

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Video adalah jenis multimedia yang mencakup gambar bergerak dan suara. Ini banyak digunakan untuk tujuan hiburan dan pendidikan. Video dapat berupa *live-action* atau animasi, dan dapat digunakan untuk bercerita, menyampaikan informasi, atau menampilkan produk (Rukmana et al., 2023). Untuk mengolah data mentah video menjadi video yang dapat disampaikan dengan baik tentunya diperlukan *editor* yang mumpuni pada bidang *editing* video.

Profesi *editor* video adalah pekerjaan yang memiliki tugas untuk menghimpun serta mengolah sejumlah data video agar menjadi informasi yang dapat disampaikan secara *visual*. Seorang *editor* video yang akan menyatukan semua materi video menjadi sebuah karya yang nantinya akan dinikmati oleh banyak orang atau telah siap disebarluaskan. Materi-materi video tersebut dapat berupa *footage*, *sound effect*, wawancara, grafis dan dialog. Proses *editing* berarti memilih, merangkai, menyusun ulang, dan memanipulasi sejumlah video yang telah direkam sebelumnya untuk membuat rangkaian video yang menampilkan jalan cerita yang konsisten dengan ide yang diinginkan (Hana Myori, 2021).

Editing video sendiri memiliki sejumlah tujuan. Adapun beberapa tujuan *editing* video adalah:

1. Membantu menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk video yang jelas dan efektif.
2. Meningkatkan kualitas video agar lebih nyaman saat ditonton.
3. Membangun identitas dari suatu merek.
4. Menarik perhatian penonton dengan membuat video yang kreatif dan inovatif (Abdul, 2023).

Pada proses *editing* video, seorang editor membutuhkan *software* sebagai alat pendukung dalam membantu pekerjaannya. Banyak pilihan *software editing* video yang dapat menjadi alat bantu bagi seorang *editor* dalam menyelesaikan pekerjaannya. Fungsi yang mendasar terkait dengan *software editing* video yaitu untuk menggabungkan dan mengolah data video yang terkumpul menjadi informasi yang dapat disampaikan kepada penggunanya. Dari berbagai macam jenis-jenis *software editing* video, dua diantaranya yaitu *Adobe Premiere Pro* dan *Capcut*. Masing-masing *software* memiliki karakteristik dan kualitas kinerja yang menjadi ciri khas yang dapat membedakan *software* satu dengan yang lain.

Capcut adalah aplikasi pengeditan video yang tersedia untuk perangkat *iOS* dan *Android*. Aplikasi ini awalnya bernama *Viamaker*, namun berganti nama menjadi *Capcut* pada tahun 2020. *Capcut* memungkinkan pengguna mengedit video dengan mudah, termasuk mengubah durasi, menambahkan efek, filter, dan teks, serta menambahkan musik dan suara latar. *Capcut* merupakan aplikasi edit video yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi asal Tiongkok bernama *ByteDance*. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2019 dengan nama "*Viamaker*" di luar Tiongkok, kemudian

diluncurkan di Tiongkok dengan nama "Jiaying" pada tahun yang sama. Pada tahun 2020, *ByteDance* mengganti nama *Viamaker* menjadi *Capcut* dan memulai ekspansi globalnya. *Capcut* telah menjadi salah satu aplikasi edit video terpopuler di dunia dengan jutaan pengguna aktif (Nurdiansyah *et al*, 2023).

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak pengeditan video yang digunakan untuk membuat iklan, film, acara televisi, dan video online. *Software* ini adalah aplikasi perangkat lunak pengeditan video komprehensif yang dapat dibeli secara terpisah atau sebagai bagian dari Adobe Creative Cloud Suite. Pada proyek kreatif, *Adobe Premiere Pro* sering digunakan bersama *After Effects* dan Photoshop. Bagian yang paling menarik dari *Adobe Premiere Pro* adalah kemampuan untuk terhubung secara dinamis ke aplikasi lain di *Adobe Creative Cloud* (Sneha, 2023).

Berdasarkan uraian mengenai kedua *software editing* diatas, tentunya dari kedua aplikasi tersebut juga memiliki cara kerja masing-masing. Jika dibandingkan antara kelebihan dan kelemahan antara *adobe premiere pro* dan *capcut*, *adobe premiere pro* dan *capcut* sama-sama memiliki desain *interface* dan bahasa yang mudah dipahami, namun *capcut* ditampilkan dengan desain vertikal sedangkan *adobe premiere pro* dengan tampilan horinzontal seperti pada tampilan pc. *Adobe premiere pro* memiliki tools yang beragam, sedangkan *capcut* juga memiliki fitur yang beragam namun lebih simpel jika dibandingkan dengan *adobe premiere pro* (Mumtaz, 2024).

Dikutip dari penelitian terdahulu oleh Arieffansyah (2023) dalam penelitiannya yang membandingkan performa penggunaan sumber daya CPU antara *software editing* Edius

dan *Adobe Premiere Pro*, menunjukkan bahwa Edius cenderung memaksimalkan CPU dengan hasil yang lebih lancar dibandingkan *Adobe Premiere Pro*. Sedangkan Penelitian yang lain oleh Utomo (2017), yang membandingkan pemahaman siswa dalam mengoperasikan *software editing* antara *Sony Vegas* dan *Adobe Premiere Pro* menunjukkan bahwa siswa lebih mampu untuk memahami dalam menggunakan aplikasi *Sony Vegas* daripada menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Ada perbedaan rata-rata dari hasil belajar ketrampilan siswa yang menggunakan aplikasi *editing video Sony Vegas* dengan *Adobe Premiere Pro*. Dan hasil rata-rata belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *editing video* mengalami peningkatan semua tetapi aplikasi *Sony Vegas* lebih besar rata - ratanya dibandingkan hasil belajar ketrampilan siswa yang menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membandingkan kinerja antara *software editing Adobe Premiere Pro* dan *Capcut*. Pada penelitian ini peneliti memberikan judul “**Perbandingan Kinerja Adobe Premiere Pro Dan Capcut Pada Pengelolaan Data Video**”. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan penjelasan mengenai perbedaan kinerja *Adobe Premiere Pro* dan *Capcut*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kinerja *software Adobe Premiere Pro* pada pengelolaan data video?

2. Bagaimana kinerja *software Capcut* pada pengelolaan data video?
3. Apa yang membedakan antara kinerja *Adobe Premiere Pro* dan *Capcut* pada pengelolaan data video?

1.3 Ruang Lingkup

Peneliti membatasi penelitian ini dengan menentukan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Pembahasan mengenai kinerja *Adobe Premiere Pro* dan *Capcut* dalam mengolah data video
2. Pembahasan mengenai perbandingan kualitas video setelah diimpor, ukuran file yang dihasilkan dan kualitas audio dari *Adobe Premiere Pro* dan *Capcut*.
3. Pembahasan mengenai pengukuran perbandingan melalui eksperimen dan sumber penelitian terdahulu antara kedua *Software* editing video *Adobe Premiere Pro* dan *Capcut*.
4. Pembahasan mengenai perbandingan output yang dihasilkan dari *Software Adobe Premiere Pro* dan *Capcut* dengan teknik editing yang sama.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Menjelaskan kinerja *software Adobe Premiere Pro* pada pengelolaan data video
2. Menjelaskan kinerja *software Capcut* pada pengelolaan data video

3. Untuk mengetahui kinerja *Adobe Premiere Pro* dan *Capcut* dalam mengolah data video.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada pihak-pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan sistem informasi, terutama mengenai sistem informasi video. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam perkembangan sistem informasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis dalam menerapkan pengetahuan terhadap masalah yang dihadapinya secara nyata serta memenuhi tugas dan melengkapi syarat penyelesaian pendidikan jenjang strata (S1) Sistem Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia.

- b. Bagi Civitas Akademika

Memberi kontribusi pada civitas akademika mengenai ilmu pengetahuan tentang penyusunan sistem informasi dan sebagai dokumen akademik yang dapat memberikan manfaat bagi civitas akademika.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan informasi mengenai bagaimana perbedaan kinerja *Adobe Premiere Pro* dan *Capcut*.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. BAB 1 : Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

b. BAB II : Tinjauan Pustaka dan Dasar Terori

Pada bab ini terdiri dari tinjauan pustaka dan dasar teori penelitian pengelolaan data video (*video editing*), *spftware*, *adobe premiere pro*, *capcut*, dan sumber data.

c. BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini adalah menjelaskan bahan penelitian, peralatan, prosedur kerja dan pengumpulan data.

d. BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini terdiri dari implementasi dan hasil penelitian.

e. BAB V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran penelitian selanjutnya.