

ANALISIS PERBANDINGAN TEKNIK RENDERING MENGGUNAKAN ADOBE MEDIA ENCODER DAN SOFTWARE ADOBE PREMIERE

Ali Sutan Pane¹, Agung kharisma Hidayah²

¹Mahasiswa, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Alamat (Kampus I: Jl. Bali Kota Bengkulu 38119 Telp. (0736) 22765, Fax. (0736) 26161; e-mail: alisutanpane0908@gmail.com)

²Dosen Tetap Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Kampus I: Jl. Bali Kota Bengkulu 38119 Telp. (0736) 22765, Fax. (0736) 26161;

e-mail: kharisma@umb.ac.id

(Received: Juni 2022, Revised : Agustus 2022, Accepied : Oktober 2022)

Abstract This study discusses the comparative analysis of rendering techniques using adobe media encoder and adobe premiere pro software with the aim of knowing the results of the rendering time of adobe media encoder cc 2018 and adobe premiere pro cc 2018 on cinematic video rendering and also knowing the level of video feasibility produced by adobe media encoder cc 2018 and adobe premiere pro cc 2018 on cinematic videos. In the research of Comparative Analysis of Rendering Techniques Using Adobe Media Encoder and Adobe Premiere Software, the author uses research and development research methods. Then for the methodology for the cinematic video "Palak Siring Kemumu Waterfall Tourism Object in Argamakmur" using the Luther-Sutopo Multimedia Development Life Cycle (MDLC) methodology, a comparative analysis of rendering techniques using adobe media encoder and adobe premiere pro software will result in testing. Rendering speed, the size of the rendered file and the video quality of the rendering. The results of this study are able to state that the rendering speed using adobe premiere pro is faster than using adobe media encoder.

Keywords: Adobe media endoder, Adobe premiere pro, Rendering

Intisari Penelitian ini membahas tentang analisis perbandingan teknik rendering menggunakan adobe media encoder dan software adobe premiere pro dengan tujuan untuk Mengetahui hasil waktu render dari adobe media encoder cc 2018 dan adobe premiere pro cc 2018 pada render video cinematic dan serta Mengetahui tingkat kualitas kelayakan video yang dihasilkan oleh adobe media encoder cc 2018 dan adobe premiere pro cc 2018 pada pada video cinematic. Dalam penelitian Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder Dan Software Adobe Premiere ini penulis menggunakan metode penelitian riset dan development. Lalu untuk metodologi pada video cinematic "Objek wisata air terjun palak siring kemumu di Argamakmur" menggunakan metodologi perancangan multimedia atau Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Luther-Sutopo, analisis perbandingan teknik rendering menggunakan adobe media encoder dan software adobe premiere pro ini akan menghasilkan pengujian kecepatan render, ukuran file hasil render dan kualitas video dari hasil render. Hasil dari penelitian ini mampu menyatakan bahwa Kecepatan rendering menggunakan adobe premiere pro lebih cepat dibandingkan menggunakan adobe media encoder.

Kata kunci: Adobe Media Endoder, Adobe Premiere Pro, Rendering

I. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah tidak asing dengan kehadiran video, video adalah

teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Dengan kemajuan teknologi dan perkembangan soasial budaya di negara kita saat ini, menonton video merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh seluruh kalangan. Saat ini video telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Video memiliki berbagai peran, selain sebagai sarana hiburan, video juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran [1].

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gerak. Video yang informasinya menggunakan sinyal dari video televisi, film, video tipe atau media non komputer lainnya [2]. Mekanisme perekaman video oleh kamera video adalah merekam gambar demi gambar untuk kemudian dimainkan dengan cara menggerakkannya gambar demi gambar dengan kecepatan yang tinggi untuk menghasilkan efek gambar yang bergerak. Gambar biasa disebut dengan istilah frame, dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate [3].

Pada pembuatan sebuah video *cinematic* tidak akan sempurna tanpa adanya proses *rendering* yang tepat. Render sangat berpengaruh dalam sebuah kualitas video itu sendiri. *Rendering* merupakan langkah akhir untuk menggabungkan seluruh objek menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Ada beberapa jenis software untuk pemilihan render pada proses pembuatan video *cinematic* yaitu menggunakan *adobe media encoder* dan *adobe premiere*.

Render yang berkualitas biasa membutuhkan waktu hingga lima menit, render yang

kualitasnya lebih baik membutuhkan waktu hingga satu jam, sedangkan render yang lebih bagus lagi kualitasnya bisa menghabiskan waktu hingga semalaman. Hal ini sudah terjadi semenjak awal tahun 90-an, meskipun jumlah daya komputasi yang tersedia untuk CG Artist sekarang sudah 30.000 kali lebih besar kemudahannya dari pada saat itu. Mengenai render hingga lima menit, kebanyakan orang masih rela menoleransi hal tersebut. Namun render yang mencapai waktu satu jam bisa terasa cukup lama, dan render yang menghabiskan waktu semalaman hanya bisa dilakukan oleh CG Artist yang sangat penyabar dan mampu menunggunya hanya untuk melihat hasil renderan[4].

Adobe Media Encoder merupakan *software* yang dikembangkan oleh *Adobe System Inc.* untuk *encoding* video dengan mudah dan dapat mengoptimalkan kualitas video. *Adobe Media Encoder* mampu membantu *rendering* video dengan kualitas yang maksimal dari *Adobe After Effect* ataupun *Adobe Premiere Pro*. *Adobe Media Encoder* juga memberikan ruang untuk mengatur video sesuai yang diinginkan seperti resolusi, *frame rate*, *field order*, *aspect*, standar TV, profile ataupun level, serta dapat mengatur encoding bitrate [5]. *Adobe Premiere* adalah *software* buatan Adobe yang difungsikan untuk meng-edit video. Tayangan video yang utuh dan dapat dinikmati oleh orang lain umumnya merupakan hasil dari penggabungan beberapa cuplikan film pendek, atau biasa disebut dengan istilah clip dan aset yang telah disiapkan, seperti audio, teks dan judul, foto dan ilustrasi dan efek – efek khusus [2].

Agar tidak terjadinya masalah pada saat proses *rendering* perlu adanya penelitian yang lebih tentang proses pemilihan *rendering* yang tepat untuk mengetahui hasil kualitas video yang terbaik dan estimasi waktu yang efektif.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses *rendering* pada *software adobe media encoder cc 2018* dan *adobe premiere pro cc 2018* diperlukan analisis hasil *rendering* sebagai acuan saat proses *rendering* untuk mempermudah memilih jenis *software* yang ada untuk melakukan proses *rendering*. Maka dari itu penulis melakukan sebuah penelitian yang menyajikan hasil render dari keseluruhan shoot pada sebuah video.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Video Cinematic

Video *cinematic* merupakan kata serapan dari bahasa latin *cinema* yang artinya gambar. *Cinematic* merupakan teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar, sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide.

B. Transisi

Transisi adalah suatu efek yang terjadi ketika dua buah video bertemusecara tumpang tindih. Artinya transisi hanya dapat diciptakan pada daerah tertentu dimana kedua video tersebut saling menimpah. Jika hanya terdapat satu video, transisi tidak dapat digunakan.

C. Color grading

Color Grading adalah teknik yang digunakan untuk mengubah warna pada tampilan video, baik karena kesalahan pengaturan di kamera maupun hanya untuk mendukung suasana yang dibangun dalam video tersebut.[11]

D. Frame per second (FPS)

Frame per second adalah jumlah berapa banyak gambar yang diambil perdetiknya, biasanya setting yang terdapat dalam kamera terdiri dari pengaturan 24 fps, 30 fps dan 60 fps. Fps berpengaruh pada pilihan jenis video yang ingin diambil.

E. Aspek rasio

Aspek Rasio merupakan dimensi layar video. Semua format Aspek Rasio video adalah bujursangkar, sehingga terdapat adanya rasio antara lebar dan tinggi. Aspek rasio layar Monitor tradisional adalah 4 : 3, atau sekitar 1.33 : 1. Layar HD menggunakan rasio aspek 16 : 9, atau sekitar 1.78 : 1. [12]

F. Bitrate

Bit rate adalah ukuran kandungan informasi dalam aliran video. Hal ini diukur dengan menggunakan bit per detik (bit per second atau bps) unit atau Megabits per detik (Megabits per second/Mbit). Tingkat bit yang lebih tinggi dapat menghasilkan kualitas video yang lebih baik. Misalnya VideoCD, dengan bit rate sekitar 1 Mbit/s, memiliki kualitas lebih rendah daripada DVD, dengan bit rate sekitar sebesar 5 Mbit/s. HD (High Definition Digital Video dan TV) memiliki kualitas masih lebih tinggi, dengan bit rate sekitar 20 Mbit/s. [12]

G. Adobe media encoder

Adobe Media Encoder merupakan *software* yang dikembangkan oleh *Adobe System Inc.* Untuk

encoding video dengan mudah dan dapat mengoptimalkan kualitas video. *Adobe Media Encoder* mampu membantu rendering video dengan kualitas yang maksimal dari *Adobe After Effect* ataupun *Adobe Premiere Pro*. *Adobe Media Encoder* juga memberikan ruang untuk mengatur video sesuai yang diinginkan seperti resolusi, *framerate*, *field order*, *aspect*, standar TV, profile ataupun level, serta dapat mengatur encoding bitrate [5].

H. Adobe premiere pro

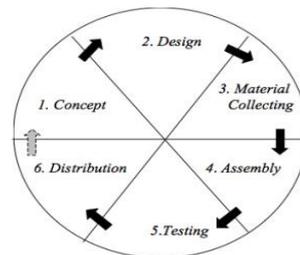
Adobe Premiere Pro ialah program pengolah video yang terdapat 45 efek videoa serta 12 efek audio yang dipergunakan dalam mengganti pola tampilan serta membuat animasi video maupun audio. Diantara beberapa efek tersebut membutuhkan kartu grafis dengan kualitas tinggi dimana dari ke-45 efek tersebut 3 diantaranya yang hanya bisa dioperasikan dengan bantuan kartu grafis seperti AMD atau NVIDIA supaya dapat diterapkan untuk membuat klip video. *Adobe premier pro* juga mempunyai 30 macam transisi untuk memudahkan pergantian klip video pada klip video selanjutnya yang lebih dinamis. Beberapa transmisi diantaranya juga membutuhkan kartu grafis AMD maupun NVIDIA. Aplikasi ini juga memiliki fitur unggul lainnya yang dapat diaplikasi saat penggunaan media. *Adobe Premiere Pro* jika disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli adalah merupakan aplikasi editing video yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media yang berupa audio visual atau video [13].

III. METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian

Dalam penelitian Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan *Adobe Media Encoder* Dan Software *Adobe Premiere* ini penulis menggunakan metode penelitian riset dan development. Penelitian riset dan development yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu analisis dan serta menguji keefektifan analisis tersebut. Lalu untuk metodologi pada video cinematic “Objek wisata air terjun palak siring kemumu di Argamakmur” menggunakan metodologi perancangan multimedia atau Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Luther- Sutopo. [15], Didalam metodologi Luther Sutopoini terdapat enam tahapan yang harus dilakukan dalam

melakukan metodologi penelitian tersebut diantaranya yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2. Metode perancangan multimedia (MDLC) luther sutopo

B. Concept

Concept merupakan tahap awal yang harus diperhatikan, karena pada tahap ini penelitian menentukan suatu konsep dasar tujuan untuk menentukan suatu alur pada pembuatan video cinematic.

C. Design

Design merupakan suatu proses perancangan untuk menentukan alur suatu video yang akan dibuat pada pembuatan video cinematic.

E. Material collecting

Material collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Bahan-bahan tersebut adalah video dan audio yang diperlukan pada proses pembuatan video cinematic.

F. Assembly

Tahap assembly (pembuatan), pada tahap produksi ini peneliti mulai melakukan perancangan objek-objek yang telah didasarkan pada tahap design sebelumnya dan menggunakan media-media yang telah dikumpulkan pada pengumpulan bahan (material collecting).

G. Testing

Pada tahap testing ini hasil dari video cinematic yang telah dibuat sebelumnya diperiksa kembali untuk melihat dan memastikan apakah terdapat suatu kesalahan pada video cinematic tersebut atau tidak. Apabila sudah dipastikan tidak terdapat kesalahan dalam video cinematic, maka dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap pendistribusian.

H. Distribution

Tahapan terakhir ini ialah pendistribusian, hasil video cinematic yang sudah siap proses selanjutnya adalah proses rendering video dengan format mp4.

I.Tahapan penelitian analisis perbandingan rendering

Adapun bentuk dari tahapan penelitian analisis perbandingan rendering dari video cinematic yaitu seperti pada flowchart dibawah ini [16].



Gambar 2.Tahapan Penelitian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A.Hasil

Adapun proses tahapan dalam editing video cinematic “Objek Wisata Air Terjun Palak Siring Kemumu Di Argamakmur” dan serta proses tahapan “Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan Adobe Encoder Dan Software Adobe Premiere” sebagai berikut:

B. Produksi

a. Visual

Pada tahapan ini pengambilan video cinematic yang dilakukan oleh penulis mengambil lokasi air terjun kepala siring kemumu, kabupaten bengkulu utara. Waktu yang digunakan dalam pengambilan shoot dalam video dilaksanakan pada pagi hari dan sore hari. Kamera yang digunakan saat pengambilan pada shoot video menggunakan kamera mirrorless sony alpha 7ii.

b. Audio

Pada tahapan ini peneliti menggunakan backsound dalam video cinematic air terjun kepala siring kemumu ini, sound yang digunakan dalam video cinematic ini yaitu eden-onycs yang bersumber diambil dari youtube.

A. Pasca produksi

Setelah tahap produksi sudah dilewati yaitu pengambilan video sudah lengkap, selanjutnya yaitu tahap pasca produksi yaitu tahap proses mengedit video. Pada proses editing ini penulis

menggunakan software adobe premiere pro untuk proses editing pada video cinematic air terjun kepala siring kemumu.

a. Input video

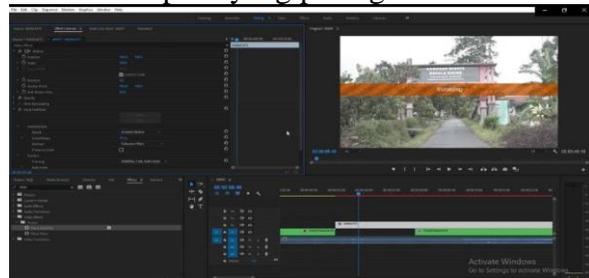
Gambar berikut merupakan salah satu shoot pada video cinematic “objek wisata air terjun palak siring kemumu di argamakmur”. Untuk memunculkan seperti gambar diatas yaitu dengan mencari file video tersebut di layer project dan di tampilkan dan disesuaikan videonya yang akan di pakai dilayer source lalu selanjutnya ditampilkan layer program. Untuk selanjutnya memasukkan tiap shoot-shoot video selanjutnya cukup hanya mengikuti ataupun menyesuaikan dengan langkah-langkah diatas yang sudah dijelaskan oleh penulis.



Gambar 3.Salah satu shoot video dalam video cinematic

b. Stabilizer

Berikutnya yaitu tahap dimana di karenakan disetiap shoot terjadi gerakan yang berlebihan atau video yang tidak stabil, agar video tersebut hasilnya sesuai dan tidak terlalu goyang dan menjadi bagus maka langkah untuk menstabilkan videonya dengan cara mengklik tool effects pada layer project dan cari warp selanjutnya pilih warp stabilizer seperti yang pada gambar berikut.



Gambar 4..Proses Stabilizer Salah Satu Shoot Video

c. Input Audio

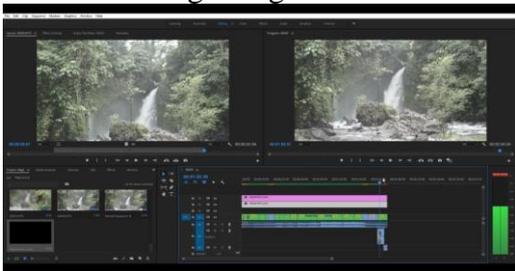
Berikut gambaran untuk memasukkan audio pada video cinematic air terjun kepala siring kemumu di argamakmur, Peneliti menggunakan backsound dalam video cinematic air terjun kepala siring kemumu ini, sound yang digunakan dalam video cinematic ini yaitu eden-onycs yang bersumber diambil dari youtube.



Gambar 5. Pemberian Audio Ke Dalam Video Cinematic

d. Color grading

Selanjutnya setelah semua shoot video sudah dimasukkan dan semua shoot video sudah selesai distabilkan, maka tahap selanjutnya yaitu tahap color grading pada video. Untuk tahap color grading ini dengan cara mengklik tool effects pada bar atas pada aplikasi adobe premiere pro, berikut dibawah tampilan pada aplikasi adobe premier pro. Untuk tahap colorgrading ini penulis menyesuaikan warna yang cocok dengan situasi pada objek wisata air terjun kepala siring kemumu di argamakmur dengan meng color warna dengan warna-warna yang natural saja dan tidak dengan sampai membuat warna yang sangat terang dan mencolok terlalu over sehigga akhirnya tidak cocok dengan situasi pada objek wisata air terjun palak siring kemumu di argamakmur. Berikut gambar dibawah tampilan salah satu shoot video sebelum color grading dan sesudah color grading.



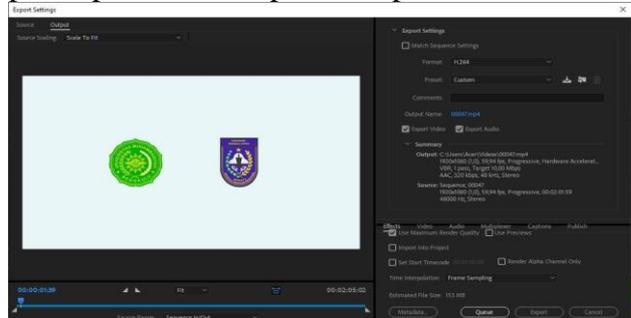
Gambar 6. Salah Satu Shoot Video Yang Belum Di Color Grading



Gambar 7. Salah Satu Shoot Video Yang Sudah Di Color Grading

C. Rendering

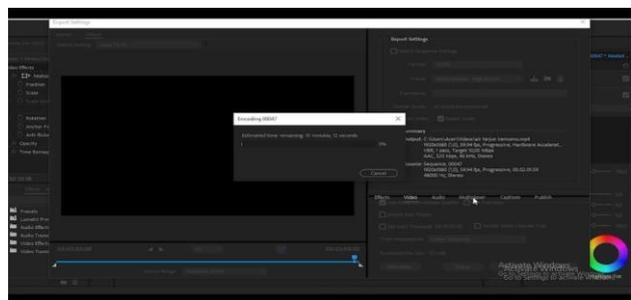
Tahap selanjutnya yaitu melakukan setting resolusi yang akan digunakan untuk proses rendering, pada tahap ini penulis memilih render setting pada aplikasi adobe premiere pro ini yaitu dengan menggunakan resolusi 1920x1080, gambar berikut ini menunjukkan export setting pada aplikasi adobe premiere pro



Gambar 8. Tampilan Export Setting Pada Aplikasi Adobe Premiere Pro

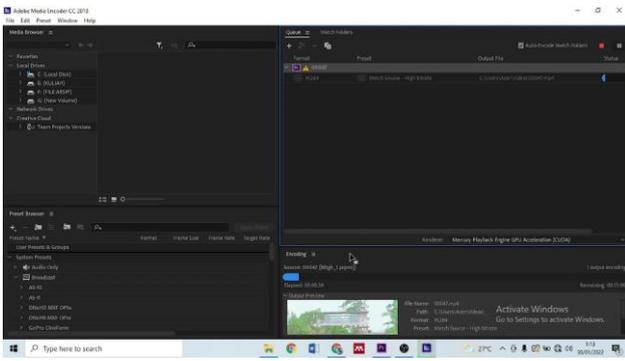
a. Rendering adobe premiere pro dan adobe media encoder menggunakan laptop acer aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB.

Dibawah ini merupakan sebuah proses rendering menggunakan aplikasi adobe premiere pro, pada proses rendering video ini dapat dilihat pada gambar berikut proses rendering video ini dengan estimasi selesai dengan waktu 10 menit 12 detik



Gambar 9. Proses Rendering Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Pro

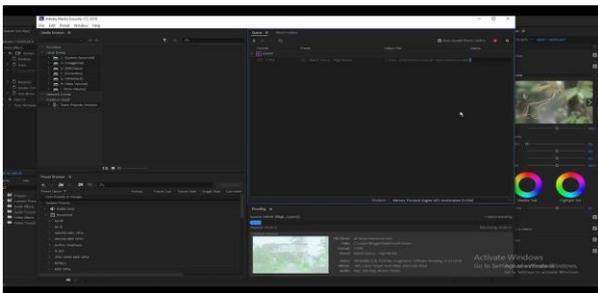
Tahap selanjutnya yaitu proses rendering menggunakan aplikasi adobe media encoder, Untuk settingan rendering di adobe media encoder ini sudah langsung otomatis dikarenakan adobe media encoder dengan adobepremiere pro masih berhubungan dan bisa langsung di render tanpa mengatur ulang settingan untuk render video tersebut.



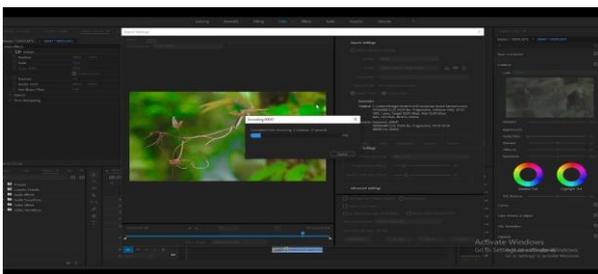
Gambar 10. Proses Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder

b. Rendering adobe premiere pro dan adobe media encoder menggunakan laptop acer aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB.

Selanjutnya tahapan rendering dengan menggunakan aplikasi adobe premiere pro dan adobe media encoder pada laptop acer aspire E14 E5- 475G-53CN CORE i5 ram 8GB. Untuk setting render pada laptop acer aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB ini masih menggunakan resolusi 1920x1080.



Gambar 11. Proses Rendering Menggunakan Adobe Premiere Pro



Gambar 12. Proses Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder

a. Pembahasan

Setelah tahapan penelitian analisis perbandingan rendering dilakukandengan menggunakan laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB dan laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB dan menggunakan software adobe media encoder dan adobe premiere terhadap pada video cinematic “Objek wisata air terjun palak siring kemumu di Argamakmur”

maka diperoleh hasil analisis perbandingan rendering menggunakan variabel waktu rendering, ukuran video dan kualitas video adalah sebagai berikut:

A. Analisis rendering pada hardware laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB

Pada laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB bahwa rendering video cinematic “Objek wisata air terjun palak siring kemumu di Argamakmur” menggunakan software adobe media encoder membutuhkan waktu render 10 menit 15 detik, ukuran video 150 MB dan kualitas video yang baik. Sedangkan rendering menggunakan adobe premiere membutuhkan waktu render 20 menit 30 detik, ukuran video 150 MB dan kualitas video yang baik.

Hasil render diatas menunjukkan bahwa render menggunakan adobe media encoder lebih unggul di bandingkan adobe premiere. Berikut merupakan table hasil Analisis rendering pada laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB menggunakan software adobe media encoder dan adobe premiere

Tabel 4.1. Hasil Analisis rendering pada laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB

Hardware	Software	Waktu Render	Ukuran Video	Kualitas Video
Laptop Aspire E14 E5-475G-53CN CORE I5 Ram 8GB	Adobe Media Encoder	10 Menit 15 Detik	150 MB	Kualitas Video Baik
	Adobe Premiere	20 Menit 30 Detik	150 MB	Kualitas Video Baik

B. Analisis rendering pada hardware laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB

Pada laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB bahwa rendering video cinematic “Objek wisata air terjun palak siring kemumu di Argamakmur” menggunakan software adobe media encoder membutuhkan waktu render 20 menit 20 detik, ukuran video 150 MB dan kualitas video yang baik. Sedangkan rendering menggunakan adobe premiere membutuhkan waktu render 37 menit 15 detik, ukuran video 150 MB dan kualitas video yang baik.

Hasil render diatas menunjukkan bahwa render menggunakan adobemedia encoder lebih unggul di bandingkan adobe premiere.

Berikut merupakan table hasil Analisis rendering pada laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB menggunakan software adobe media encoder dan adobe premiere.

Tabel 4.2.Hasil Analisis rendering pada laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB

Hardware	Software	WaktuRender	Ukuran Video	KualitasVideo
Laptop Aspire E14 E5-475G-53CN CORE I5 Ram 8GB	Adobe Media Encoder	20 Menit 20 Detik	150 MB	Kualitas Video Baik
Laptop Aspire E14 E5-476G-386Q CORE I3 Ram 6GB	Adobe Premiere	37 Menit 15 Detik	150 MB	Kualitas Video Baik

C. Analisis Perbandingan Rendering Antara Hardware Laptop Aspire E14 E5-475G-53CN CORE I5 Ram 8GB Dan Laptop Aspire E14 E5-476G-386Q CORE I3 Ram 6GB

Hasil dari analisis rendering pada laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB dan laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB bahwa render menggunakan laptop aspire E14 E5-475G- 53CN CORE i5 ram 8GB lebih unggul di bandingkan dengan laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB dan render menggunakan software adobe media encoder lebih unggul dibandingkan adobe premiere, karena bahwa adobe media encoder merupakan software khusus yang dikembangkan adobe system inc untuk memudahkan membantu proses rendering video dengan kualitas yang maksimal dari adobe premiere.

Berikut merupakan tabel Analisis perbandingan rendering antara hardware laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB dan laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB dengan menggunakan software adobe media encoder dan adobe premiere. Tabel 4.3.Analisis perbandingan rendering antara hardware laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB dan laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB

Device I	Waktu render	Ukuran video	Kualitas video
----------	--------------	--------------	----------------

laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB	Adobe media encoder	10 menit 15 detik	150 MB	Kualitas videobaik
laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB	Adobe premier	20 menit 30 detik	150 MB	Kualitas videobaik
laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB	Adobe media encoder	20 menit 20 detik	150 MB	Kualitas videobaik
laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB	Adobe premier	37 menit 15 detik	150 MB	Kualitas videobaik

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan diimplementasikan, ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis Pada laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB bahwa rendering video cinematic “Objek wisata air terjun palaksiring kemumu di Argamakmur” menggunakan software adobemedia encoder membutuhkan waktu render 10 menit 15 detik, ukuran video 150 MB dan kualitas video yang baik. Sedangkan rendering menggunakan adobe premiere membutuhkan waktu render 20 menit 30 detik, ukuran video 150 MB dan kualitas video yang baik.
2. Hasil analisis Pada laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB bahwa rendering video cinematic “Objek wisata air terjun palaksiring kemumu di Argamakmur” menggunakan software adobemedia encoder membutuhkan waktu render 20 menit 20 detik, ukuran video 150 MB dan kualitas video yang baik. Sedangkan rendering menggunakan adobe premiere membutuhkan waktu render 37 menit 15 detik, ukuran video 150 MB dan kualitas video yang baik.
3. Hasil dari analisis rendering pada laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB dan laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB bahwa render menggunakan laptop aspire E14 E5-475G-53CN CORE i5 ram 8GB lebih unggul di bandingkan dengan laptop aspire E14 E5-476G-386Q CORE i3 ram 6GB dan render menggunakan software adobe media

encoder lebih unggul dibandingkan adobe premiere, karena bahwa adobe media encoder merupakan software khusus yang dikembangkan adobe system inc untuk memudahkan membantu proses rendering video dengan kualitas yang maksimal dari adobe premiere.

4. Waktu rendering video dipengaruhi oleh spesifikasi laptop yang digunakan, semakin tinggi spesifikasi hardware laptop yang digunakan semakin cepat waktu proses rendering video.
5. Waktu render video menggunakan software adobe media encoder lebih cepat dibandingkan adobe premiere.
6. Ukuran dan kualitas video adobe media encoder dan adobe premiere memiliki ukuran dan kualitas video yang sama.

B.Saran

Pada kesempatan ini penulis akan memberikan beberapa saran yang nantinya dapat berguna untuk pengembangan Analisis ini.

1. Diharapkan nantinya dapat dilakukan penelitian dengan menggunakan sampel video yang berbeda baik dari model perancangannya maupun dari teknik editingnya
2. Diharapkan dari analisis ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi baik bagi peneliti selanjutnya maupun dari user pengguna aplikasi editing dan rendering video serta spesifikasi laptop yang mendukung proses rendering video.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M.Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar," *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 24–29, 2015, doi: 10.24269/dpp.v3i1.157.
- [2] E. Rachmansyah and U. Khabibah, "Pembuatan Video Iklan Menggunakan Adobe Premiere Pro Cc Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Amstirdam Coffee And Roastery Malang Erlangga," *JAB J. Apl. Bisnis Vol. Nomor1, Juni 2019 E-ISSN*, vol. 45, no. Supplement, p. S-102, 2019.
- [3] B. N. Azizi, "Proses Video Rendering," 2019.
- [4] A. Aryanto, T. Hisyam Muhammad Umar, and D. Winarso, "Analisis Perbandingan Teknik 3D Rendering Cycles Dan Eevee Pada Software Blender," *J. Fasilkom*, vol. 10, no. 1, pp. 11–19, 2020, doi: 10.37859/jf.v10i1.1902.
- [5] M. Fadya, "Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Promosi Pada Campaign 'Kado Blanja' di Media Sosial PT . Metraplaza – Blanja . com," *KOPERTIP J. Ilm. Manaj. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 14–18, 2020.
- [6] F. Animasi, R. S. Nazir, A. Dzikri, O. Gustin, and M. Ray, "Analisis Perbedaan Teknik Rendering Menggunakan Mental Ray dan Arnold Pada," 2017.
- [7] M. E. Apriyani, I. Setyoko, K. Animasi, and M. Ray, "ANALISIS Perbandingan Teknik Rendering V-Ray Dan Mental Ray Pada Film Animasi 3d Robocube In the 3D animation , there are several important stages , namely Pre-Production , Production , and Post Production . The most important process to complete the 3D a," vol. 9, no. 1, 2016.
- [8] B. Baihaqi, M. Maulinda, and M. Ulfa, "Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah Sebagai Media Informasi," *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, p. 79, 2019, doi: 10.32672/jnkti.v2i1.1420.
- [9] A. Z. Shoumi, "Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru," *Pros. Semin. Nas. Cendekiawan*, p. 2, 2019, doi: 10.25105/semnas.v0i0.5809.
- [10] H. Kusniyati, "Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run. The development of information and communication technology make," *Apl. EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR Berbas. ANDROID Harni*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016.
- [11] K. Nadhirshan and W. Murwonugroho, "Analisis Pengaruh Iklan Google App: Cari Lagu # SelalutaumusiK Terhadap Respon Pada Sasaran," *Semin. Nas. Cendekiawan*, vol. 3, pp. 107–118, 2017.
- [12] ANINDHAKAWISWARA, Perancangan Video Tutorial Software The Akun, Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Di Cv. Komputerkit,
- [13] M. S. Zaini and J. Nugraha,

- “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 2, pp. 349–361, 2020, [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10136>.
- [14] P. Soepomo, “Membangun Aplikasi Autogenerate Script Ke Flowchart Untuk Mendukung Business Process Reengineering,” Pp. 448–456, 2013.
- [15] I. D. Saputra And A. Syafrizal, “Analisis Teknik Rendering Eevee Engine Pada Pembuatan Video Animasi 3d Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Seluma,” No. Mdlc.
- [16] A. R. Valentino, “Analisis Perbandingan Teknik Rendering Cycles Dan Eevee Engine Pada VideoAnimasi 3d.”
- [17] H. Adewinata, “Analisis Perbandingan Engine Render Mental Ray, Maya Software Dan Maya Hardware 2.0 Pada Teknik Low Poly Animasi 3d ‘Jati Diri Si Kacang,’” *Skripsi Tek. Multimed. Jar. Politek.Negeri Batam*, 2017.