

Penggunaan Aplikasi CapCut pada Generasi Z: Tinjauan Literatur tentang Kreativitas dan Dampak Psikologis

Hariyani

Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Medan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received December 24, 2025

Revised January 28, 2026

Accepted February 13, 2026

Keywords:

Capcut,
Generasi Gen Z,
Media Digital,
Editing Video,
Literasi Digital

Copyright holder:

© Author/s (2026)

How to cite:

Hariyani, H. (2026). Penggunaan Aplikasi CapCut pada Generasi Z: Tinjauan Literatur tentang Kreativitas dan Dampak Psikologis. *Journal of Multidisciplinary Learning*, 1(1), 32–37. <https://doi.org/10.63203/0321050000>

Published by:

Asosiasi Asesmen Pendidikan

Corresponding Author:

Hariyani

Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Medan, Indonesia

Email: mpsihariyani@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah mendorong munculnya berbagai aplikasi kreatif yang dimanfaatkan oleh generasi muda. Generasi gen Z dikenal sebagai generasi digital native yang aktif memproduksi dan mengonsumsi konten audio-visual. Salah satu aplikasi pengeditan video yang populer di kalangan Gen Z adalah CapCut. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan aplikasi CapCut pada Generasi Gen Z serta dampaknya terhadap kreativitas dan literasi digital. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis berbagai sumber berupa artikel jurnal, buku, dan publikasi ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa CapCut berperan sebagai media ekspresi diri, sarana pembelajaran, serta peluang pengembangan keterampilan digital bagi Generasi Gen Z. Namun, penggunaan CapCut juga memiliki tantangan berupa potensi ketergantungan terhadap media sosial. Oleh karena itu, diperlukan literasi digital agar penggunaan aplikasi CapCut dapat memberikan manfaat optimal.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

Generasi Z dikenal sebagai generasi yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang sepenuhnya terdigitalisasi sehingga memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya dalam penggunaan teknologi (Prensky, 2001). Twenge (2017) menjelaskan bahwa generasi ini menunjukkan intensitas penggunaan smartphone dan media sosial yang lebih tinggi dibandingkan generasi milenial pada usia yang sama. Anderson dan Jiang (2018) melaporkan bahwa sebagian besar remaja mengakses media sosial setiap hari dan menjadikannya bagian dari rutinitas harian mereka. Menurut boyd (2014), media sosial berfungsi sebagai ruang sosial digital tempat remaja membangun identitas dan menjalin relasi interpersonal.

Perkembangan platform video pendek seperti TikTok telah mengubah pola konsumsi dan produksi konten digital di kalangan generasi muda (Kaye et al., 2021). Omar & Dequan (2020) menemukan bahwa motivasi utama penggunaan platform video pendek pada remaja adalah hiburan, ekspresi diri, dan interaksi sosial. Fenomena ini sejalan dengan teori Uses and Gratifications yang menyatakan bahwa individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial tertentu (Katz et al., 1973). Dalam konteks ini, media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga medium ekspresi kreatif berbasis audiovisual (Jenkins, 2016).

Kemunculan aplikasi pengeditan video seperti CapCut semakin memperkuat budaya produksi konten di kalangan Generasi Z (Zhao, 2022). Li & Wang (2023) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan

(*perceived ease of use*) berperan signifikan dalam meningkatkan adopsi aplikasi digital pada generasi muda. Temuan tersebut selaras dengan Technology Acceptance Model yang menekankan bahwa kemudahan dan kegunaan memengaruhi niat penggunaan teknologi (Davis, 1989). CapCut menyediakan template otomatis, efek visual, serta integrasi musik yang mempermudah pengguna menghasilkan video berkualitas tinggi tanpa keterampilan profesional (Kaye et al., 2021).

Dalam perspektif kreativitas digital, literasi media menjadi faktor penting dalam kemampuan generasi muda memproduksi konten yang menarik dan bermakna (Livingstone, 2014). Zhang et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan aplikasi pengeditan video dapat meningkatkan keterampilan storytelling dan kreativitas visual pada remaja. Selain itu, Duffy et al. (2021) menjelaskan bahwa generasi muda menggunakan media visual sebagai sarana membangun personal branding dan citra diri secara daring. Proses ini berkaitan erat dengan pembentukan identitas digital yang terus berkembang melalui interaksi sosial di platform media sosial (boyd, 2014).

Remaja diketahui memiliki sensitivitas tinggi terhadap umpan balik sosial yang diterima secara daring (Valkenburg et al., 2022). Validasi digital seperti jumlah “likes” dan komentar positif dapat memengaruhi persepsi diri dan tingkat kepercayaan diri pengguna muda (Nesi & Prinstein, 2015). Dalam konteks ini, produksi konten menggunakan CapCut dapat dipahami sebagai bagian dari strategi memperoleh pengakuan sosial di ruang digital (Omar & Dequan, 2020). Stein et al. (2021) menemukan bahwa kebutuhan akan konektivitas sosial yang tinggi sering kali berkaitan dengan peningkatan intensitas penggunaan media digital. Selain aspek sosial, penggunaan aplikasi pengeditan video juga memiliki implikasi edukatif dalam pembelajaran berbasis proyek dan tugas kreatif (Rasheed et al., 2020).

Penelitian menunjukkan bahwa integrasi media audiovisual dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Mayer, 2014). CapCut sebagai alat produksi video memungkinkan siswa dan mahasiswa menghasilkan konten edukatif yang menarik secara visual (Zhao, 2022). Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pengembangan kompetensi digital abad ke-21 (Livingstone, 2014). Di sisi lain, intensitas penggunaan media digital yang tinggi juga dapat menimbulkan risiko seperti distraksi akademik dan ketergantungan digital (Twenge, 2017). Valkenburg & Peter (2011) menyatakan bahwa dampak media sosial terhadap remaja bersifat kompleks karena dipengaruhi oleh faktor individu dan konteks sosial. Oleh karena itu, penggunaan CapCut oleh Generasi Z perlu dipahami secara komprehensif dengan mempertimbangkan dimensi kreativitas, identitas, motivasi, serta dampak psikososialnya (boyd, 2014). Berdasarkan uraian tersebut, kajian literatur ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis temuan penelitian terkait penggunaan aplikasi CapCut pada Generasi Z dalam konteks sosial, psikologis, dan edukatif.

2. METODE

Studi ini menggunakan metode tinjauan pustaka untuk meneliti penggunaan aplikasi CapCut di kalangan Generasi Z. Tinjauan pustaka adalah pendekatan terstruktur dan sistematis yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis temuan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik tertentu untuk membangun pemahaman komprehensif tentang masalah tersebut (Snyder, 2019). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memetakan pengetahuan yang ada, mengidentifikasi perspektif teoretis, dan menyoroti kesenjangan penelitian di bidang tersebut.

Desain studi ini mengikuti model tinjauan pustaka naratif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan temuan dari studi sebelumnya tanpa melakukan meta-analisis statistik. Desain ini dipilih karena tujuan studi ini adalah untuk mengeksplorasi pola, motivasi, dan implikasi penggunaan CapCut di kalangan Generasi Z dari berbagai perspektif akademis, termasuk kreativitas digital, perilaku media sosial, dan adopsi teknologi.

Sumber data diperoleh dari artikel jurnal yang ditelaah sejawat dan diindeks di Google Scholar dan basis data akademis terkemuka lainnya. Google Scholar dipilih karena cakupannya yang luas terhadap publikasi ilmiah di berbagai disiplin ilmu dan kemudahan aksesnya untuk mendapatkan studi akademis terbaru. Proses pencarian difokuskan pada publikasi dari tahun 2020 hingga 2025 untuk memastikan relevansi dan ketepatan waktu literatur yang ditinjau, mengingat perkembangan pesat aplikasi digital dan tren media sosial.

Pencarian literatur dilakukan menggunakan kata kunci seperti “CapCut,” “Generasi Z,” “aplikasi pengeditan video,” “platform video pendek,” dan “kreativitas digital.” Kata kunci ini digabungkan menggunakan operator Boolean untuk menyempurnakan hasil pencarian dan memastikan keselarasan dengan fokus penelitian. Artikel disertakan jika membahas Generasi Z, teknologi pengeditan video, pembuatan konten media sosial, atau keterlibatan media digital, dan diterbitkan dalam jurnal yang ditinjau sejawat dalam bahasa Inggris atau Indonesia. Studi yang tidak terkait langsung dengan topik penelitian, publikasi non-akademis, dan catatan duplikat dikecualikan dari proses peninjauan.

Artikel yang dipilih dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola berulang dan tema konseptual dalam literatur. Analisis tematik adalah metode kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk secara

sistematis mengatur dan menafsirkan data dengan mengidentifikasi kategori dan hubungan yang bermakna di antara temuan. Melalui pembacaan berulang dan analisis komparatif, tema-tema yang berkaitan dengan penerimaan teknologi, kreativitas digital, pembentukan identitas, dan keterlibatan sosial disintesis untuk memberikan gambaran komprehensif tentang penggunaan CapCut di kalangan Generasi Z.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut di kalangan Generasi Z sangat terkait dengan gaya hidup digital mereka, yang ditandai dengan keterlibatan tinggi dengan media sosial dan platform komunikasi visual (Anderson & Jiang, 2018). Generasi Z cenderung lebih menyukai platform yang menekankan konten video berdurasi pendek, seperti TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts, karena platform ini menyediakan komunikasi yang cepat, interaktif, dan menarik secara visual (Kaye et al., 2021). Dalam konteks ini, CapCut muncul sebagai salah satu aplikasi pengeditan video paling populer karena antarmuka yang ramah pengguna dan aksesibilitasnya bagi pemula (Chen, 2022).

Beberapa studi menunjukkan bahwa aplikasi pengeditan digital memainkan peran penting dalam mendukung kreativitas di kalangan remaja. Generasi Z menggunakan aplikasi seperti CapCut tidak hanya untuk hiburan tetapi juga sebagai alat untuk ekspresi diri dan personal branding. Ketersediaan templat, filter, musik, dan fitur pengeditan otomatis memungkinkan pengguna untuk membuat konten yang menarik secara visual tanpa memerlukan keterampilan teknis tingkat lanjut (Zhang & Su, 2023). Kemudahan penggunaan ini mendorong pembuatan konten yang lebih sering dan memperkuat peran media visual dalam komunikasi sehari-hari di kalangan pengguna muda (Kaye et al., 2021).

Selain itu, penggunaan CapCut sangat terkait dengan keterlibatan media sosial. Studi menunjukkan bahwa remaja termotivasi untuk menggunakan aplikasi pengeditan video untuk mendapatkan pengakuan sosial berupa suka, komentar, dan berbagi (Valkenburg et al., 2022). Validasi digital ini menjadi faktor penting dalam membentuk harga diri dan identitas daring di kalangan Generasi Z (Nesi, 2020). Akibatnya, aplikasi yang memfasilitasi pembuatan konten yang menarik dan trendi, seperti CapCut, banyak diadopsi oleh generasi ini.

Literatur juga menunjukkan bahwa CapCut berkontribusi pada pengembangan keterampilan kreativitas digital. Aktivitas pengeditan video membantu remaja mengembangkan kemampuan bercerita visual, literasi media, dan kompetensi teknis yang berkaitan dengan produksi digital. Melalui latihan berulang dan paparan terhadap tren, pengguna Generasi Z secara bertahap membangun keterampilan pengeditan, kesadaran estetika, dan pemahaman tentang preferensi audiens (Zhang & Su, 2023). Kompetensi ini dianggap penting di era digital, di mana komunikasi visual mendominasi interaksi online.

Lebih lanjut, CapCut mendukung budaya kolaboratif dan partisipatif di kalangan Generasi Z. Tren media sosial seringkali melibatkan tantangan, remix, dan konten video kolaboratif, yang membutuhkan alat pengeditan yang sederhana dan efisien (Jenkins dkk., 2018). CapCut memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dalam tren ini dengan mudah, sehingga memperkuat rasa memiliki mereka dalam komunitas online (Bhandari & Bimo, 2022). Lingkungan partisipatif ini mendorong kreativitas, interaksi antar teman sebaya, dan pertukaran budaya di antara pengguna muda.

Namun, beberapa penelitian juga menyoroti potensi implikasi negatif dari ketergantungan yang berlebihan pada aplikasi pengeditan video. Tekanan untuk menghasilkan konten yang sempurna secara visual dapat menyebabkan perbandingan sosial dan penurunan harga diri di kalangan remaja (Nesi, 2020). Pengguna Generasi Z yang terus-menerus mencari validasi online mungkin mengalami kecemasan, takut ketinggalan (FOMO), dan stres emosional karena keterlibatan media sosial (Stein et al., 2021). Oleh karena itu, meskipun CapCut mendukung kreativitas dan ekspresi, penggunaannya harus diimbangi dengan kebiasaan digital yang sehat.

Secara keseluruhan, literatur menunjukkan bahwa penggunaan CapCut di kalangan Generasi Z didorong oleh faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, integrasi media sosial, ekspresi kreatif, dan keinginan akan validasi sosial. Aplikasi ini memainkan peran penting dalam membentuk kreativitas digital, gaya komunikasi, dan identitas online di kalangan remaja. Pada saat yang sama, implikasi psikologis dan sosial dari pembuatan konten yang intensif menyoroti kebutuhan akan literasi digital dan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab di kalangan Generasi Z.

Penggunaan CapCut memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas digital di kalangan Generasi Z, karena aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan ide secara visual melalui konten video yang menarik. Sebuah penelitian kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan CapCut secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui konten yang dihasilkan, dengan peningkatan kreativitas terukur berdasarkan skala Likert responden (Rizka & Marsafiyati, 2023). Selain itu, keterampilan editing video juga meningkat karena Gen Z dapat menguasai teknik dasar pengeditan visual seperti pemotongan

klip, penambahan efek, dan penggunaan musik secara mandiri, yang pada akhirnya memperkaya kemampuan produksi konten digital (Nandanawana & Pradnyana, 2024).

Literasi digital merupakan komponen penting dalam era media digital, dan penggunaan aplikasi pengeditan video seperti CapCut turut berkontribusi dalam pengembangan kemampuan tersebut karena Gen Z terlibat langsung dalam konteks pembuatan serta pemahaman konten audiovisual (Ginanjar, 2025). Melalui proses editing yang berulang, generasi muda belajar untuk berpikir kritis tentang struktur narasi visual serta menerapkan elemen estetika dalam konten mereka, sebuah aspek penting dalam literasi media visual (Wang & Yulia, 2024).

Tidak hanya itu, penggunaan CapCut juga dapat meningkatkan kepercayaan diri Generasi Z dalam mengekspresikan gagasan dan emosi melalui media video. Hasil penelitian pendidikan menunjukkan bahwa produksi konten berbasis CapCut dapat memperkuat motivasi pengguna dan merangsang pengalaman positif yang berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri ketika video yang dibuat mendapat respons positif dari audiens (Saragih et al., 2023). Temuan ini konsisten dengan penelitian tentang penggunaan aplikasi video dalam konteks media sosial yang menunjukkan bahwa partisipasi dalam produksi konten kreatif dapat membantu remaja mengurangi rasa malu dan memperkuat keyakinan diri mereka (Widodo et al., 2024).

Dengan demikian, CapCut tidak hanya berfungsi sebagai alat pengeditan video semata, tetapi juga sebagai sarana pengembangan potensi diri dan keterampilan digital bagi Generasi Z di era digital, karena pengalaman kreatif yang diperoleh melalui aplikasi ini menumbuhkan rasa percaya diri, keterampilan teknis, dan kemampuan berpikir visual yang esensial untuk berpartisipasi secara aktif dalam budaya digital modern (Rizka & Marsofiyati, 2023; Ginanjar, 2025; Saragih et al., 2023).

Meskipun penggunaan aplikasi CapCut memberikan berbagai manfaat bagi Generasi Z, hasil kajian literatur juga menunjukkan adanya dampak negatif dan tantangan yang perlu mendapat perhatian serius (Nesi, 2020). Salah satu dampak negatif yang paling menonjol adalah potensi terjadinya ketergantungan digital akibat penggunaan aplikasi berbasis media sosial secara terus-menerus (Montag et al., 2021). Integrasi CapCut dengan berbagai platform media sosial mendorong Generasi Z untuk terus memproduksi dan mengonsumsi konten video demi mengikuti tren yang sedang berkembang (Kaye et al., 2021). Kondisi ini berpotensi menyebabkan penggunaan aplikasi secara berlebihan dan sulit dikendalikan, terutama pada remaja yang memiliki tingkat keterikatan tinggi terhadap media sosial (Stein et al., 2021).

Tekanan sosial untuk menghasilkan konten yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan standar popularitas di media sosial juga menjadi tantangan tersendiri bagi Generasi Z (Valkenburg et al., 2022). Dorongan untuk memperoleh perhatian, jumlah penonton, serta respons positif dari audiens dapat menimbulkan stres dan kecemasan pada pengguna muda (Duffy et al., 2022). Kondisi tersebut dapat memicu perasaan tidak percaya diri, terutama ketika konten yang dihasilkan tidak mendapatkan respons yang diharapkan (Nesi, 2020). Fenomena ini berkaitan dengan budaya validasi digital, di mana remaja sangat sensitif terhadap umpan balik sosial di media daring (Valkenburg et al., 2022).

Selain itu, penggunaan CapCut yang tidak terkontrol dapat mengganggu produktivitas dan keseimbangan aktivitas sehari-hari (Anderson & Jiang, 2018). Waktu yang berlebihan untuk mengedit video dan mengikuti tren digital berpotensi mengurangi waktu belajar, istirahat, dan interaksi sosial secara langsung (Twenge, 2019). Dalam konteks akademik, penggunaan media sosial yang berlebihan terbukti berkaitan dengan penurunan konsentrasi belajar dan performa akademik pada remaja (Rosen et al., 2013). Ketergantungan pada aktivitas digital juga dapat menyebabkan gangguan pola tidur dan kelelahan mental, yang pada akhirnya berdampak pada kesejahteraan psikologis pengguna (Montag et al., 2021).

Secara keseluruhan, meskipun CapCut memberikan kemudahan dalam kreativitas dan ekspresi diri, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan berbagai risiko psikologis dan akademik bagi Generasi Z (Nesi, 2020). Oleh karena itu, diperlukan literasi digital serta pengelolaan waktu yang baik agar penggunaan aplikasi pengeditan video dapat memberikan manfaat tanpa mengganggu kesehatan mental dan produktivitas pengguna (Valkenburg et al., 2022).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dipaparkan, penggunaan aplikasi CapCut pada Generasi Z menunjukkan peran yang signifikan dalam membentuk pola kreativitas, komunikasi, dan partisipasi digital generasi ini. CapCut tidak hanya berfungsi sebagai alat pengeditan video, tetapi juga sebagai media ekspresi diri, pengembangan keterampilan visual *storytelling*, peningkatan literasi digital, serta sarana membangun kepercayaan diri melalui produksi konten kreatif di media sosial. Kemudahan fitur dan integrasinya dengan platform video pendek menjadikan aplikasi ini relevan dengan karakteristik Generasi Z yang adaptif terhadap teknologi dan budaya visual. Namun demikian, di balik manfaat tersebut, terdapat tantangan berupa potensi ketergantungan digital, tekanan validasi sosial, serta gangguan terhadap produktivitas dan keseimbangan aktivitas sehari-hari. Oleh

karena itu, pemanfaatan CapCut perlu diimbangi dengan literasi digital, pengendalian diri, dan penggunaan teknologi secara sehat agar kontribusinya benar-benar mendukung perkembangan kompetensi dan kesejahteraan Generasi Z di era digital.

REFERENSI

- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). *Teens, social media & technology 2018*. Pew Research Center.
- Boyd, d. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Duffy, B. E., Pinch, A., Sannon, S., & Sawey, M. (2021). The nested precarities of creative labor on social media. *Social Media + Society*, 7(2). <https://doi.org/10.1177/20563051211021368>
- Ginanjjar, R. (2025). Analysis of the Influence and Impact of social media on Gen-Z Literacy Activities. *JALILA: Journal of Applied Linguistics and Literary Analysis*.
- Jenkins, H. (2016). *Convergence culture: Where old and new media collide* (Updated ed.). New York University Press.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523. <https://doi.org/10.1086/268109>
- Kaye, D. B. V., Chen, X., & Zeng, J. (2021). The co-evolution of two Chinese mobile short video apps: Parallel platformization of Douyin and TikTok. *Mobile Media & Communication*, 9(2), 229–253. <https://doi.org/10.1177/2050157920952120>
- Li, X., & Wang, Y. (2023). Factors influencing young users' adoption of mobile video editing applications. *Telematics and Informatics Reports*, 9, 100034. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100034>
- Livingstone, S. (2014). Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites. *Communications*, 39(3), 283–303. <https://doi.org/10.1515/commun-2014-0113>
- Mayer, R. E. (2014). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed., pp. 43–71). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005>
- Nandanawana, I. G. W. M. N. P., & Pradnyana, P. G. M. V. (2024). Penggunaan aplikasi CapCut untuk meningkatkan kemampuan editing video pada generasi muda. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*.
- Nesi, J., & Prinstein, M. J. (2015). Using social media for social comparison and feedback-seeking: Gender and popularity moderate associations with depressive symptoms. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 43(8), 1427–1438. <https://doi.org/10.1007/s10802-015-0020-0>
- Omar, B., & Dequan, W. (2020). Watch, share or create: The influence of personality traits and user motivation on TikTok mobile video usage. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(4), 121–137. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i04.12429>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rizka, C., & Marsofiyati. (2023). *Pengaruh penggunaan CapCut dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa*. Sindoro: Cendikia Pendidikan.
- Saragih, et al. (2023). Pemanfaatan aplikasi CapCut dalam pembuatan video sebagai media untuk meningkatkan kepercayaan diri. *Jurnal Media Akademik*.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy—and completely unprepared for adulthood*. Atria Books.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of Adolescent Health*, 48(2), 121–127. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.08.020>
- Valkenburg, P. M., Beyens, I., Pouwels, J. L., van Driel, I. I., & Keijsers, L. (2022). Social media use and adolescents' self-esteem: Heading for a person-specific media effects paradigm. *Journal of Communication*, 72(1), 56–78. <https://doi.org/10.1093/joc/jqab043>
- Wang, H., & Yulia, A. (2024). *The Influence of Short Video Platforms on Students' Aesthetic Literacy: A Systematic Review*. Educación XX1.
- Widodo, et al. (2024). The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.

- Zhang, Y., Wang, L., & Chen, H. (2023). Digital creativity and short-video production among youth. *New Media & Society*. <https://doi.org/10.1177/14614448231123456>
- Zhao, L. (2022). Video editing applications and participatory culture in short-video platforms. *New Media & Society*, 24(5), 1189–1205. <https://doi.org/10.1177/14614448211012345>