pengembangan skill.. Sedangkan

objek dalam penelitian ini adalah efektivitas kelas editing video Creative SID Academy. Fokusnya pada bagaimana kelas tersebut mampu berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan editing video para anggotanya.

1.9.3 Sumber Data

Sumber data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua berdasarkan sumbernya, yaitu :

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi melalui anggota kelas editing *Capcut Mobile Completed Masterclass*.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti dari sumber yang telah ada. Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, buku, laporan, skripsi, jurnal, dan bahan bacaan lain yang memiliki hubungan dengan penelitian yang diambil.

1.9.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi

Suatu aktivitas pengumpulan data melalui pengamatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat secara langsung di lokasi penelitian tersebut. Selain itu, observasi ini juga termasuk kegiatan pencatatan yang dilakukan secara sistematis tentang semua gejala objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan metode observasi sebagai teknik pendukung dalam pengumpulan data. Observasi dilakukan secara asynchronous, yaitu melalui peninjauan ulang terhadap materi video pembelajaran yang tersedia di website kelas, rekaman Zoom, serta aktivitas diskusi dalam grup WhatsApp peserta. Observasi ini bertujuan untuk menguatkan hasil wawancara dengan data kontekstual yang menunjukkan bagaimana proses pembelajaran berlangsung secara nyata. Peneliti mencatat berbagai aspek seperti kualitas media pembelajaran, tingkat partisipasi peserta dalam grup diskusi, respon mentor terhadap pertanyaan, serta interaksi antar peserta. Dalam observasi ini, peneliti juga memperhatikan penggunaan media digital dan bagaimana peserta menerapkan materi yang disampaikan oleh mentor.

b. Wawancara

Wawancara menjadi salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung dua arah, dimana pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (face to face) antara pewawancara dengan narasumber, di mana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang akan diteliti dan telah dirancang sebelumnya. Menurut Sugiyono (2018: 467) jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori in-depth interview, dimana wawancara semiterstruktur dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas dibandingkan wawancara terstruktur namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana Responden yaitu para anggota kelas editing video *Capcut Mobile Completed Masterclass* dimintai pendapat, ide dalam menangani suatu permasalahan yang ada. Dalam mewawancarai responden peneliti memerlukan bantuan alat-atat yang diantaranya adalah buku catatan yang berfungsi untuk mendapatkan data dari hasil wawancara, alat perekam yang berfungsi untuk merekam semua percakapan akan tetapi dalam menggunakan alat perekam peneliti meminta izin terlebih dahulu apakah percakapan tersebut boleh direkam atau tidak. Selain itu

memerlukan platform Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video call. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Pada umumnya, para pengguna menggunakan aplikasi ini untuk melakukan meeting hingga konferensi video dan audio.(Ningtyas, 2014)

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk catatan, dokumen, buku, arsip, serta gambar yang bertujuan untuk mendukung penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan bukti atau catatan-catatan yang berkaitan dengan penelitian seperti data berupa dokumentasi foto-foto atau hasil screenshoot saat melakukan proses wawancara baik secara langsung maupun zoom.(Sugiyono, 2014)

1.9.5 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis data yang diperoleh dari hasil catatan, wawancara, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan hasilnya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2016). Pada analisis data penelitian kualitatif, peneliti perlu mengkaji dan memahami hubungan-hubungan dan konsep untuk dikembangkan dan dievaluasi. Analisis data kualitatif merupakan proses mengumpulkan dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Proses ini melibatkan mengorganisasikan data ke dalam

kategori, menjabarkan ke dalam unit, menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk menemukan dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan dalam penelitian, Sehingga dapat membuat kesimpulan yang membuat data mudah dipahami oleh individu dan orang lain. (Rijali, 2018)

Adapun teknik data dalam penelitian kualitatif secara umum dimulai dari :

a. Analisis data

Analisis data adalah proses sistematis untuk menguraikan, menginterpretasikan, dan mengolah data agar dapat diambil kesimpulan yang berharga. Ini adalah langkah kritis dalam mengubah data mentah menjadi informasi yang berguna. Kegiatan analisis data selama pengumpulan data meliputi : menetapkan fokus penelitian, penyusunan temuan sementara, pembuatan rencana pengumpulan data berikutnya, penetapan sasaran pengumpulan data.

b. Reduksi data

Reduksi data adalah upaya menyimpulkan data, kemudian memilah-milah data dalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu, dalam tema tertentu. Dalam tahap ini peneliti dapat melakukan pemilihan data yang akan digunakan atau tidak yang merupakan ringkasan fenomena yang sedang berkembang.

c. Penyajian data

Penyajian data pada penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk teks yang bersifat naratif Pada penelitian kualitatif, peneliti menyajikan

data berdasarkan narasumber yang telah dipilih melalui hasil wawancara mendalam. Tahap ini menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang didapatkan dari lapangan kemudian akan dipilih sesuai dengan permasalahan penelitian yang dibutuhkan, selanjutnya dikelompokkan dan diberi batasan masalah. Dengan penyajian data yang dipilih diharapkan mampu memberikan kejelasan data yang detail dan substantive sebagai data pendukung.

d. Penarikan kesimpulan

Dalam penelitian kualitatif penarikan kesimpulan melalui dengan cara induktif, Dimana meneliti berangkat dari kasus-kasus yang bersifat khusus berdasarkan pengalaman nyata kemudian di kumpulkan menjadi ringkasan satu kegiatan yang utuh. Kesimpulan juga diverifikasi selama kegiatan berlangsung dimana merupakan tinjauan ulang pada catatan data di lapangan yang ada. (Raya & Raya, 2021)

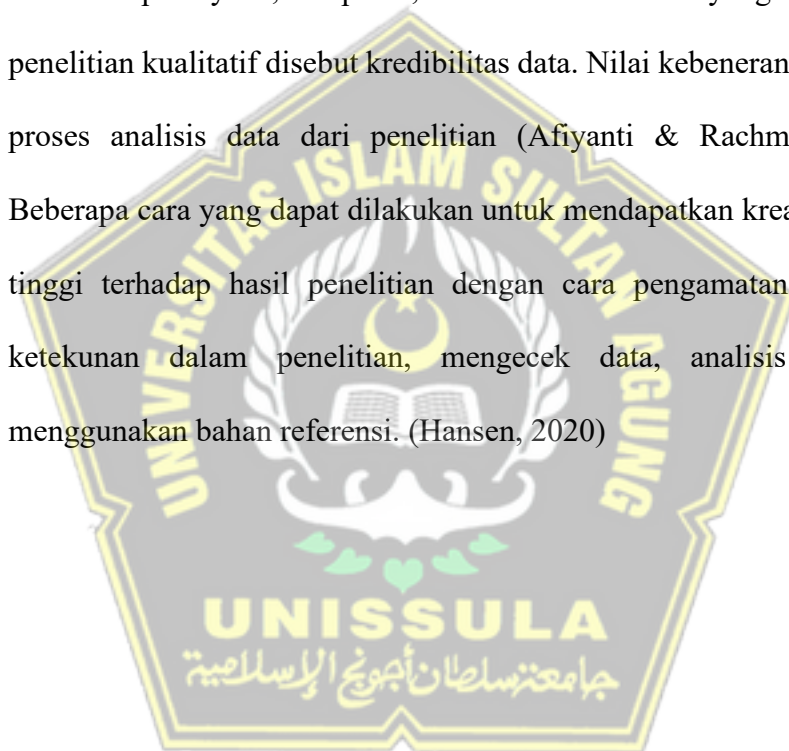
1.9.6 Unit penelitian

Unit penelitian didefinisikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan elemen yang diteliti sebagai fokusnya. Unit analisis mencakup semua hal yang diteliti, menurut Morissan (2017:166). Unit penelitian memberikan gambaran singkat tentang unit yang dianalisis secara keseluruhan. Selain itu, unit analisis dapat berupa individu, benda, atau peristiwa, seperti aktivitas individu atau sekelompok orang yang menjadi subjek penelitian. Penulis membutuhkan unit untuk mendukung penelitian ini. Dalam

penelitian ini, unit analisis adalah para anggota tau peserta Capcut mobile completed masterclas . Tujuan peneliti adalah untuk menganalisis efektivita kelas editing yang diselenggarakan oleh Creative SID ACADEMY menggunakan teori behavioristik(Unique, 2016)

1.9.7 Kualitas Data

Kepercayaan, ketepatan, dan keakurasian data yang dihasilkan dari penelitian kualitatif disebut kredibilitas data. Nilai kebenaran ini mencakup proses analisis data dari penelitian (Afiyanti & Rachmawati, 2014). Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan kredibilitas yang tinggi terhadap hasil penelitian dengan cara pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, mengecek data, analisis kasus, dan menggunakan bahan referensi. (Hansen, 2020)



BAB II

PROFILE PENELITIAN

2.1 Profil Creative SID Academy

2.1.1 Sejarah Creative SID Academy

Creative SID Academy merupakan sebuah platform berbasis komunitas yang berfokus pada pengembangan keterampilan dalam dunia digital, khususnya di bidang desain dan editing video. Akademi ini memiliki visi untuk membantu individu mengembangkan potensi kreatif mereka melalui berbagai program pelatihan yang dirancang secara komprehensif. Salah satu program unggulannya adalah *Capcut Mobile Completed Masterclass*, sebuah kelas yang dirancang khusus untuk memperkaya keterampilan peserta dalam editing video menggunakan aplikasi CapCut.

Creative SID Academy didirikan dengan tujuan untuk menjawab kebutuhan masyarakat akan keterampilan digital yang semakin relevan di era modern. Akademi ini tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga memotivasi peserta untuk menggali dan memanfaatkan potensi unik mereka dalam dunia kreatif. Melalui pendekatan berbasis komunitas, Creative SID Academy menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan inspiratif, memungkinkan peserta untuk berkembang bersama. Program-program yang ditawarkan oleh Creative SID Academy, termasuk kelas editing *Capcut Mobile Completed Masterclass*, telah dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Dengan dukungan

instruktur berpengalaman dan kurikulum yang terstruktur, peserta diharapkan mampu menguasai keterampilan baru yang bermanfaat untuk pengembangan karier mereka di masa depan.

Creative SID Academy didirikan pada tahun 2021 sebagai sebuah platform berbasis komunitas yang berfokus pada pengembangan keterampilan di bidang digital, khususnya desain dan editing video. Akademi ini memiliki visi untuk membantu individu menggali dan mengembangkan potensi kreatif mereka melalui program-program pelatihan yang terstruktur dan relevan dengan kebutuhan industri. Salah satu program unggulan Creative SID Academy adalah *Capcut Mobile Completed Masterclass*, yang pertama kali diluncurkan pada bulan Oktober 2023. Kelas ini dirancang untuk memperkaya keterampilan peserta dalam editing video menggunakan aplikasi CapCut, dengan pendekatan yang aplikatif dan mudah diakses. Hingga saat ini, program tersebut telah berhasil mengajarkan lebih dari 4.000 orang berbagai teknik editing style yang inovatif.

Creative SID Academy tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran berbasis komunitas yang inspiratif. Akademi ini percaya bahwa setiap individu memiliki potensi unik di dunia kreatif, sehingga semua programnya dirancang untuk memberdayakan peserta dalam mengeksplorasi dan memperkaya keterampilan mereka. Dengan dukungan instruktur berpengalaman dan kurikulum yang sesuai kebutuhan, peserta diharapkan mampu menguasai keterampilan baru yang relevan untuk pengembangan karier mereka.

2.1.2 Lokasi

Pelatihan kelas editing *Capcut Mobile Completed Masterclass* yang diselenggarakan oleh Creative SID Academy bersifat online, sehingga tidak terikat pada lokasi fisik tertentu. Kelas ini menggunakan platform Zoom sebagai media interaksi antara mentor dengan peserta dan platform website (youtube) untuk penyampaian materi . Dengan demikian, lokasi penelitian ini mencakup peserta yang tersebar di berbagai wilayah, memanfaatkan akses internet untuk mengikuti setiap sesi kelas dari kenyamanan masing-masing tempat.

2.1.3 Visi Misi Creative SID Academy

A. Visi

Mengintegrasikan setiap program pelatihan untuk memastikan bahwa setiap member dapat mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan minat yang dipilihnya.

B. Misi

Menjadi platform yang mendukung dan memfasilitasi pengembangan skill kreatif, menciptakan lingkungan di mana individu dan organisasi dapat tumbuh secara signifikan dalam era digital.

Logo :



Makna Logo:

1. Simbol (Bentuk)

- Logo terdiri dari elemen berbentuk geometris seperti huruf "S" atau elemen yang mencerminkan kreatifitas dan struktur. Simbol ini bisa melambangkan **keberlanjutan, inovasi, dan kolaborasi**, yang relevan dengan visi Creative SID Academy dalam mengembangkan keterampilan digital.

2. Warna

- Warna gradasi ungu hingga ke ungu muda:
 - Ungu sering dikaitkan dengan kreativitas, imajinasi, dan kebijaksanaan. Ini menggambarkan fokus akademi pada dunia kreatif.
 - Gradasi memberikan kesan modern, dinamis, dan fleksibel, yang mencerminkan pendekatan mereka dalam

menyesuaikan keterampilan digital dengan perkembangan zaman.

- Warna lembut juga menunjukkan suasana yang inklusif dan ramah, mengundang orang dari berbagai latar belakang untuk belajar bersama.

3. Tata Letak dan Tipografi

- Tipografi yang sederhana dan bersih menunjukkan profesionalisme dan kejelasan misi dari Creative SID Academy.
- Penggunaan spasi yang seimbang antara simbol dan teks menunjukkan organisasi yang terstruktur, relevan dengan pendekatan akademi dalam memberikan pelatihan yang terarah.

2.1.4 Struktur Organisasi Creative SID Academy

Creative SID Academy memiliki struktur organisasi yang mendukung keberhasilan program pembelajaran bagi peserta, dengan fokus pada peran penting mentor dalam setiap kelas yang diselenggarakan. Dalam konteks kelas "CapCut Mobile Desktop Completed Masterclass", peran mentor menjadi salah satu elemen krusial yang menjamin peserta mendapatkan pengalaman pembelajaran yang optimal. Hierarki Organisasi di tingkat teratas, Creative SID Academy dipimpin oleh pengelola akademi yang bertanggung jawab atas seluruh operasional dan pengelolaan program kelas. Di bawahnya, terdapat beberapa mentor yang memiliki spesialisasi di bidang tertentu, salah satunya adalah M. Syrif Hidayatullah, yang dikenal dengan julukan Paduka CapCut. Mentor ini memiliki tanggung jawab

husus dalam mengelola kelas editing "CapCut Mobile Desktop Completed Masterclass".

Peran dan Tanggung Jawab Mentor: M. Syrif Hidayatullah (Paduka CapCut) M. Syrif Hidayatullah, atau yang lebih dikenal dengan nama Paduka CapCut, memiliki peran yang sangat vital dalam keberhasilan kelas ini. Sebagai mentor utama, Paduka CapCut bertanggung jawab langsung dalam memberikan materi pembelajaran, memberikan tutorial editing, serta melakukan mentoring kepada peserta kelas.

Peran utama dari Paduka CapCut meliputi beberapa hal berikut:

1. Memberikan Materi dan Tutorial Editing:

Paduka CapCut menyusun dan menyampaikan materi yang dibutuhkan oleh peserta kelas untuk menguasai teknik-teknik editing menggunakan aplikasi CapCut. Materi ini mencakup berbagai teknik dan tips editing video yang dapat memperkaya skill peserta, sehingga mereka mampu menghasilkan video berkualitas tinggi dengan menggunakan perangkat mobile.

2. Membimbing Peserta Dalam Grup Kelas Editing Capcut Completed Masterclass:

Sebagai mentor, Paduka CapCut juga berperan dalam memberikan bimbingan secara langsung dalam grup kelas "CapCut Mobile Desktop Completed Masterclass". Di sini, ia berinteraksi dengan peserta untuk memberikan feedback, mengarahkan peserta pada cara terbaik dalam menyelesaikan tugas-tugas editing, dan memastikan bahwa setiap peserta mendapat perhatian yang dibutuhkan.

3. **Membantu Penyelesaian Masalah :**

Paduka CapCut tidak hanya mengajar, tetapi juga aktif membantu peserta dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi saat belajar. Baik itu terkait teknik editing, pemahaman materi, atau kendala teknis dalam penggunaan aplikasi CapCut, ia berperan sebagai sumber solusi bagi peserta.

4. **Menjawab Pertanyaan Peserta :**

Salah satu peran penting lainnya adalah menjawab segala pertanyaan yang muncul dari peserta kelas. Paduka CapCut memberikan penjelasan secara jelas dan rinci, serta memberikan wawasan tambahan yang dibutuhkan agar peserta dapat memahami materi dengan lebih baik.

Dengan peran-peran tersebut, Paduka CapCut memastikan bahwa peserta kelas dapat menguasai teknik editing dengan baik dan siap untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam proyek nyata. Struktur organisasi yang jelas dan adanya bimbingan langsung dari mentor seperti Paduka CapCut menjadikan kelas ini sangat efektif dalam mengembangkan skill editing peserta.

BAB III

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini merupakan deskripsi dari data yang telah didapatkan dari pengumpulan data lapangan melalui observasi dan wawancara terhadap narasumber mengenai Efektivitas Kelas Editing Video Creative Sid Academy Dalam Pengembangan Skill Bagi Anggota *Capcut Mobile Completed Masterclass*. Pada bagian ini, Peneliti akan melampirkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan kepada narasumber. Dalam bab ini peneliti juga akan memaparkan latar belakang masing-masing informan yang disampaikan pada wawancara bersama peneliti. Data yang disajikan pada bagian ini adalah data primer hasil penelitian yang peneliti dapatkan melalui proses wawancara secara semi terstruktur antara peneliti dan narasumber. Data primer adalah data yang telah dihimpun oleh peneliti dengan bantuan *interview guide* kepada narasumber. Hasil wawancara akan disajikan dengan lengkap sebagai berikut :

3.1 Profil Informan

Berikut ini merupakan profil informan atau narasumber yang telah di wawancarai pada penelitian ini :

1. Nama Narasumber : Hatta Muzaki
Pendidikan/Pekerjaan : Mahasiswa / Editor
Usia : 26 Tahun
Tanggal Wawancara : Kamis, 1 Mei 2025
Waktu : 19:00 – selesai

- Lokasi : Sayung Wetan, RT 02 RW 01 (By WhatsApp)
2. Nama Narasumber : Cahya
- Pendidikan/Pekerjaan : Mahasiswa / Freelancer
- Usia : 22 Tahun
- Tanggal Wawancara : Rabu, 7 Mei 2025
- Waktu : 16:00 - selesai
- Lokasi : Meteseh, Semarang (Secara Langsung)
3. Nama Narasumber : Rifqy Nurfaizi
- Pendidikan/Pekerjaan : Social Media Spesialist
- Usia : 22 Tahun
- Tanggal Wawancara : Senin 10 Mei 2025
- Waktu : 19:00 - selesai
- Lokasi : Pontianak (By Google Meet, WhatsApp)

3.2 Deskripsi Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan pendekatan teori yang telah ditetapkan sebelumnya untuk memudahkan peneliti dalam mengkaji suatu fenomena atau kejadian. Kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam, melalui cara observasi, mewawancarai, dan menganalisis data non-numerik, seperti kata-kata, tindakan, dan interaksi sosial. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melihat secara rinci fenomena dilapangan sehingga dapat memperoleh gambaran hasil yang relevan dan menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini Masing-

masing informan adalah peserta aktif kelas tersebut dan memiliki latar belakang profesi yang berkaitan langsung dengan aktivitas editing video. Ke-tiga informan dipilih merupakan peserta grup kelas editing video Capcut Completed Masterclass yang diselenggarakan oleh Creative SID Academy. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan pengalaman dan persepsi peserta secara natural melalui data yang diperoleh dari wawancara.

3.3 Temuan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada kelas editing video Capcut Completed Masterclass yang diselenggarakan oleh Creative SID Academy. Kelas editing video ini merupakan kelas editing video dengan memanfaatkan fitur-fitur yang dimiliki aplikasi Capcut. Sehingga bisa menghasilkan output video yang berkualitas. Subjek penelitian terdiri dari:

3.3.1 Ketertarikan Mengikuti Kelas Editing Capcut Completed Masterclass

Kelas editing video *Capcut Mobile Completed Masterclass* merupakan sebuah kelas editing video yang membahas tools basic dan rahasia aplikasi CapCut. Di dalam kelas editing video ini berisi pembelajaran tentang bedah editing konten, efek-efek keren editing, struktur editing konten, memaksimalkan tools capcut, studi kasus editing dll. Setiap informan memiliki alasan tersendiri dalam mengikuti kelas. Hal ini

Seperti yang dikemukakan oleh informan pertama :

Informan 1 : *“Karena ingin meningkatkan skill editing video lewat Capcut secara professional. Soalnya di dunia digital ini kebutuhan dalam pembuatan sebuah video harus proper. Supaya hasil dari video kita bisa dinikmati oleh public”. (Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).*

Berbeda dengan informan 2 yang menyatakan bahwa ketertarikannya untuk mengikuti kelas editing video capcut yang diselenggarakan oleh Creative SID Academy adalah karena fleksibel dan tidak harus offline. Seperti yang disampaikan berikut ini:

Infroman 2 : *“Saya Mengikuti kelas ini karena yang pertama kelas ini tuh dilaksanakan secara fleksibel jadi kita bisa mengakses atau belajarnya secara fleksibelnya kita tidak harus yang offline dan materi-materi yang disampaikannya pun berbentuk video. Jadi kita nanti bisa mengulang materinya atau kita bisa mungkin karena tidak sempat tidak bisa menonton materinya di waktu yang sesengannya. Jadi saya ngikutin kelas ini karena yang pertama fleksibel dan yang kedua menurut saya mengikuti kelas ini ya karena dengan harga yang sangat terjangkau dan bisa mendapatkan banyak benefit, terus aset-aset editing yang diberikan sama kelasnya. Selain itu kita bisa*

bertukar pengalaman disana.”.(Wawancara dengan Cahya Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).

Kemudian menurut informan ketiga alasannya mengikuti kelas ini yaitu :

Informan 3 : *“Ingin menambah skill editing menggunakan Capcut, terutama style editing yang biasa dipakai oleh pematerinya. Soalnya saya melihat mentor atau pematerinya yakni paduka capcut hasil video nya keren-keren. Apa Namanya,, style ditingnya beda dari yang lain tidak monoton”. (Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, WhatsApp).*

Ke-tiga informan menyatakan bahwa bahwa mereka mengikuti kelas karena ingin meningkatkan kemampuan dalam editing video, terutama menggunakan aplikasi CapCut. Hatta mengaku motivasinya adalah untuk memperkuat keterampilan editing secara profesional. Cahya tertarik karena kelas ini fleksibel, berbasis video, dan menawarkan materi lengkap dengan harga terjangkau. Sedangkan Rifqi mengikuti kelas ini karena ingin mengikuti style editing yang dipakai pemateri atau mentornya.

3.3.2 Pengalaman Mengikuti Kelas

Pengalaman pada hal baru adalah pengalaman pertama kali seseorang melakukan atau mengalami suatu aktivitas atau situasi yang sebelumnya belum pernah mereka lakukan atau alami. Pengalaman ini seringkali

meninggalkan kesan yang mendalam dan dapat mengubah cara pandang seseorang terhadap hal tersebut. Pengalaman peserta dalam mengikuti kelas *Capcut Mobile Completed Masterclass* menjadi salah satu indikator penting dalam menilai efektivitas pembelajaran. Pengalaman ini mencakup kesan awal, proses belajar, dan pencapaian peserta selama mengikuti kelas.

Seperti yang dikemukakan informan pertama :

Informan 1 : *“Ya pengalaman saya sangat baik dan sesuai harapan. Dulu saya mengikuti pengalaman ini berharap saya mendapat wawasan yang luas mengenai cara mengedit video dengan baik dan bagus.” (Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).*

Hal senada juga dikatakan oleh informan 2 :

Informan 2 : *“Pengalamannya sih sangat menarik ya karena kita bisa mendapatkan ilmu baru dan tentunya ini sesuai sama harapan saya karena saya mendapatkan ilmu yang belum Sebelumnya saya belum tahu tentang video editing setelah mengikuti kelas ini, saya jadi tahu tentang beberapa materi-materi yang sebelum saya tahu dan tentunya ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan skill saya.” (Wawancara dengan Cahya, Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).*

Menurut informan pertama dan informan kedua pengalaman dan harapan mereka sesuai apa yang di inginkan. Pengalaman selama mengikuti

kelas ini sangat positif. Mereka memperoleh ilmu baru yang relevan dengan kebutuhan masing-masing, serta merasa harapan awal mereka terhadap kelas ini sebagian besar terpenuhi. Pengetahuan baru ini nantinya dapat diterapkan dalam mengedit video dengan baik dan benar.

Kemudian informan ketiga mengatakan :

Informan 3 : *“Cukup sesuai dengan harapan saya, karena setelah dari mengikuti kelas tersebut dan saya mendapatkan beberapa materi dari bedah editing beberapa influencer-influencer yang bergerak di bidang videography. Saya bisa mempelajarinya dan alhamdulillahnya saya bisa meniru style editing dari para influencer tersebut.”* (Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, WhatsApp)

Menurut informan ketiga, harapan setelah mengikuti kelas ini terpenuhi. Ia sangat ingin meniru style editing beberapa influencer setelah memahami materi yang diberikan kelas ini. Hasil yang di dapatkan dari kelas ini, nantinya bisa diterapkan ke style editing Ketika memproduksi video atau konten untuk keperluan sosial media.

3.3.3 Cara Penyampaian Materi Yang Efektif

Cara penyampaian materi yang efektif dalam pembelajaran kelas editing adalah metode yang memungkinkan peserta untuk memahami dan mengaplikasikan konsep editing secara efektif dan efisien. Ini melibatkan

penggunaan media yang tepat, pendekatan yang interaktif, dan model pembelajaran dengan keterampilan praktis. Cara penyampaian materi yang efektif dalam kelas *Capcut Mobile Completed Masterclass* memainkan peranan penting dalam membantu peserta memahami konsep editing. Efektivitas ini terlihat dari struktur penyampaian materi, bahasa yang digunakan, hingga urutan topik yang disusun dari dasar hingga lanjutan.

Seperti yang dikemukakan informan pertama :

Informan 1 : *“Iya menurut saya pribadi materinya mudah dipahami dan sangat relevan membantu saya dalam hal editing video. Dikarenakan mentor dalam segi penyampaian sangat Santai”. (Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).*

Informan pertama menyatakan materi kelas editing ini mudah dipahami dikarenakan mentor dalam segi penyampaiannya sangat santai. Cara menyampaikan informasi juga sangat berpengaruh dalam komunikasi menerima informasi dari komunikator.

Informan kedua mengatakan :

Informan 2 : *“Yang disampaikan kelas ini sih sangat-sangat mudah dipahami karena di kelas ini itu betul-betul dari basic ya jadi benar-benar dari dasarnya kita dipahamkan dulu tentang basic editing. Terus tentang tools-tools editingnya jadi benar-benar dari dasar sampai kita nanti masuk ke*

tahap materi editingnya Sampai ke nanti materi yang sudah pro atau studi kasus di editingnya. Jadi benar-benar sangat mudah dipahami karena berurutan materinya". (Wawancara dengan Cahya, Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).

Informan kedua mengatakan materi disampaikan secara bertahap, mulai dari dasar hingga lanjutan, Cara penyampaian yang bertahap ini juga membantu dalam proses ketika belajar. Pemateri menekankan untuk pemahaman secara editing mendasar dahulu. Hal ini pondasi kita untuk mempelajari ke tingkatan yang lebih profesional;

Kemudian menurut informan ketiga :

Informan 3 : *"Materi editingnya sangat mudah dipahami dan tentunya sangat relevan ya dengan kebutuhan saat ini, karena dalam tugas saya sebagai socmed specialist yakni menciptakan konten yang menarik untuk berbagai platform media sosial. Ini termasuk membuat teks, gambar, video, dan konten lain yang menarik dan sesuai dengan target audiens dan merek. Juga terkadang ada beberapa video yang harus di edit". (Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, WhatsApp)*

Menurut informan ketiga relevansi materi dengan kebutuhan kerja dan praktik sehari-hari membuat pembelajaran terasa lebih kontekstual. Secara tidak langsung menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan

nyata informan ketiga ini yakni seorang social media specialist. Sehingga peserta mudah memahami dan mengingat pelajaran tersebut.

3.3.4 Efektivitas Komunikasi Digital

Segala bentuk komunikasi yang menggunakan teknologi komputer sebagai media penghubung antara individu atau kelompok dalam hal ini antara Penyedia penyelenggara dengan Para peserta. Komunikasi Ini mencakup berbagai bentuk seperti email, pesan teks, obrolan daring (chat), konferensi video, media sosial, dan platform digital lainnya. Ketiga informan mengungkapkan pengalaman mereka dalam mengakses materi dan berkomunikasi selama proses belajar.

Seperti yang dikemukakan informan pertama :

Informan 1 : *“Iya saya mengakses materi lewat video melalui kanal website Creative SID Academy. Di dalam website tersebut nantinya akan ada kelas yang kita ikuti. Nah didalamnya nanti kita bisa menonton materi editing berbentuk videp. Selain itu kita disediakan grup untuk diskusi mengenai persoalan-persoalan di dunia editing video. Dan kadang ada pembelajaran langsung secara online lewat zoom”.*
(Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).

Hal senada juga dikatakan oleh informan kedua dan ketiga :

Informan 2 : *“Oke, cara mengaksesnya Ada beberapa tahap Yang pertama kita Masuk ke website-nya Karena ini dari kelasnya ini. Kita harus login ke website Terus yang kedua di website itu nanti berisi tentang video-video materi Jadi kita belajarnya Melalui video-video materi yang telah dibuat Atau disediakan oleh kelasnya. Habis itu kita juga disediakan grup WA untuk kita berdiskusi ya saling berduka pesan antara mentor atau peserta yang lainnya mungkin sudah memiliki pengalaman yang belum ada di kita dan yang terakhir. Mentor mengadakan zoom untuk berdiskusi gitu untuk berdiskusi”*. (Wawancara dengan Cahya, Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).

Informan 3 : *“Saya mengakses materi pembelajaran yakni Lewat website yang sudah disediakan penyelenggara. Website nya yaitu CSID Academy, kemudian nanti kita masuk ke kelas yang sudah kita daftar (Capcut Completed Masterclass) kemudian kita bisa mengakses banyak materi video tutorial editing yang telah disediakan. Untuk kelas langsung yakni biasanya lewat platform zoom atau google meet. Nanti kita disana bisa belajar secara langsung atau live dengan mentor yang sedang melakukan pemahaman editing kepada para peserta group. Selain itu kita bisa menanyakan secara*

langsung kalau ada hal yang kurang dipahami”.

(Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00

by Google Meet, WhatsApp).

Ketiga informan menyatakan bahwa mereka mengakses materi pembelajaran dalam kelas ini melalui Website. Kita harus masuk atau log in dahulu menggunakan username dan password akun kita. Di dalam website tersebut nanti ada kelas yang kita ikuti. Di dalamnya kita bisa mengakses video materi pembelajaran tentang editing video secara fleksibel. Selain itu mereka juga disediakan grup whatsapp untuk melakukan diskusi dengan mentor dan peserta lain. Serta Zoom atau Google Meet memberikan ruang bagi peserta untuk berdiskusi dan mendapatkan pemahaman tambahan dari mentor maupun peserta lain.

3.3.5 Komunikasi Antara Peserta Dan Mentor

Komunikasi antara peserta kelas editing dan mentor merupakan interaksi yang penting untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Komunikasi ini meliputi pertukaran informasi, pertanyaan, saran, dan umpan balik yang bertujuan untuk membantu peserta memahami konsep editing, meningkatkan kemampuan mereka, dan mencapai tujuan yang ditetapkan dalam kelas. Peserta dapat mengajukan pertanyaan yang spesifik mengenai proyek atau tugas yang sedang mereka kerjakan. Mentor dapat memberikan bimbingan dan saran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi peserta.

Komunikasi antara peserta dan mentor dalam kelas daring sangat berperan dalam menciptakan proses belajar yang aktif dan responsif. Meskipun tidak dilakukan secara tatap muka, interaksi dua arah tetap dapat terjalin melalui media digital yang tersedia.

Menurut informan pertama :

Informan 1 : *“Iya betul komunikasinya tetap efektif meskipun online.*

Dikarenakan mentor memberikan keleluasaan dalam bertanya dan mentor juga merespon dengan baik”.

(Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).

Hal senada juga dikatakan oleh informan 2 dan informan 3 :

Informan 2 : *“Kalau komunikasi antar peserta dan mentor ini cukup efektif ya. karena langsung tanggap lah karena kalau kita nge-check itu bisa langsung dilihat, dimonitor oleh mentor atau peserta yang lainnya, nanti bisa saling jawab ya yang bisa gitu ya.”.*

(Wawancara dengan Cahya, Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).

Informan 3 : *“Cukup efektif, karena mentor memberikan waktu yg cukup buat tanya jawab antar peserta kelas tersebut. Ketika ada peserta yang bertanya saat sedang kesulitan melakukan editing. Atau kadang bertanya untuk evaluasi hasil editingnya, mentor tersebut dapat merespon dengan baik. Selain itu Ketika mentor belum bisa menjawab, peserta yang*

*mungkin lebih paham editing juga ikut membantu menyelesaikan permasalahan”. (Wawancara dengan Rifqi
 Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, WhatsApp)*

Ketiga informan menyatakan bahwa komunikasi antara peserta dan mentor berjalan dengan cukup efektif. Adanya respon yang cepat, kesempatan tanya jawab, serta dukungan dari sesama peserta membuktikan bahwa kelas ini tidak hanya berfokus pada materi, tetapi juga pada interaksi aktif dalam proses belajar.

3.3.6 Penggunaan Media Digital

Era teknologi, atau era digital, adalah masa di mana teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer, internet, smartphone, dan platform digital, menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Era digital juga membuka peluang baru salah satunya yakni pelatihan secara online. Hal ini yang dimanfaatkan oleh Creative SID Academy untuk menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi digital, seperti software editing, video tutorial, dan platform online, untuk memudahkan proses belajar dan memahami konsep-konsep editing video. Ini memungkinkan peserta untuk belajar dengan lebih interaktif, fleksibel, dan efektif.

Seperti yang dikatakan informan pertama :

Informan 1 : *“Ya betul sekali media digital sangat membantu saya memahami materi yang disampaikan oleh mentor, karena di zaman sekarang belajar tidak harus melulu ketemu secara langsung. Sekarang zamannya serba digital, lewat online juga bisa”*. (Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).

Hal senada juga dikatakan oleh informan kedua dan ketiga :

Informan 2 : *“Menilai kualitas media yang digunakan ya Tentunya ini sangat informatif dan mudah dipahami ya. Karena yang pertama yaitu di media digital yang digunakan ini tuh sangat mudah ya Apalagi zaman sekarang teknologi sudah maju, kita bisa mengakses lewat handphone, lewat laptop, asalkan kita tersambung dengan internet, jadi ini sangat-sangat memudahkan sih”*. (Wawancara dengan Cahya, Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).

Informan 3 : *“Tentu dapat memudahkan, untuk materi sebenarnya bisa di akses oleh peserta lewat website, nah ketika ada kendala atau hal yang masih dibingungkan dari penjelasan video di website baru bisa bertanya di grup, dan terkadang diskusi digrup bukan hanya antara peserta dengan mentor tapi sesama peserta pun saling tanya jawab dalam diskusi”*.

*(Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00
by Google Meet, WhatsApp)*

Ketiga informan menyatakan bahwa media digital memiliki peran penting dalam mempermudah proses pembelajaran. Akses terhadap materi melalui website, dukungan forum diskusi melalui grup WhatsApp, dan sesi tanya jawab via Zoom menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dan mendalam.

3.3.7 Kualitas Media

Kualitas media mengacu pada berbagai faktor yang menentukan seberapa baik sebuah media bekerja, terutama dalam konteks periklanan dan pembelajaran. Kualitas media meliputi aspek teknis seperti keterbacaan, kualitas tampilan, dan kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan target audiens, dan pengalaman pengguna. Salah satunya kualitas media memiliki pengaruh signifikan terhadap pembelajaran online. Media yang berkualitas dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas pesan pembelajaran, dan membuat materi lebih menarik. Namun, media yang kurang berkualitas dapat menyebabkan materi tidak tersampaikan tuntas, dan kesulitan mengakses materi.

Seperti yang dikemukakan informan pertama :

Informan 1 : *“Seperti yang saya tonton langsung ya untuk dari segi kualitas videonya bagus. Apalagi pada zaman saat ini salah satu contoh platform youtube mempunyai fitur kualitas tontonan*

yang sangat tinggi dan dengan durasi lama. Sehingga sangat informatif dan mudah dipahami memudahkan saya untuk memahami materi-materi yang disampaikan.”
(Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).

Hal senada juga dikatakan oleh informan kedua dan ketiga :

Informan 2 : *“Oke, sangat bisa ya karena basic atau background saya sendiri. Saya orang yang sangat, apa ya, tipe belajarnya itu justru otodidak ya, jadi sangat-sangat memudahkan saya tentunya buat orang yang belajar melalui otodidak belajar melalui video ini sangat mudah ya. Terus kualitas video yang dihasilkan menurut saya sangat Hight Definition (HD). Kadang ada tuh aku lihat video orang lain Ketika mengasih tutorial tapi kadang kualitasnya jelek”.* *(Wawancara dengan Cahya Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).*

Informan 3 : *“Mudah dipahami, karena pendekatan nya lebih ke santai mungkin ya. Selain itu kualitas video yang diupload bagus. Saya biasa menonton materi video ini dengan resolusi 720-1080 Hd”.* *(Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, WhatsApp)*

Ketiga informan menyatakan secara keseluruhan, media pembelajaran yang digunakan dalam kelas ini dianggap memiliki kualitas tinggi. Hal ini terlihat dari aspek visual berupa tampilan video beresolusi tinggi (HD), kemudahan akses melalui berbagai perangkat digital, serta gaya penyampaian materi yang santai dan komunikatif. Kualitas tersebut tidak hanya memudahkan peserta dalam memahami isi materi, tetapi juga meningkatkan kenyamanan serta efektivitas proses pembelajaran secara daring.

3.3.8 Kombinasi Media

Kombinasi media seperti video, teks, dan diskusi sangat berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman materi. Video dapat membantu peserta membayangkan dan memahami konsep karena menyajikan informasi secara visual. Teks memberikan penjelasan yang mendalam dan terstruktur, sehingga peserta dapat memahami materi secara lebih rinci dan mendalam. Teks juga membantu peserta untuk mengulang dan mereview materi. Diskusi memperkuat pemahaman dengan melibatkan peserta dalam proses belajar secara aktif. Diskusi juga memungkinkan peserta untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, dan belajar dari peserta yang lain.

Seperti yang dikemukakan informan pertama :

Informan 1 : *“Untuk kelas editing video capcut yang diselenggarakan oleh Creative SID Academy saya menilai dari segi visualnya*

sangat bagus. Mungkin pemateri paham bagaimana cara menarik customernya dengan baik. Dengan memanfaatkan visual serta typography yang komposisi. Selain itu juga mentornya begitu aktif, sehingga buat saya cepat untuk memahami materi-materi yang disampaikan dalam kelas ini". (Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).

Informan pertama menyatakan bahwa mentor lebih menekankan pada aspek visual dan komposisi desain yang membuat materi menarik dan mudah dipahami.

Kemudian informan kedua mengatakan :

Informan 2 : *"Saya rasa untuk hal ini cukup membantu saya dalam memahami materi. Kenapa? Ya saya rasa mentor sudah memikirkan bagaimana menggabungkan elemen-elemen dalam media seperti video, audio, dan teks atau subtitle yaa. Apalagi ini yang paling penting pada elemen teks. Saat mentor memberikan penjelasan materi di dalamnya juga di cantumkan subtitle dari penjelasannya. Sehingga kita bisa lebih fokus dalam memahami materi". (Wawancara dengan Cahya Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).*

Hal yang senada juga dikatakan oleh informan ketiga :

Informan 3 : *“Yaa tentu di dalam materi yang berbentuk video tidak hanya diterangkan melalui lisan saja akan tetapi di kombinasikan dengan teks atau subtitle juga. Sehingga dapat mengurangi noise atau lebih memperjelas pemahaman mengenai materi yang diberikan. Ini yang saya suka mas jadi saya bisa mengulang materi dengan cara membaca penjelasan dari video”*. (Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, WhatsApp)

Informan kedua dan ketiga menyatakan bahwa kombinasi media yang digunakan dalam kelas *Capcut Mobile Completed Masterclass* secara umum sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi. Mereka menyatakan bahwa penggabungan media visual (video), teks (subtitle/penjelasan), dan diskusi (grup WA) sangat membantu dalam proses pembelajaran.

3.3.9 Hambatan Atau Kendala Teknis Media

Hambatan atau kendala dalam penyampaian informasi adalah segala hal yang mengganggu atau mempersulit proses komunikasi, sehingga informasi yang ingin disampaikan tidak dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh penerima pesan. Hambatan ini bisa berasal dari berbagai faktor, baik dari pengirim pesan, penerima pesan, maupun dari media komunikasi yang digunakan. Dalam kasus pembelajaran online ini ada

beberapa faktor juga yang mempengaruhi yakni keterbatasan perangkat, sinyal atau jaringan, kondisi geografis, dll.

Seperti yang dikemukakan informan pertama :

Informan 1 : *“Ya saya pernah mengalami sedikit kendala jaringan tapi tidak terlalu mengganggu. Yaitu karena masalah jaringan Biasanya kalau jaringan atau wifi dirumah lelet Ketika untuk memutar video loading lama. Selain itu pada saat melakukan zoom kadang yang mental atau tidak bisa connect ke internet atau reconnecting. Contoh yang saya sebutkan diatas tadi itu saat jaringan saya bermasalah ya mas. Kalau jaringan saya bagus ya aman-aman saja sih”*. (Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).

Informan pertama menyatakan bahwa kendala teknis hanya terjadi jika jaringan rumah lelet, seperti saat buffering video atau saat Zoom reconnecting.

Kemudian informan kedua mengatakan :

Informan 2 : *“Oke Karena kelas ini tuh bukan live ya, jadi video yang udah jadi yang udah dibuat sama mentornya kemudian diupload ke website. Jadi menurut saya tidak ada kendala kecuali kalau kuota kita habis . Kalau ada internet itu nggak ada kendala sih karena kan video dan materi videonya tuh nggak live (tapi di upload di website). Jadi bisa diakses kapanpun*

sebisanya kita se fleksibilitasnya kita tapi misalnya ketika pembelajaran secara langsung kayak zoom gitu itu kalau kendala jaringan gimana? tentunya ya mungkin ada beberapa kali, kayak waktu lagi kita lagi di luar itu mungkin ada terkendala koneksi ya seperti itu berarti pengaruh juga ya kalau koneksinya tidak stabil". (Wawancara dengan Cahya Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).

Hal senada juga dikatakan oleh informan ketiga :

Informan 3 : *"Ini tergantung ya mas kalau kita mengikuti kelas yang menonton video dari website, alhamdulillah aman dikarenakan tidak secara langsung ya. Akan tetapi mungkin pas saat melaksanakan pembelajaran secara langsung yakni melalui platform zoom atau google meet. Terkadang saya mengalami beberapa kendala pada jaringan saya. Hal ini mengakibatkan kadang saya telat terhubung ke platform tersebut. Atau kadang malah ketinggalan materi di pembuka nya". (Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, WhatsApp)*

Informan kedua dan ketiga menyatakan bahwa hambatan teknis memang terjadi, namun bersifat situasional dan tidak bersumber dari sistem kelas atau platform pembelajaran, melainkan lebih kepada kondisi jaringan internet masing-masing peserta. Namun, semua informan sepakat bahwa

materi utama yang berbasis video on-demand (diunggah di website) dapat diakses dengan lancar dan tidak menimbulkan kendala berarti.

3.3.10 Rasa Kehadiran Antara Mentor Dengan Peserta

Interaksi digital, seperti penggunaan media sosial dan platform daring, dapat memiliki dampak yang bervariasi terhadap perasaan kebersamaan. Di satu sisi, interaksi digital dapat meningkatkan rasa kebersamaan dengan memungkinkan orang untuk terhubung dengan lebih banyak orang, berbagi informasi dan pengalaman, serta membangun komunitas online. Namun, di sisi lain, interaksi digital juga dapat mengurangi rasa kebersamaan jika penggunaan teknologi menjadi berlebihan, mengisolasi individu dari interaksi dunia nyata, dan memicu perbandingan sosial yang merugikan.

Seperti yang dikemukakan informan pertama :

Informan 1 : *“Iya saya merasa cukup terhubung dengan mentor dan peserta. Mungkin karena tujuan kita sama ya ingin belajar menjadi editor video. Apalagi saya seorang freelancer editor video harus selalu update terhadap perkembangan di dunia videography.” (Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).*

Kemudian Informan kedua menyatakan :

Informan 2 : *“Oh yes tentu sangat terhubung mungkin kebanyakan yang ikut kelas ini dengan latar belakang ingin menjadi editor dan merasa lebih dekat ya . Kita dibuatkan grup jadi satu*

kita bisa berdiskusi langsung secara aktif di grup ya gitu sih berarti merasa kehadiran sosial itu ada ya, di grup itu ya ada walaupun secara fisik belum ya". (Wawancara dengan Cahya Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).

Sedangkan informan ketiga menyatakan :

Informan 3 : *"Sangat terhubung dan merasa lebih dekat ya karena kita disatukan dengan tujuan yang sama yakni belajar editing video untuk keperluan yang berbeda-beda mestinya". (Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, WhatsApp).*

Dari pernyataan ketiga informan, dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta merasa adanya kehadiran sosial yang kuat selama mengikuti kelas. Mereka merasa terhubung dengan mentor maupun sesama peserta karena memiliki tujuan belajar yang sama dan difasilitasi dengan media diskusi seperti grup WhatsApp. Meskipun pembelajaran berlangsung secara daring, interaksi yang terjalin cukup intens dan mendalam, sehingga menciptakan rasa keterlibatan yang tinggi antaranggota kelas.

3.3.11 Pengembangan Skill

Pengembangan skill atau keterampilan merupakan proses meningkatkan dan memperluas keahlian, pengetahuan, dan kemampuan individu agar dapat berhasil dalam pekerjaan, pendidikan, atau kehidupan sehari-hari. Pengembangan keterampilan melibatkan upaya sadar dan

keinginan belajar untuk meningkatkan kompetensi dan memperoleh keterampilan baru yang relevan dengan tuntutan pasar kerja dan kebutuhan individu. Salah satu tujuan utama dari kelas *Capcut Mobile Completed Masterclass* adalah meningkatkan keterampilan editing peserta

Seperti yang dikemukakan informan pertama :

Informan 1 : *“Ya terutama dalam transisi efek video. Kalau menurut saya pribadi terampilan yang paling berkembang setelah mengikuti kelas ini yaitu efek karena sebelum motivasi ini saya masih awam dengan penambahan efek video yang sesuai dengan video yang saya edit dan setelah mempelajari ini saya paham untuk menambahkan efek yang sesuai pada video yang saya edit.”* (Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).

Kemudian informan kedua menyatakan :

Informan 2 : *“Tentunya sangat meningkat Karena sebelum yang saya Belum tahu tentang materi-materi Tentang seputar editing. Beberapa materi itu saya jadi tahu ya Dan materi-materi yang disampaikan di kelas itu Bisa saya terapkan di pekerjaan saya Sehari-hari atau di kegiatan saya Sehari-hari selama saya Melakukan editing video”.* (Wawancara dengan Cahya Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).

Selanjutnya informan ketiga menyatakan :

Informan 3 : *“Lumayan meningkat, karena jadi lebih banyak mengetahui fitur lebih lengkap di capcut serta effect-effect yang bisa digunakan. Yang sebelumnya saya hanya tahu tentang effect atau transisi dasar di aplikasi lain. Ternyata di Capcut mempunyai fitur-fitur lebih lengkap dan keren-keren. Selain itu diajarkan bagaimana caranya mengemas footage video menjadi hasil akhir yang keren”*. (Wawancara dengan Rifqi
 Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, WhatsApp)

Berdasarkan pernyataan ketiga informan, dapat disimpulkan bahwa mereka mengalami peningkatan keterampilan editing yang signifikan. Persamaan dari ketiganya adalah adanya peningkatan dalam pemahaman teknik editing, terutama penggunaan efek dan transisi. Perbedaannya terletak pada fokus peningkatan: Hatta menyoroti pemahaman efek visual, Cahya merasa peningkatan terjadi pada penguasaan dasar editing secara umum, sedangkan Rifqi lebih menekankan pengenalan fitur CapCut secara menyeluruh serta pengemasan footage menjadi video yang menarik dan profesional.

3.3.12 Pengaplikasian Keterampilan Dalam Kehidupan Sehari-Hari

Setelah memperoleh berbagai keterampilan baru dalam kelas *Capcut Mobile Completed Masterclass*, para informan menjelaskan secara rinci bagaimana mereka mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan editing video ke dalam aktivitas sehari-hari. Penerapan tersebut mencakup penggunaan dalam pekerjaan profesional, tugas akademik, hingga

pengelolaan konten di media sosial dan platform pribadi seperti YouTube. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan dalam kelas bersifat aplikatif dan mampu menjawab kebutuhan peserta di berbagai bidang.

Seperti yang dikemukakan informan pertama :

Informan 1 : *“Iya saya gunakan untuk konten media sosial di pekerjaan saya yakni di bidang kesehatan. Selain itu kebetulan saya juga punya channel YouTube pribadi. Nah keterampilan ini saya terapkan untuk mengedit video di channel saya.”*
(Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).

Kemudian Informan kedua menyatakan :

Informan 2 : *“Saya mengaplikasikan keterampilan ini tentunya dari keseharian saya kegiatan saya yaitu kuliah. Yang pertama jadi di kuliah sendiri ada materi kuliah tentang seputar media jadi saya terapkan disana, kalau ada tugas-tugas, saya kerjakan sesuai dari materi yang sudah saya dapat. Terus yang kedua dari pekerjaan saya praktekkan materi-materi yang sudah disediakan Dari kelas ini”. (Wawancara dengan Cahya Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).*

Selanjutnya informan ketiga menyatakan :

Informan 3 : *“Sebagai seorang social media specialist, tentunya keseharian saya tidak lepas dari yang namanya merancang dan*

mengimplementasikan kampanye media sosial, kemudian juga mengelola akun media sosial, dan menciptakan konten yang menarik. Nah untuk menciptakan konten yang menarik pastinya memerlukan sentuhan editing yang proper juga mas. Nah ini yang saya terapkan ke pekerjaan saya untuk memproduksi konten lebih berkualitas”. (Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, Whats.App)

Dari hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa seluruh informan mampu mengimplementasikan keterampilan editing yang diperoleh dari kelas ke dalam aktivitas harian mereka. Hatta memanfaatkannya untuk pekerjaan di bidang kesehatan dan channel YouTube pribadi. Cahya menerapkan keterampilannya dalam tugas-tugas kuliah dan pekerjaan. Sementara Rifqi secara profesional menggunakan keterampilan tersebut untuk mendukung pekerjaan sebagai social media specialist. Ketiganya menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dari kelas ini benar-benar aplikatif dan mendukung produktivitas di berbagai bidang.

3.3.13 Penilaian Value Kelas Terhadap Investasi Waktu Dan Biaya

Penilaian peserta terhadap kelas *Capcut Mobile Completed Masterclass* tidak hanya didasarkan pada materi yang diterima secara langsung, tetapi juga mencakup pertimbangan terhadap keseimbangan antara manfaat yang dirasakan (value) dengan investasi berupa waktu, biaya, dan tenaga yang telah mereka keluarkan. Peserta menilai apakah materi, fasilitas

pembelajaran, fleksibilitas akses, serta tambahan seperti aset gratis dan diskusi komunitas mampu memberikan hasil yang sepadan atau bahkan melebihi ekspektasi terhadap biaya yang relatif terjangkau.

Seperti yang dikemukakan informan pertama :

Informan 1 : *"Iya menurut saya pribadi sangat sepadan dengan biaya dan waktu yang saya keluarkan untuk kelas ini. Dengan biaya yang relatif murah mas. Selain itu tidak perlu membeli bensin atau untuk keperluan makan Ketika dibandingkan mengikuti kelas secara offline". (Wawancara dengan Hatta Muzaki Kamis, 1 Mei 2025, pukul 19:00 by WhatsApp).*

Hal yang senada juga dikatakan informan kedua dan ketiga :

Informan 2 : *"Saya merasa kelas ini memberikan value atau benefit yang sesuai dengan biaya yang saya keluarkan ya karena biaya yang saya keluarkan itu paling hanya 150 ribuan saja. Dan saya bisa mendapatkan banyak benefit yang pertama materi-materi yang banyak banget bisa sampai ada 60an video ya ada puluhan video. Terus tentunya mendapatkan akses untuk berdiskusi dengan teman-teman yang lain dan dengan mentor ya dan yang kedua mendapatkan akses Untuk Mengaplikasikan aset-aset yang sudah disediakan sama mentor. Kelas ini juga fleksibel sebisa kita sebisa kita free waktu kita lah intinya kelas ini fleksibel ya dan bisa diakses*

kapanpun dan sebisanya”. (Wawancara dengan Cahya Rabu, 7 Mei 2025, pukul 16:00).

Informan 3 : *“Saya rasa sangat memberikan manfaat yang banyak. Dikarenakan saya mengikuti kelas ini untuk mengupgrade skill dalam pekerjaan saya ya. Apalagi dengan biaya yang saya keluarkan sekitar 140 ribu kalau ga salah. Dengan benefit yang saya dapatkan seperti materi video editing dari basic hingga pro. Kemudian puluhan materi video editing. Apalagi kelas ini dilaksanakan secara online yang memberikan waktu kita fleksibel dalam mengakses kelas. Life time selama kita masih memegang akun kita. Kemudian materi bedah editing. Dan yang mempunyai pembedanya yakni dalam kelas ini kita diberikan asset editing secara gratis. Sehingga tidak memerlukan kita mencari-cari lagi untuk keperluan editing kita”. (Wawancara dengan Rifqi Senin, 10 Mei 2025, pukul 19:00 by Google Meet, WhatsApp)*

Ketiga informan menyatakan bahwa kelas ini dinilai sangat sepadan dengan biaya dan waktu yang telah mereka keluarkan. Para peserta merasa bahwa biaya yang tergolong terjangkau telah memberikan banyak manfaat, seperti akses ke puluhan materi video, fleksibilitas waktu belajar, akses komunitas diskusi, hingga aset editing gratis. Pembelajaran secara daring juga dinilai lebih hemat dan efisien, baik dari segi biaya transportasi maupun waktu, dibandingkan kelas offline

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan melakukan analisa data terhadap folis penelitian Efektivitas Kelas Editing Video Creative SID Academy Dalam Pengembangan Skill Bagi Anggota *Capcut Mobile Completed Masterclass*. Analisis dilakukan dengan cara menguraikan temuan peneliti melalui berbagai peristiwa serta hasil wawancara yang dilakukan pada bab sebelumnya. Peneliti memusatkan perhatian pada efektivitas kelas editing video capcut yang diselenggarakan oleh Creative SID Academy, terutama dalam menerapkan kelas editing ini melalui pembelajaran secara online kepada peserta kelas editing capcut completed masterclass. Dalam analisis ini, peneliti menjelaskan hasil penelitian yang telah digunakan dengan menggunakan Teori *Computer Mediated Communication* (CMC), *Media Richness Theory*, dan *Social Presence Theory*.

Teori *Computer Mediated Communication* mencakup interaksi dalam berbagai bentuk, seperti teks, audio, video, dan gambar. Teori yang dikembangkan Joseph Walther dalam pembelajaran online dibagi menjadi dua, yaitu sistem Asynchronous Communication (Komunikasi Asinkron) dan Synchronous Communication (Komunikasi Sinkron) Hasil penelitian akan dijabarkan berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi. Kemudian *Media Richness Theory* digunakan untuk memahami bagaimana pemilihan media komunikasi memengaruhi efektivitas komunikasi. Selain itu *Social Presence Theory* juga digunakan untuk menjelaskan bagaimana media mempengaruhi komunikasi dan persepsi kehadiran sosial dalam interaksi melalui media.

4.1 Analisis *Computer Mediated Communication*

4.1.1 Komunikasi Asinkron (*Asynchronus Communication*)

Menurut pendapat Joseph Walther, komunikasi Asinkron adalah komunikasi yang dimana melalui media internet dengan pengirim dan penyampaian pesan tidak secara langsung dan waktu nyata, akan tetapi pesan tetap sampai pada tujuan atau sasaran penerima. . Komunikasi yang tidak bergantung pada waktu dimana seluruh pemakai bisa mengakses ke sistem dan melakukan komunikasi antar mereka disesuaikan dengan waktunya masing-masing (Erland Hamzah, 2015). Dalam penelitian wawancara ini, pemateri telah menerapkan prinsip komunikasi ini dengan melakukan materi cara video materi yang diunggah di website. Sehingga peserta kelas editing juga bisa mengakses video materi pembelajaran editing video secara terus menerus dimana saja dan kapan saja. Dari analisis ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan komunikasi asynchronous memungkinkan peserta belajar secara fleksibel, sesuai waktu mereka sendiri.

4.1.2 Komunikasi Sinkron (*Synchronus Communication*)

Komunikasi sinkron adalah komunikasi melalui media internet dengan interaksi bersamaan dengan waktunya dan diterima seketika seolah-olah sedang melakukan sebagai percakapan dan sama dengan komunikasi interpersonal. Dengan kata lain komunikasi sinkron dilakukan secara

langsung dan real-time. Komunikasi ini membutuhkan respons yang cepat dari semua pihak yang terlibat (yakni komunikator dan komunikan) seperti (zoom, google meeting, live chat, rapat langsung, pertemuan langsung, video call dll). Dari analisis ini dapat disimpulkan bahwa meskipun kelas berlangsung daring, tetap tersedia ruang untuk komunikasi sinkron yang mendukung interaksi langsung antara peserta dan mentor, peserta dan peserta lainnya. Dalam konteks CMC, penggunaan media digital seperti grup WhatsApp, Zoom, dan website mendukung komunikasi sinkron dan asinkron antara peserta dan mentor. Informan menyatakan bahwa mereka merasa terbantu karena bisa mengakses materi kapan saja dan berdiskusi ketika dibutuhkan. Ini menunjukkan efektivitas CMC dalam meningkatkan fleksibilitas dan kenyamanan belajar.

4.2 Analisis *Media Richness Theory*

Kekayaan media menurut pendapat Richard L Daft & Robert H. Lengel menjelaskan bagaimana media komunikasi memiliki karakteristik kekayaan yang berbeda-beda dalam menyampaikan informasi antara pengirim dan penerima pesan. Selain itu teori ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas suatu media komunikasi dalam menyampaikan informasi (Assyfa Putri & Irwansyah, 2021). Media yang kaya adalah media yang mampu menyampaikan suatu informasi dalam berbagai bentuk seperti suara, visual atau video, dan isyarat sosial. Dalam konteks kelas pembelajaran online, pemilihan saluran atau platform digital sangat berpengaruh penting. Seperti pada konteks kelas *Capcut Mobile Completed Masterclass*, materi dalam pembelajaran video editing

sifatnya kompleks. Karena didalamnya melibatkan unsur audio, visual, teknis, dan praktik yang saling berhubungan dan bergantung.

Efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan mentor menggunakan fitur seperti berbagi layar, video, dan audio untuk menyampaikan materi editing. Hasil wawancara dengan para informan menunjukkan bahwa saluran media dalam pembelajaran yang dipakai sudah tergolong “kaya”. Karena mencakup elemen-elemen visual yang berkekuatan tinggi (High Definition/HD), penjelasan lisan dari mentor yang terstruktur, serta dukungan subtitle atau teks menjadi pelengkap penjelasan dalam video. Hatta menyampaikan bahwa “video yang ditonton sangat informatif, mudah dipahami dan tidak monoton, karena memiliki kualitas gambar yang baik dan durasinya yang cukup”. Cahya juga menambahkan bahwa sebagai seorang otodidak dia sangat terbantu dengan adanya subtitle dan narasi yang jelas, karena membuat proses pemahaman lebih mudah. Kemudian Rifqi juga menyatakan bahwa materi video kelas ini sangat mudah diikuti karena kombinasi antara gaya penyampaian yang Santai dan kualitas visual yang tinggi hingga 1080p.

Dengan demikian, pemanfaatan media dalam memenuhi karakteristik kaya (*rich media*) seperti dalam kelas editing video capcut yang diselenggarakan oleh Creative SID Academy, menjadi factor utama dalam menunjang efektivitas penyampaian materi. Kesesuaian antara materi editing dan media yang digunakan dapat menciptakan suasana belajar yang baik dan optimal bagi para peserta. Hal ini menguatkan temuan penelitian bahwa pemilihan media yang sesuai bukan hanya mendukung komunikasi, tetapi juga dapat meningkatkan

pemahaman, keterlibatan, dan hasil yang diperoleh dalam belajar. Para informan menyebutkan bahwa video pembelajaran memiliki resolusi yang tinggi dan pendekatan yang lebih Santai serta dengan kombinasi visual yang jelas, teks subtitle dan audio. Serta fleksibilitas akses terhadap video pembelajaran terbukti memudahkan peserta. Dalam pandangan *Media Richness Theory*, media dianggap "kaya" apabila mampu menyampaikan pesan kompleks secara cepat dan akurat melalui berbagai isyarat seperti teks, suara, gambar, dan umpan balik.

4.3 Analisis *Social Presence Theory*.

Menurut Short, Williams, dan Christie (1976), teori kehadiran sosial menjelaskan bahwa sejauh mana media komunikasi memungkinkan penggunaannya merasa “hadir” secara sosial dan emosional dalam interaksi daring atau pembelajaran jarak jauh. Kehadiran sosial menggambarkan kualitas sebuah hubungan yang dibangun selama melakukan komunikasi, termasuk perasaan keterhubungan dan kenyamanan. Pembelajaran online, kehadiran sosial sangat penting supaya pembelajaran suasananya tidak terasa kaku. Dalam konteks kelas editing *capcut completed masterclass* tidak hanya menyediakan materi editing secara video online. Akan tetapi mentor menyediakan juga fasilitas Grup WhatsApp sebagai media atau ruang diskusi bagi peserta untuk saling berkomunikasi dan bertanya kepada mentor ataupun peserta lainnya. Selain itu para peserta bisa berbagi pengalaman sebagai seorang editor dengan peserta lainnya.

Ketiga informan dalam penelitian ini menyatakan merasa terhubung dengan mentor dan peserta lain selama mengikuti kelas editing ini. Hal ini membuktikan bentuk nyata dari kehadiran sosial (social presence). Informan Cahya menyatakan bahwa ia merasa lebih dekat dan sangat terhubung karena adanya forum diskusi di Grup WhatsApp, meskipun secara fisik belum bertemu. Informan Rifqi juga sepakat bahwa kita sebagai peserta memiliki tujuan yang sama, yaitu belajar editing video, membuat hubungan hubungan antar peserta terasa erat. Sementara informan Hatta mengeaskan bahwa koneksi sosial terbentuk karena latar belakang profesinya sebagai freelancer video editor yang merasa dia berada di komunitas.

Kehadiran sosial tidak hanya dirasakan pada media grup WhatsApp, akan tetapi pada saat melakukan pembelajaran secara langsung melalui platform zoom. Saat kegiatan belajar berlangsung mentor memberi ruang untuk para peserta menanyakan secara langsung apa kendala-kendala selama mempraktekkan materi yang mereka pelajari dalam kelas ini. Nanatinya mentor akan menjelaskan secara langsung juga bisa mempraktekan melalui fitur berbagi layar.

Dari analisis ini dapat disimpulkan penggunaan platform digital yang mendukung komunikasi informal dan kolaboratif seperti grup diskusi, dan pembelajaran melalui zoom. Secara signifikan menciptakan rasa kehadiran sosial dalam kelas daring editing video capcut completed masterclass. Kehadiran sosial ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan peserta, tetapi juga memperkuat rasa saling mendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran

secara keseluruhan dengan mentor dan peserta lain. Hal ini merupakan bentuk nyata dari social presence atau kehadiran sosial. Walaupun pembelajaran dilaksanakan secara online, penggunaan media seperti grup diskusi WhatsApp dan platform Zoom menciptakan rasa kebersamaan dan kehadiran emosional dalam proses belajar.

Ketiga informan menyatakan merasa terhubung dengan mentor dan peserta lain. Ini merupakan bentuk nyata dari social presence. Walaupun pembelajaran berlangsung daring, penggunaan media diskusi seperti grup WA menciptakan rasa keterikatan, kebersamaan, dan kehadiran emosional dalam proses belajar.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kelas editing video *Capcut Mobile Completed Masterclass* yang diselenggarakan oleh Creative SID Academy efektif dalam membantu peserta mengembangkan keterampilan editing video para peserta kelas tersebut. Efektivitas tersebut tercermin dari beberapa indikator, yaitu :

1. **Minat dan Ketertarikan Peserta** : Peserta kelas editing mengikuti kelas ini dikarenakan motivasi yang kuat. Mempunyai tujuan yang sama untuk mengembangkan skill editing secara professional, fleksibilitas dalam pembelajaran, serta juga ketertarikan terhadap gaya editing mentor.
2. **Penyampaian Materi Yang Efektif** : Materi pembelajaran mengenai video editing disampaikan secara struktural, dimana pembelajaran dimulai dari dasar basic editing video hingga ke tahap professional. Selain itu media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan teks dan audio mendukung proses belajar yang efisien.
3. **Pemanfaatan Media Digital** : Kombinasi antara media sinkron (Zoom, Google Meet) dan asinkron (Website, Youtube, Grup WhatsApp) memudahkan peserta belajar secara fleksibilitas bisa Dimana saja dan kapan saja. Hal ini sejalan dengan teori *Computer*

Mediated Communication (CMC) yang dimana menekankan fleksibilitas dalam pembelajaran daring atau online.

4. **Kualitas Media Yang Digunakan** : Kualitas video pembelajaran yang dihasilkan oleh pihak Creative SID Academy *Hight Definition* (HD), penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami, serta kombinasi tampilan visual yang baik dapat memperkaya pengalaman belajar peserta,. Hal ini menunjukkan kesesuaian dengan prinsip *Media Richness Theory*.
5. **Kehadiran Sosial** : Meskipun metode pembelajaran yang dilakukan secara daring atau online, peserta tetap dapat merasa terhubung dengan mentor dan sesama peserta lainnya melalui grup diskusi WhatsApp. Rasa keterhubungan, dan keterlibatan selama proses belajar, sebagaimana prinsip dalam *Social Presence Theory* .
6. **Peningkatan dan Pengaplikasian Skill** : Peserta atau informan mengaku setelah mengikuti kelas editing ini, mengaku mengalami peningkatan kemampuan editing video. Keterampilan ini kemudian di aplikasikan ke dalam pekerjaan maupun proyek pribadi.
7. **Efisiensi Biaya dan Waktu** : Kelas editing video Capcut Completed Masterclass dinilai memiliki value yang banyak, karena dengan biaya yang terjangkau peserta mendapatkan benefit yang maksimal baik dari segi materi, asset editing, akun pro, maupun fleksibilitas dalam mengakses kelas tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang dikombinasikan

dengan pendekatan komunikasi yang tepat sangat berperan penting dalam mendukung efektivitas kelas daring seperti *Capcut Mobile Completed Masterclass*.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan :

1. Penelitian mengalami keterbatasan dalam mengumpulkan data karena keterbatasan waktu dan kesibukan dari ketiga narasumber, sehingga perlu menggunakan penyesuaian jadwal agar dapat memperoleh informasi yang relevan
2. Penelitian hanya difokuskan pada satu kelas yang diselenggarakan oleh Creative SID Academy, sehingga belum membandingkan efektivitas kelas serupa dari penyelenggara lain.
3. Penelitian dilakukan dalam kurun waktu yang relatif singkat, sehingga belum dapat menangkap perubahan jangka panjang terhadap perkembangan skill peserta setelah kelas berakhir.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas kelas editing Capcut Completed Masterclass, adapun beberapa saran yang dapat di pertimbangkan :

1. Untuk Creative SID Academy :

Disarankan untuk terus meningkatkan kualitas media pembelajaran dan memperbanyak sesi interaktif agar komunikasi antara mentor dan peserta semakin terbangun kuat. Kemudian dalam hal menyediakan akses alternatif bagi peserta dengan keterbatasan jaringan supaya materi tetap bisa dipelajari tanpa hambatan.

2. Untuk Peserta Kelas :

Peserta diharapkan bisa mengoptimalkan materi pembelajaran dan mengaplikasikannya secara langsung dalam berbagai proyek untuk memperkuat keterampilan yang telah dipelajari. Manfaatkan asset-aset editing yang diberikan untuk memproduksi konten yang lebih berkualitas.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya :

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengkaji efektivitas program pembelajaran digital lainnya, baik dengan pendekatan teori yang sama maupun teori komunikasi lainnya. Penelitian lebih lanjut dapat mempertimbangkan penggunaan metode campuran (mix-method) untuk mengukur efektivitas secara kuantitatif dan kualitatif. Dengan harapan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran daring yang lebih efektif, komunikatif, dan adaptif di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Afrillyan, M., Syahputra, D., & Maret, U. S. (2021). *Pentingnya Pendekatan Interpersonal Skills untuk Mengembangkan Hard Skill & Soft Skill pada Mahasiswa. 1*(2), 82–90.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–53.
<https://doi.org/10.55215/triangulasi.v2i2.6732>
- Assyfa Putri, A. N., & Irwansyah, I. (2021). Efektivitas Komunikasi Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 54–63. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.184>
- BBSTV. (2014). *Proses Editing Video Program “ Musik & Inspirasi ” Pt . Bama Berita Sarana Televisi*. 51016.
- Bobie Hartanto. (2017). *WHAT IS EDITING*. Binus University.
<https://binus.ac.id/malang/2017/09/what-is-editing/#:~:text=Editing adalah proses pemilihan%2C pemotongan,sebuah film%2Fprogram%2Ftayangan>
- Creative SID ACADEMY. (2023). *Capcut Mobile Completed Masterclass*.
<https://creativesid.com/>
- Erland Hamzah, R. (2015). Penggunaan Media Sosial di Kampus Dalam

- Mendukung Pembelajaran Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 14(1), 45–70. <https://journal.moestopo.ac.id/index.php/wacana/article/download/89/43>
- Hansen, S. (2020). *Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi* *urn a l T e o r e t i s d a n e r a p a n i d a n g e k a y a s a i p i l Jurnal. December*. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Hartika, S. Y., & Jumiati, J. (2020). Efektivitas Program Slrt Melalui Pelayanan Mobil Keliling Oleh Dinas Sosial Kabupaten Pasaman. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Administrasi Publik (JMIAP)*, 2(2), 116–127. <https://doi.org/10.24036/jmiap.v2i2.139>
- Iii, B. A. B. (2018). Metope. *Oxford Art Online*, 31–38. <https://doi.org/10.1093/gao/9781884446054.article.t057475>
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. 1*, 1–9.
- Jurnal, J. M. K., Astutik, W., & Sulhan, M. (2022). *Pelatihan Kerja , Soft Skill dan Hard Skill Mendorong Peningkatan Kinerja Karyawan*. 7(April), 9–21.
- Kristanto, A. (n.d.). *Memahami paradigma pendidikan seni*. 119–126.
- Kritis, D. A. N., Metode, D., & Komunikasi, P. (2019). *No Title*. 2(1).
- Made, N., Resti, A., Adiari, N. K., & Ayomi, P. N. (2022). *PENGEMBANGAN SOFT SKILL “ PUBLIC SPEAKING ” BAGI SISWA / SISWI SMA / SMK DI BALI*. 3(April), 67–72.
- Malang, U. N. (2017). *Pentingnya kemampuan berfikir kritis siswa dalam*

paradigma pembelajaran konstruktivistik. 445–449.

Muflikhun, M. N., Febrianto, R., Syailendra, D., Wibawa, B. B., Setiawan, A. N., & Rahmah, H. (2023). Peningkatan Skill Editing Foto & Video Melalui Pelatihan Pengenalan Aplikasi Editing Pada Siswa Kelas X. *Mafaza : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 89–102.

<https://doi.org/10.32665/mafaza.v3i2.1720>

Ningtyas, M. (2014). Penerapan Metode Laba Kotor Unt. *Metode Penelitian*, 32–41.

Norhabiba, F., & Ragil Putri, S. A. (2018). Hubungan Intensitas Akses Media Baru Dan Kualitas Interaksi Lingkungan Sekitar Pada Mahasiswa Untag Surabaya. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 8.

<https://doi.org/10.14710/interaksi.7.1.8-15>

Nurdiansyah, D., Handayani, P., & Zabadi A, F. (2023). Peningkatan Skill Editing Video Karangan Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone Capcut. *Communnity Development Journal*, 4(3), 5572–5580.

Raya, I. P., & Raya, I. P. (2021). *Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif*. 1, 173–186.

Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.

Studi, P., Informasi, S., & Hamzah, S. N. (n.d.). *PELATIHAN VIDEOGRAFI DAN EDITING VIDEO SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN MEDIA*

INFORMASI BKKBN PROVINSI JAMBI. 46–52.

Sugiyono. (2014). Memahami Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.

Bandung: Alfabeta, 2, 45–54.

Unique, A. (2016). 済無No Title No Title No Title. 0, 1–23.

Vita Sukmarini, A., Yusuf AR, M., & Kadir, D. (2022). Pemanfaatan Kekayaan

Media dalam Kepemimpinan Efektif dengan Sistem Komunikasi Multi-

Channel di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(1),

183–196. <https://doi.org/10.36418/jiss.v3i1.557>

Buku :

SAHIR, Syafrida Hafni. (2021). Metodologi penelitian. Penerbit KBM Indonesia.

Rukin, S. P. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

Kasemin, H. K., & M Si, A. P. U. (2016). Paradigma teori komunikasi dan paradigma penelitian komunikasi. Media Nusa Creative (MNC Publishing).

Manzilati, A. (2017). Metodologi penelitian kualitatif: Paradigma, metode, dan aplikasi. Universitas Brawijaya Press.

Rahman, S. (2018). Panduan Editing Video Ala Pro dengan Software Gratis. Elex Media Komputindo.

Bugiardo, D. (2015). Berkomunikasi ala Net-Generation. Elex Media Komputindo.

Sugihartati, R. (2014). Perkembangan masyarakat informasi & teori sosial kontemporer. Kencana.

Nasrullah, R. (2022). Teori dan riset media siber (cybermedia). Prenada Media.

Priyono, P. E. (2022). Komunikasi dan komunikasi digital. Guepedia.

Saleh, M. S. (2023). Teori Komunikasi Pembelajaran.

Website :

<https://creativesid.com/>

<https://www.capcut.com/id-id>

<https://id.wikipedia.org/wiki/CapCut>

