

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka berisikan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu mengenai topik penelitian yang sama. Tujuan tinjauan pustaka dalam sebuah penelitian yaitu menghindari plagiarisme dan memertegas keaslian dalam penelitian yang bersumber dari pemikiran peneliti sendiri dan belum ada yang meneliti dengan sumber yang sama. Tinjauan pustaka pada penelitian ini disajikan dengan menjelaskan persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu yang menjadi referensi penulis. Terdapat berbagai peneliti terdahulu dengan jenis penelitian pada bidang yang sama dan menjadi acuan pembaruan penelitian pada bidang yang sama. Berikut merupakan tinjauan pustaka yang digunakan peneliti sebagai referensi yang berkaitan dengan penelitian ini meliputi Utomo (2017), Syah (2019) dan Arieffansyah (2023) yang disajikan pada tabel 2.1 :

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul	Metode	Hasil
1.	Utomo (2017)	Perbandingan Ketrampilan Penggunaan	Metode penelitian yang digunakan pada penelitian	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi sony vegas lebih mudah dioperasikan oleh editor

Tabel 2. 2 Lanjutan Tabel 2.1

		Aplikasi Edit <i>Vidio Adobe Premiere</i> dan <i>Sony Vegas</i> pada Siswa Kejuruan Multimedia: Studi di SMK N 1 Pringapus	Ini yaitu menggunakan metode Pre-Eksperimental <i>Design</i> dengan tipe <i>One Group Pre test-Post test Design</i> .	pemula. Penelitian ini memuat bagaimana perbandingan cara kerja kedua aplikasi tersebut yang dioperasikan oleh siswa yang mana sebagai editor pemula.
2.	Firdiy an Syah (2019)	Komparasi Teknik editing chroma key menggunakan <i>After Effect CC 2018</i> , <i>Adobe Premiere CC 2018</i> , dan <i>Sony Vegas 15</i> .	Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i> . penelitian dasar atau murni yang bertujuan menemukan pengetahuan baru yang belum ada sebelumnya.	Hasil dari penelitian ini yaitu perbandingan kualitas hasil editing dari aplikasi sony vegas, after effect dan adobe premiere dihasilkan bahwa hasil gambar dari sony vegas setelah diberi chroma key masih terlihat transparan sehingga membutuhkan penyesuaian yang maksimal. Sedang pada after effect dan adobe premiere gambar sudah cukup bagus sehingga tidak membutuhkan penyesuaian panjang.
3.	Fahri Arieff ansyah (2023)	Analisa Proses Editing Video Berita Menggunakan <i>Software</i> Edius Dan Adobe Premiere Pada Pasca Produksi Untuk Program Televisi Di PT. Indrasakti Media Televisi	Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi atau pengamatan secara langsung mengenai kinerja dari kedua <i>software</i> yang berbeda	Hasil dari penelitian Arieffansyah ini yaitu, <i>software</i> edius lebih memaksimalkan penggunaan CPU pada saat bekerja dibandingkan dengan Adobe Premiere sehingga <i>software</i> Edius lebih boros penggunaan daya CPU. Kemudian terkait dengan performa kerja dari kedua <i>software</i> tersebut menunjukkan bahwa Edius cenderung memaksimalkan CPU

Tabel 2. 3 Lanjutan Tabel 2.2

				dengan hasil yang lebih lancar dibandingkan dengan Adobe Premiere yang cenderung memakan ruang penyimpanan lebih banyak sehingga menjadikan performa Adobe Premiere lebih lambat dibandingkan dengan edius.
--	--	--	--	---

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa kebaruan dalam penelitian ini terdapat pada sumber data yang diteliti serta objek penelitian yaitu *Software Adobe Premiere Pro* dan *Capcut*. Peneliti melakukan penelitian tersebut karena belum adanya penelitian yang dilakukan sebelumnya dan perbandingan kinerja objek penelitian berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

2.2 Dasar Teori

2.1.1 Pengelolaan Data *Video (Video Editing)*

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). Dalam pengelolaan data video tentunya diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai alat bantu *editing* video.

Perangkat keras dan perangkat lunak memungkinkan pembuatan dan manipulasi video digital yang meliputi pengolahan, pengeditan, dan penyimpanan video dalam berbagai format file dan pengeditan video untuk membuat film dan klip video (Rukmana

et al., 2023). Dalam pengelolaan video aplikasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu aplikasi *Adobe Premiere Pro* dan *capcut*.

Menurut Rukmana *et al.*, (2023) pengolahan gambar dan video melibatkan penggunaan algoritma dan struktur data untuk memanipulasi, menganalisis, dan memperbaiki gambar dan video digital. Hal ini bisa meliputi operasi seperti perbaikan warna, deteksi tepi, pengenalan pola, pelacakan objek, dan banyak lagi. Algoritma yang digunakan dalam pengolahan gambar dan video seringkali melibatkan operasi matematika dan statistika kompleks dan memanfaatkan struktur data seperti *array* dua dimensi (untuk gambar) atau *array* tiga dimensi (untuk video). Menurut Abdul (2023) editing video juga terbagi menjadi dua teknik utama, yaitu *editing storyboard* (atau editing struktural) dan *editing detail* (atau editing teknis).

- 1) *Editing storyboard* (atau editing struktural) merupakan tahap pertama dalam proses editing video, dimana editor memeriksa struktur dan alur cerita dari video. Pada tahap ini, *editor* akan menentukan urutan klip video, memasukkan transisi, dan menambahkan efek suara untuk meningkatkan kualitas video secara keseluruhan.
- 2) *Editing detail* (atau *editing teknis*) merupakan tahap kedua dalam proses *editing* video, dimana *editor* memperhatikan detail-detail seperti pencahayaan, warna, dan keseimbangan audio. Pada tahap ini, editor akan memperbaiki kesalahan-kesalahan kecil yang ada dalam video agar video tersebut lebih rapi dan menarik

2.1.2 Software

Perangkat lunak (*software*), juga dikenal dengan istilah aplikasi. Perangkat lunak merupakan program atau kumpulan program yang ditanamkan dan dijalankan pada sistem

komputer dengan fungsi- fungsi tertentu. Perangkat lunak terdiri dari dua tipe utama, yaitu Sistem Operasi (*Operating System atau OS*) dan Aplikasi atau Program Komputer. Perangkat lunak multimedia mencakup aplikasi dan sistem yang digunakan untuk membuat, mengedit, mengatur, dan menampilkan konten multimedia (Rukmana *et al.*, 2023).

Perangkat lunak multimedia adalah perangkat lunak yang digunakan untuk memproses berbagai jenis berkas multimedia, mulai dari mendapatkan/merekam, mengonversi, mengolah/ mengedit/mengkombinasikan, dan menyajikannya. Perangkat lunak multimedia dapat dibagi dalam beberapa kelompok, yaitu: perangkat komputasi grafis, pemrosesan suara/audio digital, pemrosesan video digital, presentasi, dan menampilkan multimedia. Multimedia juga digunakan untuk menggabungkan media seperti teks, grafik, suara, animasi, dan video. (Wulandari *et al.*, 2021).

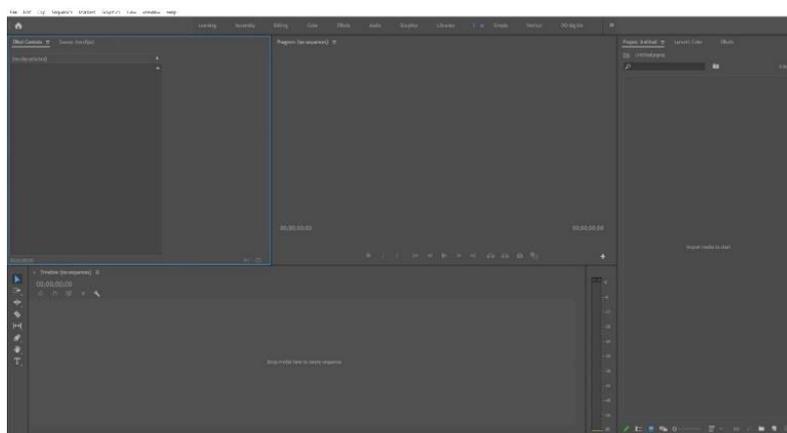
2.1.3 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak pengeditan video yang dirilis sejak tahun 2003 dan merupakan bagian dari *Adobe Creative Cloud suite of graphic design and video editing tools*. *Adobe Premiere Pro* banyak digunakan oleh para konten kreator dalam pembuatan video dan dapat dipakai merangkai foto atau audio (Pratama *et al.*, 2022).

Menurut Mumtaz (2024), *adobe premiere pro* merupakan *software* yang digunakan untuk mengedit atau merangkai data (video, audio, still image) sehingga terciptanya video yang sempurna dan utuh. *Adobe Premiere Pro* sering digunakan oleh para pembuat film, editor video, konten kreator, dan lain-lain. Pengeditan pada *software*

ini juga bisa dilakukan secara online maupun offline, tergantung dengan kebutuhan. Versi Adobe CC (*creative cloud*) memungkinkan *Adobe Premiere Pro* terintegrasi dengan *software* adobe lainnya yang dibutuhkan dalam proses pengeditan video. Menurut Hakim (2021) adapun cara penggunaan *software Adobe Premiere Pro*. Berikut merupakan cara menggunakannya, yaitu:

a. Mengetahui *Interface*



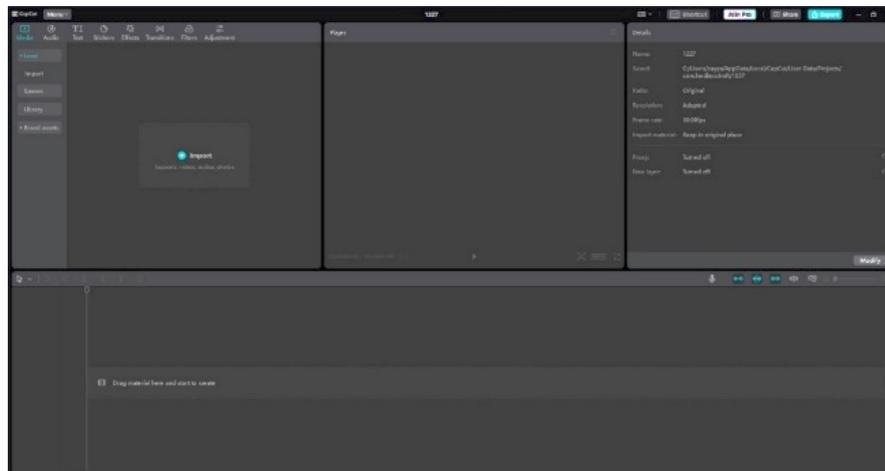
Gambar 2. 1 *Interface Adobe Premiere Pro*

- *Adobe Premiere Pro* memiliki *interface* yang terdiri dari beberapa panel seperti Project Panel, Timeline Panel, dan lainnya. *Interface adobe premiere pro* disajikan dalam gambar 2.1
 - Project Panel digunakan untuk mengelola file yang akan diimport ke dalam *Adobe Premiere Pro*.
 - Timeline Panel digunakan untuk mengatur urutan video dan audio.
- b. Proses Dasar
- Untuk memulai pengeditan video, pertama-tama import file video ke dalam Project Panel.

- Setelah itu, drag file video ke dalam Timeline Panel untuk mengatur urutan video dan audio.
 - Anda dapat memotong video dengan menggunakan fitur Trim.
- c. Pintasan Keyboard
- *Adobe Premiere Pro* memiliki banyak pintasan keyboard yang dapat mempercepat proses pengeditan video.
 - Beberapa pintasan keyboard yang sering digunakan antara lain Ctrl + C untuk copy, Ctrl + V untuk paste, dan lainnya.
- d. Tambahkan Efek
- *Adobe Premiere Pro* memiliki banyak efek video dan audio yang dapat ditambahkan ke dalam video.
 - Anda dapat menambahkan efek video seperti transisi, color grading, dan lainnya.

2.1.4 Capcut

Capcut adalah aplikasi pengeditan video yang dapat digunakan pada perangkat mobile dan PC. CapCut menyediakan berbagai opsi template yang dapat digunakan untuk memperindah video. Namun, opsi template yang tersedia pada *software Capcut* dapat berbeda-beda antara pengguna dengan pengguna lain tergantung pada negara pengguna. Berikut gambar 2.2 merupakan *interface Capcut*.



Gambar 2. 2 Interface Capcut

Berikut ini merupakan beberapa opsi template yang tersedia pada aplikasi *Capcut*, yaitu:

- 1) *Velocity Edit*
- 2) *3D Zoom*
- 3) *Use Green Screens*
- 4) *Overlays*

Untuk mengakses opsi template di *Capcut*, pengguna dapat mencarinya di TikTok dengan mengetikkan kata kunci "*Capcut templates*". Setelah menemukan template yang diinginkan, pengguna dapat menekan tombol "Use Template" dan mengizinkan *Capcut* untuk membuka aplikasi di perangkat pengguna. Selanjutnya, pengguna dapat mengedit video dengan template yang telah dipilih. Namun, terdapat beberapa pengguna yang melaporkan bahwa opsi template tidak muncul di aplikasi *Capcut* mereka. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti lokasi pengguna atau versi aplikasi yang digunakan. Untuk mengatasi masalah ini, pengguna dapat mencoba memperbarui aplikasi

Capcut ke versi terbaru atau menggunakan *Virtual Private Network (VPN)* untuk mengakses opsi template (Hardiansyah, 2022).

Adapun cara menggunakan template pada *software capcut*, yaitu :

- 1) Buka aplikasi *Capcut*, lalu pilih menu “*Template*”.
- 2) Cari dan pilih format video dari koleksi yang tersedia.
- 3) Kemudian, klik opsi “Gunakan Templat”.
- 4) Setelah itu, masukkan video dari galeri ponsel yang hendak menggunakan format tersebut.
- 5) Selanjutnya, klik opsi “Pratinjau” dan “Ekspor”.

2.1.5 Sumber Data

Data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini didapatkan dari proses eksperimen penggunaan *software Adobe Premiere Pro* dan *Capcut* dalam pengelolaan data video. Sumber data pada penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu, data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah jenis data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utamanya seperti melalui wawancara, *survey*, eksperimen, dan sebagainya. (Salsabila, 2022). Data primer yang akan peneliti gunakan pada penelitian ini berupa data yang didapatkan dari hasil eksperimen yang dilakukan oleh peneliti dan survey kepada pengguna kedua *software* pada pengelolaan video dengan *software Adobe Premiere Pro* dan *Capcut*.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan berbagai informasi yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data penelitian. Data sekunder bisa dikumpulkan melalui berbagai sumber seperti buku, situs, atau dokumen pemerintah (Salsabila, 2022). Data sekunder yang peneliti gunakan pada penelitian ini didapatkan dari jurnal penelitian yang berkaitan dengan pengelolaan video, perbandingan *software editing* serta buku pedoman tutorial menggunakan *software editing*.