BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan *AI editing tools* di kalangan editor video di Indonesia menggunakan kerangka *Unified Theory of Acceptance* and *Use of Technology* (UTAUT), dengan menggunakan metode *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) terhadap data dari 452 responden. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah diuraikan pada Bab 4, dapat disimpulkan bahwa seluruh hipotesis penelitian (H1–H5) diterima, sehingga seluruh konstruk UTAUT yang diuji terbukti berpengaruh positif dan signifikan, dengan ringkasan sebagai berikut:

1. *Performance expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* (β = 0,286).
2. *Effort expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* (β = 0,268).
3. *Social influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* (β = 0,330), dan merupakan prediktor terkuat di antara ketiganya.
4. *Facilitating conditions* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *use behavior* (β = 0,295).
5. *Behavioral intention* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *use behavior* (β = 0,289).

Secara keseluruhan, model penelitian ini mampu menjelaskan 53,5% variabilitas *behavioral intention* (R^2 = 0,535) dan 26,0% variabilitas *use behavior* (R^2 = 0,260), dengan nilai relevansi prediksi (Q^2) yang positif untuk kedua konstruk endogen tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa penerimaan *AI editing tools* oleh editor video di Indonesia dipengaruhi secara sinergis oleh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, serta *facilitating condition* dengan *social influence* dan *facilitating conditions* sebagai dua faktor yang memiliki peran

paling dominan dalam model. Dengan demikian, model UTAUT terbukti relevan dan valid digunakan sebagai kerangka teoretis untuk menganalisis penerimaan teknologi AI dalam konteks industri kreatif di Indonesia.

5.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasilnya. Pertama, variabel *use behavior* dalam penelitian ini diukur secara persepsional melalui item kuesioner (UB1 dan UB2) yang menanyakan persepsi responden terhadap intensitas penggunaan *AI editing tools*, bukan melalui data perilaku aktual yang bersifat objektif, seperti frekuensi penggunaan dalam satuan waktu tertentu, jumlah jam penggunaan, atau jumlah proyek yang dikerjakan menggunakan *AI editing tools*. Pendekatan pengukuran persepsional ini konsisten dengan mayoritas studi UTAUT yang menjadi rujukan penelitian ini, namun berpotensi menghasilkan bias *self-report*, seperti kecenderungan responden melaporkan penggunaan yang lebih tinggi atau lebih rendah dari kondisi sebenarnya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melengkapi pengukuran *use behavior* dengan data perilaku aktual, misalnya melalui log penggunaan aplikasi, data analitik dari *platform AI editing tools*, atau catatan proyek yang terverifikasi.

Kedua, kriteria inklusi sampel dalam penelitian ini hanya menetapkan syarat pengalaman minimal satu tahun sebagai editor video secara umum, tanpa menetapkan syarat minimal durasi atau intensitas penggunaan *AI editing tools* secara spesifik. Akibatnya, terdapat kemungkinan bahwa responden dengan pengalaman panjang sebagai editor video (misalnya lebih dari sepuluh tahun) baru mulai menggunakan *AI editing tools* dalam waktu yang relatif singkat (misalnya satu hingga dua bulan sebelum pengisian kuesioner), sehingga terdapat variasi tingkat keterpaparan terhadap *AI editing tools* yang tidak terkontrol dalam penelitian ini. Kondisi ini berpotensi memengaruhi validitas internal pengukuran, khususnya pada konstruk *use behavior*. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan kriteria inklusi berupa durasi minimal penggunaan *AI editing tools*

secara spesifik, atau mengukur dan mengontrol variabel durasi penggunaan AI sebagai variabel kontrol maupun moderasi tambahan dalam model penelitian.

Ketiga, sebagaimana telah diuraikan pada Bab 3, penelitian ini tidak melaksanakan pilot study formal dengan pengujian statistik terhadap subsampel kecil sebelum survei utama disebarluaskan, melainkan mengandalkan instrumen yang telah tervalidasi pada penelitian-penelitian sebelumnya serta pemeriksaan keterbacaan secara internal.

Keempat, nilai R^2 *use behavior* yang tergolong lemah (0,260) mengindikasikan bahwa terdapat faktor-faktor lain di luar model UTAUT yang turut memengaruhi penggunaan aktual *AI editing tools* namun belum tercakup dalam penelitian ini. Keterbatasan-keterbatasan tersebut menjadi dasar bagi rekomendasi penelitian selanjutnya yang diuraikan pada subbab berikut.

5.3. Saran

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian ini, beberapa saran dikemukakan sebagai berikut.

1. Bagi pengembang *AI editing tools*, disarankan untuk memperkuat strategi adopsi berbasis komunitas, seperti kolaborasi dengan kreator konten, penyediaan forum pengguna, serta program edukasi bagi editor video. Selain itu, pengembang perlu memperhatikan kemudahan penggunaan melalui antarmuka yang intuitif, dokumentasi yang jelas, dan tutorial berbahasa Indonesia.
2. Bagi agensi, rumah produksi, dan organisasi industri kreatif, disarankan untuk menyediakan kondisi pendukung yang memadai, seperti perangkat keras yang sesuai, akses internet yang stabil, lisensi perangkat lunak, serta bantuan teknis. Program pelatihan internal juga perlu dilakukan agar penggunaan *AI editing tools* dapat terintegrasi secara efektif dalam alur kerja pengeditan video.
3. Bagi editor video profesional, disarankan untuk meningkatkan literasi dan keterampilan dalam menggunakan *AI editing tools* melalui pelatihan

mandiri, eksplorasi fitur, serta keterlibatan aktif dalam komunitas editor video. Hal ini penting agar editor video dapat memanfaatkan teknologi AI secara optimal tanpa mengurangi peran kreativitas dalam proses pengeditan.

4. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel lain di luar model UTAUT, seperti *perceived risk*, *AI anxiety*, atau h*edonic motivation*, agar dapat menjelaskan perilaku penggunaan secara lebih komprehensif. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan longitudinal atau membandingkan penerimaan antarplatform *AI editing tools*, seperti *Adobe Premiere Pro*, D*aVinci Resolve*, *Runway ML*, *Descript*, dan *CapCut Pro*.

DAFTAR PUSTAKA

[1] N. Anantrasirichai and D. Bull, “Artificial intelligence in the creative industries: a review,” *Artif. Intell. Rev.*, vol. 55, no. 1, pp. 589–656, Jan. 2022, doi: 10.1007/s10462-021-10039-7.

[2] “pemerintah-dorong-optimalisasi-pertumbuhan-industri-kreatif-indonesia”.

[3] “pdb-ekonomi-kreatif-tembus-rp-1-7-kuadriliun-tumbuh-6-86-pada-2025”.

[4] P. Shrivastava, “Understanding acceptance and resistance toward generative AI technologies: a multi-theoretical framework integrating functional, risk, and sociolegal factors,” *Front. Artif. Intell.*, vol. 8, p. 1565927, Apr. 2025, doi: 10.3389/frai.2025.1565927.

[5] W. Li, “A Study on Factors Influencing Designers’ Behavioral Intention in Using AI-Generated Content for Assisted Design: Perceived Anxiety, Perceived Risk, and UTAUT,” *Int. J. Human–Computer Interact.*, vol. 41, no. 2, pp. 1064–1077, Jan. 2025, doi: 10.1080/10447318.2024.2310354.

[6] S. Xu, P. Chen, and G. Zhang, “Exploring Chinese University Educators’ Acceptance and Intention to Use AI Tools: An Application of the UTAUT2 Model,” *Sage Open*, vol. 14, no. 4, p. 21582440241290013, Oct. 2024, doi: 10.1177/21582440241290013.

[7] K. Acikgul and S. N. Sad, “Educators’ Acceptance and Use of AI Software: UTAUT2 Model,” *Sage Open*, vol. 16, no. 1, p. 21582440251413449, Jan. 2026, doi: 10.1177/21582440251413449.

[8] J. Zou, K. M. Kamarudin, S. Z. Abidin, J. Zhang, and J. Liu, “Examining factors affecting the acceptance of AI-powered creativity support tools among the industrial design community in China,” *Sci. Rep.*, vol. 16, no. 1, p. 3248, Dec. 2025, doi: 10.1038/s41598-025-33100-9.

[9] Y. Kim, V. Blazquez, and T. Oh, “Determinants of Generative AI System Adoption and Usage Behavior in Korean Companies: Applying the UTAUT Model,” *Behav. Sci.*, vol. 14, no. 11, p. 1035, Nov. 2024, doi: 10.3390/bs14111035.

[10] L. Xue, A. M. Rashid, and S. Ouyang, “The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) in Higher Education: A Systematic Review,” *Sage Open*, vol. 14, no. 1, p. 21582440241229570, Jan. 2024, doi: 10.1177/21582440241229570.

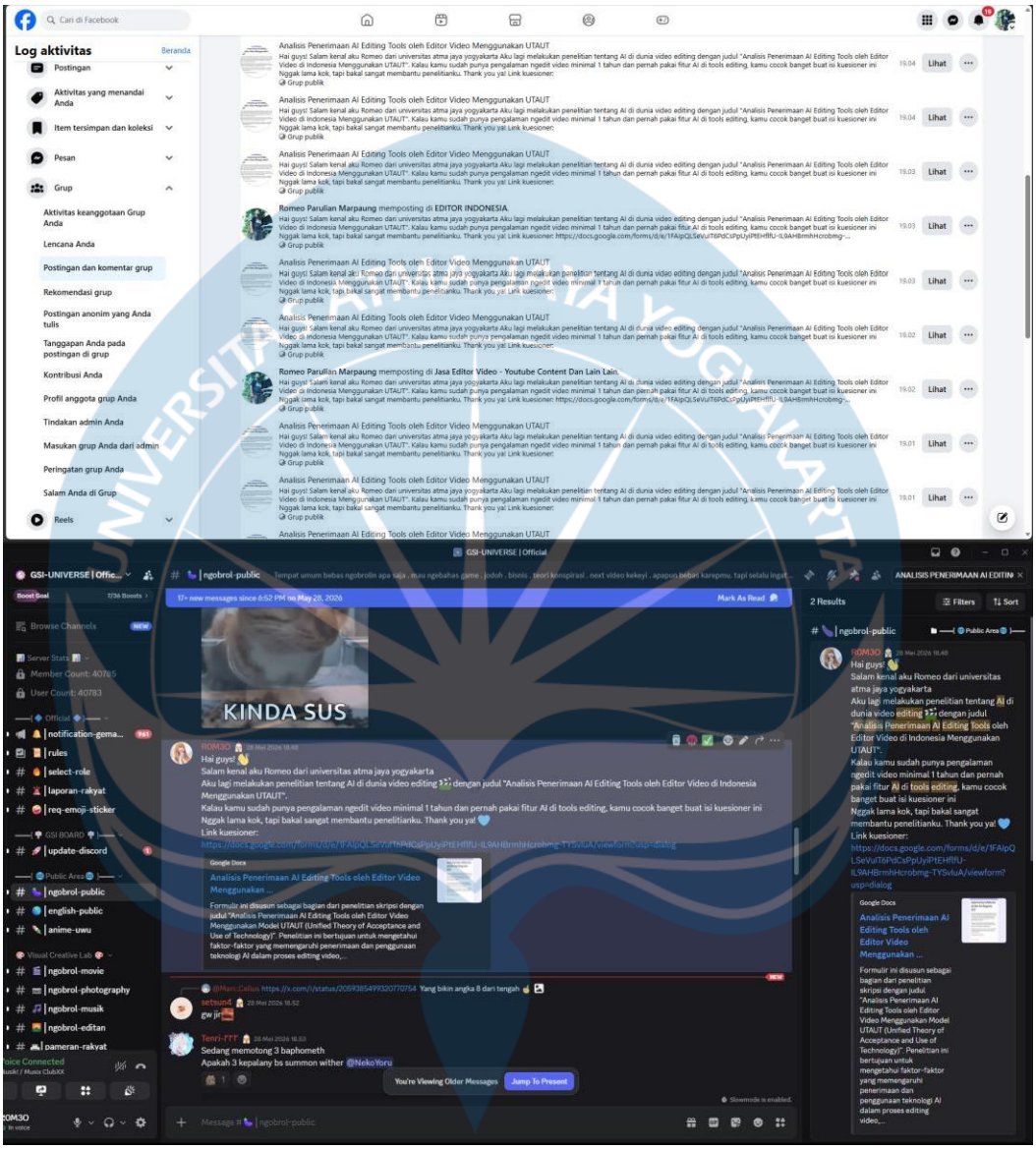
[11] R. Jain, N. Garg, and S. N. Khera, “Adoption of AI-Enabled Tools in Social Development Organizations in India: An Extension of UTAUT Model,” *Front. Psychol.*, vol. 13, p. 893691, Jun. 2022, doi: 10.3389/fpsyg.2022.893691.

[12] Md. M. Rana, M. S. Siddiqee, Md. N. Sakib, and Md. R. Ahamed, “Assessing AI adoption in developing country academia: A trust and privacy-augmented UTAUT framework,” *Heliyon*, vol. 10, no. 18, p. e37569, Sep. 2024, doi: 10.1016/j.heliyon.2024.e37569.

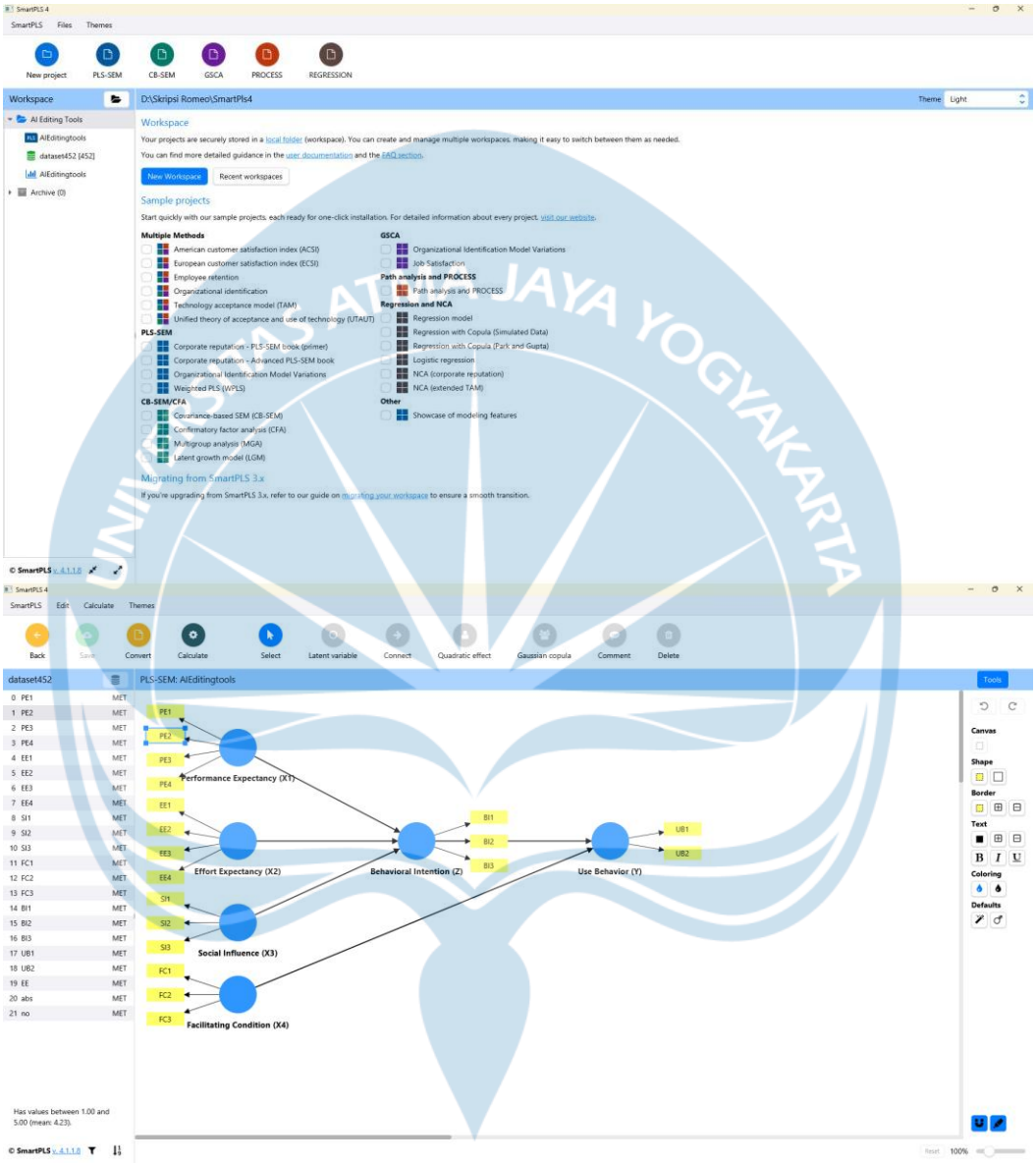
[13] V. Venkatesh, M. G. Morris, G. B. Davis, and F. D. Davis, “User Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View1,” *MIS Q.*, vol. 27, no. 3, pp. 425–478, Sep. 2003, doi: 10.2307/30036540.

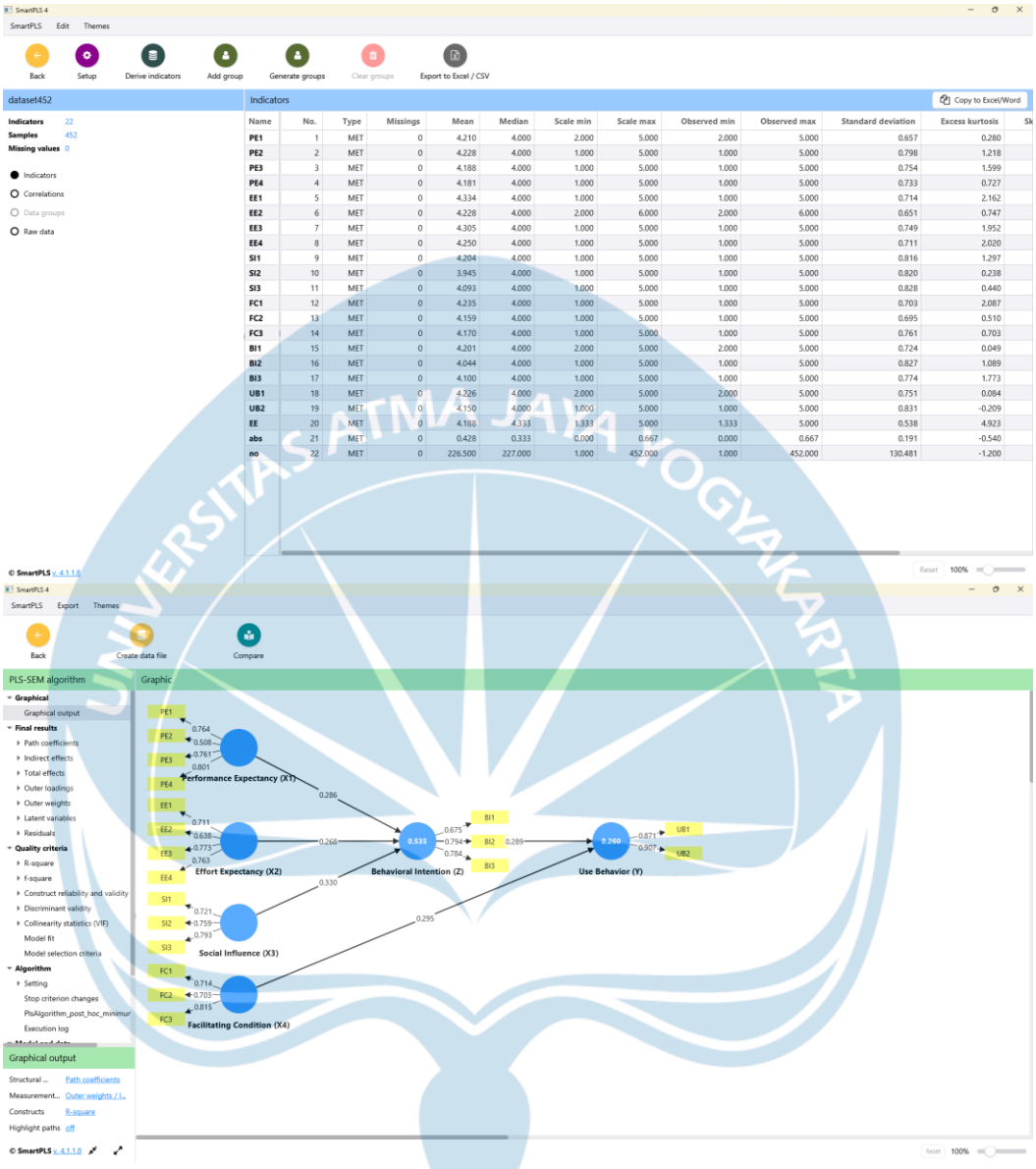
[14] V. Venkatesh, “Adoption and use of AI tools: a research agenda grounded in UTAUT,” *Ann. Oper. Res.*, vol. 308, no. 1–2, pp. 641–652, Jan. 2022, doi: 10.1007/s10479-020-03918-9.
[15] University of Arkansas, V. Venkatesh, J. Thong, Hong Kong University of Science and Technology, X. Xu, and The Hong Kong Polytechnic University, “Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: A Synthesis and the Road Ahead,” *J. Assoc. Inf. Syst.*, vol. 17, no. 5, pp. 328–376, May 2016, doi: 10.17705/1jais.00428.
[16] D. Gursoy, O. H. Chi, L. Lu, and R. Nunkoo, “Consumers acceptance of artificially intelligent (AI) device use in service delivery,” *Int. J. Inf. Manag.*, vol. 49, pp. 157–169, Dec. 2019, doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2019.03.008.
[17] R. Lupiyoadi *et al.*, “Extending UTAUT with perceived intelligence for the adoption of artificial intelligence in MSMEs and startups in Indonesia: A multi-group analysis,” *J. Open Innov. Technol. Mark. Complex.*, vol. 11, no. 4, p. 100673, Dec. 2025, doi: 10.1016/j.joitmc.2025.100673.
[18] L. Hu, M. Chen, and N. Ding, “Factors influencing digital media designers’ subscription to premium versions of AI drawing tools through a mixed methods study,” *Sci. Rep.*, vol. 15, no. 1, p. 15994, May 2025, doi: 10.1038/s41598-025-99924-7.
[19] L. M. Pereira, V. Sanchez Rodrigues, and F. G. M. Freires, “Use of Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) to Improve Plastic Waste Management,” *Appl. Sci.*, vol. 14, no. 2, p. 628, Jan. 2024, doi: 10.3390/app14020628.
[20] “SmartPLS 4 The world´s most user-friendly statistical software”.
[21] M. Sarstedt, J. F. Hair, M. Pick, B. D. Liengaard, L. Radomir, and C. M. Ringle, “Progress in partial least squares structural equation modeling use in marketing research in the last decade,” *Psychol. Mark.*, vol. 39, no. 5, pp. 1035–1064, May 2022, doi: 10.1002/mar.21640.
[22] G. W. Cheung, H. D. Cooper-Thomas, R. S. Lau, and L. C. Wang, “Reporting reliability, convergent and discriminant validity with structural equation modeling: A review and best-practice recommendations,” *Asia Pac. J. Manag.*, vol. 41, no. 2, pp. 745–783, Jun. 2024, doi: 10.1007/s10490-023-09871-y.

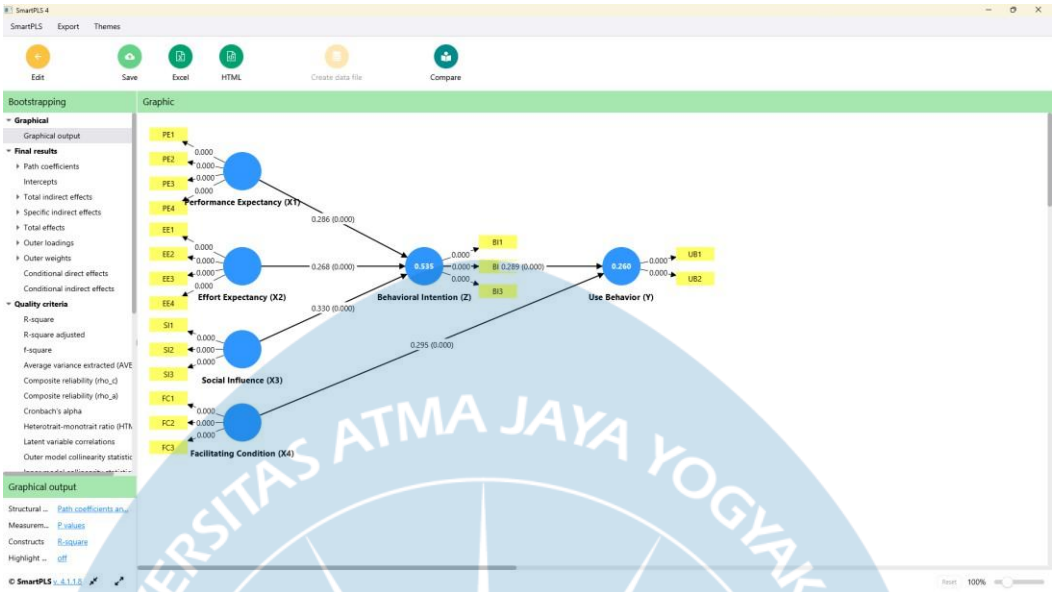
LAMPIRAN A
BUKTI PENYEBARAN KUESIONER



LAMPIRAN B
BUKTI PENGLOLAAN DATA DI SMARTPLS

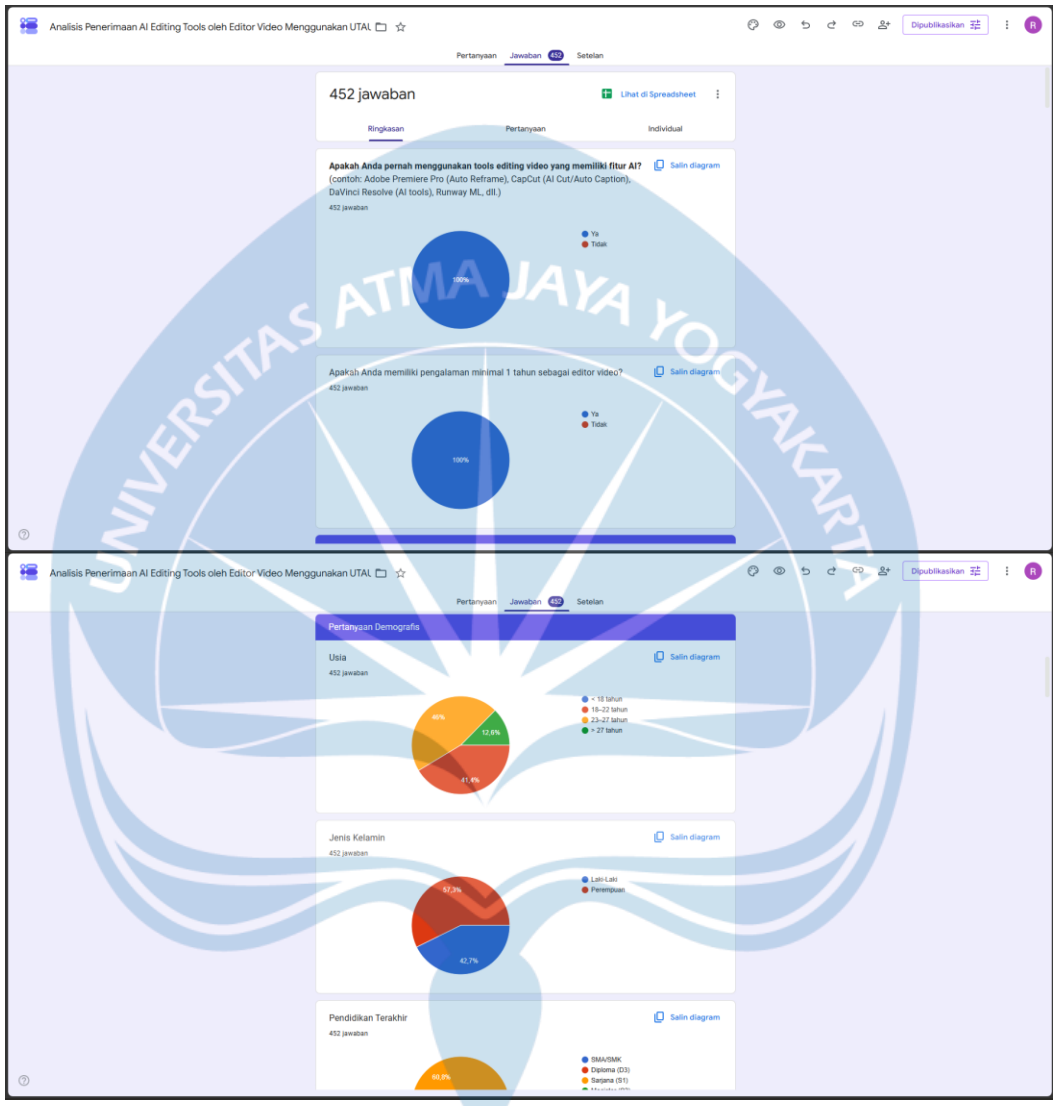



SmartPLS 4
SmartPLS Edit Themes
Back Setup Derive indicators Add group Generate groups Clear groups Export to Excel / CSV
dataset452
Indicators 22
Samples 452
Missing values 0
Indicators
Correlations
Data groups
Raw data
Indicators
Copy to Excel/Word
Name No. Type Missings Mean Median Scale min Scale max Observed min Observed max Standard deviation Excess kurtosis
PE1 1 MET 0 4.210 4.000 2.000 5.000 2.000 5.000 0.657 0.280
PE2 2 MET 0 4.228 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.798 1.218
PE3 3 MET 0 4.188 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.754 1.599
PE4 4 MET 0 4.181 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.733 0.727
EE1 5 MET 0 4.334 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.714 2.162
EE2 6 MET 0 4.228 4.000 2.000 6.000 2.000 6.000 0.651 0.747
EE3 7 MET 0 4.305 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.749 1.952
EE4 8 MET 0 4.250 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.711 2.020
SI1 9 MET 0 4.204 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.816 1.297
SI2 10 MET 0 3.945 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.820 0.238
SI3 11 MET 0 4.093 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.828 0.440
FC1 12 MET 0 4.235 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.703 2.087
FC2 13 MET 0 4.159 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.695 0.510
FC3 14 MET 0 4.170 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.761 0.703
BI1 15 MET 0 4.201 4.000 2.000 5.000 2.000 5.000 0.724 0.049
BI2 16 MET 0 4.044 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.827 1.089
BI3 17 MET 0 4.100 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.774 1.773
UB1 18 MET 0 4.226 4.000 2.000 5.000 2.000 5.000 0.751 0.084
UB2 19 MET 0 4.150 4.000 1.000 5.000 1.000 5.000 0.831 -0.209
EE 20 MET 0 4.188 4.333 1.333 5.000 1.333 5.000 0.538 4.923
abs 21 MET 0 0.428 0.333 0.000 0.667 0.000 0.667 0.191 -0.540
no 22 MET 0 226.500 227.000 1.000 452.000 1.000 452.000 130.481 -1.200
© SmartPLS v. 4.1.1.8
Reset 100%
SmartPLS 4
SmartPLS Export Themes
Back Create data file Compare
PLS-SEM algorithm
Graphical
Graphical output
Final results
Path coefficients
Indirect effects
Total effects
Outer loadings
Outer weights
Latent variables
Residuals
Quality criteria
R-square
f-square
Construct reliability and validity
Discriminant validity
Collinearity statistics (VIF)
Model fit
Model selection criteria
Algorithm
Setting
Stop criterion changes
PlsAlgorithm_post_hoc_minimur
Execution log
Graphic
PE1 PE2 PE3 PE4
0.764 0.508 0.761 0.801
Performance Expectancy (X1)
EE1 EE2 EE3 EE4
0.711 0.638 0.773 0.763
Effort Expectancy (X2)
SI1 SI2 SI3
0.721 0.759 0.793
Social Influence (X3)
FC1 FC2 FC3
0.714 0.703 0.815
Facilitating Condition (X4)
0.286
0.268
0.330
0.295
0.535
Behavioral Intention (Z)
0.675 0.794 0.784
BI1 BI2 BI3
0.289
0.260
Use Behavior (Y)
0.871 0.907
UB1 UB2
Graphical output
Structural ... Path coefficients
Measurement... Outer weights / L...
Constructs R-square
Highlight paths off
© SmartPLS v. 4.1.1.8
Reset 100%

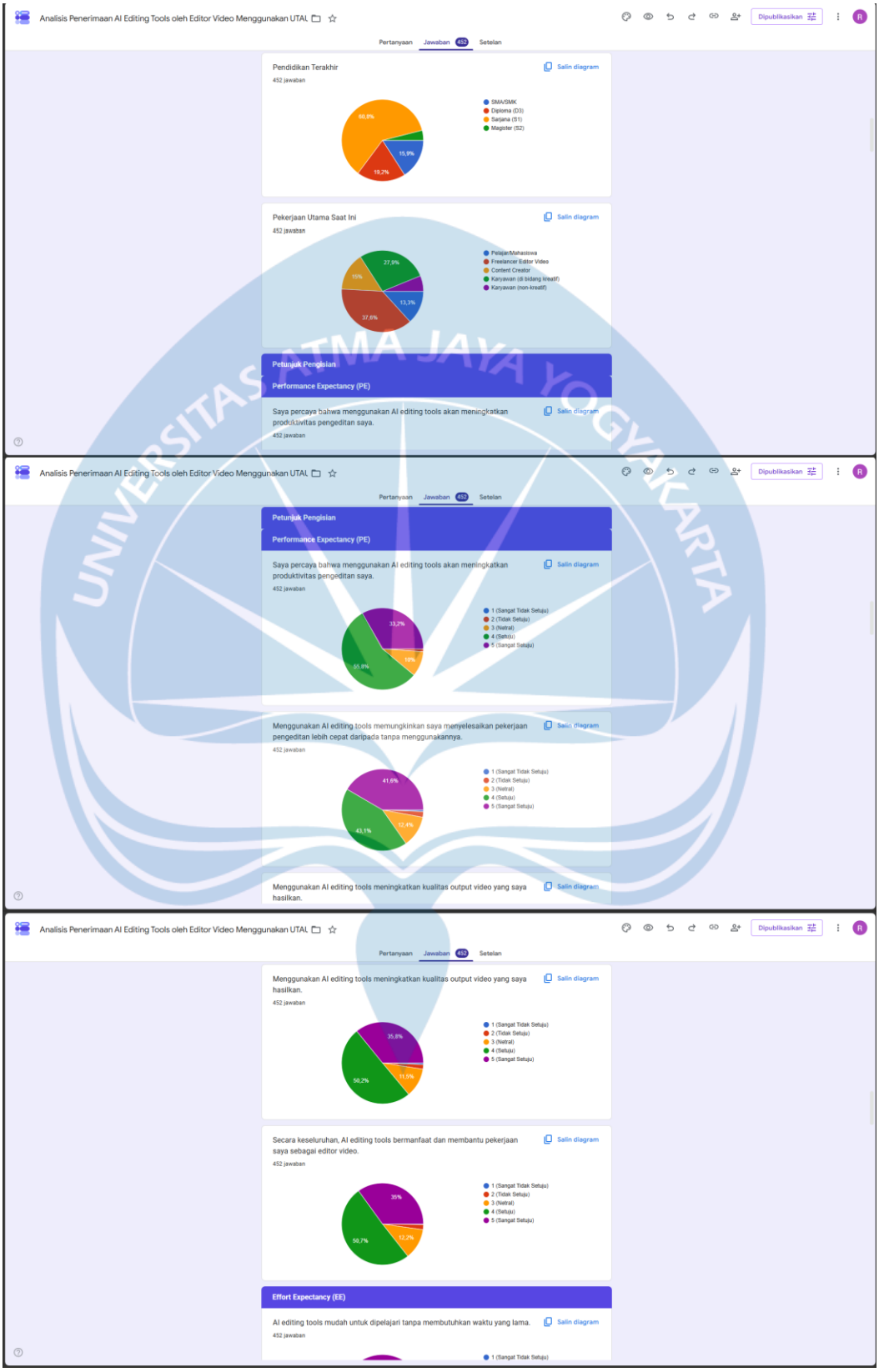


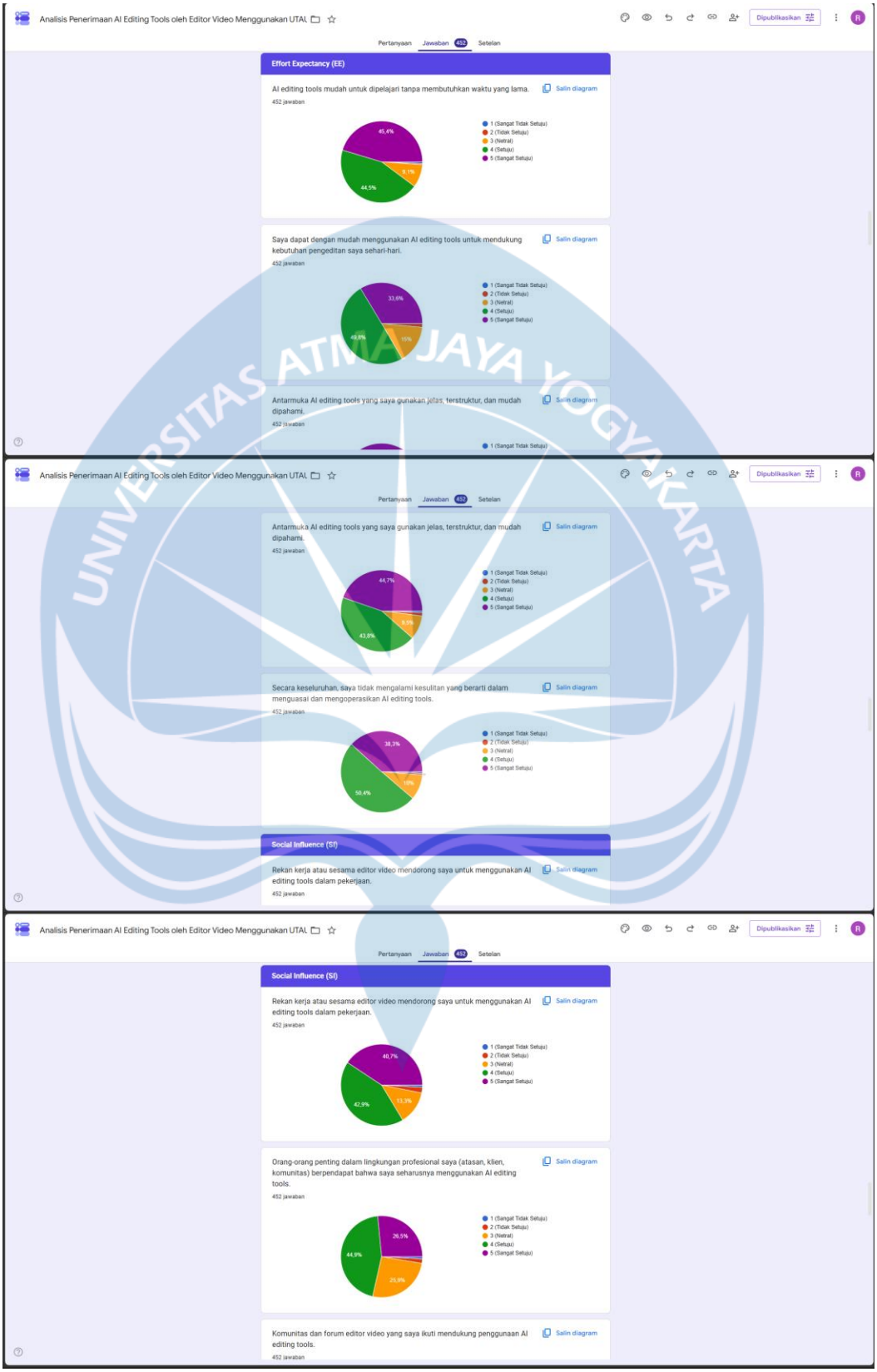
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

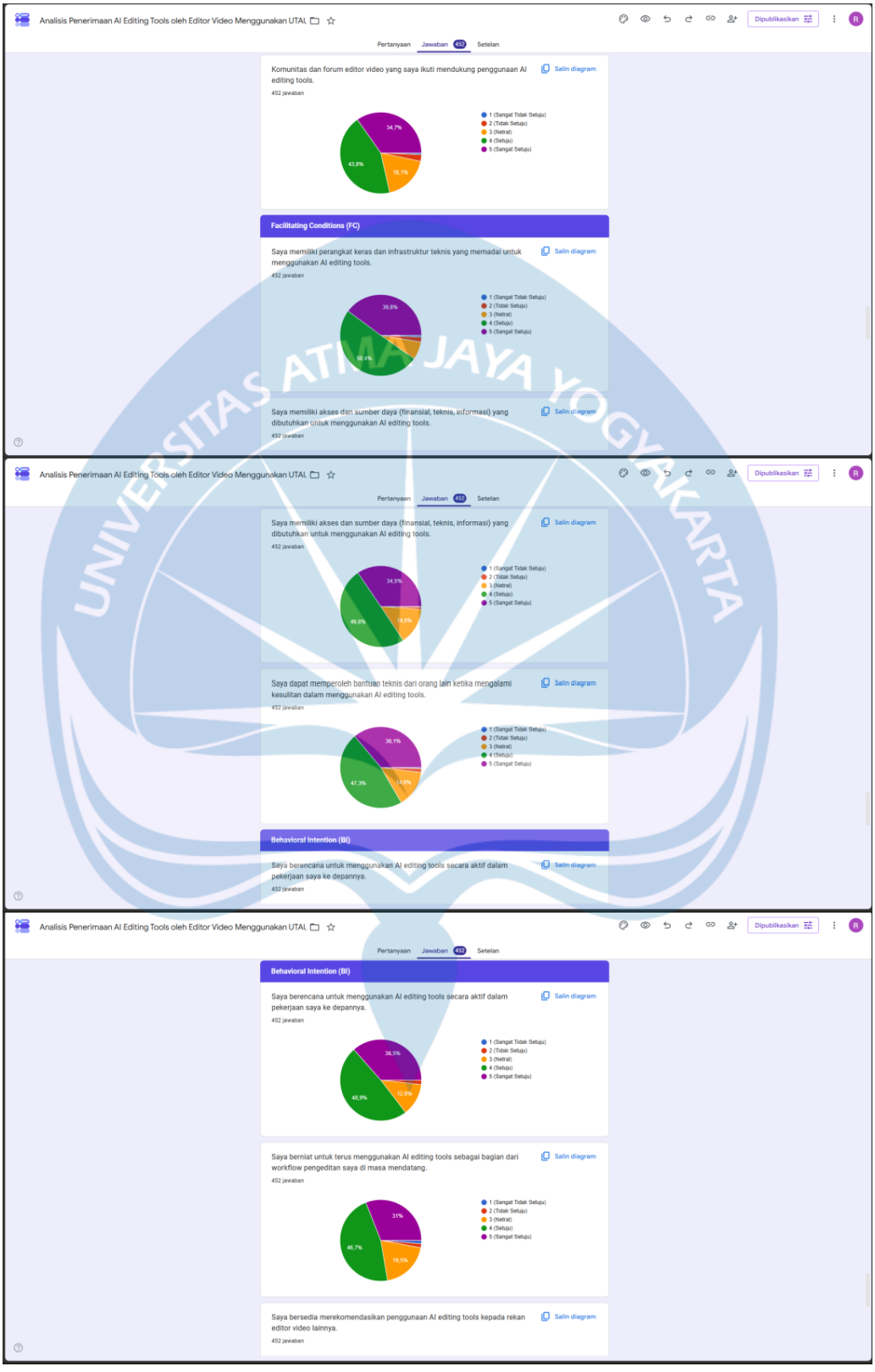
LAMPIRAN C
BUKTI FORM KUESIONER

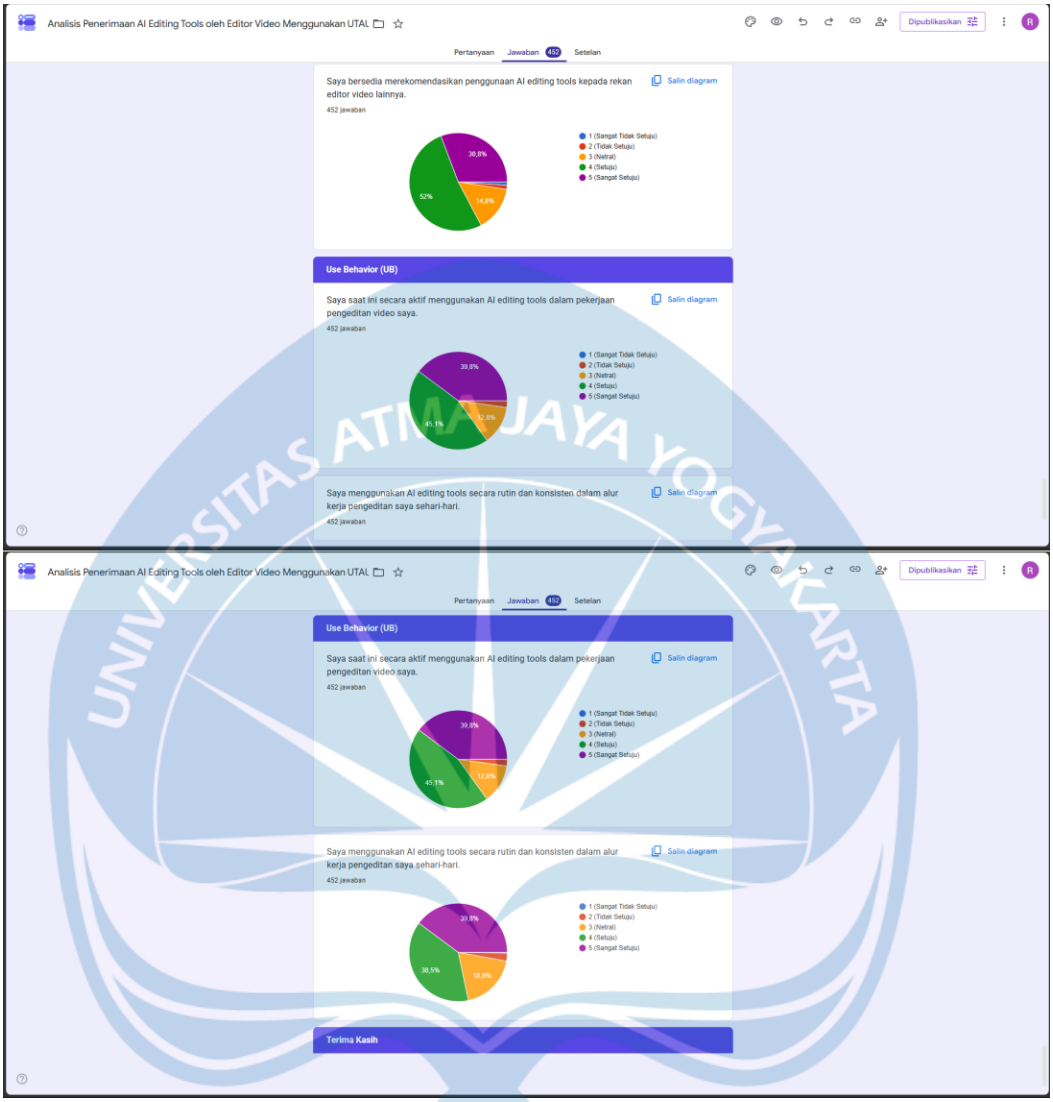


UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA


Analisis Penerimaan AI Editing Tools oleh Editor Video Menggunakan UTAUT
Dipublikasikan
Pertanyaan
Jawaban 452
Setelan
Pendidikan Terakhir
452 jawaban
Salin diagram
SMA/SMK
Diploma (D3)
Sarjana (S1)
Magister (S2)
60,8%
15,9%
19,2%
Pekerjaan Utama Saat Ini
452 jawaban
Salin diagram
Pelajar/Mahasiswa
Freelancer Editor Video
Content Creator
Karyawan (di bidang kreatif)
Karyawan (non-kreatif)
27,9%
15%
13,3%
37,6%
Petunjuk Pengisian
Performance Expectancy (PE)
Saya percaya bahwa menggunakan AI editing tools akan meningkatkan produktivitas pengeditan saya.
452 jawaban
Salin diagram
1 (Sangat Tidak Setuju)
2 (Tidak Setuju)
3 (Netral)
4 (Setuju)
5 (Sangat Setuju)
33,2%
10%
55,8%
Menggunakan AI editing tools memungkinkan saya menyelesaikan pekerjaan pengeditan lebih cepat daripada tanpa menggunakannya.
452 jawaban
Salin diagram
41,6%
12,4%
43,1%
Menggunakan AI editing tools meningkatkan kualitas output video yang saya hasilkan.
452 jawaban
Salin diagram
35,8%
11,5%
50,2%
Secara keseluruhan, AI editing tools bermanfaat dan membantu pekerjaan saya sebagai editor video.
452 jawaban
Salin diagram
35%
12,2%
50,7%
Effort Expectancy (EE)
AI editing tools mudah untuk dipelajari tanpa membutuhkan waktu yang lama.
452 jawaban
Salin diagram


Analisis Penerimaan AI Editing Tools oleh Editor Video Menggunakan UTAUT
Dipublikasikan
Pertanyaan
Jawaban 452
Setelan
Effort Expectancy (EE)
AI editing tools mudah untuk dipelajari tanpa membutuhkan waktu yang lama.
Salin diagram
452 jawaban
45,4%
9,1%
44,5%
1 (Sangat Tidak Setuju)
2 (Tidak Setuju)
3 (Netral)
4 (Setuju)
5 (Sangat Setuju)
Saya dapat dengan mudah menggunakan AI editing tools untuk mendukung kebutuhan pengeditan saya sehari-hari.
452 jawaban
33,6%
43,8%
15%
Antarmuka AI editing tools yang saya gunakan jelas, terstruktur, dan mudah dipahami.
452 jawaban
Analisis Penerimaan AI Editing Tools oleh Editor Video Menggunakan UTAUT
Dipublikasikan
Pertanyaan
Jawaban 452
Setelan
Antarmuka AI editing tools yang saya gunakan jelas, terstruktur, dan mudah dipahami.
452 jawaban
44,7%
43,6%
Secara keseluruhan, saya tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam menguasai dan mengoperasikan AI editing tools.
452 jawaban
38,3%
50,4%
Social Influence (SI)
Rekan kerja atau sesama editor video mendorong saya untuk menggunakan AI editing tools dalam pekerjaan.
452 jawaban
Analisis Penerimaan AI Editing Tools oleh Editor Video Menggunakan UTAUT
Dipublikasikan
Pertanyaan
Jawaban 452
Setelan
Social Influence (SI)
Rekan kerja atau sesama editor video mendorong saya untuk menggunakan AI editing tools dalam pekerjaan.
452 jawaban
40,7%
42,9%
Orang-orang penting dalam lingkungan profesional saya (atasan, klien, komunitas) berpendapat bahwa saya seharusnya menggunakan AI editing tools.
452 jawaban
26,5%
44,9%
Komunitas dan forum editor video yang saya ikuti mendukung penggunaan AI editing tools.
452 jawaban


Analisis Penerimaan AI Editing Tools oleh Editor Video Menggunakan UTAUL
Dipublikasikan
Pertanyaan
Jawaban 452
Setelan
Komunitas dan forum editor video yang saya ikuti mendukung penggunaan AI editing tools.
452 jawaban
Salin diagram
34,7%
43,8%
18,1%
1 (Sangat Tidak Setuju)
2 (Tidak Setuju)
3 (Netral)
4 (Setuju)
5 (Sangat Setuju)
Facilitating Conditions (FC)
Saya memiliki perangkat keras dan infrastruktur teknis yang memadai untuk menggunakan AI editing tools.
452 jawaban
Salin diagram
39,6%
58,4%
Saya memiliki akses dan sumber daya (finansial, teknis, informasi) yang dibutuhkan untuk menggunakan AI editing tools.
452 jawaban
Salin diagram
Analisis Penerimaan AI Editing Tools oleh Editor Video Menggunakan UTAUL
Dipublikasikan
Pertanyaan
Jawaban 452
Setelan
Saya memiliki akses dan sumber daya (finansial, teknis, informasi) yang dibutuhkan untuk menggunakan AI editing tools.
452 jawaban
Salin diagram
34,5%
49,8%
15,6%
Saya dapat memperoleh bantuan teknis dari orang lain ketika mengalami kesulitan dalam menggunakan AI editing tools.
452 jawaban
Salin diagram
36,1%
47,3%
14,6%
Behavioral Intention (BI)
Saya berencana untuk menggunakan AI editing tools secara aktif dalam pekerjaan saya ke depannya.
452 jawaban
Salin diagram
Analisis Penerimaan AI Editing Tools oleh Editor Video Menggunakan UTAUL
Dipublikasikan
Pertanyaan
Jawaban 452
Setelan
Behavioral Intention (BI)
Saya berencana untuk menggunakan AI editing tools secara aktif dalam pekerjaan saya ke depannya.
452 jawaban
Salin diagram
38,5%
48,9%
12,6%
Saya berniat untuk terus menggunakan AI editing tools sebagai bagian dari workflow pengeditan saya di masa mendatang.
452 jawaban
Salin diagram
31%
46,7%
19,5%
Saya bersedia merekomendasikan penggunaan AI editing tools kepada rekan editor video lainnya.
452 jawaban
Salin diagram


Analisis Penerimaan AI Editing Tools oleh Editor Video Menggunakan UTAUT
Dipublikasikan
Pertanyaan
Jawaban 452
Setelan
Saya bersedia merekomendasikan penggunaan AI editing tools kepada rekan editor video lainnya.
452 jawaban
Salin diagram
30,8%
52%
14,8%
1 (Sangat Tidak Setuju)
2 (Tidak Setuju)
3 (Netral)
4 (Setuju)
5 (Sangat Setuju)
Use Behavior (UB)
Saya saat ini secara aktif menggunakan AI editing tools dalam pekerjaan pengeditan video saya.
452 jawaban
Salin diagram
39,8%
45,1%
12,8%
Saya menggunakan AI editing tools secara rutin dan konsisten dalam alur kerja pengeditan saya sehari-hari.
452 jawaban
Salin diagram

Analisis Penerimaan AI Editing Tools oleh Editor Video Menggunakan UTAUT
Dipublikasikan
Pertanyaan
Jawaban 452
Setelan
Use Behavior (UB)
Saya saat ini secara aktif menggunakan AI editing tools dalam pekerjaan pengeditan video saya.
452 jawaban
Salin diagram
39,8%
45,1%
12,8%
1 (Sangat Tidak Setuju)
2 (Tidak Setuju)
3 (Netral)
4 (Setuju)
5 (Sangat Setuju)
Saya menggunakan AI editing tools secara rutin dan konsisten dalam alur kerja pengeditan saya sehari-hari.
452 jawaban
Salin diagram
38,5%
Terima Kasih