



Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN

Muhammad Ardiansyah¹, Riswanto^{2✉}

^{1,2}Universitas Internasional Batam

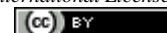
2031070.riswanto@uib.edu

Abstrak

Semakin berkembangnya zaman, teknologi informasi juga semakin berkembang. Teknologi informasi berkembang sangat pesat sehingga mendorong kita ke era yang baru yaitu era digital. Pada era digital ini, kita dapat menemukan banyaknya perkembangan terutama pada aplikasi-aplikasi yang ada di *smartphone*, terutama pada aplikasi pengedit video yang dulunya hanya bisa dioperasikan melalui komputer, tetapi dengan perkembangannya zaman itu bukan hal yang perlu dipermasalahkan, karena sekarang sudah dapat dioperasikan hanya melalui *smartphone*. Adapun berbagai aplikasi untuk pengedit video seperti Capcut dan Vn *video editor* yang banyak digunakan kalangan masyarakat sekarang. Dengan demikian, penelitian ini dibuat untuk mengetahui ketertarikan masyarakat terhadap penggunaan video editor Capcut dan VN. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk membuat bahan penelitian ini dan digunakan metode eksperimen untuk melakukan pengumpulan data responden. Namun dari penelitian ini, dapat diketahui bahwa Capcut *video editor* lebih mudah digunakan dibandingkan VN *video editor*. Disarankan untuk VN *video editor* agar tampilan user interface nya diubah untuk mempermudah orang dalam penggunaan aplikasi dan juga lebih menyediakan tambahan fitur-fitur gratis seperti template video, *font style*, pilihan musik lebih banyak agar dapat digunakan semua orang untuk membuat kreasi lebih banyak.

Kata Kunci: Video Editor, MDLC, Capcut, VN Video Editor, Aplikasi Editing.

JIDT is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Semakin berkembangnya zaman, teknologi informasi juga semakin berkembang. Teknologi informasi berkembang sangat pesat sehingga mendorong kita ke era yang baru yaitu era digital[1]. Pada era digital ini, kita dapat menemukan banyaknya perkembangan terutama pada aplikasi-aplikasi yang ada di *smartphone*, terutama pada aplikasi pengedit video yang dulunya hanya bisa dioperasikan melalui komputer, tetapi dengan perkembangannya zaman itu bukan hal yang perlu dipermasalahkan, karena sekarang sudah dapat dioperasikan hanya melalui *smartphone* [2] [3].

Aplikasi pengedit video merupakan aplikasi untuk membantu pekerjaan seorang video editor. Seorang video editor merupakan sebuah profesi dimana mereka melakukan pengeditan video di presisi dan tingkatkan kualitas dari video tersebut [4]. Dengan aplikasi pengedit video yang telah berkembang dengan maju, para video editor bisa menggunakan berbagai jenis software yang bisa diakses baik gratis ataupun berbayar[5]. Aplikasi video editor yang dulunya hanya dapat diakses melalui komputer namun seiring perkembangan teknologi itu semua dapat diakses hanya *smartphone* dan dibandingkan dengan komputer yang harus mengeluarkan biaya yang lebih besar dibandingkan dengan *smartphone* yang memiliki biaya lebih kecil [6] [7].

Ada berbagai aplikasi yang dapat digunakan video editor seperti Kinemaster, PowerDirector, VN (VlogNow), Capcut, YouCut, Alight Motion, Adobe Premiere Rush, VLLO, InShot, VivaVideo dan FilmoraGo [8]. Akan tetapi dari semua untuk mengakses fitur-fitur tertentu mengharuskan pengguna untuk melakukan pembelian terlebih dahulu untuk membuka berbagai fitur seperti penghapusan watermark, penggunaan efek-efek yang premium ataupun fitur-fitur yang berbayar lainnya.

Capcut merupakan aplikasi editing video milik Bytedance Pte. Ltd, dimana aplikasi tersebut dapat diakses secara gratis[9]. Aplikasi tersebut memiliki beberapa kelebihan daripada aplikasi lain seperti bebas watermark di versi gratisnya, adanya fitur speech to text dan mendukung impor video beresolusi UHD/4K. selain kelebihan juga pasti adanya kekurangan seperti ekspor video maksimal hanya bisa beresolusi 1080p dan beberapa pengguna masih mengeluhkan tampilan yang kurang user-friendly [8] [10].

VN video edito atau VlogNow video editor merupakan aplikasi editing video milik Ubiquiti Labs, LLC, dimana Aplikasi tersebut dapat diakses secara Gratis [11]. Aplikasi tersebut memiliki beberapa kelebihan daripada aplikasi lain seperti mempunyai filter dan efek transisi yang keren, adanya fitur animation text (teks bergerak) dan memiliki

free-watermark pada versi gratisnya. Adapun kekurangan yang ada pada aplikasi tersebut seperti fitur-fitur yang disediakan tidak selengkap kompetitor dan tergolong baru sehingga masih diperlukan beberapa dukungan atau pembenahan lebih lanjut[8].

Pada penelitian sebelumnya oleh Simanjuntak et al yang bertujuan melakukan penelitian tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan Camtasia dan Wondershare Filmora dalam pembelajaran online bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, dimana pengumpulan datanya diperoleh dari wawancara hasil sosialisasi, dokumentasi dan kuisioner (angket pertanyaan). Subjek penelitian terdiri atas 20 guru mata pelajaran. Hipotesis sementara yakni menunjukkan bahwa desain pembuatan video Wondershare Filmora lebih bagus akan tetapi hanya editing yang berpengalaman dan sudah biasa menggunakan aplikasi tersebut. Akan tetapi untuk guru mata pelajaran yang masih pemula sepertinya Camtasia lebih mudah dan gampang untuk digunakan [12].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Syahfitra and Satria yang memiliki tujuan untuk mengetahui proses produksi video dengan menggunakan aplikasi video editing dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi lanjutan sebagai media pembelajaran di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan dan untuk mengetahui fungsi aplikasi video editing dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu proses produksi video dengan menggunakan aplikasi video editing dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah Praktik Instrumen Perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan yakni dengan menggunakan aplikasi android Kine Master yang meliputi unsur gambar dan unsur suara yang melalui tahapan menentukan materi perkusi, latihan secara individu, perekaman dengan kamera ponsel, pengeditan video dengan aplikasi yang dapat menjadikan video tersebut kedalam satu frame video. Pemilihan aplikasi Kine Master sebagai tempat pengeditan video berdasarkan fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi tersebut diantaranya: 1) dukungan media, 2) Audio, 3) Text, 4) Tema, dan 5) Tool Editing. Fungsi aplikasi Video Editing Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembuatan Tugas Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Instrumen Perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan memiliki fungsi atensi untuk memperkuat kedalaman materi melalui konten sebagai media visual serta fungsi kognitif untuk memahami dan mengingat materi perkusi yang disajikan [13].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Mengga,Parabelem T.D.Rompas, Djami Olii yang memiliki tujuan untuk menggunakan *video maker* sebagai model pembelajaran pada mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video agar dapat mendorong guru dalam menambah pemahaman siswa, meningkatkan pengetahuan dan rasa percaya diri peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* Dengan melakukan wawancara verba dan analisis data kualitatif. Hasil pengembangan model pembelajaran *video maker* dinyatakan telah valid bahkan lebih efektif berdasarkan isi serta memenuhi kebutuhan dari pengguna. Kelebihan dari model pembelajaran ini, siswa dapat belajar dimanapun secara mandiri atau kelompok [14].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Savira and Yudi Suharsono yang bertujuan sebagai bentuk inovasi pembelajaran berbasis digital yang dimulai dengan mempersiapkan konten berupa Audio Video, sehingga dalam proses belajar dan mengajar antara pendidik dan peserta dapat lebih menghemat waktu. Pada penelitian ini, dikembangkan multimedia dan pemodelan multimedia yang dapat meningkatkan Self Motivated Learning dan Self Regulated Learning dengan menggunakan metode penelitian Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Hasil dari penelitian Model pembelajaran ini mampu membuat mahasiswa lebih kreatif dan mampu membantu peserta didik dalam proses pemahaman dan penemuan masalah serta pemecahan masalah (*problem finding and problem solving*) [15].

Dari hasil penjelasan Pendahuluan penulis termotivasi untuk melakukan eksperimen, dan analisis terhadap aplikasi video editor untuk pemula. Karena banyaknya aplikasi yang ada penulis memutuskan untuk memilih Capcut video editor dan VN video editor sebagai bahan perbandingan eksperimen yang akan di buat sebagai bahan penelitian peneliti. Maka dengan latar belakang tersebut, penulis membuat penelitian ini berjudul “ANALISIS KOMPARASI KETERTARIKAN MASYARAKAT KOTA BATAM DALAM PENGGUNAAN VIDEO EDITOR CAPCUT DAN VN”.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan masyarakat dalam kemudahan penggunaan aplikasi video editor Capcut atau VN video editor dengan menggunakan metode eksperimen dan dengan model pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* atau MDLC. *Multimedia Development Life Cycle* yang terdiri dari enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Dengan model tersebut, akan dibuat kan video berbentuk *mp4* yang akan digunakan sebagai bahan uji. Setelah bahan uji dirancang, bahan uji akan dipertunjukkan kepada responden untuk dilakukan eksperimen dimana responden mencobanya secara langsung setelah melihat video bahan uji tersebut. Setelah melihat video tersebut akan dilakukan pengumpulan data dengan pendekatan wawancara langsung dengan responden dan penulis akan menganalisa data tersebut.

Melalui hasil data yang ada maka penulis akan mengambil kesimpulan dari ketertarikan masyarakat dalam penggunaan Capcut video editor dan VN video editor.

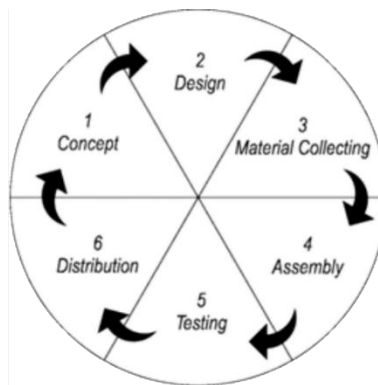
2.1. Analisis Masalah

Pada era digital sekarang sangat mempermudah kita dalam segala hal terutama pada pengeditan video yang dimana dulunya kita harus kursus hingga harus memiliki spesifikasi komputer yang tinggi untuk belajar mengedit video. Tetapi di era digital sekarang kita bisa belajar mengedit video hanya menggunakan *smartphone* dan seiringnya perkembangan muncul banyak aplikasi-aplikasi pengedit video seperti Capcut dan VN video editor. Penulis akan merancang sebuah video tutorial sebagai bahan uji dan untuk membandingkan hasil dengan menggunakan metode eksperimen.

2.2. Proses Pengembangan Bahan Uji

Dalam melakukan penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian “Analisis Komparas Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor CAPCUT dan VN” adalah menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

Metode MDLC memiliki 6 tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) [16], [17]. Dibawah ini ringkasan proses penelitian menggunakan metode MDLC.



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

1. Concept (Pengonsepan)

Pada tahap *Concept*, penulis menentukan tujuan dari sebuah penelitian dengan memikirkan konsep dalam pembuatan bahan uji berupa video tutorial seperti menentukan isi materi yang ingin disampaikan, konten, durasi dan audio yang akan digunakan [18].

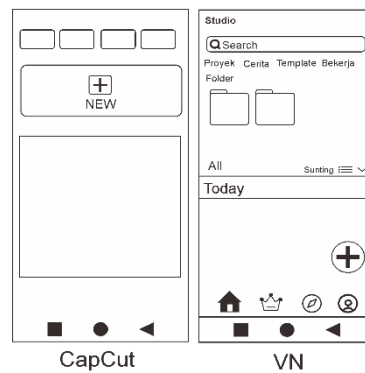
2. Design (Perancangan)

Pada tahap *Design*, penulis membuat rancangan video animasi berdasarkan konsep yang telah ditentukan penulis. Dari konsep yang telah ditentukan akan dirancang menjadi *storyboard* sebagai gambaran untuk setiap scene sebagai referensi penulis dalam proses pembuatannya[19].

Berikut adalah storyboard dari konten video, sebagai berikut:

1) Opening

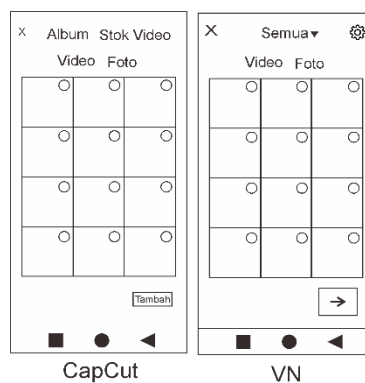
Tampilan utama pada video ini menampilkan Menu awal ketika membuka aplikasi, lalu akan ada audio dimana menjelaskan tentang aplikasi tersebut dan cara membuat video baru (lihat Gambar 3.3).



Gambar 2. Tampilan awal aplikasi

2) Scene 2

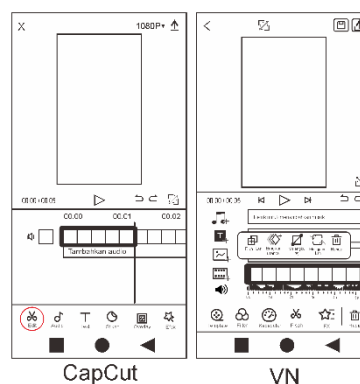
Tampilan setelah opening dilanjutkan dengan tampilan pemilihan scene-scene video yang ingin dibuat menjadi video (lihat Gambar 3.4)



Gambar 3. Tampilan pemilihan scene

3) Scene 3

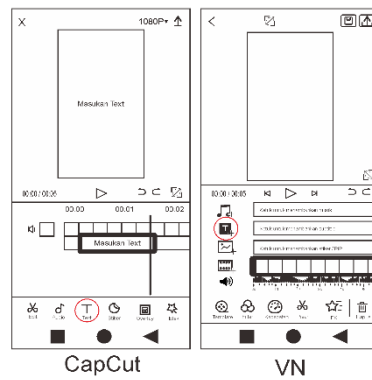
Selanjutnya masuk pada tampilan pengeditan video dan pada scene ini akan ada audio yang menjelaskan tentang fungsi-fungsi yang ada di fitur edit yang ada pada tiap aplikasi (lihat Gambar 3.5).



Gambar 4. Tampilan fitur edit

4) Scene 4

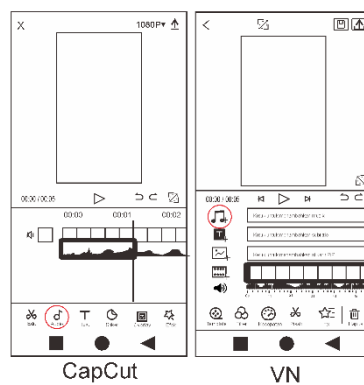
Setelah selesai menjelaskan fitur edit yang ada di aplikasi, lalu dilanjut dengan menjelaskan fungsi-fungsi yang adadi fitur *add text* atau fitur yang menambah tulisan (lihat Gambar 3.6).



Gambar 5. Tampilan fitur text

5) Scene 5

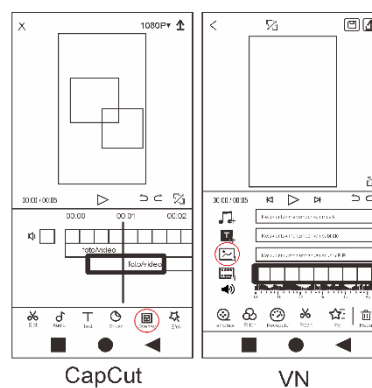
Selanjutnya pada scene yang ke-5 menjelaskan fungsi-fungsi dari fitur audio (lihat Gambar 3.7).



Gambar 6. Tampilan fitur audio

6) Scene 6

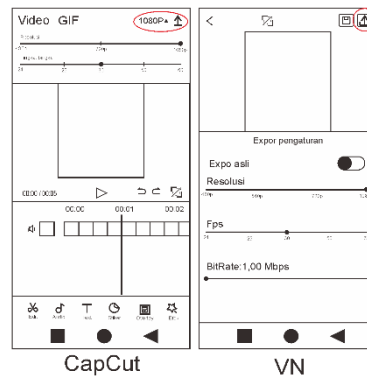
Selanjutnya pada scene yang ke-6 menjelaskan fungsi-fungsi dari fitur *overlay* (lihat Gambar 3.8).



Gambar 7. Tampilan fitur overlay

7) Scene 7

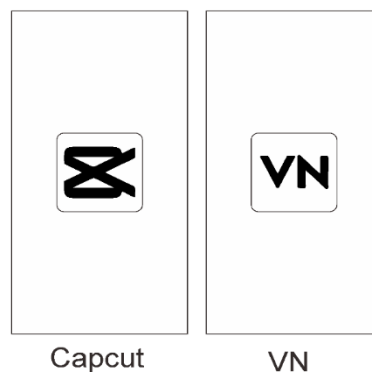
Selanjutnya pada scene ke 7 menjelaskan cara mengekspor video keluar menjadi sebuah *mp4* (lihat Gambar 3.9)



Gambar 8. Tampilan fitur ekspor video

8) Penutup

Pada scene penutup, menampilkan logo dari masing-masing aplikasi dengan transisi *fade out* (lihat Gambar 3.10).



Gambar 9. Penutupan

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap *Material Collecting*, penulis mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan. Untuk membuat video tutorial penulis mencoba sendiri aplikasi VN dan Capcut untuk referensi materi yang akan dibuat di video, lalu penulis akan mencari tahu lebih dalam untuk fitur-fitur yang ada di aplikasi tersebut dengan melihat video-video yang ada di Youtube, Tiktok dn Instagram[20].

4. Assembly (Pembuatan)

Pada tahap *Assembly*, setelah bahan-bahan terkumpul penulis akan memulai membuat video tutorial dari bahan-bahan yang telah dikumpulkan dan dirancang sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat [21]. Penulis menggunakan *Smartphone* POCO M3 dengan processor Octa-core Max2.0GHz dan RAM 6GB dengan memori 128GB. Penulis menggunakan fitur Rekam Layar bawaan dari *smartphone* tersebut sebagai perekaman video dan aplikasi CapCut dan VN video editor sebagai tempat pengeditan video tersebut.

5. Testing (Pengujian)

Pada tahap *Testing*, penulis melakukan pengujian bahan uji apakah hasilnya sudah sesuai dengan tahap *Design* (Perancangan) dan mengidentifikasi video tersebut sudah sesuai dengan *storyboard* yang sudah dirancang [22].

6. Distribution (Pendistribusian)

Pada tahap *Distribution*, penulis menyerahkan hasil akhir dari video yang telah dibuat kepada dosen pembimbing untuk evaluasi terakhir, dan setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, maka video tutorial yang telah selesai dirancang akan di publikasikan ke Youtube dan diperlihatkan kepada responden [23].

2.3. Analisis Pengumpulan Data

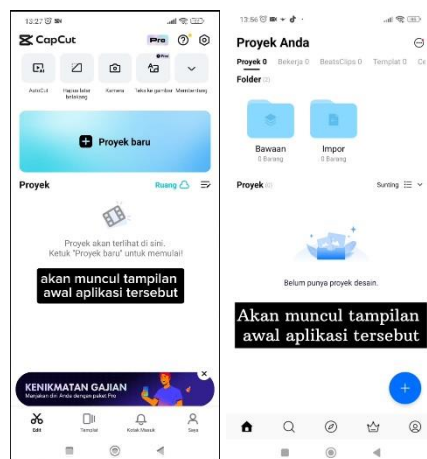
Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dimana melakukan uji coba lalu memberikan pertanyaan kepada responden atau wawancara langsung. Wawancara yang dilakukan secara langsung kepada 30 responden dari mahasiswa Universitas Internasional Batam. Adapun pertanyaan yang telah disusun oleh penulis yaitu:

Table 1. Pertanyaan wawancara

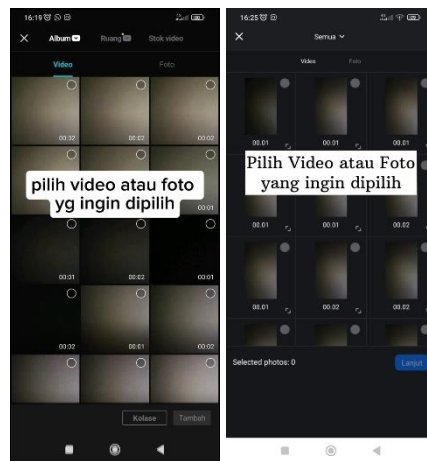
No	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat anda tentang pengajaran penggunaan aplikasi melalui video tutorial yang telah ditunjukkan?
2	Apakah dengan melihat video tutorial tersebut anda lebih mengerti tentang pemakaian aplikasi pengeditan video tersebut?
3	Antara Capcut dan VN video editor, menurut anda tampilan UI yang mana lebih mudah dipahami
4	Setelah anda mencoba secara langsung, menurut anda antara aplikasi Capcut dan VN video editor yang mana lebih mudah digunakan?
5	Apakah anda merekomendasikan aplikasi yang anda pilih kepada orang lain?

3. Hasil dan Pembahasan

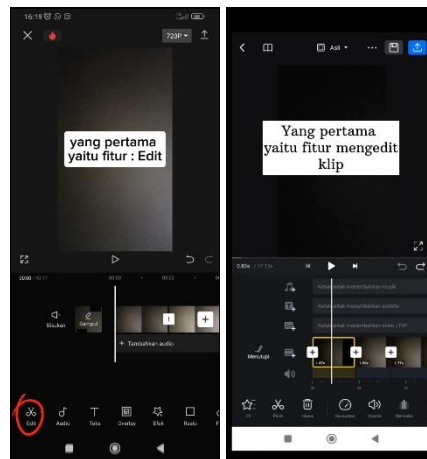
Hasil dari penelitian ini adalah mengetahui ketertarikan masyarakat kota Batam dalam penggunaan video editor Capcut dan VN. Adapun rancangan video sebagai bahan penelitian yang telah dibuat dalam berbentuk video tutorial dalam pemakaian dua aplikasi tersebut. Berikut merupakan hasil dari pembuatan video bahan penelitian sesuai dengan *storboard* yang sudah dirancang:



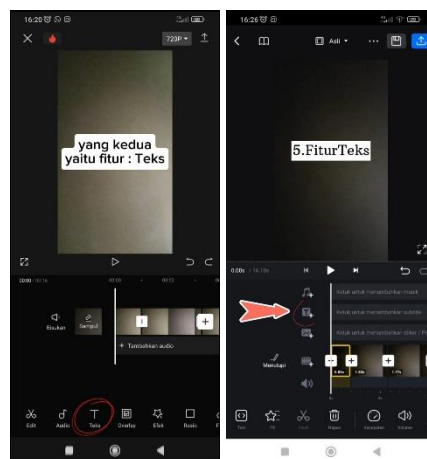
Gambar 10. Tampilan awal aplikasi



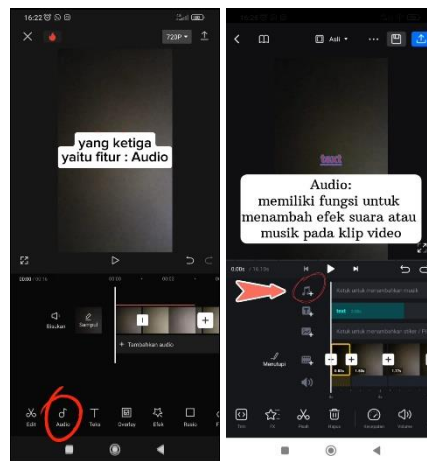
Gambar 11. Tampilan pemilihan scene



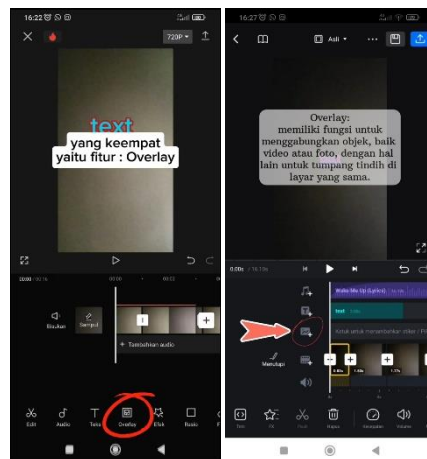
Gambar 12. Tampilan fitur edit



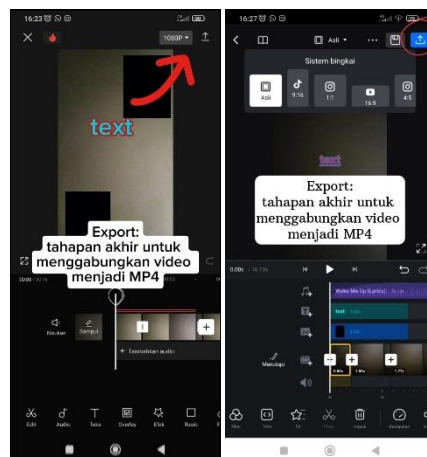
Gambar 13. Tampilan fitur Teks



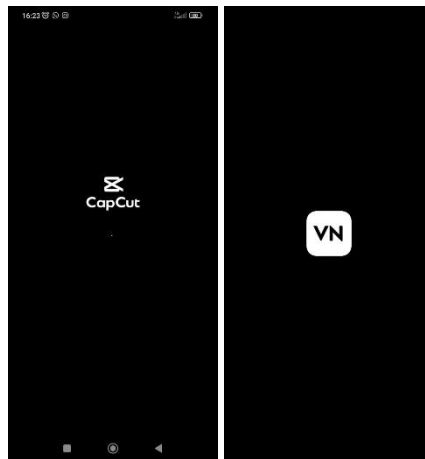
Gambar 14. Tampilan fitur audio



Gambar 15. Tampilan fitur overlay



Gambar 16. Tampilan fitur ekspor video



Gambar 17. Penutupan

Dari hasil data yang telah terkumpul melalui eksperimen secara acak sebanyak 30 responden. Hasil yang telah diperoleh dari pertanyaan yang telah disusun oleh penulis yaitu:

Table 2. Hasil dari pertanyaan

No	Pertanyaan	Opsi	Total	Persentase
1	Bagaimana pendapat anda tentang pengajaran penggunaan aplikasi melalui video tutorial yang telah ditunjukkan?	Pernyataan Bersifat Positif	30	100%
		Pernyataan Bersifat Negatif	0	0%
2	Apakah dengan melihat video tutorial tersebut anda lebih mengerti tentang pemakaian aplikasi pengeditan video tersebut?	Iya	30	100%
		Tidak	0	0%
3	Antara Capcut dan VN video editor, menurut anda tampilan UI yang mana lebih mudah dipahami?	Capcut Video Editor	25	83.3%
		VN Video Editor	5	16.7%
4	Setelah anda mencoba secara langsung, menurut anda antara aplikasi Capcut dan VN video editor yang mana lebih mudah digunakan?	Capcut Video Editor	30	100%
		VN Video Editor	0	0%
5	Apakah anda merekomendasikan aplikasi yang anda pilih kepada orang lain?	Iya	30	100%
		Tidak	0	0%

Berdasarkan hasil dari pertanyaan diatas, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Banyak orang setuju dengan pengajaran penggunaan aplikasi menggunakan video tutorial seperti video mudah dipahami, instruksi jelas, Bahasa yang mudah dipahami, dan lain lain yang mengacuh ke video.
2. Bahwa pengajaran menggunakan video tutorial sangat efektif.
3. UI Capcut lebih mudah dipahami oleh Sebagian besar orang.

4. Capcut lebih mudah digunakan dibandingkan VN
5. Rata-rata orang merekomendasikan pilihan mereka kepada orang lain

Dari hasil tersebut orang-orang lebih memilih Capcut dibandingkan VN sebab lebih mudah dimengerti dan mudah digunakan.

4. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Capcut lebih disukai dibandingkan oleh VN disebabkan tampilan antarmuka yang mudah dipahami dan aplikasi yang mudah digunakan. Hasil ini juga menunjukkan seberapa efektif pengajaran melalui video tutorial dalam membantu pengguna memahami aplikasi, dan mayoritas responden merasa puas terhadap penggunaan video tutorial dalam pembelajaran. Saran penelitian kedepannya untuk VN video editor agar tampilan *user interface* nya diubah untuk mempermudah orang dalam penggunaan aplikasi dan juga lebih menyediakan tambahan fitur-fitur gratis seperti template video, font style, pilihan musik lebih banyak agar dapat digunakan semua orang untuk membuat kreasi lebih banyak.

Ucapan Terimakasih

Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Hendi Sama S.kom M,M,e-Business, sebagai dekan, atas bimbingan dan dukungannya yang berharga dalam proses penulisan karya ini.
 2. Semua individu dan pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan karya ini.
- Saya menyadari bahwa karya ini tidak sempurna dan saya menerima kritik dan saran yang ada untuk dapat membantu menyempurnakan karya ini. Terakhir, dengan rasa terima kasih yang mendalam, saya berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua orang yang membutuhkan.

Daftar Rujukan

- [1] L. Rizkinaswara, "Menkominfo Sebut Pandemi Mempercepat Transformasi Digital," *Ditjen Aplikasi Informatika*, 2021.
- [2] Y. I. S. Eka, "Pengembangan Pocket Book Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sd/Mi," 2021.
- [3] S. Oktarian, S. Defit, and Sumijan, "Clustering Students' Interest Determination in School Selection Using the K-Means Clustering Algorithm Method," *J. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, pp. 68–75, 2020, doi: 10.37034/jidt.v2i3.65.
- [4] H. Myori, "Pengertian Editor Video : Profesi, Tugas, Keahlian, Ketrampilan, Tips, Karier dan Contoh Aplikasi," *Adammuiz.Com*, 2021.
- [5] S. Meisyaaroh, "Determinisme Teknologi Masyarakat Dalam Media Sosial," *J. Komun. Dan Bisnis*, vol. 1, no. 1, pp. 36–46, 2013.
- [6] T. Umardini, "Mana yang Lebih Bagus, Aplikasi Edit Video Lewat Ponsel atau Laptop?," *katakini*, 2022.
- [7] D. Maisa Putra and A. Alfauzain, "Design Of Tracer Using Microsoft Access Unit In Medical Record Primary Health In Padang," *Int. J. Eng. Sci. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 3, 2021, doi: 10.52088/ijesty.v1i3.90.
- [8] M. Hernawan, "11 Aplikasi Edit Video untuk Android Terbaik 2022 - ITKoding," *itkoding.com*, 2022.
- [9] I. Fajri, "Pengenalan Lengkap Aplikasi CapCut," 2021.
- [10] L. Riyanti, G. Ali, and Amril, "Sistem Pendukung Keputusan Penerima Program Keluarga Harapan (PKH) dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW)," *J. Sistim Inf. dan Teknol.*, vol. 4, pp. 186–191, 2022, doi: <https://doi.org/10.37034/jsisfotek.v4i4.177>.
- [11] Prima Ratriansyah Fanandi, "Download VN (VlogNow) v1.34.12 Terbaru 2022 (Bebas Watermark & Iklan) | JalanTikus," <https://jalantikus.com/>, 2022.
- [12] R. Simanjuntak, M. Daliani, N. Sari, and V. Ompusunggu, "Analisis Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Dan Wondershare Filmora Dalam Pembelajaran Online Pada Smk Ar-Rahman Medan," *J. Curere*, vol. 5, no. 2, p. 21, 2021, doi: 10.36764/jc.v5i2.660.
- [13] M. F. Syahfitri and T. D. Satria, "Aplikasi Video Editing Sebagai Media Pembelajaran Video Editing Application As A Learning Media On Advanced Percussion Instrument Practice Courses In," *Gondang J. Seni dan Budaya*, vol. 5, no. 2, pp. 164–173, 2021.
- [14] D. T. Mengga, Parabelem T. D. Rompas, Djami Olii, "Model Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Maker Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video Di Smk," *Ismart Edu J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 63–70, 2021, doi: 10.53682/ise.v2i2.3196.
- [15] F. Savira and Yudi Suharsono, "Interactive Learning Berbasis Multimedia Audio Vidio dengan Wondershare Filmora pada Mata Kuliah Komunikasi Visual," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 01, no. 01, pp. 1689–1699, 2020.
- [16] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [17] F. N. Kumala, A. Ghufro, P. P. Astuti, M. Crismonika, M. N. Hudha, and C. I. R. Nita, "MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1869, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1869/1/012068.
- [18] Welly Desriyati, "Video Animasi 2D Pengenalan Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika," *Pixel J. Ilm. Komput. Graf.*, vol. 14, no. 2, pp. 189–195, 2021, doi: 10.51903/pixel.v14i2.556.

- [19] W. R. L. Paat, R. H. W. Pardanus, T. Komansilan, and J. A. Simboh, "Perancangan dan Pembuatan Video Dokumenter Pelestarian Kebudayaan di Kota Tomohon," *Eduatik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 6, pp. 815–827, 2022, doi: 10.53682/edutik.v2i6.6309.
- [20] J. Pratama and K. Junianto, "Perancangan Dan Implementasi Video Profile Di Sekolah Sma Kartini Batam Menggunakan Metode MDLC," *Natl. Conf. Community Serv. Proj.*, vol. 4, no. 1, pp. 993–998, 2022.
- [21] N. Hasanah, "Perancangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Keyboard Bagi Pemula Menggunakan Metode MDLC," *Telcomatics*, vol. 6, no. 2, p. 67, 2022, doi: 10.37253/telcomatics.v6i2.6357.
- [22] Antony and T. Wibowo, "Perancangan Video Animasi Tentang Proses Pengembangan Video Game," *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 76–91, 2020.
- [23] Y. Kusmanagara, F. Marisa, and I. D. Wijaya, "Membangun Aplikasi Multimedia Interaktif Dengan Model Tutorial Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Kanton," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 3, no. 2, pp. 1–8, 2018, doi: 10.37438/jimp.v3i2.165.