

PENGARUH PENGGUNAAN CAPCUT TERHADAP KEBEBASAN BEREKSPRESI MAHASISWA INDONESIA DI MEDIA SOSIAL

Ratu Prameswari Iltizam¹, David Rizar Nugroho², Enden Darjatul Ulya³, Mulyono⁴
IPB University^{1,2,3,4}

ratuprameswari@apps.ipb.ac.id¹, davidrizarnugroho@unpak.ac.id², endenulya@gmail.com³,
mulyono@apps.ipb.ac.id⁴

INFO ARTIKEL

Diterima:
26 Nov 2025
Disetujui:
15 Des 2025
Diterbitkan:
5 Mei 2026

ABSTRACT

This study examines CapCut usage and its influence on students' freedom of expression on social media. Freedom of expression refers to confidence, the courage to express ideas, and satisfaction in self-expression. A quantitative descriptive-associative design was used with 100 purposively selected respondents, and data were collected through a Likert-scale questionnaire. Analysis was conducted using simple linear regression. The findings show that editing feature convenience (X1), duration and frequency of use (X2), and usage purpose (X3) have a positive and significant effect on students' freedom of expression ($p < 0.05$). The strongest effect appears in the relationship between usage purpose and satisfaction in self-expression ($\beta = 0.640$). Regression results indicate that CapCut usage explains 33.1% of the variance in freedom of expression ($R^2 = 0.331$).

Keywords: *CapCut, Freedom of Expression, Social Media, Digital Self-Expression.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat penggunaan CapCut, tingkat kebebasan berekspresi mahasiswa di media sosial, serta pengaruh penggunaan CapCut terhadap kebebasan berekspresi. Kebebasan berekspresi mencakup kepercayaan diri, keberanian mengemukakan ide, dan kepuasan mengekspresikan diri. Pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif-asosiatif digunakan dalam penelitian ini. Sebanyak 100 responden dipilih melalui purposive sampling, dan data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert. Analisis dilakukan dengan regresi linear sederhana. Hasil menunjukkan bahwa kemudahan fitur editing (X1), durasi dan frekuensi penggunaan (X2), serta tujuan penggunaan (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kebebasan berekspresi mahasiswa ($p < 0,05$). Pengaruh terkuat terdapat pada hubungan tujuan penggunaan dengan kepuasan ekspresi diri ($X3 \rightarrow Y3$) dengan nilai $\beta = 0,640$. Hasil regresi menunjukkan penggunaan CapCut menjelaskan 33,1% variasi kebebasan berekspresi mahasiswa ($R^2 = 0,331$).

Kata Kunci: CapCut; Kebebasan Berekspresi, Media Sosial, Ekspresi Digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi dan cara individu mengekspresikan diri. Media sosial seperti TikTok, Instagram, X, dan YouTube kini menjadi ruang publik yang memberikan kesempatan bagi pengguna, khususnya mahasiswa, untuk menampilkan identitas, kreativitas, serta gagasan melalui konten visual. Laporan APJII (2025) menunjukkan bahwa 80,66% penduduk Indonesia merupakan pengguna internet aktif, di mana TikTok menjadi platform paling populer. Kondisi ini menegaskan bahwa media sosial semakin melekat dalam kehidupan mahasiswa sebagai sarana berekspresi dan membangun citra diri.

Seiring meningkatnya produksi konten digital, aplikasi pendukung seperti CapCut memainkan peran penting dalam proses kreatif mahasiswa. CapCut menawarkan kemudahan melalui fitur-fitur seperti template, transisi otomatis, filter visual, dan sinkronisasi audio, sehingga memungkinkan pengguna menghasilkan konten yang estetis meskipun tidak memiliki kemampuan editing profesional. Namun, kemudahan ini menimbulkan dua sisi berbeda. Di satu sisi, CapCut mempermudah proses ekspresi digital dan meningkatkan keberanian mahasiswa dalam menampilkan diri. Di sisi lain, dominasi template dan tren viral justru berpotensi menurunkan orisinalitas serta membentuk homogenisasi konten.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan temuan yang beragam. Fajarini dkk. (2025) mengungkap bahwa penggunaan CapCut dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas mahasiswa. Sebaliknya, Thamrin (2025) menyatakan bahwa penggunaan template yang terlalu seragam dapat mengurangi kebaruan ide dan membatasi ekspresi pengguna. Perbedaan hasil penelitian ini menunjukkan adanya research gap mengenai bagaimana penggunaan aplikasi editing seperti CapCut mempengaruhi kebebasan berekspresi di media sosial, khususnya pada mahasiswa sebagai kelompok digital native.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini berupaya mengkaji pengaruh penggunaan CapCut terhadap kebebasan berekspresi mahasiswa di media sosial. Pertanyaan yang menjadi fokus penelitian meliputi: (1) bagaimana tingkat penggunaan CapCut di kalangan mahasiswa, (2) bagaimana tingkat kebebasan berekspresi mahasiswa di media sosial, dan (3) apakah penggunaan CapCut berpengaruh signifikan terhadap kebebasan berekspresi. Berdasarkan pertanyaan tersebut, hipotesis penelitian adalah H1: Penggunaan CapCut berpengaruh positif dan signifikan terhadap kebebasan berekspresi mahasiswa di media sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai peran teknologi editing dalam dinamika ekspresi digital mahasiswa

KAJIAN PUSTAKA

PENGUNAAN APLIKASI CAPCUT

CapCut merupakan aplikasi penyuntingan video berbasis mobile yang dikembangkan oleh ByteDance dan dirilis pada tahun 2020. Aplikasi ini populer karena menawarkan fitur yang mudah digunakan, seperti pemotongan video, transisi otomatis, filter visual, sinkronisasi musik, dan template instan yang memungkinkan pengguna menghasilkan konten secara cepat dan estetis. Dalam konteks komunikasi digital, CapCut berperan sebagai media produksi pesan visual yang memfasilitasi proses kreatif pengguna, termasuk mahasiswa.

Konsep penggunaan media dalam penelitian ini mengacu pada *Uses and Gratifications Theory* (Katz, Blumler, & Gurevitch), yang menjelaskan bahwa individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu seperti hiburan, ekspresi diri, identitas, dan interaksi sosial. Mahasiswa memanfaatkan CapCut untuk berbagai tujuan, mulai dari hiburan hingga penciptaan konten profesional dan pembentukan citra diri. Dengan demikian, tujuan penggunaan menjadi salah satu indikator penting untuk memahami motivasi pengguna dalam memanfaatkan aplikasi editing.

Durasi dan frekuensi penggunaan turut menjadi aspek yang menentukan intensitas pemanfaatan CapCut. Menurut Putri & Sari (2022), semakin sering dan lama seseorang menggunakan aplikasi editing, semakin tinggi kemungkinan berkembangnya keterampilan teknis serta kreativitas visual. Namun, penelitian terdahulu (Ramadhani, 2021) menyoroti bahwa penggunaan yang intens dapat membuat pengguna mengikuti pola tren tertentu sehingga berpotensi mengurangi orisinalitas. Oleh karena itu, penggunaan CapCut dalam penelitian ini dipahami sebagai aktivitas teknis sekaligus motivasional yang berkaitan langsung dengan ekspresi digital mahasiswa.

KEBEBASAN BEREKSPRESI

Kebebasan berekspresi adalah kemampuan individu untuk menyampaikan ide, perasaan, dan identitas diri secara terbuka melalui berbagai bentuk komunikasi, termasuk konten digital. Saputra & Santoso (2023) menyebutkan bahwa mahasiswa abad ke-21 memanfaatkan media sosial seperti TikTok, Instagram, dan YouTube sebagai sarana utama untuk mengekspresikan diri secara visual maupun tekstual. Media sosial memberikan ruang publik digital bagi mahasiswa untuk menampilkan identitas, kreativitas, serta pandangan pribadi. Dalam konteks mahasiswa pengguna CapCut, kebebasan berekspresi tercermin

dalam tiga aspek utama. Pertama, kepercayaan diri, yaitu keyakinan untuk menampilkan karya secara terbuka. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa fitur CapCut yang mudah digunakan dapat meningkatkan rasa percaya diri karena pengguna merasa mampu membuat konten menarik tanpa kemampuan teknis tinggi. Kedua, keberanian mengemukakan ide, yaitu kemampuan menampilkan pandangan atau gaya visual yang unik sesuai kreativitas personal. Ketiga, kepuasan mengekspresikan diri, yaitu perasaan positif setelah berhasil menuangkan emosi atau gagasan melalui konten digital. Faktor sosial seperti tren, template populer, dan ekspektasi audiens dapat memengaruhi bentuk ekspresi yang muncul di media sosial. Hal ini menimbulkan dinamika antara keinginan untuk mengekspresikan diri secara autentik dengan dorongan mengikuti standar estetika yang sedang viral.

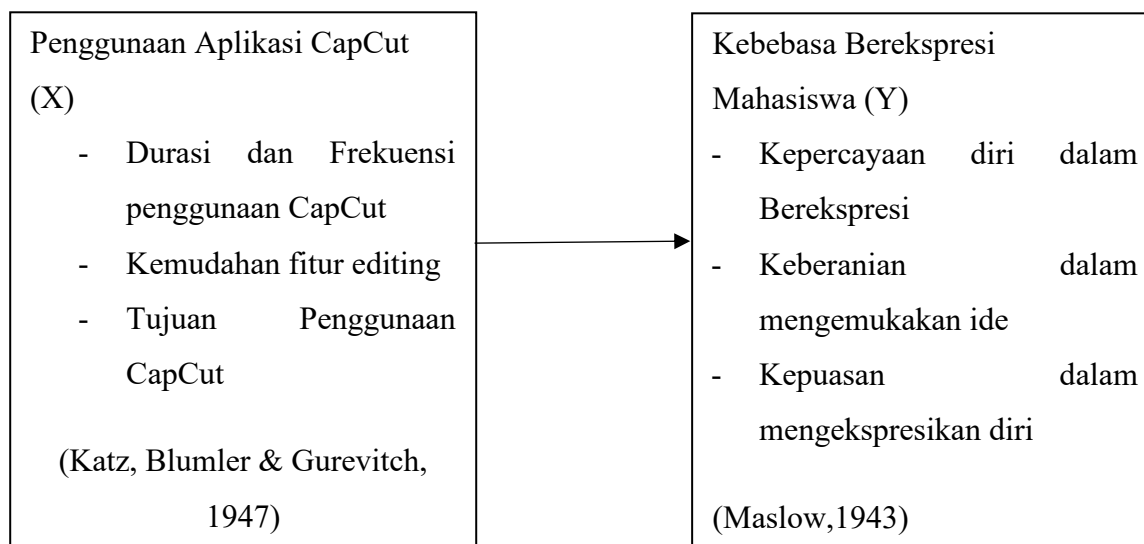
KREATIVITAS DAN ORISINALITAS DALAM EKSPRESI DIGITAL

Kreativitas dalam konteks digital dipahami sebagai kemampuan pengguna menghasilkan konten visual yang menarik, relevan, dan sesuai dengan gaya personal. Dalam beberapa tahun terakhir, kreativitas mahasiswa dalam memproduksi konten banyak dipengaruhi oleh perkembangan aplikasi editing seperti CapCut. Penelitian Fajarini dkk. (2025) menunjukkan bahwa pengguna aktif CapCut memiliki keberanian lebih tinggi dalam menampilkan diri di media sosial karena aplikasi tersebut mendukung eksplorasi ide secara visual.

Namun, penelitian Thamrin (2025) menyoroti adanya penurunan orisinalitas akibat penggunaan template dan filter yang seragam. Fenomena homogenisasi konten muncul karena banyak pengguna mengikuti tren viral agar mendapatkan lebih banyak perhatian dan validasi sosial. Hal ini berarti kreativitas yang muncul sering kali bersifat teknis, tetapi belum tentu orisinal. Dengan demikian, kreativitas dan orisinalitas menjadi aspek penting dalam menilai sejauh mana mahasiswa mampu mengekspresikan diri secara unik di tengah budaya digital yang cenderung seragam. Penggunaan CapCut dapat mendukung kreativitas teknis, tetapi pada saat yang sama berpotensi mengurangi kebaruan ide apabila pengguna terlalu bergantung pada template yang sudah tersedia.

Berdasarkan teori *Uses and Gratifications*, penggunaan media digital dipahami sebagai upaya memenuhi kebutuhan ekspresi diri melalui konten visual. Kemudahan fitur CapCut meningkatkan *self-efficacy*, sementara durasi dan tujuan penggunaan aplikasi dapat

memperkuat kepuasan ekspresi. Oleh karena itu, penggunaan CapCut diprediksi berpengaruh positif terhadap kebebasan berekspresi mahasiswa.



Gambar 1. Kerangka Konsep

Secara teoretis, pengaruh penggunaan CapCut terhadap kebebasan berekspresi dapat dijelaskan melalui mekanisme psikologis dan komunikatif. Fitur editing yang mudah diakses dan fleksibel merepresentasikan *media affordances* yang memungkinkan pengguna menghasilkan konten visual dengan hambatan teknis yang rendah. Kemudahan ini meningkatkan *self-efficacy*, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mengekspresikan ide secara kreatif. Ketika *self-efficacy* meningkat, pengguna cenderung lebih percaya diri, berani menyampaikan gagasan, dan merasa puas terhadap hasil ekspresinya di media sosial. Dengan demikian, *affordances* CapCut berperan sebagai pemicu psikologis yang memediasi hubungan antara penggunaan aplikasi dan kebebasan berekspresi mahasiswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang dilakukan oleh Chelsea Rizka dan Marsofiyati (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut berpengaruh signifikan terhadap kreativitas mahasiswa, dengan nilai signifikansi uji t sebesar 0,000 dan koefisien determinasi sebesar 0,562. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan CapCut berkontribusi besar dalam mendorong proses kreatif mahasiswa melalui produksi konten visual. Kesamaan temuan ini memperkuat argumen bahwa fitur editing yang fleksibel dan mudah diakses dalam aplikasi CapCut berfungsi

sebagai *media affordances* yang meningkatkan *self-efficacy* kreatif pengguna, sehingga mendorong keberanian, kepercayaan diri, dan kepuasan dalam mengekspresikan ide di media sosial.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif asosiatif untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi CapCut terhadap kebebasan berekspresi mahasiswa di media sosial melalui data numerik yang dikumpulkan dari responden menggunakan kuesioner (Kittur 2023). Objek penelitian berfokus pada hubungan antara variabel penggunaan CapCut sebagai variabel independen dan kebebasan berekspresi sebagai variabel dependen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh data terukur melalui instrumen kuesioner dan dianalisis menggunakan teknik statistik.

Subjek penelitian adalah mahasiswa yang aktif menggunakan media sosial dan pernah memakai CapCut dalam membuat konten digital. Populasi penelitian mencakup mahasiswa dari berbagai kampus dan jurusan yang memenuhi kriteria tersebut. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Lemeshow dengan *margin of error* 10%, sehingga diperoleh kebutuhan minimal 96 responden dan dibulatkan menjadi 100 responden. Margin of error sebesar 10% digunakan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan jumlah responden, serta tetap memenuhi kebutuhan analisis statistik. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan margin of error yang lebih kecil untuk meningkatkan presisi hasil. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, karena peneliti menentukan responden berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner online melalui *Google Form*, yang memuat indikator penggunaan CapCut, seperti durasi penggunaan, frekuensi, fitur editing yang digunakan, dan tujuan penggunaan, serta indikator kebebasan berekspresi, seperti kepercayaan diri, keberanian mengemukakan ide, dan kepuasan dalam mengekspresikan diri. Instrumen ini menggunakan skala Likert (1–5). Selain data primer dari kuesioner, penelitian ini juga menggunakan data sekunder berupa literatur, jurnal, artikel ilmiah, dan dokumen relevan lainnya untuk memperkuat landasan teoritis.

Waktu pengumpulan data dilakukan selama satu minggu, yaitu pada 6-12 November 2025 di lingkungan Sekolah Vokasi IPB University. Kuesioner penelitian ini juga disebarluaskan kepada mahasiswa di beberapa perguruan tinggi lainnya. Sebelum mengisi kuesioner,

responden diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan menyatakan persetujuan secara sadar (informed consent). Proses pengolahan data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS untuk menguji validitas, reliabilitas, statistik deskriptif, serta uji regresi linear sederhana dan uji t sebagai teknik analisis hipotesis penelitian.

Tabel 1.1 Demografi Responden

Karakteristik	Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Usia	< 18 tahun	4	3,9%
	18–20 tahun	59	58,8%
	21–24 tahun	32	32,4%
	> 24 tahun	5	4,9%
Jenis Kelamin	Laki-laki	33	33,3%
	Perempuan	67	66,7%
Semester	1–2	4	3,9%
	3–4	11	11,8%
	5–6	74	72,5%
	≥ 7	11	11,8%

Tabel 1.2 Data Program Studi Responden

Rumpun Ilmu	Keterangan
Komunikasi & Sosial	Mayoritas
Ekonomi & Bisnis	Sebagian
Teknik & Informatika	Sebagian
Seni & Desain	Minor
Kesehatan	Minor
Lainnya	Minor

Berdasarkan Tabel yang dicantumkan, mayoritas responden berada pada rentang usia 18–20 tahun dan didominasi oleh mahasiswa perempuan. Sebagian besar responden berada pada semester 5–6, yang menunjukkan bahwa partisipan penelitian umumnya berada pada fase aktif dalam kegiatan akademik dan produksi konten digital. Karakteristik ini dinilai

relevan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada penggunaan CapCut dan kebebasan berekspresi mahasiswa di media sosial.

Responden berasal dari berbagai program studi yang dikelompokkan ke dalam enam rumpun ilmu, yaitu Ilmu Komunikasi dan Sosial, Ekonomi dan Bisnis, Teknik dan Informatika, Seni dan Desain, Kesehatan, serta rumpun lainnya. Mayoritas responden berasal dari rumpun Ilmu Komunikasi dan Sosial, yang relevan dengan fokus penelitian terkait produksi konten dan kebebasan berekspresi di media sosial. Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, kualitas instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan mampu mengukur variabel penelitian secara akurat dan konsisten.

Tabel 2. Data Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	r tabel	r hitung (Pearson)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Penggunaan CapCut	Kemudahan Penggunaan	0,195	0,413 – 0,598	< 0.05	Valid
	Durasi & Frekuensi	0,195	0,210 – 0,493	< 0.05	Valid
	Tujuan Penggunaan	0,195	0,302 – 0,640	< 0.05	Valid
Kebebasan Berekspres	Kepercayaan Diri	0,195	0,322 – 0,749	< 0.05	Valid
	Keberanian Mengemukakan Ide	0,195	0,210 – 0,571	< 0.05	Valid
	Kepuasan Berekspres	0,195	0,493 – 0,687	< 0.05	Valid

Berdasarkan Tabel X, hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh indikator pada variabel penggunaan CapCut dan kebebasan berekspresi memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,195) serta nilai signifikansi < 0,05. Dengan demikian, seluruh indikator dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Sedangkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,857 dan Cronbach's Alpha berdasarkan item terstandarisasi sebesar 0,862 dengan jumlah indikator sebanyak 6 butir. Nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk pengukuran variabel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis melalui analisis regresi linear sederhana, penelitian ini terlebih dahulu melakukan uji asumsi klasik untuk memastikan kelayakan model regresi yang digunakan. Uji asumsi klasik meliputi uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan grafik Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual. Hasil pengujian menunjukkan bahwa titik-titik residual menyebar di sekitar dan mengikuti garis diagonal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas.

Uji multikolinearitas dilakukan dengan melihat nilai tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF). Hasil pengujian menunjukkan nilai tolerance sebesar 1,000 dan nilai VIF sebesar 1,000. Nilai tersebut berada dalam batas yang diperkenankan ($\text{tolerance} > 0,10$ dan $\text{VIF} < 10$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas dalam model regresi. Uji heteroskedastisitas dilakukan menggunakan scatterplot antara nilai Regression Standardized Predicted Value (ZPRED) dan Regression Standardized Residual (ZRESID). Hasil pengujian menunjukkan bahwa titik-titik menyebar secara acak dan tidak membentuk pola tertentu, baik di atas maupun di bawah garis nol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas. Pengujian asumsi klasik dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS, dan hasilnya disajikan dalam bentuk interpretasi statistik.

TINGKAT PENGGUNAAN CAPCUT

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, seluruh indikator pada variabel penggunaan CapCut memperoleh nilai rata-rata yang berada dalam kategori tinggi. Nilai rata-rata keseluruhan variabel X menunjukkan angka sebesar 3,99, yang masuk kategori tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa mahasiswa secara aktif dan konsisten menggunakan fitur-fitur CapCut dalam proses pengeditan video untuk kebutuhan konten mereka di media sosial.

Tabel 3. Rekapitulasi variabel Penggunaan CapCut

No.	Indikator	Mean	Keterangan
1.	Kemudahan Penggunaan CapCut	4,33	Sangat Tinggi
2.	Frekuensi Menggunakan CapCut	3,71	Tinggi
3.	Tujuan Penggunaan CapCut	3,94	Tinggi
	Total	3,99	Tinggi

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Indikator-indikator seperti kemudahan penggunaan, frekuensi menggunakan, serta tujuan dalam mengoperasikan aplikasi juga menunjukkan skor mean yang tinggi. Temuan ini memperlihatkan bahwa aplikasi CapCut dianggap sebagai aplikasi yang mudah digunakan, efisien, dan mendukung kreativitas mahasiswa dalam membuat konten digital. Hasil ini sejalan dengan teori adopsi teknologi yang menyebutkan bahwa kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kebermanfaatannya (*perceived usefulness*) merupakan faktor utama yang mempengaruhi penggunaan suatu aplikasi digital. CapCut menawarkan antarmuka yang sederhana, fitur editing yang lengkap, serta integrasi langsung ke platform media sosial seperti TikTok, sehingga meningkatkan minat dan kenyamanan mahasiswa dalam menggunakannya. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Chelsea Rizka, & Marsofiyati. (2024) yang menyatakan bahwa CapCut meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri mahasiswa dalam membuat konten.

Tingginya tingkat penggunaan CapCut juga dapat dihubungkan dengan tren visual konten yang kini mendominasi media sosial. Mahasiswa lebih memilih aplikasi yang dapat dengan cepat menghasilkan konten yang menarik, dan CapCut menjadi salah satu alat editing yang paling populer untuk kebutuhan tersebut.

TINGKAT KEBEBASAN BEREKSPRESI MAHASISWA DI MEDIA SOSIAL

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa variabel kebebasan berekspresi mahasiswa (Y) juga berada pada kategori tinggi, dengan nilai mean per indikator berada pada rentang 3,80–3,99. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa cukup bebas dalam menyampaikan opini, kreativitas, serta identitas diri mereka melalui konten yang dibagikan di media sosial.

Tabel 4. Rekapitulasi variabel Kebebasan Berekspresi

No.	Indikator	Mean	Keterangan
1.	Kepercayaan diri dalam Berekspresi	3.86	Tinggi
2.	Keberanian dalam mengemukakan ide	3.90	Tinggi
3.	Kepuasan dalam mengekspresikan diri	4.07	Tinggi
	Total	3,94	Tinggi

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Setiap indikator kebebasan berekspresi, mulai dari kebebasan menampilkan kreativitas (Y1), kebebasan dalam menyampaikan pendapat (Y2), hingga kebebasan melakukan eksplorasi diri melalui konten visual (Y3) menunjukkan skor tinggi dan konsisten.

Kondisi ini menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya menjadi ruang hiburan, tetapi juga ruang personal bagi mahasiswa untuk berekspresi. Teori *self-expression* menyatakan bahwa individu cenderung menggunakan platform digital untuk menunjukkan pemikiran, preferensi, dan identitas diri mereka. Mahasiswa pada era digital juga cenderung mengekspresikan kreativitasnya melalui konten digital, termasuk video pendek, foto, dan teks. Kebebasan berekspresi yang tinggi ini didukung oleh lingkungan digital yang lebih terbuka, algoritma yang mengedepankan kreativitas, serta adanya ruang untuk eksplorasi diri tanpa batasan geografis dan waktu.

PENGARUH PENGGUNAAN CAPCUT TERHADAP KEBEBASAN BEREKSPRESI MAHASISWA DI MEDIA SOSIAL

Berdasarkan hasil output uji regresi linear sederhana pada tabel *Coefficients*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel X_Total sebesar $< 0,001$. Nilai ini lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 (Sig. $< 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel X_Total berpengaruh secara signifikan terhadap Y_Total. Selain itu, nilai t hitung sebesar 6,957 yang jauh lebih besar daripada t tabel ($\pm 1,984$ pada $\alpha = 0,05$) juga memperkuat bahwa pengaruh variabel X_Total terhadap Y_Total adalah signifikan. Nilai koefisien regresi $B = 0,544$ menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel X_Total akan meningkatkan nilai Y_Total sebesar 0,544 satuan. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi CapCut berpengaruh terhadap kebebasan berekspresi mahasiswa diterima.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.267	3.817		4.524	<.001
	X_Total	.544	.078	.575	6.957	<.001

a. Dependent Variable: Y_TOTAL

Gambar 2. Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana pada Tabel *Coefficients*

Secara interpretatif, temuan ini menggambarkan bahwa fitur-fitur CapCut seperti template siap pakai, transisi, efek visual, hingga pengaturan audio membantu menurunkan hambatan teknis dalam proses produksi konten. Kemudahan ini menimbulkan perasaan mampu (*sense of competence*) yang mendorong mahasiswa menjadi lebih percaya diri dan nyaman untuk membagikan hasil karyanya di media sosial. Dengan demikian, CapCut memberikan kombinasi antara dukungan teknis dan dukungan psikologis, yang keduanya memainkan peran penting dalam meningkatnya kebebasan berekspresi mahasiswa.

Secara lebih spesifik, penelitian ini menemukan bahwa indikator kepuasan dalam berekspresi memiliki nilai rata-rata tertinggi dibanding indikator kebebasan berekspresi lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya merasa mampu membuat konten, tetapi juga merasa puas dengan hasil ekspresinya setelah menggunakan CapCut. Temuan ini sedikit memperluas temuan penelitian sebelumnya yang umumnya menekankan peningkatan kreativitas, sedangkan dalam penelitian ini peningkatan kepuasan ekspresif terlihat lebih dominan. Dengan kata lain, CapCut bukan hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga meningkatkan kenyamanan emosional mahasiswa dalam mengekspresikan identitas dirinya.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa indikator kemudahan penggunaan memperoleh skor paling tinggi pada variabel CapCut. Hal ini mengonfirmasi bahwa aspek usability merupakan faktor pendorong utama yang memperkuat pengaruh CapCut terhadap ekspresi diri. Meskipun penelitian sebelumnya menyoroti hal serupa, penelitian ini menambahkan temuan spesifik bahwa kemudahan penggunaan tersebut secara langsung berkaitan dengan peningkatan rasa percaya diri mahasiswa dalam menampilkan diri di platform digital. Temuan penelitian ini secara umum sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Misalnya, penelitian mengenai penggunaan CapCut terhadap kreativitas mahasiswa, Chelsea Rizka, & Marsofiyati. (2024) menunjukkan bahwa aplikasi ini

meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menciptakan konten, dan hasil tersebut mendukung kesimpulan penelitian ini. Penelitian lain yang membahas ruang ekspresi digital pada mahasiswa juga menyatakan bahwa media sosial memberi kesempatan luas bagi individu untuk mengekspresikan identitas dan gagasan mereka, sehingga menguatkan bahwa CapCut sebagai alat pendukung konten memiliki peran signifikan dalam proses tersebut. Pendapat Thamrin (2024) yang menegaskan bahwa aplikasi editing digital mendorong ekspresi kreatif juga relevan dengan temuan penelitian ini. Namun, penelitian ini mencatat sedikit variasi, yaitu bahwa meskipun penggunaan *template* CapCut memungkinkan homogenisasi gaya visual, mahasiswa tetap merasakan peningkatan ekspresi diri terutama karena aspek kemudahan dan kepuasan personal yang mereka rasakan.

Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya mendukung penelitianpenelitian terdahulu, tetapi juga memberikan gambaran lebih spesifik mengenai bagaimana CapCut meningkatkan kebebasan berekspresi, terutama melalui aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan ekspresif. Perbedaan kecil dari penelitian sebelumnya terletak pada fokus temuan: penelitian ini menunjukkan bahwa kepuasan dalam berekspresi merupakan aspek yang paling dominan, sedangkan penelitian terdahulu lebih menonjolkan kreativitas dan keaktifan. Perbedaan ini memberi kontribusi baru bahwa pengalaman emosional mahasiswa saat mengekspresikan diri merupakan faktor penting yang dipengaruhi oleh penggunaan CapCut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan CapCut memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kebebasan berekspresi mahasiswa. Hasil uji t dan regresi menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan CapCut baik dari segi kemudahan fitur, frekuensi pemakaian, maupun tujuan penggunaannya, semakin tinggi pula tingkat kepercayaan diri, keberanian menyampaikan ide, dan kepuasan mahasiswa dalam mengekspresikan diri melalui konten digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa CapCut tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis dalam proses editing, tetapi juga menjadi medium kreatif yang membantu mahasiswa menampilkan identitas dan gagasannya secara lebih bebas.

Adapun beberapa implikasi praktis yang dapat direkomendasikan penulis. Bagi pendidik dan penggiat literasi media, CapCut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kreatif untuk melatih kemampuan komunikasi visual, ekspresi diri, dan literasi

digital mahasiswa secara bertanggung jawab. Bagi content creator, penggunaan CapCut dengan tujuan yang jelas dan terarah dapat membantu meningkatkan kualitas konten sekaligus kepuasan dalam proses berekspresi. Sementara itu, bagi pengembang aplikasi, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengembangkan fitur editing yang lebih intuitif, inklusif, dan mendukung kebebasan berekspresi pengguna, khususnya kalangan mahasiswa.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan metode survei kuantitatif membuat hasil penelitian hanya menggambarkan kondisi secara umum tanpa mendalami pengalaman subjektif mahasiswa dalam mengekspresikan diri. Selain itu, penelitian ini menggunakan margin of error 10% pada lingkup responden terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi lebih luas. Variabel penelitian pun masih terbatas pada penggunaan CapCut dan kebebasan berekspresi, sementara sejumlah faktor lain seperti lingkungan sosial, motivasi personal, atau pengaruh tren media sosial tidak dianalisis secara menyeluruh. Sehubungan dengan keterbatasan tersebut, penelitian di masa mendatang disarankan untuk menggunakan metode yang lebih beragam, misalnya pendekatan kualitatif atau *mixed methods* agar dinamika ekspresi diri mahasiswa dapat dipahami secara lebih mendalam. Populasi penelitian sebaiknya diperluas sehingga hasilnya lebih representatif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan variabel lain seperti kreativitas, efikasi diri digital, serta pengaruh media sosial tertentu, atau bahkan melakukan perbandingan antar aplikasi editing untuk mengetahui apakah pengaruh yang ditemukan terkait dengan karakteristik CapCut atau bersifat umum pada aplikasi serupa. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kebebasan berekspresi mahasiswa di ruang digital.

REFERENCES

- Adriani, S., Anganthi, N.R.N., (2022) Learning Technology Trough Making Trash Dolls for SelfExpression and Kindergarten Teacher-Student Interaction, Prosiding Webinar Pengabdian Masyarakat, 2022, 428–41. <https://proceedings.ums.ac.id/abdimas/article/view/1511>
- Ari, M., & Sekarningrum, A. A. (2025). Membentuk Citra Diri Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta Melalui Media Sosial Instagram. Jurnal Komunikasi Nusantara, 7(1), 231-240. <https://jkn.unitri.ac.id/index.php/jkn/article/view/2446>
- Chelsea Rizka, & Marsofiyati. (2024). Pengaruh Penggunaan Capcut Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 7(8), 31–40. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/6520>

- Cotter, K. N., Ivcevic, Z., & Moeller, J. (2020). Person-oriented profiles of originality and fluency in divergent thinking responses. *Journal of Research in Personality*, 86, 103941. <https://psycnet.apa.org/record/2020-40342-001>
- Fajarini, S. D., Mukhlizar, & Turmudi, I. (2025). Peningkatan keterampilan editing video sinematik melalui pelatihan aplikasi CapCut pada siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah. *Awang Long Abdimas*, 8(1), 47–56. <https://ejournal.stih-awanglong.ac.id/index.php/awal/article/view/1433>
- Fatmah, Heryani. (2021). Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bioteknologi Dengan Pjbl Berbasis Steam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 05(April):7–14. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal/article/view/2574>
- Fuzi Febriani, & Dwi Astuti. (2025). Dampak Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi Pada Generasi Z. *Journal of Media and Communication*. 1(4), 132–135. <https://jurnal.globalsciences.com/index.php/jmc/article/view/539>
- Indrawan, J., Elfrita Barzah, R., & Simanihuruk, H. (2023). Instagram Sebagai Media Komunikasi Politik Bagi Generasi Milenial. *Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 109– 118.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Lisa, H., & Irma, A. (2025). Penggunaan Akun Second Instagram Sebagai Media Ekspresi Diri Remaja Di Era Digital. *Arini: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*, 2(1), 1-15. <https://jurnal.fanshurinstitute.org/index.php/arini/article/view/277>
- Muliyana, D., Murni, A., & Saragih, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Tiktok dan Capcut sebagai media pembelajaran berbasis IT. *Seminar Nasional AMIKOM Surakarta (SEMNASA)*. <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/100>
- Ndorang, T. (2022). *Konsep Imajinasi, Kreativitas, dan Inovasi*. Book Chapter *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: Media Sains Indonesia
- Ramadhan, A., Urbasari, D. A., Sabirah, N., Rahma, S., & Nasution, S. S. (2025) Analisis Pengaruh Konten Hiburan Digital Terhadap Pola Hidup Mahasiswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(4). <https://ejournal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/5385>
- Riyanti, B.P.D. (2019). *Kreativitas dan Inovasi di Tempat Kerja*. Jakarta: Atma Jaya.
- Sari, P., Pautina, M. R., Lakadjo, M. A., Ardhan, N. L., & Prasetyo, A. (2023). Pandangan Teori Kebutuhan Dasar Abraham Maslow dan William Glasser 25 tentang Fenomena Flexing. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 4(2), 89-94. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jgcj/article/view/2764>
- Selwen P., Lisniasari, & Rahena S. (2021). Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Kemampuan Public Speaking Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer*, 3 (3), 2798-1711. <https://journal.stab-bodhidharma.ac.id/index.php/JS/article/view/46>
- Shidiqie, N. A., Akbarm, N. F., & Faristiana, A. R. (2023). Perubahan Sosial dan Pengaruh Media Sosial Tentang Peran Instagram dalam Membentuk Identitas Diri Remaja. *Simpati*, 1(3), 98– 112. <https://jurnal.alimpublishing.co.id/index.php/simpati/article/view/225>
- Thamrin H. (2024). Pengaruh Estetika Visual dan Personal Branding terhadap Social Currency Content Creator di TikTok Indonesia, 1 (3). 3032-2073. <https://journal.asdkvi.or.id/index.php/Filosofi/article/view/246>
- Wahyudi, S., Praptiningsih, N., & Hayat, H. (2025). Peran Storytelling dalam Membentuk Narasi yang Berdampak pada Era Digital. *Jurnal Komunika*, 12(02), 82-92. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/komunika/article/view/18265>

Wardani, A. K. (2022). Self Expression Terhadap Perbedaan Budaya di Kalangan Mahasiswa, Skripsi UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50604/1/17102020021_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf