Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 Number 2, Tahun, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



PERAN KREATOR *TEMPLATE CAPCUT* PEMULA DALAM MEMBENTUK TREN VIDEO *SLOWMO* DI TIKTOK (STUDI PADA @DYANSA[AR])

Faisal Candra Mukti Saparudin[1],

[1]Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Tulang Bawang, Lampung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received Juni 2026
Revised Juni 2026
Accepted Juni 2026
Available Juni 2026

emailpenulis
semuaditulis@gmail.com

This is an open access article under the CC BY-SA license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Cahaya Ilmu Bangsa Institute

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran kreator *template CapCut* pemula dalam membentuk tren *template* video *slowmo* di TikTok, dengan studi pada kreator @Dyansa [AR]. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreator *template CapCut* pemula berperan dalam membentuk tren melalui penguasaan teknik editing seperti penggunaan kurva, penandaan beat, pengaturan timing, serta pemilihan efek yang sesuai. Proses difusi inovasi berlangsung melalui tahapan pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi. TikTok berperan sebagai media utama dalam mempercepat penyebaran informasi dan adopsi *template*. Namun, kreator pemula masih menghadapi kendala seperti keterbatasan pengalaman, kesulitan teknis, serta persaingan dengan kreator yang lebih besar. Dari sisi pengguna, ketertarikan terhadap *template* dipengaruhi oleh tampilan visual yang aesthetic, halus, dan mengikuti tren. Dengan demikian, kreator pemula memiliki kontribusi dalam membentuk tren, meskipun dipengaruhi oleh faktor pengalaman, kemampuan teknis, dan dinamika sistem sosial

Kata Kunci*:* Peran, Kreator, *Template CapCut*, Difusi Inovasi, TikTok.

A B S T R A C T

This study aims to analyze the role of beginner CapCut template creators in shaping slow motion (slowmo) video template trends on TikTok, focusing on the creator @Dyansa [AR]. This research uses a qualitative approach with a study method. Data collection techniques were conducted through in-depth interviews, observation, and documentation, while data analysis was carried out through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that beginner CapCut template creators play a role in shaping trends through mastering editing techniques such as curve adjustment, beat marking, timing control, and appropriate effect selection. The diffusion of innovation process occurs through stages of knowledge, persuasion, decision, implementation, and confirmation. TikTok plays a role as the main platform in accelerating information dissemination and template adoption. However, beginner creators still face challenges such as limited experience, technical difficulties, and competition with more established creators. From the user perspective, interest in templates is influenced by aesthetic visuals, smooth transitions, and alignment with trends. Thus, beginner creators

*Corresponding author
E-mail addresses: faisalcndr39@gmail.com

contribute to shaping trends, although their role is influenced by experience, technical skills, and the dynamics of the social system

***Keywords**: Role, Creator, CapCut Template, Difusion of Innovations, TikTok*

1. PENDAHULUAN

Media baru merupakan bentuk media yang berkembang seiring kemajuan teknologi digital, seperti internet, telepon pintar, dan berbagai platform multimedia. Media ini memiliki karakteristik interaktif, digital, multimedia, serta memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih luas dan partisipatif dibandingkan media konvensional. Kehadiran media baru telah mengubah pola komunikasi dari yang sebelumnya bersifat *one to many communication* menjadi *many to many communication*, sehingga setiap individu tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat menjadi produsen dan penyebar informasi melalui *platform* digital (Basuki Agus Suparno & Widodo Muktiyo, 2016:6).

Perkembangan media digital turut mendorong tumbuhnya industri kreatif berbasis platform, salah satunya melalui aplikasi CapCut. Aplikasi ini memberikan peluang bagi pengguna untuk berperan sebagai kreator *template* yang menghasilkan berbagai desain video siap pakai. *Template* tersebut memudahkan pengguna lain dalam membuat konten yang menarik tanpa harus memiliki kemampuan *editing* yang kompleks. Keberadaan *template* CapCut menjadi semakin penting karena mampu membantu pengguna mengikuti tren konten yang berkembang pesat di media sosial, khususnya TikTok.

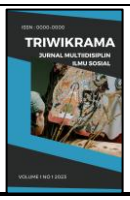
Kreator *template* CapCut pemula masih menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembuatan konten. Hambatan yang sering ditemui meliputi keterbatasan ide kreatif, kesulitan memperoleh aset video yang sesuai, kurangnya pengalaman dalam mengikuti tren yang sedang viral, serta kemampuan teknis editing yang belum optimal, terutama dalam pembuatan *template slow motion*. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan kreator CapCut *@Dyansa [AR]*, yang menyatakan bahwa keterbatasan ide dan kurangnya ketersediaan bahan video menjadi tantangan utama dalam menyesuaikan *template* dengan tren musik yang sedang populer. Kesulitan juga dirasakan pada tahap awal pembuatan *template slow motion* karena belum memahami teknik variasi kurva dalam proses editing video (Wawancara, 1 Oktober 2025).

Aktivitas kreator *template* CapCut juga dipengaruhi oleh sistem penghargaan yang diterapkan dalam *platform*. Kreator dituntut untuk menjaga konsistensi unggahan karena poin akun diperoleh melalui aktivitas pembuatan *template*, jumlah penyimpanan *template* oleh pengguna, serta penggunaan *template* tersebut oleh audiens. Konsistensi menjadi faktor penting dalam mempertahankan dan meningkatkan level akun kreator. Penurunan intensitas unggahan dalam jangka waktu yang lama dapat berdampak pada berkurangnya poin dan menurunnya level akun. Sistem tersebut mendorong kreator untuk terus berinovasi dan menghasilkan *template* yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

CapCut dikenal sebagai aplikasi *editing* video yang mudah dioperasikan serta menyediakan berbagai fitur pendukung yang dapat dimanfaatkan oleh kreator pemula maupun berpengalaman. Aplikasi ini tersedia pada sistem operasi Android dan iOS serta menawarkan berbagai efek, filter, transisi, hingga teknologi berbasis kecerdasan buatan yang mempermudah proses pengeditan video (Tiwi & Melisa dalam Aldianto et al., 2023:3). Kemudahan penggunaan tersebut menjadi salah satu faktor yang membuat CapCut semakin populer di kalangan pembuat konten digital.

Kemudahan fitur CapCut diperkuat oleh hasil wawancara dengan kreator CapCut *@Zts-template [GM],* yang menyatakan bahwa CapCut memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna. Beragam fitur yang tersedia, termasuk fitur kecerdasan buatan dan efek visual, dinilai sangat membantu dalam proses *editing* video. Efek berkedip (*blinking effect*) menjadi salah satu fitur yang sering digunakan untuk meningkatkan kualitas visual pada *template slow motion* sehingga menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan estetik (Wawancara, 2 Oktober 2025).

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 2, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



Penelitian ini berfokus pada akun *@Dyansa [AR]* sebagai salah satu kreator *template* CapCut pemula yang aktif menghasilkan *template slow motion*. Akun tersebut dipilih karena mampu menunjukkan bagaimana seorang kreator pemula dapat menarik perhatian audiens melalui kreativitas dan kemampuannya mengikuti perkembangan tren yang sedang populer di TikTok. Aktivitas yang dilakukan oleh akun *@Dyansa [AR]* mencerminkan proses adaptasi dan inovasi yang penting dalam ekosistem media digital. Kreativitas dalam mengolah konsep video, penggunaan musik yang sedang tren, serta kemampuan menghasilkan *template* yang menarik menjadi faktor yang mendukung penyebaran konten secara luas di kalangan pengguna media sosial.

CapCut menyediakan berbagai jenis *template* yang dapat digunakan sesuai kebutuhan pengguna, seperti *template* vlog, rekap perjalanan, lirik musik, hingga *template slow motion*. Di antara berbagai jenis *template* tersebut, *template slow motion* menjadi salah satu kategori yang paling diminati oleh pengguna karena mampu menghasilkan tampilan video yang lebih dramatis dan estetik. Tingginya minat terhadap *template slow motion* menunjukkan bahwa pengguna media sosial semakin tertarik pada konten visual yang mampu memberikan pengalaman menonton yang menarik dan emosional.

Teknik *slow motion* merupakan metode *editing* video yang dilakukan dengan memperlambat gerakan pada bagian tertentu sehingga menghasilkan efek visual yang lebih dramatis. Teknik ini dapat dilakukan melalui pengaturan kecepatan video maupun penggunaan kurva (*speed curve*) untuk menciptakan transisi gerakan yang lebih halus dan dinamis. Penerapan teknik *slow motion*mampu menonjolkan momen tertentu dalam video sehingga terlihat lebih estetik dan menarik perhatian audiens. Popularitas teknik tersebut menjadikan *template slow motion* sebagai salah satu bentuk konten yang terus berkembang dan banyak digunakan oleh kreator maupun pengguna CapCut dalam mendukung aktivitas produksi konten digital.

TINJAUAN PUSTAKA

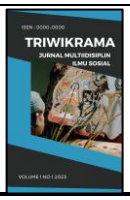
Komunikasi

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan, informasi, gagasan, atau pemikiran dari seseorang kepada orang lain dengan tujuan menciptakan kesamaan makna. Secara etimologis, komunikasi berasal dari kata *communis* yang berarti sama atau memiliki makna yang sama. Komunikasi menjadi sarana penting dalam kehidupan sosial karena memungkinkan individu untuk bertukar informasi, membangun hubungan, serta mempengaruhi sikap dan perilaku orang lain (Mulyana, 2005:41). Menurut Hoveland, komunikasi merupakan proses penyampaian rangsangan dalam bentuk lambang-lambang, terutama kata-kata, yang bertujuan memengaruhi perilaku orang lain. Sementara itu, Rogers mendefinisikan komunikasi sebagai proses pengalihan ide dari sumber kepada satu atau lebih penerima dengan tujuan mengubah tingkah laku mereka (Cangara, 2019:19).

Komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk opini, sikap, dan tindakan seseorang. Menurut Lasswell, komunikasi terdiri atas lima unsur utama, yaitu komunikator (*who*), pesan (*says what*), media (*in which channel*), komunikan (*to whom*), dan efek (*with what effect*) (Novita & Sari, 2022:136). Dalam era media digital, proses komunikasi berlangsung lebih cepat dan interaktif karena didukung oleh berbagai *platform* teknologi yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi secara luas. Melalui media digital, komunikasi tidak lagi berlangsung secara satu arah, melainkan memungkinkan partisipasi aktif antara pengirim dan penerima pesan.

*Corresponding author
E-mail addresses: faisalcndr39@gmail.com

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 2, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



Peran

Peran merupakan perilaku yang diharapkan dari seseorang berdasarkan kedudukan atau status yang dimilikinya dalam suatu kelompok maupun masyarakat. Dalam kehidupan sosial, setiap individu memiliki peran tertentu yang menjadi pedoman dalam bertindak dan berinteraksi dengan orang lain. Peran berkaitan erat dengan hak dan kewajiban yang harus dijalankan sesuai dengan posisi yang dimiliki seseorang. Oleh karena itu, peran menjadi salah satu unsur penting dalam menjaga keteraturan dan keseimbangan hubungan sosial di masyarakat (Purwanugraha & Kertayasa, 2022:683).

Menurut Soekanto, peran merupakan aspek dinamis dari suatu status, yang berarti seseorang sedang menjalankan peran ketika ia melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya. Sejalan dengan itu, Abu Ahmadi menjelaskan bahwa peran merupakan bentuk harapan masyarakat terhadap perilaku seseorang berdasarkan status sosial yang dimilikinya (Purwanugraha & Kertayasa, 2022:684). Dalam konteks media digital, peran menjadi penting karena setiap individu dapat berfungsi sebagai penyebar informasi, pembuat konten, maupun penggerak opini yang memengaruhi perilaku audiens melalui berbagai platform digital.

Kreator

Kreator merupakan individu yang menghasilkan dan membagikan konten kreatif kepada audiens melalui berbagai platform digital. Konten yang dibuat dapat berupa informasi, edukasi, hiburan, maupun kombinasi dari ketiganya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat pengikut. Kehadiran kreator semakin berkembang seiring meningkatnya penggunaan media sosial yang memberikan ruang bagi individu untuk mengekspresikan kreativitas serta membangun hubungan dengan audiens secara langsung (Munawar & Rokhmat, 2024:1569).

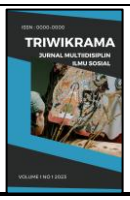
Kreator tidak hanya berfungsi sebagai pembuat konten, tetapi juga memiliki kemampuan memengaruhi opini, preferensi, dan perilaku pengikutnya. Oleh karena itu, seorang kreator dituntut memiliki kredibilitas, daya tarik, keahlian, serta kemampuan menghasilkan konten yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan audiens. Keberhasilan seorang kreator tidak hanya ditentukan oleh jumlah pengikut, tetapi juga oleh kemampuan membangun interaksi dan kepercayaan dengan audiens melalui konten yang konsisten dan inovatif (Munawar & Rokhmat, 2024:1569).

Media Digital

Media digital merupakan media yang menggunakan teknologi elektronik untuk menyimpan, mengolah, dan menyebarluaskan informasi dalam bentuk digital. Media ini dapat memuat berbagai jenis konten seperti teks, gambar, audio, dan video yang dapat diakses melalui jaringan internet. Perkembangan media digital telah mengubah cara masyarakat memperoleh dan menyebarkan informasi karena memungkinkan akses yang lebih cepat, luas, dan fleksibel dibandingkan media konvensional (Aida, 2024:2–3).

Kemajuan media digital berlangsung seiring perkembangan teknologi komunikasi dan internet. Perubahan tersebut terlihat dari lahirnya komputer pribadi, internet, smartphone, komputasi awan, hingga kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Berbagai inovasi tersebut membuat media digital semakin interaktif dan mampu memberikan pengalaman yang lebih personal kepada pengguna. Saat ini media digital menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat karena mendukung aktivitas komunikasi, pendidikan, bisnis, hiburan, dan industri kreatif secara lebih efektif (Akbal, Wanti, & Adedo, 2024).

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 2, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



CapCut

CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh ByteDance dan tersedia pada sistem operasi Android maupun iOS. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan dengan nama Viamaker sebelum kemudian berganti nama menjadi CapCut pada tahun 2020 untuk memperluas jangkauan pasar global. CapCut menyediakan berbagai fitur editing seperti pemotongan video, penambahan efek, filter, musik, teks, transisi, dan berbagai fitur kreatif lainnya yang memudahkan pengguna dalam menghasilkan konten video berkualitas (Anindya & Wijaya, 2023:25).

Popularitas CapCut didukung oleh tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan pengguna. Dibandingkan dengan beberapa aplikasi editing profesional lainnya, CapCut menawarkan kemudahan penggunaan tanpa mengurangi kelengkapan fitur yang tersedia. Kondisi tersebut menjadikan CapCut sebagai salah satu aplikasi *editing* video yang banyak digunakan oleh kreator konten, baik pemula maupun profesional, dalam mendukung aktivitas produksi konten digital (Romi Mesra, Waode Santa Monica, & Ertami Anton, 2024:5386–5387).

Template CapCut

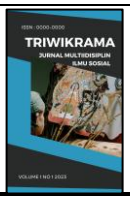
Template CapCut merupakan fitur yang memungkinkan pengguna mengedit video secara otomatis menggunakan format atau desain yang telah dibuat oleh kreator. Fitur ini memberikan kemudahan bagi pengguna karena tidak perlu melakukan proses editing dari awal. Berbagai jenis *template* yang tersedia, seperti *dump*, *recap*, *cinematic*, dan *slowmo*, dapat digunakan untuk menghasilkan video yang menarik dengan lebih cepat dan praktis (Sekaringtyas et al., 2024:10).

Keberadaan *template* CapCut berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas pengguna karena memungkinkan proses pembuatan konten dilakukan dengan lebih mudah. Pengguna cukup memasukkan foto atau video ke dalam *template* yang dipilih, kemudian sistem akan menyesuaikan hasil editing secara otomatis. Selain fitur *template*, CapCut juga menyediakan fitur *New Project* yang memungkinkan pengguna melakukan pengeditan secara manual dan lebih detail. Kombinasi kedua fitur tersebut menjadikan CapCut sebagai platform yang mendukung kreativitas sekaligus mempermudah proses produksi konten digital di media sosial (Sekaringtyas et al., 2024:12).

2. METODE

*Corresponding author
E-mail addresses: faisalcndr39@gmail.com

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 2, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berfokus pada pemahaman dan pengamatan terhadap fenomena yang terjadi secara alamiah dalam kehidupan sosial (Abdussamad, 2021). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami peran kreator CapCut pemula dalam membentuk tren video *slowmo* di TikTok melalui proses penyebaran inovasi konten digital. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan, kemudian dianalisis untuk menemukan makna yang terkandung di dalamnya (Nasution, 2023).

Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha mendeskripsikan bagaimana kreator CapCut pemula memanfaatkan fitur-fitur CapCut, menciptakan *template slowmo*, serta menyebarkan inovasi konten kepada audiens melalui media sosial TikTok. Penelitian ini juga berupaya menjelaskan proses difusi inovasi yang terjadi sejak *template* diperkenalkan hingga diterima dan digunakan oleh pengguna lain.

Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari sumber utama penelitian melalui wawancara mendalam dengan informan yang berkaitan dengan penelitian. Informan utama dalam penelitian ini kreator CapCut *@Dyansa [AR]* sebagai kreator *template* CapCut pemula. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan kreator CapCut *@Zts-template [GM]* untuk memperoleh informasi pendukung mengenai pengalaman sebagai kreator *template* CapCut.

Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dokumentasi akun CapCut dan TikTok, serta literatur yang berkaitan dengan teori difusi inovasi, komunikasi, media digital, kreator konten, dan penggunaan aplikasi CapCut. Data sekunder digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data primer sehingga menghasilkan analisis yang lebih komprehensif.

Teknik Pengumpulan Data

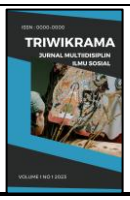
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas akun CapCut *@Dyansa [AR]*, khususnya terkait proses pembuatan *template slowmo*, bentuk konten yang dihasilkan, serta interaksi yang terjadi antara kreator dan audiens. Observasi juga dilakukan terhadap penggunaan *template* pada platform TikTok untuk melihat bagaimana *template* tersebut digunakan dan disebarluaskan oleh pengguna lain.

Wawancara dilakukan secara mendalam (*depth interview*) menggunakan media komunikasi daring untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, strategi, hambatan, dan proses kreatif yang dilakukan oleh kreator CapCut pemula dalam menghasilkan *template slowmo*. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa tangkapan layar akun, *template* yang diunggah, jumlah penggunaan *template*, serta dokumen dan literatur yang berkaitan dengan penelitian. Penggunaan dokumentasi bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis *Grounded Theory* yang diadaptasi dari Strauss dan Corbin, yaitu *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding* (Nasution, 2023). Pada tahap *open coding*, peneliti mengidentifikasi berbagai informasi penting

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 2, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi terkait aktivitas kreator CapCut pemula dalam menciptakan dan menyebarkan *template slowmo*.

Tahap berikutnya adalah *axial coding*, yaitu mengelompokkan dan menghubungkan kategori-kategori yang telah ditemukan untuk memahami keterkaitan antar fenomena, seperti proses kreativitas kreator, penggunaan fitur CapCut, interaksi dengan audiens, serta penyebaran *template* melalui TikTok. Selanjutnya, pada tahap *selective coding*, peneliti menyusun hubungan antar kategori menjadi suatu konsep yang utuh untuk menjelaskan peran kreator CapCut pemula dalam membentuk tren video *slowmo* di TikTok berdasarkan perspektif Teori Difusi Inovasi Everett Rogers. Hasil analisis tersebut digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses penyebaran inovasi konten digital yang dilakukan oleh kreator CapCut pemula.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

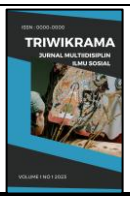
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran kreator CapCut pemula dalam membentuk tren video *slowmo* di TikTok dengan studi pada akun @Dyansa [AR]. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas akun CapCut dan TikTok, wawancara mendalam dengan pemilik akun @Dyansa [AR] sebagai informan utama, wawancara pendukung dengan pemilik akun @Zts-*template* [GM], serta dokumentasi yang berkaitan dengan aktivitas pembuatan dan penyebaran *template* video *slowmo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreator CapCut pemula memiliki peran yang cukup penting dalam menciptakan, mengembangkan, dan menyebarkan inovasi konten digital kepada pengguna media sosial. Peran tersebut terlihat melalui aktivitas kreator dalam menghasilkan *template* yang mengikuti perkembangan tren, memanfaatkan fitur-fitur editing yang tersedia, serta membangun interaksi dengan pengguna melalui platform CapCut dan TikTok.

Berdasarkan hasil observasi, akun @Dyansa [AR] secara aktif mengunggah berbagai *template* video *slowmo* yang disesuaikan dengan tren yang sedang berkembang di TikTok. Sebagian besar *template* yang dibuat menggunakan kombinasi musik viral, efek visual, dan teknik pengaturan kecepatan video yang bertujuan menghasilkan tampilan yang lebih menarik secara estetis. Kreator tidak hanya memperhatikan hasil akhir video, tetapi juga mempertimbangkan kemudahan penggunaan *template* oleh audiens. Hal tersebut terlihat dari struktur *template* yang dibuat relatif sederhana sehingga dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan editing. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa kreator memahami kebutuhan pengguna yang menginginkan proses editing yang praktis namun tetap menghasilkan video yang menarik.

Hasil wawancara dengan kreator CapCut @Dyansa [AR] menunjukkan bahwa proses pembuatan *template* diawali dengan pengamatan terhadap tren yang sedang berkembang di TikTok. Kreator secara rutin memantau halaman *For You Page* (FYP), mengamati jenis video yang sedang populer, serta memperhatikan musik yang banyak digunakan oleh pengguna. Informasi tersebut kemudian dijadikan referensi dalam menentukan konsep *template* yang akan dibuat. Menurut informan, kemampuan membaca tren merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan peluang *template* digunakan oleh pengguna lain. Semakin sesuai *template* dengan tren yang sedang berkembang, semakin besar kemungkinan *template* tersebut memperoleh perhatian dan digunakan secara luas.

*Corresponding author
E-mail addresses: faisalcndr39@gmail.com

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 2, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



Temuan penelitian menunjukkan bahwa kreativitas menjadi aspek utama dalam proses pembuatan *template*. Kreator tidak hanya menyalin konsep yang telah ada, tetapi juga berupaya melakukan modifikasi terhadap efek visual, pemilihan musik, dan pola pergerakan video agar menghasilkan *template* yang berbeda dari kreator lainnya. Kreativitas tersebut diperlukan karena persaingan antar kreator *template* CapCut semakin meningkat. Banyaknya *template* yang beredar membuat kreator harus mampu menghadirkan konsep yang unik dan menarik agar dapat bersaing dalam memperoleh perhatian pengguna. Oleh karena itu, proses penciptaan *template* melibatkan kombinasi antara kemampuan teknis dan kemampuan berinovasi.

Salah satu hambatan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan ide kreatif yang dialami oleh kreator pemula. Informan menjelaskan bahwa menemukan konsep baru yang sesuai dengan tren sering kali menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua tren yang muncul dapat diterapkan ke dalam bentuk *template* karena harus disesuaikan dengan karakteristik video dan musik yang digunakan. Selain itu, tren di TikTok berubah dengan sangat cepat sehingga kreator dituntut untuk terus mengikuti perkembangan yang terjadi. Kondisi tersebut menyebabkan kreator harus melakukan pengamatan secara terus-menerus agar tidak tertinggal dari tren yang sedang berlangsung.

Selain keterbatasan ide, kreator juga menghadapi kesulitan dalam memperoleh bahan video atau *mentahan* yang sesuai dengan konsep *template* yang akan dibuat. Berdasarkan hasil wawancara, tidak semua video dapat dipadukan dengan musik yang sedang viral. Kreator harus melakukan seleksi terhadap berbagai bahan video agar dapat menghasilkan sinkronisasi yang baik antara gerakan visual dan irama musik. Proses pencarian bahan video ini sering kali membutuhkan waktu yang cukup lama karena kreator harus memastikan bahwa hasil akhir video mampu memberikan kesan yang menarik dan sesuai dengan karakter *template slowmo* yang diinginkan.

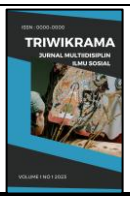
Tabel 1. Hambatan yang Dihadapi Kreator CapCut Pemula

No	Hambatan	Temuan Penelitian
1	Keterbatasan ide	Sulit menemukan konsep baru yang sesuai tren
2	Aset video	Kesulitan mencari mentahan yang sesuai
3	Editing	Belum menguasai teknik tertentu pada awal menjadi kreator
4	Persaingan	Banyak kreator menghasilkan *template* serupa
5	Konsistensi	Dituntut aktif mengunggah *template*

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kemampuan editing menjadi faktor yang sangat memengaruhi kualitas *template* yang dihasilkan. Pada tahap awal menjadi kreator, informan mengaku mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan fitur *speed curve* yang menjadi elemen utama dalam pembuatan video *slowmo*. Kesulitan tersebut berkaitan dengan proses sinkronisasi antara perubahan kecepatan video dan irama musik. Kesalahan dalam pengaturan kurva kecepatan dapat menyebabkan video terlihat kurang halus sehingga mengurangi kualitas *template* yang dihasilkan. Oleh karena itu, penguasaan fitur editing menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh kreator *template*.

Seiring bertambahnya pengalaman, kemampuan editing informan mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan tersebut diperoleh melalui proses belajar mandiri, menonton tutorial, melakukan eksperimen terhadap berbagai fitur CapCut, serta mengamati *template* yang dibuat oleh kreator lain. Pengalaman tersebut membantu kreator memahami berbagai teknik editing yang dapat digunakan untuk menghasilkan *template* yang lebih menarik. Selain

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 2, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



meningkatkan kualitas visual, penguasaan teknik editing juga membantu kreator menghasilkan *template* dengan waktu pengerjaan yang lebih efisien.

Berdasarkan hasil observasi, CapCut dipilih sebagai media utama dalam pembuatan *template* karena memiliki berbagai fitur yang mendukung proses editing video. Aplikasi ini menyediakan fitur yang relatif mudah digunakan bahkan oleh pengguna pemula. Selain itu, ketersediaan efek visual, filter, transisi, serta teknologi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) membuat proses editing menjadi lebih praktis. Kemudahan tersebut menjadi salah satu alasan mengapa CapCut banyak digunakan oleh kreator konten dibandingkan aplikasi editing lainnya.

Tabel 2. Fitur CapCut yang Paling Sering Digunakan

No	Fitur	Fungsi
	Speed Curve	Mengatur kecepatan video secara dinamis
	Effect	Menambah efek visual
	Filter	Memperbaiki tampilan warna
	AI Feature	Membantu proses editing otomatis
	Transition	Menghubungkan perpindahan klip

Hasil wawancara dengan informan pendukung, yaitu pemilik akun @Zts-*template* [GM], menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan CapCut menjadi salah satu faktor yang mendorong banyak pengguna untuk menjadi kreator *template*. Menurut informan, fitur-fitur yang tersedia relatif mudah dipahami sehingga memungkinkan pengguna menghasilkan video yang menarik tanpa harus memiliki pengalaman editing profesional. Temuan ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi editing digital telah membuka peluang yang lebih luas bagi masyarakat untuk terlibat dalam industri kreatif berbasis media sosial.

Penelitian ini juga menemukan bahwa konsistensi unggahan memiliki peranan penting dalam perkembangan akun kreator. Sistem yang diterapkan oleh CapCut memberikan penghargaan kepada kreator yang aktif membuat dan mengunggah *template*. Aktivitas tersebut berpengaruh terhadap perolehan poin dan level akun kreator. Semakin aktif seorang kreator mengunggah *template*, semakin besar peluang *template* tersebut ditemukan dan digunakan oleh pengguna lain. Oleh karena itu, konsistensi menjadi strategi yang diterapkan oleh @Dyansa [AR] untuk mempertahankan eksistensi akun sekaligus meningkatkan jangkauan audiens.

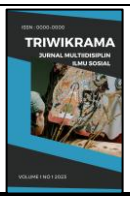
Dari hasil observasi terhadap penggunaan *template*, ditemukan bahwa *template* video *slowmo* memiliki tingkat ketertarikan yang cukup tinggi di kalangan pengguna. *Template* ini banyak digunakan karena mampu menghasilkan tampilan video yang lebih dramatis dan estetik tanpa memerlukan proses editing yang rumit. Pengguna hanya perlu memasukkan foto atau video ke dalam *template* yang telah disediakan sehingga hasil video dapat diperoleh secara otomatis. Kemudahan tersebut menjadikan *template slowmo* sebagai salah satu kategori *template* yang banyak diminati oleh pengguna CapCut dan TikTok.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa proses penyebaran *template* yang dilakukan oleh akun @Dyansa [AR] dapat dijelaskan melalui Teori Difusi Inovasi Everett Rogers. Pada tahap pengetahuan (*knowledge*), pengguna pertama kali mengetahui keberadaan *template* melalui CapCut maupun TikTok. Setelah itu, pengguna memasuki tahap persuasi (*persuasion*), yaitu ketika mereka mulai tertarik terhadap *template* karena melihat hasil video yang menarik dan sesuai dengan tren yang sedang berkembang. Ketertarikan tersebut kemudian mendorong pengguna untuk mencoba menggunakan *template* yang tersedia.

Tabel 3. Tahapan Difusi Inovasi pada *Template* Slowmo

Kategori	Indikator	Temuan Penelitian

*Corresponding author
E-mail addresses: faisalcndr39@gmail.com



Tahapan Difusi Inovasi	Pengetahuan	Pengguna mengetahui keberadaan template dari TikTok dan CapCut
	Persuasi	Pengguna tertarik pada efek visual, musik, dan hasil slowmo
	Pengambilan Keputusan	Pengguna memutuskan untuk menggunakan *template*
	Implementasi	*Template* digunakan dalam pembuatan video oleh pengguna
	Konfirmasi	Pengguna kembali menggunakan template karena hasil memuaskan
Elemen Difusi Inovasi	Karakteristik inovasi	Template mudah digunakan dan menghasilkan visual menarik
	Saluran komunikasi	Penyebaran melalui TikTok dan CapCut sebagai media utama
	Waktu	Proses adopsi berlangsung cepat dalam hitungan jam atau hari
	Sistem sosial	Interaksi kreator, pengguna, dan komunitas CapCut mendukung penyebaran

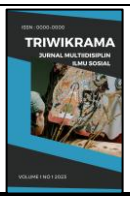
Tahap keputusan (*decision*) terjadi ketika pengguna memilih untuk menggunakan *template* dalam pembuatan konten mereka. Selanjutnya, pada tahap implementasi (*implementation*), *template* mulai digunakan dalam berbagai jenis video yang diunggah ke media sosial. Apabila pengguna merasa puas dengan hasil yang diperoleh, maka mereka akan memasuki tahap konfirmasi (*confirmation*), yaitu menerima dan terus menggunakan inovasi tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa penyebaran *template slowmo* berlangsung melalui proses komunikasi dan interaksi yang terjadi di media sosial.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa akun @Dyansa [AR] berperan sebagai kreator sekaligus agen penyebar inovasi digital dalam ekosistem media sosial. Kreator tidak hanya menghasilkan *template* sebagai produk kreatif, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk tren penggunaan video *slowmo* di TikTok. Melalui kemampuan membaca tren, kreativitas dalam mengembangkan *template*, penguasaan fitur editing, serta konsistensi dalam mengunggah konten, kreator mampu mendorong penyebaran inovasi kepada audiens yang lebih luas. Temuan ini membuktikan bahwa kreator CapCut pemula memiliki kontribusi nyata dalam pembentukan tren konten digital melalui proses difusi inovasi yang berlangsung pada platform CapCut dan TikTok.

PEMBAHASAN

Akun @Dyansa [AR] sebagai kreator *template* CapCut pemula memiliki kontribusi yang signifikan dalam pembentukan tren video slowmo di TikTok. Kontribusi tersebut terlihat dari kemampuan kreator dalam mengembangkan *template* yang memiliki nilai estetika tinggi dan relevan dengan perkembangan tren digital. Kreator melakukan observasi terhadap berbagai bentuk konten yang sedang populer di TikTok, termasuk pola transisi, penggunaan musik viral, serta gaya visual yang disukai pengguna. Hasil observasi tersebut kemudian diolah menjadi *template* slowmo yang dapat digunakan kembali oleh audiens dengan cara yang sederhana. Kreator berperan sebagai penghubung antara kreativitas individu dan kebutuhan pasar konten digital. Peran tersebut menunjukkan bahwa kreator tidak hanya menghasilkan konten, tetapi juga membentuk arah tren visual di platform media sosial. Proses kreatif yang dilakukan memperlihatkan adanya adaptasi terhadap dinamika algoritma TikTok. Kondisi ini memperkuat posisi kreator sebagai aktor penting dalam ekosistem produksi konten digital.

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 2, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



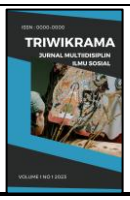
Respons pengguna terhadap *template* yang dibuat oleh @Dyansa [AR] menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi dalam lingkungan TikTok. Pengguna memanfaatkan *template* tersebut untuk membuat konten pribadi dengan cara yang lebih cepat dan efisien. Hasil video yang dihasilkan kemudian sering dibagikan ulang ke dalam platform yang sama maupun platform lain. Aktivitas tersebut memperluas jangkauan distribusi konten secara organik melalui interaksi antar pengguna. Pengguna tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga menjadi bagian dari proses penyebaran inovasi. Kreator berfungsi sebagai sumber ide awal, sedangkan pengguna memperkuat difusi melalui aktivitas produksi ulang konten. Interaksi ini menciptakan pola komunikasi dua arah dalam ekosistem media digital. Semakin banyak pengguna yang terlibat, semakin kuat pula pembentukan tren yang terjadi.

Proses pembuatan *template* slowmo berdasarkan wawancara dengan key informan @Dyansa [AR] menunjukkan tahapan kerja yang sistematis dan berulang. Tahapan tersebut dimulai dari penentuan konsep visual yang sesuai dengan tren yang sedang berkembang di TikTok. Pemilihan musik dilakukan dengan mempertimbangkan popularitas serta kesesuaian ritme dengan konsep video yang dibuat. Pengaturan timing menjadi aspek penting untuk menciptakan sinkronisasi antara audio dan visual. Fitur CapCut seperti speed curve, transisi, filter, dan efek visual digunakan secara terintegrasi dalam proses editing. Setiap elemen tersebut disusun untuk menghasilkan pengalaman visual yang halus dan menarik. Proses uji coba dilakukan beberapa kali sebelum *template* dipublikasikan secara umum. Kreator menunjukkan adanya proses iteratif dalam memastikan kualitas hasil akhir *template*.

Kemampuan memahami kebutuhan audiens menjadi faktor penting dalam keberhasilan *template* slowmo di TikTok. Pengguna cenderung memilih konten yang mudah digunakan tanpa membutuhkan keterampilan teknis yang kompleks. *Template* yang dikembangkan oleh @Dyansa [AR] dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui sistem penggunaan yang sederhana. Desain *template* memungkinkan pengguna menghasilkan video berkualitas hanya dengan memasukkan media yang dimiliki. Kemudahan tersebut meningkatkan tingkat adopsi di kalangan pengguna dengan berbagai latar belakang kemampuan. Nilai praktis menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan inovasi digital. Keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh aspek estetika, tetapi juga oleh fungsi dan kegunaan. Kondisi ini menunjukkan bahwa orientasi pengguna memiliki pengaruh besar dalam penyebaran inovasi.

Tahap pengetahuan dalam Teori Difusi Inovasi Everett Rogers terjadi ketika pengguna pertama kali mengenali keberadaan *template* slowmo di TikTok dan CapCut. Informasi awal mengenai *template* diperoleh melalui unggahan video, rekomendasi algoritma, serta konten pengguna lain. Pengguna mulai memahami fungsi dasar *template* sebagai alat editing yang praktis. Proses ini membentuk kesadaran awal terhadap inovasi yang diperkenalkan oleh kreator. Tahap persuasi terjadi ketika pengguna mulai menunjukkan ketertarikan terhadap *template* tersebut. Ketertarikan muncul karena adanya kombinasi visual yang menarik dan kemudahan penggunaan. Pengguna mulai mengevaluasi manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan *template*. Proses evaluasi tersebut membentuk persepsi awal yang cenderung positif terhadap inovasi.Tahap pengambilan keputusan terjadi ketika pengguna menentukan sikap untuk menerima atau menolak penggunaan *template* slowmo. Mayoritas pengguna dalam penelitian ini memilih untuk mengadopsi *template* karena faktor kemudahan dan efisiensi. Keputusan tersebut juga dipengaruhi oleh kesesuaian *template* dengan tren yang sedang berlangsung di TikTok. Pengguna menilai bahwa *template* memberikan nilai tambah dalam proses pembuatan konten. Tahap implementasi terjadi ketika pengguna mulai menggunakan *template* dalam produksi video. Pengguna memasukkan foto atau video ke dalam *template* yang

*Corresponding author
E-mail addresses: faisalcndr39@gmail.com



telah tersedia di CapCut. Hasil video kemudian diunggah ke platform TikTok untuk dikonsumsi oleh pengguna lain. Proses ini memperluas distribusi inovasi dalam skala yang lebih besar.

Tahap konfirmasi terjadi ketika pengguna melakukan evaluasi terhadap hasil penggunaan *template* slowmo. Pengguna yang merasa puas cenderung menggunakan *template* secara berulang dalam konten berikutnya. Kepuasan tersebut juga mendorong munculnya rekomendasi kepada pengguna lain. Pengguna yang tidak puas memilih untuk menghentikan penggunaan *template* tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna berada pada kategori tinggi. Kondisi ini memperkuat keberlanjutan penggunaan *template* dalam ekosistem TikTok. Proses konfirmasi menjadi penentu stabilitas suatu inovasi di ruang digital. Tahap ini berkontribusi terhadap pembentukan tren jangka panjang.

Karakteristik inovasi dalam penelitian ini ditunjukkan oleh kemudahan penggunaan dan hasil visual yang menarik dari *template* slowmo. *Template* mampu menghasilkan video berkualitas tanpa memerlukan keterampilan editing tingkat lanjut. Saluran komunikasi utama dalam proses penyebaran inovasi adalah TikTok dan CapCut. Kedua platform tersebut saling terhubung dalam mendukung produksi dan distribusi konten. Waktu penyebaran inovasi berlangsung sangat cepat dalam lingkungan media sosial yang dinamis. Sistem sosial terdiri dari kreator, pengguna, serta komunitas CapCut yang saling berinteraksi. Interaksi tersebut menciptakan lingkungan yang mendukung percepatan difusi inovasi. Kombinasi elemen tersebut memperkuat terbentuknya tren secara kolektif.

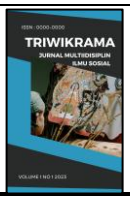
Akun @Dyansa [AR] memiliki peran strategis dalam pembentukan tren video slowmo di TikTok. Peran tersebut diwujudkan melalui produksi *template* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan tren digital. Kreator memanfaatkan fitur CapCut untuk menciptakan konten yang mudah digunakan oleh audiens. Proses ini menunjukkan adanya integrasi antara kreativitas, teknologi, dan pemahaman audiens. TikTok dan CapCut berfungsi sebagai media utama dalam distribusi inovasi tersebut. Kreator pemula menunjukkan bahwa kontribusi tidak bergantung pada tingkat pengalaman, tetapi pada kemampuan adaptasi. Pola interaksi antara kreator dan pengguna membentuk struktur komunikasi digital yang dinamis. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa kreator memiliki pengaruh nyata dalam perkembangan tren media sosial.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kreator CapCut pemula memiliki peran penting dalam membentuk tren video *slowmo* di TikTok melalui kemampuan menciptakan dan menyebarkan inovasi berupa *template* video yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan tren yang sedang berkembang. Akun **@Dyansa [AR]** menunjukkan bahwa kreator pemula mampu berkontribusi dalam perkembangan konten digital melalui kreativitas, pemanfaatan fitur-fitur CapCut, serta konsistensi dalam mengunggah *template*. Proses penyebaran *template slowmo* tersebut berlangsung melalui tahapan difusi inovasi yang meliputi pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi, sehingga mendorong pengguna untuk mengadopsi dan menggunakan *template* dalam pembuatan konten mereka. TikTok berperan sebagai saluran komunikasi yang mempercepat penyebaran inovasi tersebut kepada audiens yang lebih luas. Meskipun menghadapi berbagai hambatan seperti keterbatasan ide, aset video, dan kemampuan editing pada tahap awal, kreator tetap mampu beradaptasi dan menghasilkan *template* yang diminati pengguna. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa kreator CapCut pemula tidak hanya berperan sebagai

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 2, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



pembuat konten, tetapi juga sebagai agen difusi inovasi yang turut memengaruhi terbentuknya tren video *slowmo* di media sosial TikTok.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai peran kreator CapCut pemula dalam membentuk tren video *slowmo* di TikTok, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, baik bagi kreator, pengguna, pengembang aplikasi, maupun peneliti selanjutnya. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Kreator CapCut Pemula, disarankan untuk terus meningkatkan kreativitas, kemampuan editing, dan pemahaman terhadap tren yang berkembang di TikTok agar dapat menghasilkan *template* yang lebih inovatif, menarik, dan memiliki daya saing tinggi di tengah banyaknya kreator yang bermunculan.

b. Bagi Pengguna CapCut dan TikTok, disarankan untuk memanfaatkan *template* yang tersedia secara bijak sebagai sarana pengembangan kreativitas, serta tidak hanya mengikuti tren yang ada, tetapi juga mencoba menciptakan variasi konten yang lebih kreatif dan orisinal.

c. Bagi Pengembang Aplikasi CapCut, disarankan untuk terus mengembangkan fitur-fitur yang mendukung kreator pemula, seperti penyediaan aset video, rekomendasi tren, serta fitur pembelajaran editing yang lebih mudah diakses guna membantu meningkatkan kualitas *template* yang dihasilkan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan objek yang lebih luas, melibatkan lebih banyak kreator CapCut, atau mengkaji pengaruh penggunaan *template* CapCut terhadap tingkat keterlibatan (*engagement*) pengguna dan pembentukan tren konten digital pada berbagai platform media sosial lainnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.

Aida. (2024). *Media Digital dan Perkembangan Komunikasi Modern*. Jurnal Komunikasi dan Media Digital, 2(1), 1–10.

Akbal, S., Wanti, W., & Adedo. (2024). *Perkembangan Media Digital dari Masa ke Masa*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 8(2), 138–140.

Aldianto, A., dkk. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi CapCut sebagai Media Editing Video Digital*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 5(1), 1–10.

Anindya, N., & Wijaya, R. (2023). *Analisis Penggunaan Aplikasi CapCut sebagai Media Editing Video Digital*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Multimedia, 4(2), 25–32.

Basuki Agus Suparno, & Widodo Muktiyo. (2016). *Media Baru dan Perkembangan Komunikasi Digital*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.

Cangara, H. (2019). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Effendy, O. U. (2004). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

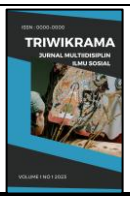
Harahap, M., & Rasyidin. (2021). *Konsep Komunikasi dalam Perspektif Komunikasi Modern*. Jurnal Dakwah dan Komunikasi, 7(2), 107–115.

Ikhwan, M., & Prihatmadi, A. (2025). *Implementasi Teori Difusi Inovasi dalam Media Digital*. Jurnal Komunikasi Kontemporer, 10(1), 120–128.

Magdalena, I., dkk. (2023). *Difusi Inovasi sebagai Landasan Pengembangan Teknologi Komunikasi*. Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 5(2), 1–10.

Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

*Corresponding author
E-mail addresses: faisalcndr39@gmail.com



Munawar, M., & Rokhmat, A. (2024). *Peran Kreator Konten dalam Membangun Interaksi Digital di Media Sosial*. Jurnal Komunikasi Digital, 9(4), 1569–1578.

Nasution, A. H. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Grounded Theory*. Jakarta: Kencana.

Novita, S., & Sari, D. (2022). *Model Komunikasi Lasswell dalam Komunikasi Modern*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(2), 136–145.

Purwanugraha, A., & Kertayasa, I. (2022). *Konsep Peran dalam Kehidupan Sosial Masyarakat*. Jurnal Sosial dan Humaniora, 4(3), 683–684.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). New York: Free Press.

Romi Mesra, Waode Santa Monica, & Ertami Anton. (2024). *Analisis Aplikasi CapCut sebagai Media Editing Video bagi Kreator Digital*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, 12(4), 5386–5387.

Sekaringtyas, N., dkk. (2024). *Pemanfaatan Template CapCut dalam Meningkatkan Kreativitas Pengguna Media Sosial*. Jurnal Media Digital Indonesia, 3(1), 10–12.

Toews, M. L. (2003). *Diffusion of Innovations Theory and Its Applications*. Journal of Extension, 41(1), 1–7.

Vidiastuti, R., & Darwin, M. (2023). *Penerapan Teori Difusi Inovasi pada Perkembangan Teknologi Digital*. Jurnal Komunikasi dan Masyarakat, 7(1), 49–57.