

Memperkuat Kreativitas Generasi Muda “Capcut: Inovasi Media Visual Kreatif”

Tri Wulandari Ginting¹, Nuraina^{2*}, Zulpa Salsabila³

^{1,2*,3} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mikroskil, Medan, Sumatera Utara

Email: ¹tri.wulandari@mikroskil.ac.id, ^{2*}nuraina.nasution@mikroskil.ac.id, ³zulpa.salsabila@mikroskil.ac.id

(Naskah masuk: 19 Nov 2024, direvisi: 30 Apr 2025, diterima: 15 Mei 2025)

Abstrak

Di era digital 2024, keterampilan editing video menjadi penting bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk menghadapi dunia kerja dan pendidikan lanjutan. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan editing video siswa SMK menggunakan aplikasi CapCut. Kegiatan dimulai dengan seleksi peserta dan pre-test untuk mengukur kemampuan awal. Selanjutnya, diberikan pelatihan teori dan praktik penggunaan CapCut, termasuk mentoring individu saat pembuatan video. Peserta juga mengikuti diskusi interaktif serta lomba hasil karya sebagai bentuk apresiasi kreativitas mereka. Setelah pelatihan, dilakukan post-test untuk evaluasi peningkatan keterampilan. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan kemampuan teknis editing video peserta dibandingkan sebelum pelatihan. Selain itu, motivasi siswa meningkat untuk menciptakan konten kreatif yang dapat digunakan sebagai portofolio personal branding maupun pemasaran produk. Pelatihan praktis berbasis aplikasi CapCut ini efektif membantu siswa SMK mengembangkan kreativitas serta kesiapan menghadapi tantangan media digital masa kini.

Kata Kunci: Capcut, Generasi muda, Kreativitas, Media visual kreatif

Strengthening The Creativity Of The Younger Generation “Capcut: Innovation Creative Visual Media”

Abstract

In the digital era of 2024, video editing skills are essential for vocational high school (SMK) students to prepare for the workforce and further education. This community service program aims to enhance SMK students' video editing abilities using the CapCut application. The activities began with participant selection and a pre-test to assess initial skills. Then, theory and practical training on CapCut usage were provided, including individual mentoring during video creation. Participants also engaged in interactive discussions and a competition showcasing their creative works as appreciation for their efforts. A post-test was conducted to evaluate skill improvement after the training. Results showed significant increases in participants' knowledge and technical video editing skills compared to before the program. Additionally, students' motivation grew to create creative content that can be used as personal branding portfolios or product marketing tools. This practical training based on CapCut effectively helps SMK students develop creativity and readiness to face challenges in today's digital media landscape.

Keywords: Capcut, Young generation, Creativity, Creative visual media.

I. PENDAHULUAN

Kreativitas adalah salah satu aspek kunci dalam perkembangan generasi muda yang inovatif dan berdaya saing di era digital saat ini [1]. Dalam menghadapi tuntutan

globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, penting bagi generasi muda untuk memiliki kemampuan untuk berkreasi dan berinovasi dalam berbagai bidang kehidupan [2], [3], [4].

Salah satu alat yang muncul sebagai sarana untuk mengasah kreativitas generasi muda adalah aplikasi CapCut, sebuah inovasi dalam media visual yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten multimedia dengan mudah dan kreatif [5]. Pada pendahuluan ini, akan dibahas tentang pentingnya memperkuat kreativitas generasi muda, mengingat peran mereka sebagai pilar utama dalam pembangunan masa depan [6]. Selain itu, kita akan menjelajahi bagaimana aplikasi CapCut telah menjadi katalisator dalam merangsang dan mengembangkan kreativitas anak muda melalui media visual yang menarik dan inovatif [7], [8]. Dengan demikian, pembahasan ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang peran penting CapCut dalam memperkaya pengalaman kreatif generasi muda, serta dampaknya terhadap perkembangan mereka dalam menghadapi tantangan zaman.

A. Kondisi Mitra

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan berdiri sejak tahun 1955 sampai dengan sekarang. Dari tahun 1955 s.d. 1964 bernama SGPT (Sekolah Guru Pendidikan Teknik) dengan kepala sekolahnya JM Pieter, seorang warga negara Belanda. Pada tahun 1964 s.d. 1971 bernama STM Instruktur dengan Kepala Sekolah R. Sukendar. Kemudian pada tahun 1971 s.d. 1977 bernama STM Negeri 4 Medan dan pada tahun 1997 s.d. sekarang bernama SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan [9].

Saat ini SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan berada di Jalan Kolam No. 3 Medan Estate Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang menempati areal seluas +/- 4 hektar dengan bangunan gedung yang permanen. Lokasi SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan berada pada lokasi yang strategis berada di sekitar perkantoran dan perguruan tinggi besar di Kota Medan. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan sekolah menengah kejuruan dengan berbagai jurusan, salah satunya adalah jurusan komputer yang terdiri dari beberapa peminatan seperti tehnik komputer jaringan (TKJ), Multimedia broadcasting, dan tehnik informatika. Karena adanya jurusan komputer, SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan memiliki lab komputer yang dapat memfasilitasi jurusan tersebut. Sehingga kesediaan komputer sudah pasti tersedia untuk smartphone seperti yang diketahui bahwa di zaman digital ini, rata-rata siswa sudah memiliki smartphone yang cukup memadai. Koneksi internet yang stabil karena penggunaan kabel LAN di setiap komputer yang berada di lab SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan mitra yang sangat relevan untuk kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk memperkuat kreativitas generasi muda melalui inovasi media visual kreatif menggunakan aplikasi CapCut. Berikut adalah beberapa aspek yang mungkin relevan untuk menjelaskan kondisi mitra.

1. Kurikulum dan Fasilitas: SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan mungkin memiliki kurikulum yang sudah mencakup pembelajaran teknologi dan media visual, tetapi dapat terbuka terhadap integrasi teknologi baru seperti aplikasi CapCut. Fasilitas yang dimiliki sekolah, seperti komputer, internet, dan ruang multimedia, juga penting untuk dipertimbangkan agar dapat mendukung kegiatan pengabdian dengan baik.
2. Kemampuan Siswa: Penting untuk memahami tingkat pemahaman dan kemampuan siswa dalam hal teknologi dan media visual. Beberapa siswa mungkin sudah memiliki dasar dalam pengeditan video atau foto, sementara yang lain mungkin perlu pemahaman dasar yang lebih luas.

3. Kebutuhan dan Tantangan: Memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dalam mengintegrasikan teknologi baru ke dalam kurikulum mereka. Hal ini dapat termasuk ketersediaan sumber daya, pelatihan untuk guru, atau dukungan dari pihak sekolah dan orang tua.
4. Motivasi dan Antusiasme: Mengidentifikasi sejauh mana motivasi dan antusiasme siswa dan staf sekolah terhadap kegiatan ini. Ini akan mempengaruhi tingkat partisipasi dan efektivitas pengabdian.
5. Konteks Lokal: Memahami konteks lokal dari SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, termasuk budaya sekolah, nilai-nilai yang dianut, dan tantangan sosial atau ekonomi yang mungkin memengaruhi pembelajaran siswa.



Gambar 1. Peta Lokasi



Gambar 2. Kondisi Mitra

B. Permasalahan Mitra

Pada tahun 2024, perkembangan teknologi telah mengubah lanskap media secara drastis, dengan media digital menjadi dominan di antara berbagai jenis media lainnya [10]. Fenomena ini telah mengundang minat yang kuat dari berbagai kalangan masyarakat, termasuk generasi muda, termotivasi oleh dorongan untuk terlibat dalam perkembangan digital yang terus berkembang [11], [12]. Di tengah pemandangan ini, sekolah menengah kejuruan (SMK) berada di garis depan, dituntut untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk memasuki dunia kerja yang kompetitif atau melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi [13]. Salah satu keterampilan yang semakin penting dalam konteks ini adalah keterampilan editing video, yang merupakan fondasi dari konten berkualitas di media digital yang tengah berkembang pesat [14]. Namun, tantangan yang dihadapi tidaklah ringan. Terdapat kesenjangan yang signifikan antara tingkat kemahiran editing video siswa SMK di berbagai daerah. Misalnya, siswa di daerah Jawa mungkin memiliki akses lebih besar terhadap pelatihan dan sumber daya yang mendukung pengembangan keterampilan editing mereka, sementara siswa di daerah lain, seperti Medan, mungkin kurang beruntung dalam hal tersebut. Konten-konten yang dihasilkan oleh siswa, khususnya di daerah-daerah tersebut, cenderung terbatas pada jenis-jenis tertentu seperti daily vlog atau ASMR, sementara permintaan pasar lebih menuju kepada konten kreatif yang unik dan inovatif [15]. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan strategi yang bertujuan untuk menyamakan tingkat kemahiran editing video siswa SMK di berbagai daerah, sambil juga membuka akses mereka terhadap pelatihan dan sumber daya yang relevan. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah melalui program pelatihan yang komprehensif yang mencakup pengenalan terhadap alat-alat editing video terkini, termasuk aplikasi CapCut yang populer. Selain itu, program tersebut juga dapat memberikan siswa akses terhadap tips, trik, dan praktik terbaik dalam pembuatan konten kreatif. Dengan demikian, diharapkan siswa SMK akan dapat mengasah keterampilan editing video mereka secara efektif, mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia kerja yang semakin digital.

C. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk membagi wawasan, tips and trick seputar meningkatkan kreativitas generasi muda menggunakan aplikasi CapCut untuk pembuatan konten kreatif dari mulai pemasaran produk hingga personal branding. dalam hal ini siswa sekolah menengah atas di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dipilih sebagai objek pengabdian menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra dengan menawarkan pelatihan Memperkuat kreativitas generasi muda "CapCut: inovasi media visual kreatif".

II. METODOLOGI KEGIATAN

Metode Pelaksanaan Pengabdian Pelatihan "Memperkuat Kreativitas Generasi Muda dengan CapCut: Inovasi Media

Visual Kreatif" akan meliputi beberapa langkah strategis yang terperinci:

1. Penyusunan rencana pelaksanaan pengabdian: Tahap awal akan melibatkan penyusunan rencana pelaksanaan pengabdian yang mencakup berbagai aspek penggunaan aplikasi CapCut, mulai dari dasar hingga tingkat lanjut. Rencana pelaksanaan ini akan dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa SMK dalam mengembangkan keterampilan editing video dan kreativitas dalam pembuatan konten multimedia.
2. Pengumpulan data dan pemilihan peserta: Peserta pengabdian akan dipilih dari siswa SMK yang tertarik dan memiliki potensi dalam bidang multimedia.
3. Pelaksanaan pengabdian: pengabdian akan dilaksanakan secara berkelanjutan selama beberapa sesi, dimulai dari konsep dasar editing video hingga teknik-teknik lanjutan menggunakan aplikasi CapCut. Setiap sesi akan melibatkan pemaparan materi, demonstrasi praktik, serta sesi tanya jawab dan diskusi untuk memastikan pemahaman yang baik.
4. Memberikan pre-test: Mengukur sejauh mana pemahaman siswa sebelum adanya pelatihan ini
5. Tugas Praktik: Setelah pemahaman dasar terbentuk, peserta akan diminta untuk melakukan tugas-tugas praktik. Tugas ini akan merangsang kreativitas peserta dalam menciptakan konten-konten multimedia menggunakan aplikasi CapCut.
6. Mentoring dan Pembimbingan Individu: Selama proses praktik, peserta akan mendapatkan bimbingan dan mentoring individu dari instruktur pelatihan, baik dosen maupun mahasiswa tim pengabdian untuk membantu mereka mengatasi tantangan dan memperbaiki kualitas hasil karya mereka.
7. Penyelenggaraan Lomba atau Showcase: Sebagai penutup dari pelatihan, akan diselenggarakan lomba atau showcase di mana peserta dapat memamerkan hasil karya mereka kepada tim pengabdian atau siswa lain. Ini akan menjadi kesempatan bagi peserta untuk memperoleh pengalaman praktis dalam menghasilkan konten kreatif dan mendapatkan umpan balik langsung dari audiens.
8. Memberikan Post-test: post-test berguna untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa setelah dilakukannya pelatihan ini.
9. Evaluasi dan Umpan Balik: Setelah pelatihan selesai, akan dilakukan evaluasi terhadap keseluruhan proses pelatihan, termasuk efektivitas metode pembelajaran, keberhasilan peserta dalam menguasai keterampilan baru, serta saran-saran untuk perbaikan di masa mendatang.
10. Mengumpulkan dan mengelola data: mengumpulkan data yang diperlukan kemudian mengelola data tersebut
11. Membuat Laporan: setelah pengelolaan data akan ditutup dengan pembuatan laporan akhir pengabdian

Melalui metode ini, diharapkan peserta pelatihan akan dapat mengembangkan keterampilan editing video menggunakan aplikasi CapCut, meningkatkan kreativitas mereka dalam pembuatan konten multimedia, serta siap untuk

menghadapi tantangan di dunia kerja atau pendidikan yang semakin terbuka lebar di era digital ini

III. PELAKSANAAN KEGIATAN

Berikut merupakan jadwal pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan dalam satu semester:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Rencana Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Penyusunan rencana pelaksanaan pengabdian												
2	Pengumpulan data dan pemilihan peserta												
3	Pelaksanaan pengabdian												
4	Memberikan Pre-test												
5	Tugas Praktik												
6	Mentoring dan pengembangan individu												
7	Penyelenggaraan lomba atau showcase												
8	Memberikan Post test												
9	Evaluasi dan umpan balik												
10	Mengumpulkan dan mengelola data												
11	Membuat laporan												

Tabel 2. Peran dan Tugas

No	Nama/Peran	Kompetensi	Diskripsi Tugas
1	Tri Wulandari Ginting/ Ketua	Manajerial dan kepemimpinan	Menuliskan kerangka usulan pengabdian, menyusun rencana kegiatan pengabdian, membuat modul pengabdian, menuliskan kerangka laporan akhir dan jurnal pengabdian serta pengajar pengabdian
2	Nuraina/ Anggota	Manajerial	Menuliskan kerangka usulan, berhubungan dengan mitra, mencari referensi jurnal, membantu membuat

			modul dan jurnal pengabdian serta pengajar pengabdian
3	Zulpa salsabila/ Anggota	Manajerial	Menuliskan kerangka usulan, membantu membuat modul, laporan akhir dan jurnal pengabdian
4	Deryl Aditya Sembiring/ Anggota (Mahasiswa)	Intepersonal	Membantu dalam proses pengabdian, membantu siswa SMK yang kesulitan, Mendokumentasikan kegiatan dan membantu penulisan berita
5	Superdi Lorent Manurung/ Anggota (Mahasiswa)	Intepersonal	Membantu dalam proses pengabdian, membantu siswa SMK yang kesulitan, Mendokumentasikan kegiatan dan membantu penulisan berita

Adapun hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut:

Kegiatan pelatihan memperkuat kreativitas generasi muda “CapCut “Inovasi Media Visual Kreatif” dilaksanakan pada: Jumat, 31 Juli 2024 dan Sabtu, 8 Juni 2024 yang bertempat di ruang laboratorium komputer SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Adapun rincian aktivitas pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut:

Tabel 3. Waktu & Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Tanggal	Pokok Bahasan	Peserta
1	23 Maret s.d 30 Mei 2024	Penyusunan Modul dan pembuatan dan pemilihan Vidio tutorial, serta sumberdaya yang digunakan untuk pelatihan serta Persiapan pengabdian lainnya.	-
2	Jumat, 31 Mei 2024	a. <i>Pre Test</i> b. Pengenalan aplikasi pengeditan vidio c. Pengenalan apa itu CapCut d. Kenapa menggunakan CapCut e. Fitur-Fitur CapCut f. Tutorial mengedit vidio pilihan 1 g. Tutorial mengedit vidio pilihan 2 h. Cara membagikan link kolaborasi	31
3	Sabtu, 08 Juni 2024	a. Tutorial mengedit vidio pilihan 4 b. Tutorial mengedit vidio pilihan 2	31

- | | |
|----|--|
| c. | Menampilkan hasil vidio siswa |
| c. | Melakukan penilaian dan menentukan vidio terbaik |
| e. | <i>Post Test</i> |

Persiapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dimulai dari kesediaan mitra dalam mendukung dan memfasilitasi tim, yaitu kesediaan dalam mempersiapkan Lab Komputer dan mengajak para siswa untuk menjadi peserta. Peserta kegiatan merupakan siswa kelas X dan XII SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Pelatihan ini dibawakan oleh 3 (tiga) orang pengajar yang meliputi ketua PkM dan anggota PkM dengan masing-masing peran sebagai pengajar yang telah memiliki bagian atau topik yang akan dibawakan, serta 2 (dua) orang mahasiswa yang bertugas membantu dalam kegiatan pelatihan seperti membantu menjelaskan cara edit vidio kepada para siswa di komputer lab dan membantu para peserta dalam menyelesaikan studi kasus. Tim Pengabdian juga memberikan materi kepada peserta dalam bentuk *softcopy*. Secara umum rincian aktivitas pelaksanaan kegiatan pengabdian sebagai berikut:

1. Pemaparan Materi atau Modul Pelatihan

Pada hari pertama, pemaparan materi dimulai dari pengerjaan *Pretest* untuk mengukur pengetahuan diawal, dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi edit vidio, pengenalan CapCut, Kenapa harus menggunakan CapCut, fitur-fitur yang ada di Capcut, serta mengajarkan Trik mengedit vidio yang telah ditampilkan dan mhasiswa meilih ingin mengetahui tutorial pengeditan vidio yang dipilih, menjelaskan cara berkolaborasi dalam kegiatan vidio.

2. Memberikan kesempatan siswa untuk berkreasi mengedit vidio dengan capcut

Pada bagian ini, menjelaskan kepada siswa untuk mempersiapkan 1 vidio kreasi menggunakan capcut. Kemudian menjelaskan poin penilaian untuk menentukan editan vidio terbaik.

3. Diskusi dan tanya jawab

Dilakukan dengan tujuan untuk mendorong peserta menyampaikan hal-hal penting yang peserta kurang pahami terkait dengan topik yang disampaikan pada saat pelatihan berlangsung.

Gambaran keseluruhan pelaksanaan kegiatan, yaitu hari pertama, Jumat 31 Mei 2024, kegiatan dimulai dengan penyelesaian *pretest*, kemudian dilanjutkan pemaparan materi tentang pengenalan dan mengapa menggunakan CapCut. Setelah itu, dilanjutkan dengan tutorial mengedit vidio.



Gambar 3. Kegiatan hari pertama

Pada hari kedua, Sabtu 08 Mei 2024 peserta mengedit vidio, menampilkan hasil vidio yang telah di adit, kmudian tim pengabdian melakukan penilaian dan menentukan vidio terbaik.

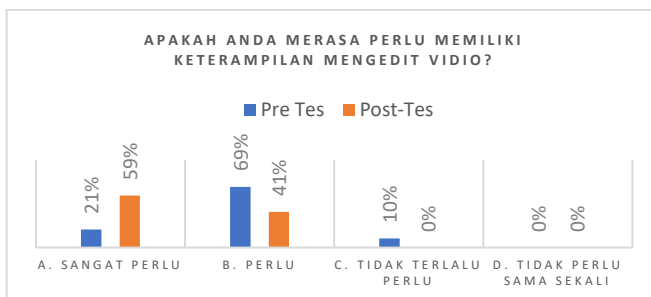
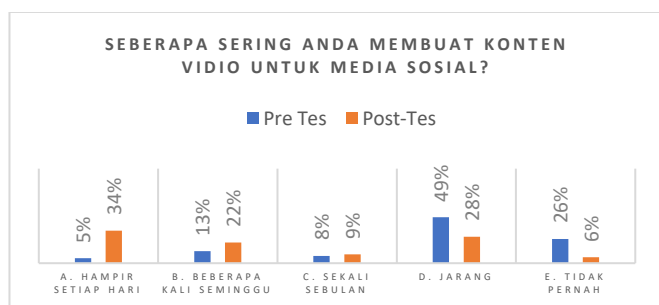
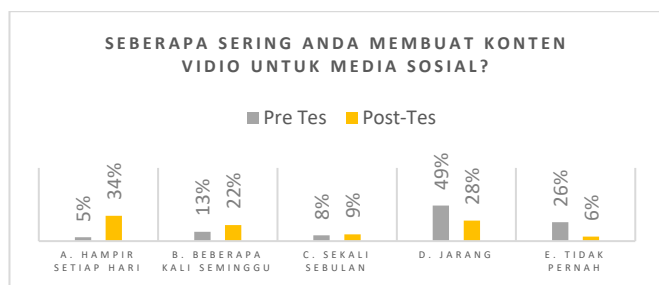
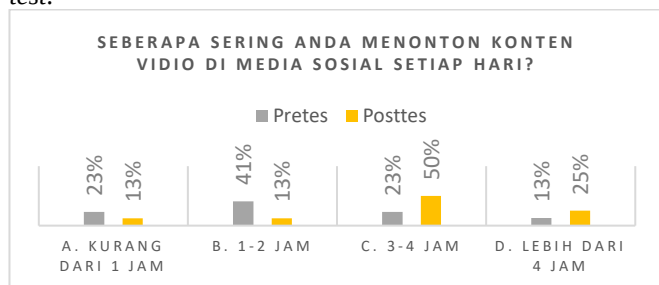




Gambar 4. Kegiatan hari kedua

Sesuai dengan rincian pelaksanaan kegiatan di atas, yaitu pemberian *pre test* diawal kegiatan dan *post test* diakhir kegiatan. Pertanyaan pada *pre test* dan *post test* dibagi menjadi 2 bagian, yaitu dilihat dari segi persepsi peserta dan pengetahuan tentang aplikasi CapCut.

Dari hasil rekapitulasi kuesioner *pre test* dapat diketahui bahwa ternyata dari total 31 peserta yang sudah pernah menggunakan aplikasi Capcut ada sebanyak 31 orang yaitu, pada kegiatan pengabdian yang dilakukan tim semester genap 2023/2024. Berikut ini hasil penilaian *pre test* dan *post test*:

Gambar 5. Grafik penilaian *pre test* dan *post test*

Berdasarkan grafik dapat disimpulkan bahwa sebelum pelatihan dilakukan para peserta kegiatan merasa pengetahuan terkait CapCut masih rendah. Untuk menguji pengetahuan para peserta di awal kegiatan diberikan soal *multiple choice* sebanyak 8 soal. Dari rekapitulasi kuesioner yang dilakukan diperoleh nilai persentase pengetahuan mengarah kelebih baik sebelum diadakanya pelatihan.

Setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan selama dua hari, para peserta pelatihan diminta kembali untuk mengisi kuesioner yaitu *post_test* tentang hasil dan pemahaman mereka selama pelaksanaan pelatihan dilakukan. Hasilnya persentase pengetahuan siswa lebih baik tentang CapCut. Dan siswa semakin sering menonton konten vidio dimedia sosial terkait cara membuat konten dan siswa termotivasi untuk membuat vidio untuk media sosial. Karena siswa mulai menyadari pentingnya keterampilan mengedit vidio yang menarik dan pentingnya membuat konten vidio dalam *personal branding*. Setelah dilakukan pelatihan siswa meningkat pengetahuannya tentang mengedit vidio terbukti dari hasil vidio yang dibuat oleh para siswa yang dilombakan di hari ke- 2 pengabdian.

IV. KESIMPULAN

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan keterampilan yang dibutuhkan siswa SMK dalam menghasilkan konten kreatif yang dapat menjadi portofolio mereka untuk melangkah ke perguruan tinggi atau memasuki dunia kerja. Pelatihan mencakup pengajaran tentang berbagai fitur dan teknik editing yang tersedia di aplikasi CapCut. Siswa akan diajarkan bagaimana menggunakan berbagai alat dan efek editing untuk menciptakan konten yang menarik dan bermakna. Selain itu, pelatihan juga akan memberikan tips dan trik penggunaan aplikasi tersebut agar siswa dapat mengoptimalkan potensi kreatif mereka. Dengan memiliki keterampilan editing menggunakan CapCut, siswa SMK akan dapat menciptakan konten-konten yang beragam dan inovatif. Mereka akan dapat menghasilkan vidio, presentasi, atau karya visual lainnya yang dapat meningkatkan daya tarik dan nilai dari portofolio mereka. Hal ini akan memberikan mereka keunggulan kompetitif di pasar kerja yang semakin kompetitif, serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia digital yang terus berkembang. Melalui solusi ini, diharapkan siswa SMK akan lebih siap dan percaya diri dalam menghadapi tantangan di masa depan, baik itu melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi maupun memasuki dunia kerja. Selain itu, solusi ini juga diharapkan dapat merangsang kreativitas siswa

dan meningkatkan minat mereka dalam bidang multimedia dan teknologi informasi.

V. REFERENSI

- [1] H. Dwijo Wiyono, T. Ardiansyah, T. Rasul, and F. Bahasa dan Seni, “KREATIVITAS DAN INOVASI DALAM BERWIRAUSAHA,” *Jurnal Usaha*, vol. 1, no. 2, pp. 19–25, 2020.
- [2] J. G. Manullang, “Peran Generasi Muda di Era Digitalisasi 5.0,” *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 164–168, Aug. 2024, doi: 10.31851/dedikasi.v7i1.16191.
- [3] E. Eskak, B. Besar Kerajinan dan Batik, and J. Kusumanegara No, “Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik 2020 Yogyakarta,” 2020.
- [4] S. Purwa Lestari, R. Sari Dewi, and A. Rizki Junita, “Menumbuhkan Kreativitas tanpa Batas: Strategi Inovatif Sekolah dalam Mengembangkan Karakter Kreatif Siswa,” 2024. [Online]. Available: <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- [5] P. Jawab, D. Siti, N. Farida, and M. Si, “DEWAN REDAKSI PROSEDING SEMINAR NASIONAL ADMINISTRASI BISNIS (SINABIS) PENGABDIAN MASYARAKAT.”
- [6] R. H. Mardhiyah, S. N. F. Aldriani, F. Chitta, and M. R. Zulfikar, “Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan,” *Jurnal Pendidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 29–40, 2021.
- [7] D. I. Nursita, “Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto,” *Journal on Education*, vol. 05, no. 04, pp. 17843–17848, 2023.
- [8] S. Firmansah, F. Jaya, and S. Seituni, “Pengembangan Vidio Pembelajaran Dengan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas Xi Jurusan Desain Komunikasi Visual Smk Al Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo,” *Jurnal Nasional Holistic Science*, vol. 1, no. 2, pp. 21–24, 2021, doi: 10.30596/jcositte.v1i1.xxxx.
- [9] ONLINE, “SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan,” 2023.
- [10] admin, “Persaingan Media Online di Era Kecepatan Teknologi Saat Ini,” May 12, 2023, *Kompasiana.com*.
- [11] Radit Nurizky, “Pentingnya Ilmu Komunikasi dalam Era Digital: Membangun Hubungan yang Efektif.”
- [12] Admin Web, “Perkembangan Humas: Dari Media Tradisional ke Media Digital,” <https://www.iprahumas.id/detailpost/perkembangan-humas-dari-media-tradisional-ke-media-digital>.
- [13] T. Wulandari Ginting, R. Damayanti Ritonga, and Elly, “Pelatihan Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Skill Desain Grafis Pelajar SMA Wiyata Dharma Medan,” 2024. [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- [14] A. Thyo Priandika, R. Dedi Gunawan, T. Ardiansah, M. Fahrizal, A. Maylani, and A. Anggraini, “Vidio Editing Training to Improve the Quality of Teaching and Learning at SMK Palapa Bandarlampung,” *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS)*, vol. 1, no. 2, pp. 26–30, 2022.
- [15] P. Penelitian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi - Kemenristek and B. Jl Raya Puspiptek -Kota Tangerang Selatan -Banten, “Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0 Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective Shiddiq Sugiono,” *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi*, vol. 22, no. 2, pp. 175–191, doi: 10.33164/iptekkom.22.2.2020.175-191.