

## PERENDERAN ULANG VIDEO DENGAN PENAMBAHAN TEKNIK LOWER THIRD PADA PROFIL INSTANSI KAMPUS STMIK DHARMA WACANA

Eko Purnomo<sup>1</sup>, Muhammad Reza Redo Islami<sup>2</sup>

STMIK Dharma Wacana<sup>12</sup>

Jl. Kenanga No. 3 Mulyojati 16c Metro Barat Lampung, Telp 07257050671 No.Telp : 082280799994, E-mail : eko.purnomo1922.ep@gmail<sup>1</sup>.com, reza.redo@hotmail.com<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Pada zaman sekarang video sudah tidak asing di telinga banyak orang, tetapi kebanyakan orang hanya mengira suatu kejadian yang bisa didokumentasikan tanpa mengerti penjelas aslinya. Awalnya video merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak dan video juga termasuk kedalam golongan multimedia, selain itu juga video termasuk sebagai media dalam penyampaian informasi. Pada dasarnya pada setiap Instansi perusahaan, kampus ataupun sekolah itu memiliki suatu video yang dimana akan memperkenalkan serta memberikan informasi kepada semua orang. Dalam penelitian ini berfokus pada penerapan atau pemanfaatan teknik Lower Third pada video instansi kampus STMIK Dharma Wacana. Teknik Lower Third merupakan teknik pengkombinasian antara teks dengan elemen grafis yang ditempatkan pada bagian bawah layar atau video. Yang bertujuan untuk memberikan suatu informasi kepada semua orang. Metode penelitian yang diterapkan yakni, menggunakan metode primer dan sekunder, merupakan metode yang dimana sama – sama mengkaji ulang atau menganalisis serta mengumpulkan data baik dengan cara mewawancarai langsung atau mempelajari teori – teori yang berhubungan dengan teknik tersebut. Pada hasil penelitian ini bahwa dapat memberikan informasi yang lebih yang actual, menarik dan akurat, serta dapat mengetahui apa itu teknik lower third tersebut.

Keyword : Lower Third, Rendering, Video Editing

### ABSTRACT

*Nowadays, videos are familiar to many people, but most people only think that an incident can be documented without understanding the original explanation. Initially video was a technology for sending electronic signals from a moving image and video was also included in the multimedia group, besides that video was also included as a medium for conveying information. Basically, every company, campus or school agency has a video which will introduce and provide information to everyone. In this study, it focuses on the application or utilization of the Lower Third technique on the video of the STMIK Dharma Wacana campus institution. The Lower Third technique is a technique that combines text with graphic elements that are placed at the bottom of the screen or video. Which aims to provide information to everyone. The research method applied, namely, using primary and secondary methods, is a method in which both review or analyze and collect data either by way of direct interviews or studying theories related to the technique. The results of this study show that it can provide information that is more actual, interesting and accurate, and can find out what the lower third technique is.*

Keyword : Lower Third, Rendering, Video Editing

## I. PENDAHULUAN

Pada era digital ini banyak sekali orang yang sering mengabadikan moment atau kejadian pada sebuah video tetapi, video juga bukan hanya menjadi media untuk mengabadikan moment atau kejadian saja. Video juga termasuk kedalam golongan multimedia dan terbagi dalam berbagai aspek golongan yaitu untuk mengabadikan moment, terjadinya peristiwa, memberikan informasi, menjadikan media promosi, menjadikan media pembelajaran dan masih banyak yang lainnya. Multimedia erat kaitannya dengan audio serta visual, multimedia adalah suatu instrument yang secara praktik dapat membuat presentasi yang dinamis dengan unsur teks, grafik, audio hingga animasi.

STMIK Dharma Wacana kota Metro merupakan salah satu Perguruan Tinggi Swasta yang bergerak pada bidang IT di kota Metro, serta memiliki tujuan dan visi misi yang baik dan memiliki 2 jurusan yakni, Teknik Informatika dan Sistem informasi. Di zaman era digital ini setiap instansi kampus, harus memiliki video profil kampus serta wajib hukumnya karna, setiap kampus harus memperkenalkan mempromosikan dan memberikan informasi terhadap semua orang terutama kepada calon mahasiswa yang ingin mendaftar dan mencari solusi kampus yang tepat. Permasalahan yang ada pada kampus STMIK Dharma Wacana kota Metro ialah pada video profil yang masih kurang lengkap dalam media penyampaian yakni, harus menambahkan teknik Lower Third, teknik ini merupakan perkombinasian antara 2 elemen yaitu, teks dan elemen grafis yang sering muncul pada bagian bawah video atau bagian bawah pada layar .

Teknik Lower Third bertujuan untuk memberikan manfaat bagaimana cara menambahkan serta memberikan informasi, yang baik dan benar kepada semua orang supaya bisa mengerti maksud dan tujuan dalam penambahan teknik ini. Dengan adanya penambahan teknik Lower Third semoga video yang sudah ditambahkan teknik tersebut dapat

dipahami oleh semua orang dan berguna bagi kampus.

## 2. Tinjauan Pustaka

Agus, P., dan Ibnu, HP., dalam jurnal berjudul Pemanfaatan Teknik Tracking 2D Pada Pembuatan Video Klip Musik tahun 2015, membahas tentang cara menerapkan teknik motion tracking 2D pada video musik dengan judul “ Sakah Mencintai ”. [1]

Dewi, M., dan Muhammad H., dalam jurnal berjudul Rendering Video Adversting Dengan Adobe After Effects Dan Photoshop tahun 2017, yang membahas tentang Advertising yaitu menerapkan iklan pada video yang akan ditargetkan.[2]

Zohriyatun, A., Uswatun H., dan Andi SA., dalam jurnal yang berjudul Pembuatan Video Profil Dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah Sebagai Media Informasi tahun 2019, meneliti tentang objek pada kampung wisata adat sengkoah, melihat kegiatan serta tradisi dan dibuatkan video serta menambahkan efek vintage.[3]

Dian, MT., dan Michael BW., menerbitkan jurnal penelitian dengan judul Perancangan Media Sosialisasi Sistem Informasi Akademik Satya Wacana Berbasis Video Infografis tahun 2020, mengulas tentang pengembangan media sosialisasi system informasi pada akademik satya wacana yang berbasis video intrografis. [4]

Nita, R., Ana, Y., dan Evawani, EL., menerbitkan jurnal yang berjudul Pembuatan Video Profil Lemabaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Riau sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia tahun 2019, membahas tentang penelitian pada instansi kampus universitas riau sebagai media promosi berbasis multimedia. [5]

## 3. METODELOGI PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara atau langkah – langkah yang digunakan dalam melakukan

sebuah penelitian. Pada proses penelitian memiliki alur atau proses yakni, Pengumpulan Data, Konsep Teori, dan Tahap Perancangan Penelitian. Berikut merupakan uraian pada Metode Penelitian :

**3.1 Pengumpulan Data**

Dalam proses penelitian ataupun pembuatan aplikasi, sangat diperlukan sebuah data yang benar atau data yang nyata berdasarkan sumber dan harus memiliki keakuratan yang baik. Maka dari itu untuk mendapatkan data yang benar dan akurat, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

**1. Metode Primer :**

**a. Observasi**

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati seperti, kujungan ke lokasi mengamati objek. dimana peneliti dapat mendapatkan gambaran yang luas dan relevan. Jadi pada observasi ini, harus dilakukan pengamatan dengan baik pada video instansi yang sedang dilakukan penelitian.

**b. Wawancara**

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari sumber informasi yang actual dan akurat agar mendapatkan data yang lebih mendetail serta menyeluruh. Pada wawancara ini juga harus dilakukan kepada orang yang lebih paham dan mengerti tentang video serta intansi kampus tersebut.

**2. Metode Sekunder :**

**a. Metode Kearsipan**

Metode Kearsipan Yaitu metode untuk mendapatkan suatu data dengan membaca atau mempelajari arsip – arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan di selesaikan.

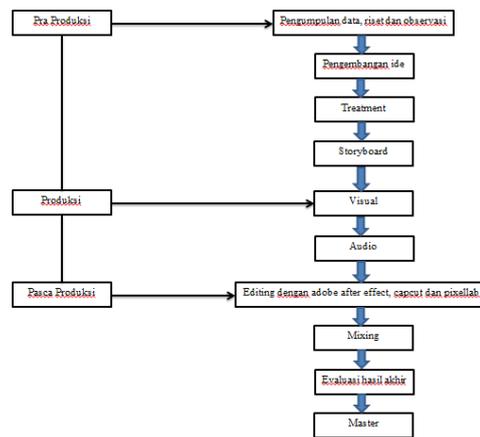
**b. Metode Kepustakaan**

Metode Kepustakaan Yaitu Metode pengambilan data dengan cara menelaah teori –

teori yang terdapat pada buku – buku yang berhubungan dengan objek penelitian.

**3.2 Perancangan**

Perancangan merupakan tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan alur deskripsi tiap scene lain dan bagan alir (flowchart) untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene lain. Dibawah ini merupakan tahap perancangan pemanfaatan teknik Lower Third pada video instansi STMIK Dharma Wacana :



Gambar 1. Tahap Perancangan teknik Lower Third pada video kampus.

**3.3 Alat**

Alat yang digunakan dalam melakukan penelitian sebagai berikut :

**1. Perangkat Keras :**

- a. 1 Unit Handphone Realme c2
- b. 1 Unit Tripod
- c. 1 Unit Laptop Asus CoreI3

**2. Perangkat Lunak :**

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. Adobe After Efect cc 2017
- c. Adobe Media Encoder cc 2017

- d. Capcut 1.4.0 beta Version6 for PC
- e. PixelLab version 4.1

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Pra Produksi

Pra produksi merupakan dimana produser melakukan pengumpulan data, riset dan melakukan observasi terhadap proses rancangan yang sudah direncanakan. Adapula tahap dalam melakukan tahapan pra produksi ini yaitu, Pengembangan ide, Treatment, dan Storyboard yang akan di uraikan satu persatu dari tahapan ini.

#### a. Pengembangan ide

Pengembangan ide termasuk juga kedalam ide cerita pada dasarnya pengembangan merupakan mencari ide atau gagasan baru yang lebih menarik dan dapat menghasilkan karya yang lebih baik. hal apa saja yang harus dikembangkan pada video profil kampus STMIK Dharma Wacana yaitu penambahan teknik *Lower Third*, yaitu teknik penambahan teks dan animasi grafis yang sering muncul dibagia bawah layar ataupun video.

#### a. Treatment

*Treatment* atau yang sering dengan *diagnosa*, merupakan pengkajian ulang pada sebuah video yakni, ada namanya mencari atau mengamati sebuah video yang dimana harus dilakukan pengamatan secara mendetail dan menyeluruh apa saja kekurangan dan kelebihan yang ada pada video tersebut atau yang sering disebut *Treatment* tadi.

#### b. Storyboard

*Storyboard* adalah serangkain sketsa atau gambaran yang menggambarkan suatu urutan atau alur cerita yang didalamnya ada penambahan elemen – elemen. Elemen tersebut, seperti teknik produksi,penempatan animasi dan penambahan efek yang cocok dengan scenario.

## 4.2 Produksi

Produksi adalah tahap pengambilan data yang dibutuhkan sesuai naskah dan storyboard. Pada tahap produksi ini kegiatan yang dilakukan antara lain pengambilan video, perekaman suara, pembuatan judul dan pembuatan *lower third*. Dalam proses rekam ulang gambar dan proses perekaman suara dilakukan menggunakan *smarphone*, yakni untuk mengubah bagian frame yang harus digantikan dan perubahan audio suara. Beberapa gambar yang direkam dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Instansi kampus via drone.



Gambar 3. Kota Metro via drone.



Gambar 4. Konsultasi BAAK



Gambar 5. Proses Pembelajaran



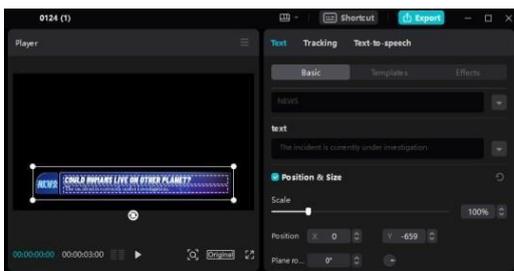
Gambar 6. Ruang Lab Komputer



Gambar 7. Ruang Perpustakaan

Tahapan pembuatan lower third yaitu

bisa menggunakan software Capcut dan Adobe After Effect. Lower third merupakan text yang ditampilkan pada bagian bawah layar, yang menampilkan informasi atau berita dengan munculnya elemen grafis. Dibawah merupakan hasil gambar pembuatan lower third.



Gambar 8. Pembuatan *lower third*

### 4.3 Pasca Produksi

Pasca produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap editing, yang dimana potongan video disusun sesuai dengan nasjah yang telah dibuat agar dapat menyampaikan informasi secara utuh.

#### a. Transfer Data

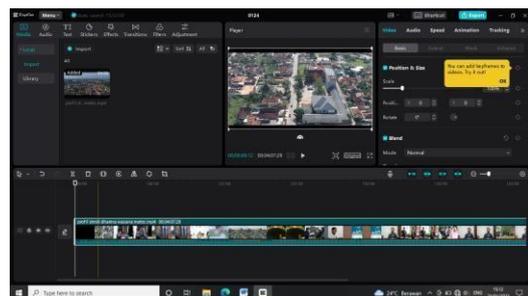
Transfer data merupakan proses pemindahan file video dari smartphone ke laptop untuk selanjutnya diolah.

#### b. Editing Video

Editing Video yaitu proses penggabungan dari semua unsur multimedia yang diperlukan dalam pembuatan video profil sehingga menghasilkan sebuah informasi yang disampaikan secara utuh dan sesuai dengan fakta yang ada. Pada proses editing ada beberapa hal yang mendasar yaitu proses cut to cut merupakan pemisahan gambar dan menggabungkan potongan dengan menyisipkan transisi diantara dua gambar. Proses editing yaitu menggunakan software Adobe After Effect, dan Capcut Pixellab.

#### c. Capturing

Capturing merupakan proses memasukan hasil video kedalam laptop dengan hasil shooting kedalam laptop dengan menggunakan software capcut. Dengan langkah awal yaitu membuka software Capcut, lalu memilih menu tampilan Start Creating klik satu kali, kemudian akan muncul menu tampilan utama pada Software Capcut. Selanjutnya, klik tampilan yang bertuliskan Import dan pilih video mana yang akan diedit atau lakukan dengan cara yang lebih mudah yaitu tekan (ctrl+I).



Gambar 9. Proses *Capturing video*

#### d. Cut

Cut merupakan teknik video editing yang memiliki fungsi untuk memotong beberapa bagian atau scene yang tidak diperlukan dan hanya mengambil bagian tertentu saja. Caranya dengan klik gambar gunting dibagian video atas

maka otomatis akan muncul tampilan pemotongan video dan bisa mengatur bagian mana yang harus dihilangkan dan ditambahkan.



Gambar 10. Proses *Cutting video*

**e. Split**

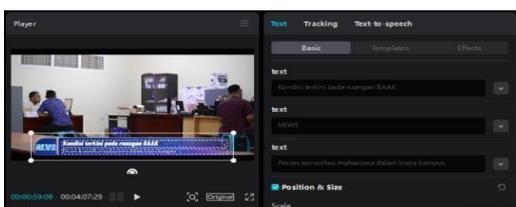
Split merupakan teknik editing dalam dalam memecahkan pada beberapa bagian video, dengan teknik ini dapat menggabungkan 2 hingga 4 video bahkan lebih dalam 1 frame. Cara menempatkan bagian film bisa menggunakan cara manual dan cara otomatis tanpa harus memindahkan video – video yang sudah dicutting. Aktifkan dibagian bawah kanan sejajar dengan icon menu Microfone yang berada dibagian kanan.



Gambar 11. Proses *Split* pada *video*.

**f. Lower Third**

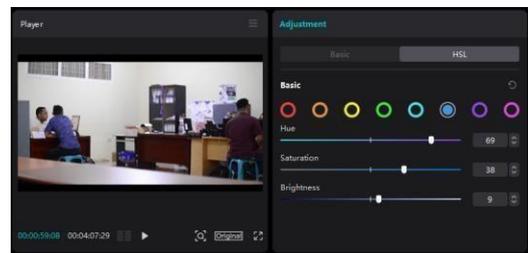
Lower third merupakan teknik dimana mengkombinasikan dua elemen yaitu text dan animasi grafis yang muncul dibagian bawah layar yang memberikan informasi pada suatu video yang sedang ditampilkan. Dibawah ini merupakan gambar video yang sudah dilakukan penambahan atau penerapan lower third.



Gambar 12. Penambahan *lower third*

**g. Color Grading**

Color Grading yaitu proses koreksi warna pada video atau gambar dengan tujuan meningkatkan kualitas dan menambahkan kesan estetikanya. Pada proses color grading tidak bisa merubah warna seenaknya karena warna tersebut harus disesuaikan dengan berbagai macam factor, misalnya alur, isi cerita, tema, dan audio backsound.

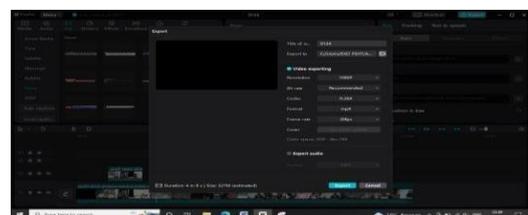


Gambar 13. Penyesuain *color grading*

**h. Rendering**

Rendering adalah proses membangun sebuah gambaran dari model dengan menggunakan aplikasi pada computer atau laptop.

Biasanya proses rendering sering disebut proses membuat gambaran hasil akhir dari sebuah desain mentah yang masih terpisah, masih belum bersih, dan tidak menentu. Jadi dengan adanya rendering kita bisa mengetahui hasil akhir dala sebuah modelatau desain video yang sudah dibuat dan didalamnya terdapat bagian elemen ataupun efek.

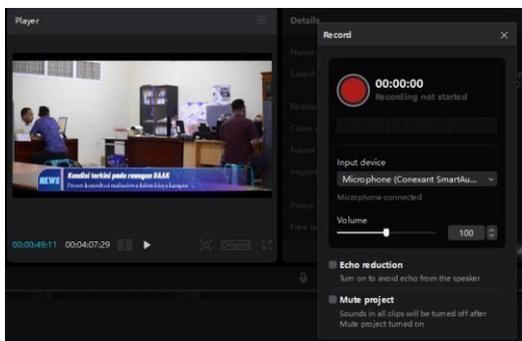


Gambar 14. Proses *rendering video*

**i. Audio visual**

Audio visual merupakan proses atau hal yang disampaikan berupa informasi kepada orang

lain yang berupa gambaran (visualisasi) dan suara (audio).



Gambar 15. Penambahan *audio visual*

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang didapat sebagai berikut :

1. Dalam proses pembuatan video ini dikerjakan melalui tiga tahapan yaitu proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Pembuatan video lower third membutuhkan waktu, biaya dan perlengkapan peralatan yang sesuai dengan kebutuhan pengambilan video. Selain itu, imajinasi dan kreativitas yang tinggi harus digunakan.
3. Informasi yang dimasukkan kedalam video sudah sesuai dengan rule atau naskah serta informasi yang akurat dari kampus sehingga membantu kepada semua orang. Untuk mengetahui informasi yang tepat bagi para pencari informasi tentang kampus STMIK Dharma Wacana kota Metro.
4. Penggunaan software yang tepat dan baik dalam pembuatan video lower third yaitu adobe after effect, capcut dan pixellab. Dengan menghasilkan hasil video yang cukup baik.
5. Berdasarkan tanggapan responden terhadap video profil menyatakan bahwa penerapan atau penambahan efek lower third sangat tepat dan memuaskan bagi para penontonnya dan layak untuk dipublikasikan.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua jajaran yang telah membantu dalam melakukan proses pembuatan video ini serta banyak berterimakasih kepada pihak – pihak yang mau memberikan informasi yang lebih tepat dan akurat. Yang dimana mau menyisihkan waktu luang untuk pembuatan video ini dan berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA.

- [1] Apriliani, Z., Hasanah, U., & Anas, A. S. (2019). Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Informasi. JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia, 1(1), 57-65.
- [2] Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. Jurnal Teknik Informatika, 6(1).
- [3] Hidayat, W., Wandayana, A. B., & Fadriansyah, R. (2016). Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Di Smk Avicena Rajeg Tangerang. Jurnal Cerita, 2(1), 56-69.
- [4] Tiasih, D. M., & Wenas, M. B. (2020). Perancangan Media Sosialisasi Sistem Informasi Akademik Satya Wacana Berbasis Video Infografis. International Journal of Natural Science and Engineering, 4(2), 60-72.
- [5] Rimayanti, N., Yulianti, A., Nasution, B., & Lubis, E. E. (2019). Pembuatan Video Profil Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Riau sebagai Media Promosi Berbasis

- Multimedia. *IT Journal Research and Development*, 3(2), 84-95.
- [6] Purwanto, A., & Purwanto, I. H. (2015). Pemanfaatan Teknik Tracking 2d pada Pembuatan Video Klip Musik. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(2), 12.
- [7] Subekti, S. S. N. A. (2021). Pemanfaatan Teknik Tracking 2d Dan Kinetic Typography Pada Pembuatan Video Profil Wisata Taman Rancah (Doctoral dissertation, Universitas Amikom Purwokerto).
- [8] Ariani, D. R., Neta, F., & Munandar, I. M. (2021). Penerapan Teknik Color Grading dan Musik Scoring pada Tahap Paska Produksi Film Horor" Waktu Terlarang". *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 5(1), 29-41.
- [9] Fernando, M. (2020). Creating Color Grading Tutorial of Oscar Best Cinematography Movie Using Research and Development Method (Doctoral dissertation, Universitas Internasional Batam).
- [10] Sony Santoso, N. (2020). Visualisasi Food Styling untuk Video Iklan Hachi Grill dengan Proses Color Grading (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- [11] Fathoni, A. F. C. A. (2011). Mengkaji Penggunaan Software Apple Color untuk Color Grading saat Pasca Produksi. *Humaniora*, 2(1), 590-599.
- [12] Lathifah, L., Suaidah, S., Fadly, M., & Gunawan, R. D. (2022). Pelatihan Multimedia Editing Video Pembuatan Konten Di Smk N 1 Natar Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 160-168.
- [13] Kholisho, Y. N., Arianti, B. D. D., Jamaluddin, J., Wirasasmita, R. H., Ismatulloh, K., Uska, M. Z., & Fathoni, A. (2021). Pelatihan pembuatan dan editing video bagi guru SD untuk menghadapi Era Industri 4.0. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 119- 127.
- [14] Firmansyah, K., & Kamal, M. M. (2020). Pelatihan Editing Video (Videografi) Menggunakan Aplikasi Smartphone (Kinemaster) bagi Santri PP. *Al Lathifiyyah 1. Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 25-28.
- [15] Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Video Editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160-166.