

PERANCANGAN VIDEO PANDUAN PENGGUNAAN WONDERSHARE FILMORA 12 MENGGUNAKAN BAHASA MELAYU DENGAN MODEL 4D

(DESIGNING A VIDEO GUIDE FOR USING WONDERSHARE FILMORA 12 USING MALAY WITH
4D MODELS)

Bayu Syahputra¹⁾, Tony Wibowo²⁾, Said Teguh Putra Ramadhan³⁾

^{1, 2, 3)}Universitas Internasional Batam

Jl. Gajah Mada, Baloi, Batam 29442, Kepulauan Riau

e-mail: bayu@uib.ac.id¹⁾, tony.wibowo@uib.ac.id²⁾, 2031182.said@uib.edu³⁾

ABSTRAK

Video adalah rangkaian gambar yang bergerak disertai dengan audio untuk menyampaikan sebuah informasi. Video sendiri merupakan media penyampaian informasi paling diminati saat ini. Media informasi melalui video dianggap lebih mudah dimengerti dan tidak membosankan. Dengan kemajuan teknologi yang semakin massif, banyak budaya luar yang juga masuk dan diterapkan oleh masyarakat. Akibatnya banyak budaya daerah yang mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Dengan tujuan untuk melestarikan bahasa daerah melayu yang semakin luntur di Kepulauan Riau, penulis menggunakan bahasa melayu sebagai bahasa pengantar pada video panduan ini. Perancangan video panduan menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara kepada kuasi ahli dan metode RnD (Research and Development) dengan model 4D (define, design, development, disseminate). Model ini adalah satu model yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Pada tahap define, penulis melakukan wawancara guna menggali informasi. Pada tahap design, penulis mengembangkan materi yang sudah didapatkan pada tahap sebelumnya menjadi skrip narasi dan papan cerita. Pada tahap develop penulis mengembangkan proses sebelumnya menjadi sebuah video yang kemudian akan melewati proses uji kelayakan dan kesesuaian oleh para ahli bahasa. Kemudian pada tahap disseminate, video yang sudah diuji disebarkan melalui platform youtube. Video ini bermanfaat untuk para siswa, guru, dan konten kreator pemula untuk mengembangkan konten dan berkarya.

Kata Kunci: Model 4D, Panduan, RnD, Video

ABSTRACT

Video is a series of moving images accompanied by audio to convey information. Video itself is the most popular medium for conveying information today. Information media via video is considered easier to understand and not boring. With increasingly massive technological advances, many foreign cultures have also entered and been implemented by society. As a result, many regional cultures are starting to be abandoned or even forgotten. With the aim of preserving the Malay regional language, which is increasingly fading in the Riau Islands, the author uses Malay as the language of instruction in this video guide. The design of the video guide uses qualitative methods by conducting interviews with quasi-experts and the RnD (Research and Development) method with the 4D model (define, design, development, disseminate). This model is a model used to develop learning tools. At the define stage, the author conducted interviews to dig up information. At the design stage, the writer develops the material obtained in the previous stage into a narrative script and storyboard. In the develop stage the author develops the previous process into a video which will then go through a feasibility and suitability test process by language experts. Then at the disseminate stage, the videos that have been tested are distributed via the Youtube platform. This video is useful for students, teachers and novice content creators to develop content and create work.

Keywords: 4D Models, Guides, RnD, Videos

I. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk cerdas yang selalu meningkatkan kemampuan untuk memudahkan setiap aktivitas kehidupannya. Semua alat dicoba dan digunakan untuk kinerja dan efisiensi setiap tindakan yang dilakukan. Berbagai eksperimen dilakukan untuk

membuatnya sangat efisien dengan sedikit usaha. Perkembangan dimulai dari proses sederhana kehidupan sehari-hari hingga tingkat kepuasan yang dicapai sebagai individu dan entitas sosial. (Azizah & Richval, 2018)

Seiring berjalannya waktu, anda tidak bisa membantah bahwa adanya kemajuan serta masuknya teknologi media perkembangan

informasi dan komunikasi begitu cepat. Komunikasi modern saat ini tidak terhitung kuantitas, variasi dan luasnya jangkauan telah menjadi bagian dari hidup kita. Seperti halnya masyarakat yang diserang berbagai informasi setiap hari. Informasi yang diterima oleh masyarakat pun dalam berbagai jenis dan bentuk yang beragam, begitu pun dengan teknologi yang selalu berkembang dari waktu ke waktu. [1]

Demi menyeimbangkan perubahan yang sangat cepat ini, cara berpikir dan cara manusia bekerja harus dirubah. Karena apabila cara berpikir dan cara bekerja manusia tidak berubah mengikuti dinamika teknologi yang sudah ada, maka manusia tidak dapat menuju kepada proses suatu perkembangan yang lebih maju. [2]. Namun, hal ini masih banyak terjadi pada kalangan masyarakat tertentu yang belum begitu memahami bagaimana cara penggunaan teknologi yang sudah begitu banyak melintasi dunia khususnya di Indonesia atau pada daerah Kepulauan Riau. Pemandangan seperti ini yang menjadi perhatian khusus karena perkembangan zaman yang sudah begitu maju, maka dari itu perlu sekali pembelajaran khusus terkait dengan bagaimana cara penggunaan kemajuan teknologi dapat dipahami secara komprehensif oleh masyarakat yang mengetahui perkembangan tersebut [3].

Dengan adanya pembelajaran atau sosialisasi yang disiapkan terkait dengan video panduan pembelajaran mengenai kemajuan teknologi atau bagaimana cara teknologi tersebut dapat di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, maka masyarakat yang masih buta akan perkembangan teknologi dapat lebih memahami dan menguasai bagaimana cara teknologi terealisasi dengan baik oleh masyarakat, khususnya yang ada di Kepulauan Riau [4].

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang semakin massif penggunaannya adalah video [5]. Video sendiri adalah rangkaian gambar bergerak yang disertai dengan audio untuk menyampaikan sebuah informasi. Saat ini penyampaian informasi melalui video sangat diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan karena video dapat memberikan gambaran sebuah peristiwa dan ekspresi secara jelas dan baik [6]

Hal ini ditandai dengan hadirnya konten kreator dari berbagai daerah, latar belakang, dan lapisan masyarakat dengan jenis konten yang beraneka

ragam. Mulai dari konten pendidikan, hiburan, olahraga, seni, dan lain-lain. Hal ini dipilih karena penyampaian informasi melalui video terkesan lebih menarik dan mudah dipahami bagi audience. Dengan banyaknya kreator yang lahir, tentu mereka membutuhkan sebuah *software* pengolah video untuk meningkatkan kualitas video mereka agar penonton bisa tertarik dan nyaman saat menonton konten mereka. [7]

Seiring perkembangan jaman, kemampuan dalam berbahasa sangat dibutuhkan untuk menunjang karir. Hal ini ditandai dengan adanya faktor keberhasilan seseorang dalam mencari kerja, dengan kemampuannya dalam sebuah percakapan yang akan memberikan interaksi yang baik diantara pembicara dan lawan bicara [8].

Banyak dari kita yang berlomba-lomba untuk menguasai bahasa asing dan melakukan percakapan hanya menggunakan bahasa Indonesia. Sehingga banyak sekali yang melupakan asal usul bahasa dan kebudayaan Indonesia itu sendiri. Berdasarkan temuan peneliti terdahulu, pemakaian bahasa daerah mulai dilupakan [8]. Tentu hal ini memprihatinkan dan perlu menjadi perhatian kita bersama untuk terus melestarikan kebudayaan daerah, khususnya kebudayaan melayu yang ada di Provinsi Kepulauan Riau.

Berdasarkan data yang dikutip dari UNESCO (2021) sebanyak 6000 Bahasa daerah/bahasa lokal di dunia terancam punah [9]. Hal ini tentu harus menjadi perhatian para peneliti, pemerintah, juga masyarakat untuk mempertahankan bahasa daerah yang ada. Bahasa dianggap sebagai kekayaan terakhir dari sebuah bangsa dan juga sebagai bukti adanya peradaban di suatu daerah [10]. Hal ini ditandai dengan bahasa yang memiliki peranan penting sebagai alat komunikasi dan ciri khas selama beribu tahun lamanya.

Konten kreator daerah yang sedang merintis karir ataupun ingin membagikan ilmunya tentu harus kita dukung. Oleh karena itu penulis termotivasi untuk membantu memperkenalkan *software* pengolah video yang ramah bagi perangkat dengan spesifikasi standar yaitu *Wondershare filmora 12*. Penulis membuat video panduan penggunaan aplikasi tersebut dalam bahasa melayu guna melestarikan bahasa asli daerah kepulauan Riau dan membantu kreator-kektor pemula di Kepulauan Riau dan sekitarnya.

II. STUDI PUSTAKA

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [12] yang berjudul “Perancangan dan Pengembangan Video Panduan Memancing di Laut Untuk Amatir” merupakan penelitian yang menjadi dasar pengembangan topik ini. Penelitian ini merupakan penelitian terapan, yang bertujuan mengetahui cara merancang dan mengembangkan video panduan memancing dilaut dengan menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model 4D dan dengan menggunakan aplikasi pengolah video. Metode dengan model 4D memiliki 4 tahapan pengembangan, yaitu definisi, *design*, pengembangan, dan diseminasi. Peneliti melakukan observasi tempat yang akan dijadikan sebagai tempat panduan memancing, kemudian dari hasil observasi penulis membuat pembagian materi, skrip narasi, dan papan cerita. Hasil dari penelitian ini adalah berupa video panduan memancing bagi amatir.

Penelitian selanjutnya memfokuskan studi pada efektifitas media pembelajaran mata kuliah tata rias pengantin indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga mahasiswa mudah memahami mata kuliah tata rias pengantin indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode RnD (*Research and Development*) dengan model 4D. Hasil dari penelitian ini berupa video pembelajaran yang diterapkan pada aplikasi edmodo sebagai aplikasi pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Kemudian hasil penelitian di uji ke efektifitasnya dengan memberikan soal kepada mahasiswa berupa beberapa soal materi yang telah di uji dahulu menggunakan uji validitas soal, reabilitas, indeks kesukaran dan uji daya beda soal. Setelah mendapatkan hasil tes dilanjutkan dengan uji analisis data dengan uji T yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan video tutorial lebih efektif digunakan pada proses pembelajaran kepada mahasiswa. [13]

Penelitian selanjutnya memfokuskan studi pada kelayakan video pengembangan tutorial teknik pengaplikasian bedak tabur sebelum *foundation* untuk kulit berminyak. Penelitian ini bertujuan untuk penyebarluasan teknik pemakaian bedak tabur sebelum *foundation* sebagai *base make up* untuk menyamarkan pori-pori untuk seseorang dengan

permasalahan kulit berminyak. Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan model 4D (*define, design, development, disseminate*). *Output* dari penelitian ini berupa video tutorial yang kemudian akan diuji kelayakannya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan statistika deskriptif yang menggunakan data yang terkumpul untuk di analisis dengan cara menggambarkan atau menjabarkan data. Penelitian ini dilaksanakan di Naiya Studio Foto Wonogiri, Jawa Tengah. [14]

Penelitian sebelumnya yang di teliti [15] memiliki tujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran praktikum kimia di masa pandemi covid-19. Pembelajaran praktikum secara *online* dirasakan kurang optimal karena terjadi berbagai kendala, seperti jaringan internet yang lemah baik oleh dosen maupun mahasiswa, tidak adanya alat dan bahan praktikum, dan tidak adanya akses laboratorium. Oleh karena itu, pendayagunaan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran dengan membuat media video praktikum berbasis kehidupan sehari-hari. Media yang dihasilkan kemudian dikonsultasikan kepada dosen *team teaching* untuk divalidasi teknik pembuatan dan sebagainya.

Selanjutnya penelitian yang diteliti oleh [11] bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kecenderungan pengambilan risiko pekerja konstruksi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan 16 profesional keselamatan yang berpengalaman dalam investigasi kecelakaan dan enam profesional keselamatan yang tidak terlibat dalam kecelakaan dalam lima tahun terakhir. Hasil penelitian ini membantu menjelaskan kesediaan pekerja konstruksi untuk mengambil risiko. Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi risiko pekerja konstruksi dapat membantu pemangku kepentingan industri mengalokasikan sumber daya secara tepat untuk meningkatkan tingkat keselamatan pekerja konstruksi.

Tabel 1. Kesimpulan Tinjauan Pustaka

Nama Peneliti	Tahun	Kesimpulan Penelitian
Ronald Agam Pratama	2022	Penelitian Terapan ini bertujuan mengetahui cara merancang dan mengembangkan video panduan memancing dilaut dengan menggunakan metode <i>Research and Development (RnD)</i> dengan

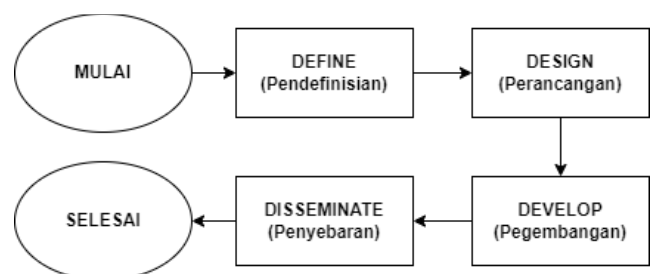
		model 4D. Peneliti dapat merealisasikan pembagian merata antara <i>define</i> , <i>design</i> , <i>development</i> , dan <i>disseminate</i> . Dalam tahapan <i>define</i> penulis mengumpulkan materi dan observasi serta wawancara. Dalam tahap <i>design</i> , peneliti melakukan dua tahapan yaitu pembuatan <i>story-board</i> dan skrip narasi, adapun tahap <i>development</i> , penulis mengimplementasikan hasil dari <i>define</i> dan <i>design</i> menjadi sebuah video yang diolah menggunakan aplikasi pengolah video. Terakhir pada tahap <i>disseminate</i> , penulis mengunggah video hasil jadi pada <i>website Youtube</i> .
Mandalika, Syahril	2020	Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan video tutorial menghasilkan media yang efektif digunakan saat proses pembelajaran mahasiswa secara online. Hal ini berdasarkan hasil uji efektifitas dengan uji normalitas dan uji homogenitas.
Nurul Hikmah Rahmadani, Warda Indadihayati	2019	Penelitian ini menyatakan bahwa penyebaran video tutorial melalui <i>youtube</i> sangat efektif dan mudah dijangkau oleh masyarakat. Sebelum melakukan penyebaran, video yang sudah di edit akan di lakukan uji kelayakan sebelum di publish secara umum.
Dina Fitriyah	2021	Penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran video praktikum sangat optimal dilakukan selama pandemi covid-19. Video yang dihasilkan akan di konsultasikan dan di validasi oleh dosen <i>team teaching</i> .
Banus Kam Leung Low,	2018	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi

Siung Shing Man, Alan Hoi Shou Chan		faktor apa saja yang mempengaruhi pekerja konstruksi dalam mengambil resiko kerja. Dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa wawancara kuasi ahli adalah pendekatan pragmatis untuk memahami kecenderungan pengambilan resiko di antara pekerja konstruksi.
-------------------------------------	--	--

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas, maka penulis menyimpulkan akan merancang sebuah video panduan seperti pada penelitian sebelumnya oleh [12] namun sebelum membuat video tersebut terlebih dahulu penulis mewawancarai seorang ahli seperti peneliti [11] untuk mendapatkan informasi tentang bahasa melayu karena video akan menggunakan bahasa melayu. Media video dipilih penulis karena pada penelitian yang dilakukan oleh [13] media pembelajaran menggunakan video sangat efektif dilakukan secara *online*. Perancangan video panduan ini akan menggunakan metode RnD (*Research and Development*) model 4D (*define*, *design*, *Development*, *disseminate*) seperti yang sebelumnya dilakukan oleh [14] dan hasilnya akan di konsultasikan dan di validasi terlebih dahulu oleh dosen dan ahli bahasa/masyarakat asli melayu seperti pada penelitian oleh [15] sebelum di upload di *platform youtube*.

III. METODE PENELITIAN

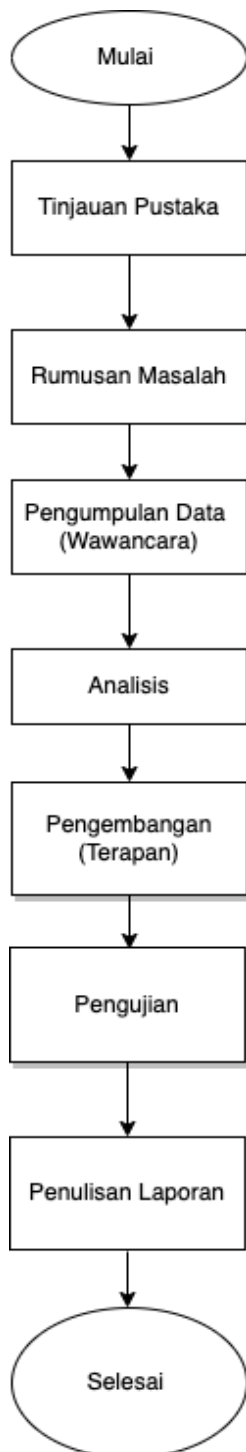
Pada tahap ini penulis menggunakan metode RnD (*Research and Development*) dengan model 4D, yaitu (*Define*, *Design*, *Development*, *Disseminate*). Tahap pengembangannya terdapat pada gambar 1:



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model 4D

A. Alur Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk menjelaskan fenomena atau peristiwa yang kemudian akan di analisis untuk selanjutnya bisa menanggapi permasalahan dan diterapkan pada tahap pengembangan. Berikut ini adalah alur penelitian yang digunakan oleh penulis:



Gambar 2. Alur Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah video panduan penggunaan aplikasi

pengolah video *wondershare filmora 12* menggunakan bahasa melayu. Penelitian ini juga berfungsi untuk mengedukasi kemajuan teknologi terhadap para konten kreator, tenaga pendidik dan siswa khususnya di daerah Kepulauan Riau. Setelah melakukan formulasi masalah penelitian, dilanjutkan dengan wawancara kepada ahli bahasa melayu. Pengembangan bahan uji yaitu membuat video panduan penggunaan *Wondershare filmora 12* menggunakan bahasa melayu dengan pendekatan RnD (*Research and Development*) model 4D (*define, design, Development, disseminate*).

Penggunaan model 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu *define, design, development, disseminate*. Luaran yang dihasilkan berupa video dalam format *.mp4* yang kemudian akan dilakukan pengujian dan validasi oleh dosen pembimbing. Pada tahap terakhir, video panduan akan di upload di *Youtube*.

B. Analisa Permasalahan

Kemajuan teknologi yang sangat cepat juga harus di seimbangkan dengan cara berpikir dan kemampuan manusia dalam menghadapinya. Media ajar atau konten berupa video juga dinilai efektif karena praktis dan mudah di mengerti. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang melakukan perancangan video panduan memancing dilaut bagi amatir, penulis akan merancang video berupa panduan penggunaan aplikasi pengolah video yang ramah terhadap perangkat berbagai kalangan, khususnya bagi masyarakat Kepulauan Riau dan sekitarnya.

Media ajar ini akan dibuat menggunakan metode RnD (*Research and Development*) dengan model 4D atau 4 tahap yaitu, *define, design, development, dan disseminate*.

C. Proses Pengembangan Bahan Uji

Pada penelitian “Perancangan Video Panduan Penggunaan *Wondershare filmora 12* Menggunakan Bahasa Melayu dengan Model 4D” penulis menggunakan metode RnD (*Research and Development*) dengan model 4D atau dengan 4 tahap yaitu, *define, design, development, disseminate*. Bahan uji yang telah dikumpulkan akan dirancang menjadi sebuah video dan akan divalidasi oleh dosen pembimbing, masyarakat asli melayu atau ahli dengan proses akhir yaitu penyebaran video pada *platform Youtube*. Penelitian ini merupakan penelitian terapan yang bertujuan untuk menghasilkan video panduan untuk membantu para konten kreator, guru dan siswa dalam membuat konten, media ajar, dan tugas.

D. Analisis Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari penelitian ini dilakukan secara kualitatif yaitu dengan pendekatan wawancara kuasi-ahli kepada pengguna bahasa melayu yang aktif menggunakan bahasa melayu dalam kehidupan sehari-hari. Data ini dikumpulkan untuk digunakan dalam pembuatan video agar menghasilkan video yang mudah dimengerti oleh masyarakat melayu khususnya di Kepulauan Riau.

E. Analisis Kebutuhan Perangkat

Proses perancangan *project* video ini didukung dengan peralatan *software* dan *hardware* yang di paparkan pada table 3.1.

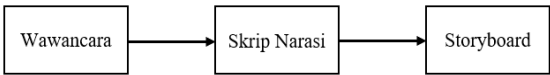
Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat Keras (Hardware)	
Jenis	Keterangan
Laptop	<ul style="list-style-type: none">Sistem Manufaktur : AcerSistem: Acer Aspire F5-573 GSistem Operasi: Windows 10 HomeProsesor: Intel® Core™ i7-6500U CPU @ 2.6Ghz (4 CPUs)Memori: 8 GB 2400Mhz DDR4 dual channel

Tabel 3. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Perangkat Lunak (Software)	
Jenis	Keterangan
Pengolah Video	<ul style="list-style-type: none">Wondershare filmora 12Adobe Premiere Pro
Perekam Layar	OBS Studio

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 3. Tahapan Pengumpulan

A. Define (Pendefinisian)

Define merupakan tahap pertama yang berisi analisis dan pengumpulan informasi terkait kebutuhan yang didapatkan dari analisa terhadap penelitian terdahulu dan atau studi literatur. Kemudian hasil dari analisa akan dikembangkan menjadi perangkat pengembangan produk sesuai dengan studi pustaka.

Tahapan ini penulis melakukan wawancara kepada masyarakat tempatan atau masyarakat asli penduduk melayu untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan bahasa melayu dan dialeknya. Informasi ini nantinya akan digunakan pada implementasi perancangan video panduan penggunaan *wondershare filmora 12*.

Peneliti melontarkan beberapa pertanyaan kepada narasumber mulai dari nama, usia, tempat lahir, tempat tinggal, suku budaya, kebudayaan yang berlaku di lingkungan tempat tinggal, bahasa yang digunakan di kehidupan sehari-hari, dialek dalam bahasa melayu dan tanggapan mengenai perkembangan bahasa melayu pada era ini. Pada sesi wawancara ini penulis mempunyai 4 narasumber dengan latar belakang pekerjaan yang berbeda.

Narasumber yang pertama adalah seorang Pegawai Negeri Sipil dengan umur 50 tahun, berasal dari Kota Tembilahan, Provinsi Riau. Berbahasa indonesia dan melayu dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di lingkungan pekerjaan.

Narasumber yang kedua adalah seorang mahasiswa jurusan bahasa indonesia yang juga merupakan finalis Duta Bahasa Provinsi Kepulauan Riau. Berbahasa indonesia dan melayu di kehidupan sehari-hari dan menganut budaya melayu sejak lahir. Lahir di Kota Batam dan berkuliah di Tanjung Pinang, Kepulauan Riau.

Kemudian narasumber selanjutnya merupakan mahasiswa yang lahir dan besar di Kabupaten Tanjung Balai Karimun dan berada pada lingkungan masyarakat melayu. Bahasa yang digunakan sehari-hari adalah bahasa melayu.

Narasumber terakhir memiliki latar belakang dari keluarga bersuku melayu yang berasal dari Moro Karimun. Merupakan seorang karyawan di

perusahaan swasta dan menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwasannya bahasa Melayu merupakan cikal bakal dari bahasa Indonesia. Bahasa Melayu sendiri memiliki perbedaan dengan bahasa Indonesia, yaitu perubahan pelafalan huruf vokal *a* menjadi *ə* (*e* lemah), pada beberapa daerah mengganti vokal *a* diakhir lema dengan huruf *o*. Selain itu pelafalan huruf *r* pada beberapa kata dibaca agak pudar berbeda dengan pelafalan huruf *r* pada bahasa Indonesia. Perbedaan umum yang terakhir antara bahasa Melayu dan bahasa Indonesia adalah dialek. Orang Melayu biasanya berbicara menggunakan nada, dimana nada dalam berbicara ini berbeda-beda disesuaikan dengan tempat tinggal.

Berdasarkan hasil wawancara juga didapatkan fakta bahwasannya penggunaan bahasa Melayu di kehidupan sehari-hari di daerah Kepulauan Riau sudah sangat menurun. Banyak orang-orang khususnya remaja yang tidak lagi menggunakan bahasa Melayu alih-alih menggunakan bahasa asing. Tidak ada yang salah dengan penguasaan bahasa asing, namun keberagaman dan kebudayaan yang ada, mestilah sama-sama kita jaga dan lestarikan demi menjaga keunikan, ciri khas, dan peninggalan dari para leluhur kita.

B. Design (Perancangan)

Pada tahapan ini, penulis mengembangkan hasil dari tahap *define* yang akan menjadi bahan dasar untuk pengerjaan tahap selanjutnya, yaitu *develop*. Adapun pengerjaan bahan dasar tersebut adalah skrip narasi dan papan cerita (*storyboard*).

1) Skrip Narasi

Penulisan skrip narasi perancangan video panduan penggunaan *wondershare filmora 12* menggunakan bahasa Melayu dengan model 4D menggunakan *software microsoft word*. Adapun materi yang akan dijelaskan adalah bagaimana penggunaan aplikasi pengolah video *wondershare filmora 12* menggunakan bahasa Melayu.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Perkenalkan nama saya Said Teguh Putra Ramadhan, saya seorang mahasiswa jurusan Sistem Informasi di Universitas Internasional Batam. Pada video kali ini saya nak memperkenalkan kepada mika semua aplikasi *editing video* yang *powerfull* tapi tak payah nak pusing karena komputer/*laptop* kentang.

Banyak orang cakap jikalau nak *edit* video haruslah punya komputer atau *laptop* yang kuat dan canggih. Padahal ade aplikasi yang bise mika gunakan tanpa bermahal-mahal tapi tetap punya fitur yang tak kalah dengan aplikasi *editing video* lainnya, yaitu *Wondershare filmora 12*.

Sebab aplikasi ni dapat mika pakai dengan spesifikasi minimem die 4GB RAM, prosesor i3 dan jage 10GB penyimpanan bebas untuk menginstall aplikasi ni, dan bahkan windows 7 dan 8.1 pon masih boleh pakai untuk aplikasi ni. Mantap tak? Mantap betol kan?? So, bagi mika semua yang butuh aplikasi *edit video* yang mantap nan ramah, mika cukup gunekan aplikasi ni saje. Nak jadi konten kreator? Boleh. Guru nak buat video ajar? Boleh. Mika nak menyatukan momen-momen penting? Boleh jage, pokoknye apapun kebutuhan mika semua boleh andalkan aplikasi ni. Lalu cemane nak gunakan aplikasi ni? Ha simak betol-betol tutorial yang saya bagikan ni ye.

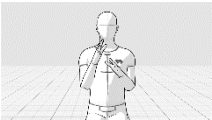
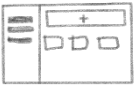

1. Ini adalah tampilan awal dari aplikasi ni. Pada bagian ini, mika boleh pilih nak aspek rasio berapa, umumnya 16:9 kalau nak buat upload di Youtube. Lepas tu kita klik je buat proyek. Selanjutnye, kite akan masuk ke tampilan utama die. Di sini ade banyak macam fitur yang bise kita gunekan, mulai dari nak tambah teks, transisi, efek, lagu dan masih banyak lagi.
2. Pada halaman ini, terdapat 3 bagian, yang pertama media library, yang kedua jendela preview, dan yang ketiga adalah timeline. Media library ini berisi file video dan audio mentah yang nak kite edit. Kemudian terdapat banyak aset yang disediakan dari filmora, mulai dari audio, video, teks, efek, transisi, stiker dan juga template yang semua ni gratis tinggal pakai je.
3. Selanjutnye ade bagian jendela preview yang berfungsi untuk melihat video yang nak kita edit.
4. Kemudian yang terakhir ada timeline yang berfungsi untuk menyusun berbagai macam file yang sedang kita edit, mulai dari video, audio, teks, transisi dan lain sebagainya.
5. Selanjutnye adalah bagaimane nak memisahkan video dengan audio, nak potong video atau audio, buat video menjadi cepat atau lambat, atur transparansi, dan masih banyak lagi.

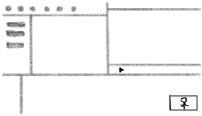
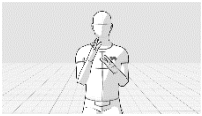
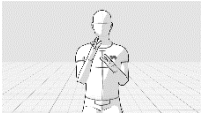
- 6. Kite lanjut dengan bagaimana nak tambahkan teks dan atur teks sesuai dengan keinginan kite.
- 7. Selanjutnya cara menambah transisi atau efek perpindahan dari satu video ke video lain.
- 8. Kemudian mike pon bise nak tambahkan efek warna, efek video dan efek tekstur dengan klik bagian ini.
- 9. Lepastu mike pon bisa tarok stiker lucu dan macam-macam jenis stiker lainnya untuk memperbagus video mike.
- 10. Kemudian, jike mike dah siap edit video mike, mike bise simpan file project mike ke dalam folder atau file yang mike pilih. Kemudian pilih format video yang mike butuh. Setting resolusi dan kecepatan bingkai sesuai dengan video mike. Video pun dah bise mike gunekan atau upload kat sosial media.

Sekian tutorial penggunaan aplikasi wondershare filmora 12 ni, semoge video ini bermanfaat untuk mike semue bisa berkarya tanpa harus terkendala dengan perangkat yang mike punye. Mohon maaf jike terdapat silap kate, wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

2) Papan Cerita (Storyboard)

Table 4. Storyboard

Scene	Durasi	Deskripsi
	#1 00.00 – 01.30	Pada bagian ini akan menampilkan pembukaan dan pengantar. Kemudian menjelaskan secara singkat aplikasi yang akan digunakan.
	#2 01.30 – 03.30	Pada scene ini akan menunjukkan tampilan pertama aplikasi ini dan apa saja fitur yang bisa digunakan.
	#3 01.30 – 3.30	Pada bagian ini, akan ada penyisipan dari kamera penulis diantara penjelasan aplikasi agar video tidak monoton dan penonton tidak bosan.

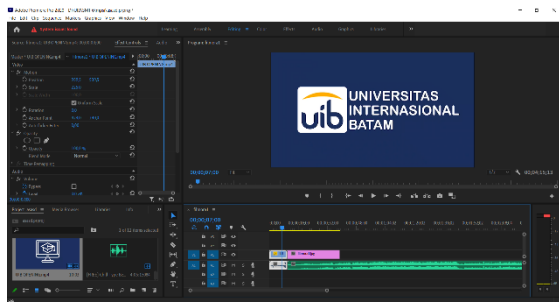
	#4 3.30 – 10.00	Scene ini menjelaskan tampilan utama yang dibagi atas Media Library, Preview Windows dan Timeline. Pada scene ini menjelaskan semua fungsi tools dan fitur yang disediakan wondershare filmora 12.
	#5 3.30 – 10.00	Pada bagian ini, akan ada penyisipan dari kamera penulis diantara penjelasan aplikasi agar video tidak monoton dan penonton tidak bosan.
	#6 10.00 – 11.00	Pada scene terakhir ini penulis akan memberikan kesimpulan dan saran, serta permohonan maaf jika ada kesalahan dalam menjelaskan materi. Kemudian mengucapkan terimakasih.

C. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan semua aset-aset yang akan digunakan dalam pembuatan video panduan penggunaan wondershare filmora 12 menggunakan bahasa melayu model 4D, seperti rekaman layar, rekaman diri penulis, background music dan font yang akan digunakan. File mentah dari rekaman diri penulis diambil menggunakan kamera.

Aplikasi pengolah video yang digunakan pada tahap ini yaitu Adobe Premiere Pro CC 2020. Aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur dan tools yang sangat lengkap. Aplikasi ini juga sudah umum digunakan oleh kalangan editor video dan juga para kreator lanjutan.

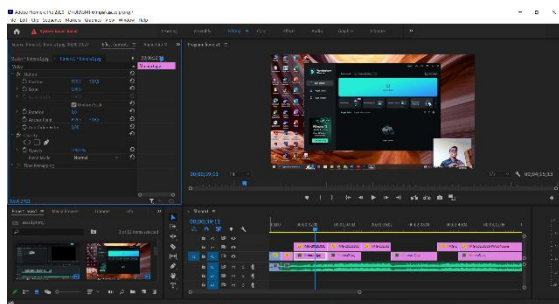
Aset yang sudah dikumpulkan kemudian akan di import ke dalam aplikasi pengolah video untuk disusun dan digabungkan dengan aset lainnya hingga menjadi video yang enak untuk ditonton. Adapun proses pengembangan video ini akan ditunjukkan pada gambar berikut:



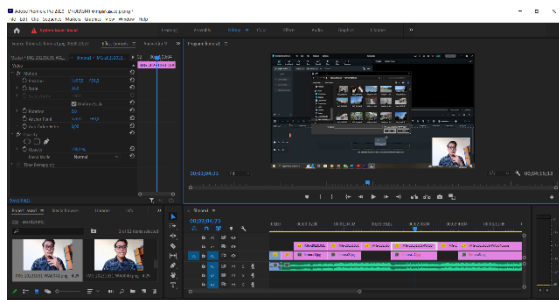
Gambar 4. Proses Editing Opening



Gambar 5. Proses Editing Pengantar



Gambar 6. Proses Editing Tampilan Pertama

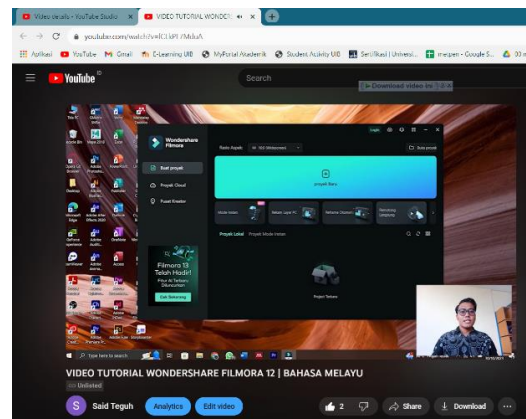


Gambar 7. Proses Editing Import File

D. Disseminate (Penyebaran)

Sebelum tahap penyebaran dilakukan, terlebih dahulu penulis akan melihat ulang guna memeriksa jika terdapat kesalahan ketika *export* video. Video panduan penggunaan *wondershare filmora 12* menggunakan bahasa melayu model 4D ini di *export* dalam format video MP4 dengan resolusi 1920x1080 24Fps. Dari segi audio, video ini

menggunakan sinyal audio *stereo*. Dimana sinyal audio *stereo* merupakan sebuah sistem audio yang digunakan untuk menciptakan simulasi ruang nyata dan menciptakan suara yang natural dengan cara memancarkan sinyal audio pada bagian kiri dan kanan dari speaker. Ukuran *file* video setelah di *export* sebesar 897 MB dengan durasi video selama 11 menit. Setelah video selesai di *export*, kemudian video di upload pada laman youtube.



Gambar 8. Tampilan pada platform Youtube

V. KESIMPULAN

Setelah melaksanakan tahapan-tahapan dalam perancangan video panduan penggunaan *wondershare filmora 12* menggunakan bahasa melayu model 4D, penulis mendapatkan gambaran besar terhadap artikel penelitian yang sudah dibuat.

Kesimpulan Perancangan video panduan penggunaan *wondershare filmora 12* menggunakan bahasa melayu model 4D diimplementasikan dengan menggunakan metode kualitatif dan RnD (Research and Development) model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Pada tahap *define* penulis mengumpulkan materi berdasarkan wawancara dengan ahli. Kemudian materi yang sudah diapat dikembangkan pada tahap *design*, menjadi sebuah skrip narasi dan papan cerita. Pada proses *develop* penulis melakukan pengembangan materi menjadi sebuah video panduan. Setelah video sudah dibuat, penulis melakukan pengujian dengan dosen pembimbing dan ahli bahasa melayu untuk memastikan video sudah dapat disebar. Setelah melewati pengujian, video kemudian disebar melalui *platform youtube*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah Puji Syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmatnya sehingga penelitian ini dapat

terselesaikan. Terima kasih diucapkan pada semua pihak yang banyak membantu secara moril dan materil terutama kedua Orang Tua saya yang sudah banyak memberikan support dalam menyelesaikan penelitian ini.

TUTORIAL PRAKTIKUM KIMIA UMUM BERBASIS KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI MASA COVID-19 (Studi Kasus Pendidikan Kimia Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang),” vol. 2, no. 1, pp. 63–69, 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. A. Romadhoni, “MEREDUPNYA MEDIA CETAK , DAMPAK KEMAJUAN,” vol. 10, no. 1, 2018.
- [2] R. R. Ansyari, “Sejarah Modernisasi Dan Pengaruhnya Terhadap Berbagai Bidang Kehidupan Masyarakat,” *Gastron. ecuatoriana y Tur. local.*, vol. 1, no. 69, pp. 5–24, 2021.
- [3] D. Deli, “Implementation of Augmented Reality for Earth Layer Structure on Android Based as a Learning Media,” *J. Informatics Telecommun. Eng.*, vol. 4, no. 1, pp. 11–22, 2020, doi: 10.31289/jite.v4i1.3658.
- [4] S. Anshori, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran,” vol. 9924, pp. 88–100, 2019.
- [5] B. Syahputra, “Pengembangan Videografi Makanan di Pasar Malam Taiwan Berbasis Research and Development,” *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 3, no. 3, p. 28, 2022, doi: 10.37253/joint.v3i3.7330.
- [6] A. S. Budi and S. Binarkaheni, “Pembuatan Video Tutorial Table Manner Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa SMK Negeri 3 Jember,” *J-Dinamika J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 22–26, 2017, doi: 10.25047/j-dinamika.v2i1.447.
- [7] A. Maulidi, N. A. Handoyono, U. Sarjanawiyata, and T. Yogyakarta, “Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran,” vol. 3, no. 2, pp. 109–122, 2022.
- [8] Z. H. Mubarak and Y. Aldriani, “Bentuk Dan Fungsi Kategori Fatis Dalam Bahasa Melayu,” *Journal IdeBahasa*, vol. 1, no. 1, pp. 51–64, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.idebahasa.or.id/index.php/Idebahasa>
- [9] A. C. Rigo, “Master ’ s Degree Programme in Comparative International Relations MINORITY AND ENDANGERED LANGUAGES IN THE,” no. 877793, 2021.
- [10] J. N. Susiati, “Pentingnya Melestarikan Bahasa Daerah,” *LawArXiv*, no. May, pp. 1–5, 2020.
- [11] B. K. L. Low, S. S. Man, and A. H. S. Chan, “The risk-taking propensity of construction workers—An application of Quasi-expert interview,” *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 15, no. 10, 2018, doi: 10.3390/ijerph15102250.
- [12] R. A. Eryc, Pratama, “Perancangan dan Pengembangan Video Panduan Memancing di Laut Untuk Amatir,” *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–14, Jul. 2022, doi: 10.37253/JOINT.V3I2.6739.
- [13] M. Syahril, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia,” vol. 20, no. 1, 2020, doi: 10.24036/invotek.v20i1.725.
- [14] W. I. N.H Rahmadani, “PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK PENGAPLIKASIAN,” 2019.
- [15] D. Fitriyah, “PENGEMBANGAN VIDEO