

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Perancangan berjudul Motion Graphic Masjid Agung Palembang Sebagai Media Promosi Pariwisata Kota Palembang oleh Pertiwi & Syahrul (2018) dalam tahap perancangan model media informasi, dengan metode yang bisa digunakan ialah dengan memanfaatkan metode *Multimedia Development Life Cycle*.

Multimedia Development Life Cycle ialah metode perancangan multimedia yang menyangkut 6 tahapan yang disediakan ialah: konsep, desain, pengumpulan material, assembly, testing serta distribution.

Implementasi Alpha Cronbach Pada Pengembangan Pembelajaran Pengenalan Sampah Metode MDLC oleh Warnilah, (2018) mengatakan bahwa dalam tahap pengembangan salah satu unsur penting yang diperhatikan ialah storyboard. Konsep yang telah sempurna dapat memudahkan saat penggambaran apa yang mesti dikerjakan. Tahapan tersebut memanfaatkan storyboard sebagai penggambaran rangkaian cerita ataupun penjelasan tiap scene supaya mudah dipahami oleh pemakai, dengan menggabungkan seluruh objek *multimedia* serta kaitan pada scene lainnya. Karena hasil dari pengembangan storyboard bakal menjadi contoh saat perancangan tampilan pada implementasi.

Penelitian mengenai Film Dokumenter Tok Lait Kancing: Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa oleh Santyadiputra, Pradnyana, & Narayana (2017) memiliki tujuan tentang sebuah warisan budaya bangsa yang telah terlupakan, serta dapat memperkenalkan tentang permainan Tok Lait Kancing kepada masyarakat dan juga dapat mengembalikan nama asli dari permainan ini yang sempat terlupakan. Berdasarkan uji respon terhadap 30 orang responden yang merupakan masyarakat umum, hasil uji responden didapatkan pernyataan sudah sesuai. Hasil uji responden didapatkan pernyataan sudah sesuai. Berdasarkan analisa terhadap 20 orang responden yang bersumber dari lingkungan masyarakat sekitar, dijelaskan bahwa film dokumenter Tok Lait Kancing memperoleh total sebanyak 93,33% yang setuju dalam kategori sangat baik.

Penelitian oleh Nugroho, Suhada, Hakim, & Pungkiawan (2019) berjudul Perancangan Web Series Film Dokumenter Sebagai Media Revitalisasi Kopi Jawa

Di Ngawonggo, Kaliangkrik, Magelang, Jawa Tengah memiliki tujuan melalui perancangan web series tersebut, tindakan nyata pada pengupayaan dan mewujudkan ambisi percepatan jalan kelangsungan informasi pedesaan bisa dilaksanakan guna mendorong kemampuan sumber daya alam serta sumber daya manusia, terkhususnya petani kopi di Pengkol, Ngawonggo, Kaliangkrik, Magelang, Jawa Tengah sebagai langkah dalam upaya menghidupkan kembali di sektor pertanian melalui format film dokumenter. Film dokumenter ini akan di upload secara terbuka melalui Youtube, dengan maksud dapat menampilkan bahwa nilai jual yang dipunyai oleh masyarakat sekitar selama ini kurang dimanjakan diharapkan dapat tersampaikan serta disebarluaskan kepublik ataupun khalayak via sebuah karya film dokumenter.

Penelitian mengenai Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno” oleh Santyadiputra, Pradnyana, & Suardika (2017) memiliki tujuan dengan adanya film dokumenter tersebut bisa diandalkan sebagai media pemasarkan sekaligus media inspirasi bagi para generasi muda untuk menarik minatnya mempelajari alat musik ini dan juga sebagai format dokumentasi visual dari lembaga pemerintah yang merangkup aspek kebudayaan agar dapat di tampilkan pada acara acara tertentu.

Penelitian mengenai Perancangan Film Dokumenter ”Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami” Sebagai Kebudayaan Khas Desa Tenganan Pegringsingan Bali oleh Pratama & Soewito (2015) cara pengambilan gambar yang dimanfaatkan telah diselarasikan sesuai kebutuhan saat menggambarkan keadaan desa, aktivitas warga serta menggambarkan wujud sebuah gamelan Selonding. Teknik penangkapan gambar yang dimanfaatkan seperti; *Extrme Close Up, Medium Close Up, dan Close Up. Extreme Long shot* dimanfaatkan sebagai penggambaran keadaan landscape sebuah desa Tenganan Pegringsingan serta keadaan aktivitas warga desa semasa kegiatan upacara usaba sambah. *Medium Close Up Shot* dimanfaatkan ketika pengambilan gambar narasumber dalam tahap wawancara. *Close Up Shot* dimanfaatkan ketika merekam secara detail objek sebuah gamelan Selonding.

Selanjutnya penelitian dari Robin, Sindu, & Darmawiguna (2019) dengan judul Film Dokumenter Anak Agung Pandji Tisna "Jejak Pujangga Pionir Lovina"

memiliki tujuan merancang dan mengimplementasikan hasil rancangan Film Dokumenter Anak Agung Pandji Tisna. Penelitian ini diimplementasikan dengan memanfaatkan Adobe Premiere Pro CC 2017 sebagai software editing *video* serta tahapan outcome ini adalah mempublikasian Film Dokumenter Anak Agung Pandji Tisna “Jejak Pujangga Pionir Lovina” dalam gaya DVD yang telah dihasilkan serta dipromosikan menggunakan media poster.

Berdasarkan penelitian diatas, lalu penulis akan menampilkan sebuah gambaran tabel peneliti oleh penulis sebagai pertimbangan penelitian atas penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya bagi proyek yang sedang dikembangkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tinjauan Pustaka

Peneliti	Tahun	Kesimpulan Penelitian
(Pertiwi & Syahrul)	2018	Perancangan berjudul Motion Graphic Masjid Agung Palembang Sebagai Media Promosi Pariwisata Kota Palembang memanfaatkan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> . Metode perancangan <i>multimedia</i> yang menyangkut 6 tahapan, yaitu: konsep, desain, pengumpulan material, assembly, testing serta distribution
(Warnilah)	2018	Implementasi Alpha Cronbach Pada Pengembangan Pembelajaran Pengenalan Sampah Metode MDLC mengatakan bahwa dalam tahap pengembangan, salah satu unsur penting yang diperhatikan ialah storyboard. Konsep yang telah matang bakal memudahkan saat menggambarkan apa yang mesti dilakukan
(Santyadiputra, Pradnyana& Suardika)	2017	Perancangan pada Film Dokumenter Tok Lait Kancing : Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa memiliki tujuan memperkenalkan

			tentang permainan Tok Lait Kancing kepada masyarakat, serta mengimplementasikan hasil susunan, dan juga untuk mengetahui respon masyarakat terhadap film dokumenter
(Nugroho et al)	2019	Pada Film Dokumenter berjudul “Perancangan Web Series Film Dokumenter Sebagai Media Revitalisasi Kopi Jawa Di Ngawonggo, Kaliangkrik, Magelang, Jawa Tengah” memanfaatkan media Youtube bisa tersampaikan serta tersebarluaskan kepada publik maupun khalayak orang melalui sebuah karya film dokumenter.	
(Santyadiputra, Pradnyana& Suardika)	2017	Film Dokumenter Genggong “Sebuah Instrumen Musik Kuno” memiliki tujuan dengan adanya film dokumenter tersebut bakal dimanfaatkan sebagai media sosialisasi sekaligus media inspirasi bagi para generasi muda untuk menarik minatnya mempelajari alat musik ini	
(Pratama & Soewito)	2015	Film Dokumenter dengan judul Film Dokumenter ”Selonding; Nyanyianmu Semangat Kami” Sebagai Kebudayaan Khas Desa Tenganan Pegringsingan Bali pada Teknik pengambilan gambar menggunakan Teknik seperti Extrme Close Up, Medium Close Up, serta Close Up	

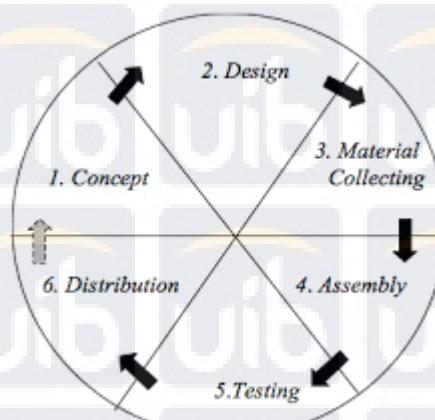
(Robin et al)	2019	Film Dokumenter dengan judul Film Dokumenter Anak Agung Pandji Tisna "Jejak Pujangga Pionir Lovina" memanfaatkan software Adobe Premiere Pro CC 2017 untuk software editing
---------------	------	---

Berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh dari sebagian penelitian tersebut, penulis akan merancang dan membuat sebuah proyek dalam bentuk *video* dokumenter dengan menggunakan *metode MDLC* (Pertiwi & Syahrul, 2018) serta dalam tahap perancangan salah satu hal yang mesti diperhatikan ialah storyboard, konsep yang telah sempurna dapat memudahkan saat penggambaran apa yang mesti dikerjakan (Warnilah, 2018). Membuat sebuah proyek pada bentuk *video* dokumenter memiliki tujuan tentang sebuah warisan budaya bangsa (Santyadiputra, Pradnyana, & Narayana, 2017). Dengan adanya film dokumenter dapat digunakan sebagai media sosialisasi sekaligus media inspirasi bagi para generasi muda untuk menarik minatnya mempelajari suatu kebudayaan (Santyadiputra, Pradnyana, & Suardika, 2017). Untuk memaksimalkan dalam pengambilan gambar, teknik pengambilan gambar yang digunakan seperti Extrme Close Up, Medium Close Up, dan Close Up (Pratama & Soewito, 2015). Penulis memanfaatkan Adobe Premiere Pro CC sebagai software editing *video* (Robin et al., 2019). Dengan memanfaatkan media terbuka seperti *Youtube*, memiliki tujuan agar diekspos serta disebarluaskan kepada publik atau khalayak melalui sebuah karya *film* dokumenter (Nugroho et al., 2019).

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Multimedia Development Life Cycle

Multimedia Development Life Cycle pada dasarnya menggambarkan jalannya dari perancangan sebuah perangkat lunak berlandaskan *multimedia*. *Multimedia Development Life Cycle* versi luther menurut (Mustika, Sugara, & Pratiwi, 2018) terdapat 6 tahapan, yaitu:



Gambar 2.1 Tahapan Multimedia Development Life Cycle

1. *Concept*

Tahapan ini menggambarkan tahap sebagai memutuskan tujuan serta siapa konsumen program (identifikasi audiens). Tujuan serta penggunaan akhir agenda berdampak pada gambaran *multimedia* untuk cerminan sebuah identitas lembaga yang mengharapkan informasi tersampaikan kepada pengguna akhir.

2. *Design*

Design ialah merancang spesifikasi dengan rinci terhadap arsitektur aplikasi yang dibuat, gaya, tampilan serta kebutuhan material / data data ke aplikasi. Tahap perancangan ini merupakan tahapan perancangan spesifikasi mengenai gaya, tampilan serta kebutuhan dari proyek yang akan dibuat, namun terkadang sering kejadian penambahan bahan ataupun bagian media visualisasi yang ditambahkan, dihilangkan ataupun diubah pada awal perancangan sebuah proyek.

3. *Material Collecting*

Merupakan tahapan saat pengumpulan bahan cocok terhadap kebutuhan pelaksanaan proyek akan dikerjakan. Bahan bahan tersebut biasanya berbentuk elemen *multimedia* contohnya gambar, animasi, video, suara. Daya yang diperlukan bisa didapatkan dari perpustakaan, perancangan khusus, didapatkan secara cuma-cuma atau dengan memesan terhadap pihak lain yang tersinkron dengan rancangan aplikasi yang dilaksanakan.

4. Assembly

Tahapan ini ialah tahap penggerjaan proyek yang berasal data-data yang sudah dikemas pada tahapan sebelumnya. Penggerjaan proyek dilaksanakan dimulai mempersatukan data data serta selanjutnya membentuk menjadi satu kesatuan serupa *storyboard* yang disusun saat tahapan *design* serta sesuai dengan tujuan penggerjaan proyek.

5. Testing

Tahapan pengujian dengan mengoperasikan aplikasi ataupun proyek yang sudah dirancang ditahap sebelumnya, dilaksanakan setelah membereskan tahap perancangan (assembly) dengan mengoperasikan aplikasi atau program serta ditonton apakah adanya suatu kesalahan ataupun tidak. Tahap awalan pada rancangan ini diucap juga sebagai tahap pengetesan *alpha* (*alpha test*) dimana pengetesan dilaksanakan oleh kreator ataupun kawasan area pembuatanya sendiri. Setelah lewat dari pengetesan *alpha*, pengetesan *beta* yang menyangkutkan pengguna akhir bakal dilaksanakan.

6. Distribution

Tahapan dalam aplikasi akan disimpan pada suatu media penyimpanan. Tahapan ini juga bisa dikatakan tahap penilaian pada pengembangan suatu produk supaya menjadi akan lebih baik. Pada tahapan ini proyek maupun aplikasi yang sudah dikerjakan serta dicoba lalu hasilnya bakal dibagikan. Hasil penilaian ini bias dimaksimalkan sebagai anjuran untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

Penelitian oleh (Sidianara, Darmawiguna, & Pradnyana, 2019) berjudul Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” di Buleleng “Sebagai Warisan Budaya” pada hasil tahap, memasukkan *film* yang sudah dirender kedalam *DVD* sehingga dapat dipublikasikan kemasyarakatan luas. Pada tahapan outcome berupa tahapan publikasi yang menggunakan media promosi poster dan media *social*.

Menurut Zaini & Saputri (2017) ada 3 keuntungan pada *Multimedia Development Life Cycle*, yaitu:

1. Terstruktur serta berurutan secara masuk akal
2. Bisa dimanfaatkan oleh developer kecil
3. Pengetesan Fleksibel tidak dengan waktu lama

2.2.2 Multimedia

Multimedia berawal oleh bahasa Latin, yakni dari kata "multi" artinya "banyak", "bermacam-macam" sedangkan "medium" artinya "sesuatu" ataupun "sarana" yang digunakan menjadi media pemberian sebuah pesan ataupun sebuah informasi. Seperti sketsa, suara, teks suara ataupun *video* (Aini & Khabibah, 2016)

Elemen Multimedia, yaitu :

1. Teks

Teks adalah sebuah kata yang diringkas pada suatu keutuhan *file* yang mempunyai arti bagaikan, instruksi, pengingat, ataupun informasi bagi seluruh orang yang melihat atau membacanya. Teks cuman bisa dilihat, tidak bisa dirasakan, tidak bisa berubah-ubah format, teks ialah salah satu bagian *multimedia* yang paling penting.

2. Gambar

Gambar merupakan cermin ataupun bayangan yang merupakan suatu benda yang menghasilkan atas usaha manusia saat memproduksi kesamaan dari sebuah objek. Contohnya objek- objek fisik maupun nyata.

3. Animasi

Animasi sendiri bersumber dari Bahasa latin yaitu "anima" yang arti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter ialah orang, binatang ataupun objek jelas lain yang digambar pada tampilan 2D ataupun 3D. Sehingga karakteristik animasi bisa disimpulkan sebagai gamabr yang menggambarkan sebuah objek seakan-akan hidup, dikarenakan oleh kepingan gambar tersebut berubah secara beraturan serta bergantian dilihatkan. Objek pada gambar bisa berbentuk tulisan, tampilan benda, warna serta *special efek*.

4. *Video*

Video bagaikan *digital media* yang menunjukkan susunan ataupun susunan gambar gambar serta membagikan ilusi, gambaran akan fantasi terhadap gambar yang bergerak. *Video* memberikan satu wadah penyaluran informasi yang sangat menarik serta *live*. *Video* merupakan asal suatu media yang sangat dinamik dan efektif saat penyampaian informasi.

5. *Audio*

Audio pada *system* komunikasi bercirikan suara, indikasi elektrik yang dimanfaatkan untuk pembawa partikel bunyi. Istilah tersebut berhubungan terdapat proses pengambilan rekaman dan transmisi *system* pengambilan / penangkapan suara, sambungan transmisi pembawa bunyi, amplifier. Jenis audio terbagi menjadi *audio visual* serta *audio streaming*. *Audio visual* merupakan perangkat sound sistem yang dipenuhi oleh penampilan gambar, umumnya dimanfaatkan ketika pertunjukan, *home theater*, dsb. Sedangkan *audio* pada *streaming* merupakan istilah yang dimanfaatkan untuk mendengarkan tayangan selaku *live* pada internet.

Menurut Darmawan, Setiawati, Supriadi, & Alinawati (2017) *Multimedia* terbagikan menjadi 2 kategori, seperti: *multimedia* linear maupun *multimedia* interaktif. *Multimedia* linear yakni *multimedia* yang tiada memiliki sebuah alat pengontrol apapun yang bisa dikontrol oleh pemakai. *Multimedia* ini bekerja secara terurut, seperti televisi maupun *film*. *Multimedia* interaktif yakni sebuah *multimedia* yang dilengkapkan oleh sebuah alat pengontrol yang dapat dikontrol oleh pemakainya, agar pemakai dapat memutuskan objek yang mau dijalankan kedepannya. Contohnya semacam : *multimedia* pemahaman interaktif, sebuah aplikasi *game*.

Menurut Yahya & Jumain (2015) *Multimedia* mempunyai manfaat yang beragam, seperti:

1. Industri kreatif

Pemanfaatan *multimedia* bagi beragam kepentingan, contohnya komersil ataupun seni hiburan.

2. Komersil

Memanfaatkan saat penjelasan sebuah produk yang menarik untuk perhatian saat periklanan.

3. Dalam dunia pendidikan

Multimedia digunakan untuk alat yang menciptakan penyuluhan berlatar komputer serta karangan biografi sejenis *ensiklopedia* akan mengizinkan pengguna untuk bergerak melewati susunan model presentasi, karangan pada berita terpilih, beserta gambar yang tergantung pada bentuk informasi.

4. Teknik

Perangkat lunak bisa dimanfaatkan sebagai *multimedia* ketika menciptakan tiruan komputer untuk seni hiburan serta pelatihan pada pelatihan militer maupun industri.

5. Perindustrian

Dibagian industri, *multimedia* dimanfaatkan sebagai cara untuk mempersentasikan informasi dalam membantu pemilik saham, rakan kerja serta atasan.

6. Matematika dan Penelitian Ilmiah

Pada matematika serta penelitian ilmiah, *multimedia* digunakan terutama sebagai *modelling* serta simulasi

7. Kesehatan

Pada Pengobatan, dokter bisa dilatih oleh melihat gambaran operasi ataupun mereka bisa menganalisis bagaimana bagian tubuh manusia yang terdapat penyakit penular oleh virus serta bakteri dengan selanjutnya pengembangan metode untuk mencegahnya

8. Gambar Dokumen

Pengambilan foto copy / dokumen serta mengkonversikan pada format *digital*

2.2.3 Video Dokumenter

Film Dokumenter mempersempahkan realita dengan berbagai cara serta dibikin untuk bermacam tujuan. Namun mesti disetujui, *film* dokumenter takkan pernah bebas dari sasaran penyaluran informasi, pendidikan serta propaganda untuk orang ataupun sekelompok tertentu. Pada intinya, film dokumenter mesti berpijak pada situasi-situasi senyata mungkin. Seiring atas berjalanannya waktu, timbul bermacam aliran sebuah *film* dokumenter contohnya dokudrama (Algiffari, 2015).

Film Dokumenter Tradisi Mengebeg-Gebean “Sebuah Kebersamaan yang Hilang” oleh Yasa, Santyadiputra, & Darmawiguna (2019) film documenter ini merupakan jenis docudrama yang menampilkan wawancara setelah itu cut to visual agar target audien tidak merasa bosan dan juga ditambahkan dengan motion grafik yang menjelaskan visual yang ditampilkan agar target audien lebih mengerti dengan visual yang ditampilkan.

2.2.4 Sinematografi

Sinematografi ialah aspek pengetahuan yang membicarakan teknik penangkapan gambar serta penyatuhan gambar tersebut sehingga menjelma sebagai uraian gambar yang bisa menyampaikan gagasan (Purnawati & Suyanto, 2016).

Film ataupun *cinema* merupakan sebuah karya ataupun hasil gambaran karya sinematografi, hasil penyatuhan suatu keunggulan seseorang ataupun penggabungan suatu kelebihan orang pada kemahiran dunia teknologi, komunikasi, gaya seni, dan juga manajemen yang berorganisasi. Menurut Rosandi & Adi (2018) uraian terhadap *shot* tidak bisa ditetapkan secara mentah-mentah. Maka dari itu, selanjutnya merupakan contoh ukuran saat proses pengambilan gambar:

1. *Extreme Long Shot (ELS)*

Extreme long shot digambarkan oleh penggambaran area yang luas serta dengan lingkupan sangat luas. *Shot* ini dapat dimanfaatkan ketika penonton ingin dibikin terkesima ketika panorama yang bagus di sebuah tempat.

2. *Long Shot (LS)*

Suatu *long shot* menggambarkan segala area suatu peristiwa. Area, seseorang, dan juga sasaran pada segmen ditunjukkan keseluruhan oleh

suatu *long shot*, agar mampu memberikan tampilan secara kelengkapan terhadap *audiens*.

3. *Full Shot*

Full shot mampu dibilang selaku shot maksimum suatu benda bermula ujung atas kepala hingga ujung kaki. Diambil melalui jarak begitu jauh sehingga tangkapan objek dapat hingga latar belakang obyek.

4. *Medium Shot (MS)*

Medium Shot bisa digambarkan menjadi shot penghubung, dikarenakan letaknya berada pada *long shot* juga *close up*. Modelnya seperti pengambilan satu individu bermula dari batasan lutut hingga atas, maupun di bawah area pinggang sedikit.

5. *Close Up (CU)*

Close Up merupakan sebuah fasilitas penjelasan cerita yang sedemikian kokoh bagi para pembuat film. Shot tersebut diwajibkan tersedia pada potongan-potongan yang penting sebuah cerita, agar gambaran visual yang ditarget kepada penonton dapat tersampaikan.

6. *Big Close Up (BCU)*

Big Close Up menampilkan objek begitu sangat dekat, agar baik dipakai ketika suasana saat emosional dan menunjukkan muka objek sangat detail.

7. *Extreme Close Up (ECU)*

Pada jarak terdekat berupaya menampilkan detail pada bagian wajah. Contohnya itu bola mata, wujud hidung, telinga serta yang lainnya.

Menurut Wibowo, Yugo, & Albertha (2015) terdapat 3 pengaturan yang dimiliki oleh kamera DSLR seperti aperture, ISO dan shutter speed.

A. Aperture

merupakan salah satu kepingan yang bergeser, bermula saat lensa terutup serta membuka ketika mengendalikan sebanyak apa cahaya memasuki pada kamera. Keterbukaan lensa beroperasi semacam iris serta bola mata anda. Pengaturan aperture pun terbilang sebagai *f-stop* maupun *f-number*. Bila anda memandang "f/3.2" maupun "f/12", angka-angka yang tercantum mengajari saat pengaturan aperture.

B. ISO

Efek sebuah pengaturan ISO setinggi pengaturan sebuah ISO lalu semakin tinggi sensitivitas cahayanya, namun berpotensi terdapatnya noise digambar yang diambil. Noise tidak sering kelihatan pada gambar yang mempunyai resolusi kecil maupun rendah, tapi ketika foto dizoom in maka noise bakal amat jelas juga menghalangi. Perform noise sangat meningkat secara detail ketika setiap keterunan kamera digital, dengan penimbangan, berikut merupakan daftar ISO dengan gambaran:

1. ISO 100 berfungsi ketika sinar cerah
2. ISO 200 berfungsi ketika sinar cerah atau teduh
3. ISO 400 berfungsi ketika area mendung atau teduh diluar ruangan
4. ISO 800 berfungsi ketika area sangat mendung atau sore hari di luar ruangan
5. ISO 1600 + berfungsi ketika malam hari diluar ruangan atau cahaya rendah.

C. Shutter speed

Shutter speed ialah lamanya masa shutter/rana saat kamera membuka ataupun sensor saat kamera membidik subjek yang bakal dipotret. Bila shutter speed rendah maka rana bakal terbuka lama. Pengaturan ini umumnya digunakan saat sengaja membuat efek blur serta memperhatikan pergerakan objek. Sedangkan ketika shutter speed tinggi (cepat) berarti rana terbuka benar-benar cepat sehingga cahaya yang diterima sensor makin sedikit. Biasanya dimanfaatkan dalam memblokir gambar. Semakin laju objek ingin diblokir, maka semakin tinggi kontrol shutter yang diperlukan.

2.2.5 *Adobe Premiere Pro CC 2018*

Adobe Premiere ialah program penyunting video yang diciptakan dari Adobe. Program tersebut telah umum dipakai bagi *home production*, *tv* ataupun penggiat pada dunianya. *Adobe Premiere Pro* adalah program penyempurnaan video terpilih terhadap kumpulan profesional, terpenting bagi yang sering ingin mencoba coba (Sastrawan, Arthana, & Sindu, 2017).

Menurut Alamsyah & Utomo (2015) kelebihan Adobe Premiere Pro :

1. Suatu software editing yang begitu mudah bagi professional
2. Hasil rendereing high kualitas
3. Fitur pada efek serta keyframe begitu menarik sampai berhasil memperbagus karya *video*.
4. Berstandart professional *editing*.