

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi kreatif digital mengalami peningkatan seiring dengan meningkatnya penggunaan platform video pendek. Konten digital tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana produktif untuk menghasilkan nilai ekonomi melalui sistem monetisasi platform digital [1]. Kreativitas konten dan kemampuan pengolahan video terbukti berpengaruh terhadap daya tarik dan performa konten di media sosial [2]. Fenomena ini menunjukkan bahwa konten digital telah menjadi bagian penting dalam ekosistem ekonomi kreatif modern [3].

Pemanfaatan konten digital sebagai sarana ekonomi juga didukung oleh sistem monetisasi berbasis performa yang diterapkan oleh berbagai platform digital. Skema monetisasi terbukti memengaruhi kualitas serta strategi pengembangan konten yang dihasilkan oleh kreator [4]. Selain itu, penggunaan aplikasi CapCut dalam produksi konten video terbukti mampu meningkatkan kualitas visual serta keterlibatan audiens [5], [6]. Dalam konteks pemasaran digital, strategi pengelolaan konten yang tepat dapat meningkatkan jangkauan dan interaksi pengguna secara signifikan [7], [8].

Namun, secara umum tidak semua konten video digital mampu memperoleh jangkauan tinggi dan menghasilkan pendapatan secara optimal. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kualitas konten, strategi pengelolaan, serta skema monetisasi memiliki pengaruh signifikan terhadap performa konten digital [2], [4]. Perbedaan performa antar konten dalam berbagai studi juga menunjukkan bahwa keberhasilan monetisasi tidak hanya ditentukan oleh proses teknis pembuatan, tetapi juga oleh strategi pengembangan, pemilihan tren, dan optimasi konten [7], [8].

Pengembangan template video pada akun CapCut Creator “LeeDwi” dilakukan sebagai upaya untuk menjawab permasalahan tersebut melalui penerapan strategi pengembangan yang mempertimbangkan aspek desain visual, relevansi tren, analisis data insight, serta optimasi publikasi. Pengembangan ini diarahkan untuk menghasilkan template video pendek yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki potensi penggunaan yang tinggi dan mendukung peningkatan pendapatan melalui program Creator Rewards. Dengan demikian, template video dikembangkan tidak hanya sebagai produk kreatif, tetapi juga sebagai produk digital yang memiliki nilai ekonomi dan berorientasi pada performa.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi pengembangan template video pendek pada Aplikasi CapCut dalam meningkatkan jangkauan penggunaan template dan pendapatan melalui program Creator Rewards?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Data performa yang dianalisis hanya berasal dari fitur Insight pada aplikasi CapCut.
2. Objek pengembangan difokuskan pada akun CapCut “LeeDwi”.
3. Jenis konten yang dianalisis dibatasi pada template video pendek bertema kebahagiaan.
4. Periode analisis data dibatasi pada bulan Desember 2025

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan template video pendek melalui Aplikasi CapCut ini adalah merumuskan strategi pengembangan template yang mampu meningkatkan jangkauan penggunaan serta mendukung peningkatan pendapatan melalui program CapCut Creator Rewards.

1.5 Profil dan Data Penelitian

1.5.1 Profil Aplikasi

CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang menyediakan berbagai fitur seperti template, efek visual, dan audio yang memudahkan pembuatan video pendek secara cepat dan efisien. Selain sebagai alat pengeditan, CapCut juga memiliki fitur Creator Rewards yang memungkinkan kreator memperoleh pendapatan berdasarkan performa template, sehingga menjadi platform yang relevan dalam penelitian ini.

1.5.2 Profil Akun



Gambar 1. 1 Profil Akun

Akun CapCut Creator "LeeDwi" merupakan akun kreator yang berfokus pada pengembangan template video pendek bertema kebahagiaan dan ditujukan untuk pengguna global.

1.5.3 Data Penelitian

a. Performa Template



Berdasarkan Gambar 1.2, performa template “Baby Tiny V2” pada akun CapCut Creator “LeeDwi” dalam periode tujuh hari terakhir menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan perolehan 73,4 ribu tayangan, 16,3 ribu penggunaan, dan 668 ekspor, serta menghasilkan 1.000 suka, 1.100 favorit, dan 1.100 kali dibagikan, sekaligus mendatangkan 98 pengikut baru, yang menunjukkan bahwa template memiliki daya tarik tinggi dan efektif mendorong pengguna untuk menggunakan template, sehingga membuktikan bahwa strategi pengembangan berbasis tren dan data insight mampu meningkatkan performa template secara signifikan.

b. Revenue



Gambar 1. 3 Revenue Template Baby Tiny V2.

Berdasarkan Gambar 1.3, template “Baby Tiny V2” pada akun CapCut Creator “LeeDwi” telah menghasilkan total pendapatan sebesar \$53.68 melalui program Creator Rewards, dengan penambahan pendapatan terbaru sebesar \$0.01. Data ini menunjukkan bahwa template tidak hanya memiliki performa yang baik dari sisi penggunaan, tetapi juga telah berhasil memberikan kontribusi pendapatan secara nyata. Hal ini membuktikan bahwa template yang dikembangkan berbasis tren dan data insight memiliki potensi monetisasi serta dapat berfungsi sebagai produk digital yang bernilai ekonomi.



Gambar 1.4 Revenue Total Pendapatan.

Adapun data pada Gambar 1.4 menunjukkan bahwa akun CapCut Creator "LeeDwi" sudah menghasilkan pendapatan \$4.297,35, namun tidak digunakan sebagai dasar analisis pendapatan template "Baby Tiny V2".

c. Penonton



Gambar 1. 5 Halaman Penonton.

Berdasarkan Gambar 1.5, Data penonton Pada Video Template Yang Berjudul “Baby Tiny V2” menunjukkan jangkauan internasional yang luas, dengan kontribusi terbesar berasal dari Meksiko sebesar 6,76%, diikuti oleh Jerman (5,36%), Italia (5,13%); Kanada (4,43%), Belanda (4,20%), serta negara lain seperti Spanyol, Rumania, Britania Raya, dan Brasil dengan persentase di atas 2%. Selain itu, kategori negara lainnya mencapai 61,77%, yang menunjukkan bahwa template yang dikembangkan memiliki daya tarik global dan tidak terbatas pada satu wilayah tertentu. Kondisi ini mengindikasikan bahwa strategi pengembangan template yang bersifat universal dan mengikuti tren efektif dalam menjangkau audiens lintas negara serta mendukung potensi penggunaan dan monetisasi secara internasional.

d. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari Aplikasi CapCut pada akun CapCut Creator "LeeDwi". Data utama diperoleh dari fitur Insight dan Revenue (Creator Rewards) yang tersedia di dalam aplikasi CapCut.

e. Link seluruh Produk

CapCut Creator : <https://mobile.capcutshare.com/sv2/ZSvjTbsta/>

TikTok : <https://www.tiktok.com/@leedwice>

Dokumen insight dan pendukung :

<https://drive.google.com/drive/folders/1b22n2a-sJatvLoD4P3ZIPN7rv9-H927k>

