RENDERING VIDEO ADVERTISING DENGAN ADOBE AFTER EFFECTS DAN PHOTOSHOP

Dewi Maharani¹, Muhammad Hotami²

¹Manajemen Informatika, AMIK Royal Kisaran

²Teknik Komputer, STMIK Logika Medan

Jl. Imam Bonjol No.179 Kisaran, Telp: 0623-42451, Faksimili: 0623-42366

e-mail : dewimaharani15@gmail.com

Abstrak

Dunia multimedia khususnya Advertising saat ini semakin ramai, terbukti dengan hadirnya video atau film-film animasi. Film atau video animasi yang ramai sekarang tentu sebuah video animasi dengan kualitas yang sangat baik, mulai dari penggambaran tokoh, special efek, penataan suara dan lain sebagainya. Kualitas video yang baik juga tentu tidak terlepas dari ribuan frame yang dibuat dengan detail sangat tinggi oleh para desainer. Adanya Advertising pada sebuah Lembaga Pendidikan dapat lebih memperkenalkan serta menarik hati banyak orang hingga target pendidikan dalam penyebaran ilmu pengetahuan serta banyaknya orang yang masuk kedalam untuk mendaftar dan belajar di kampus STMIK Logika Medan semakin meningkat pesat. Dengan penggunaan software adobe After Effects dan Photoshop, maka proses rendering video advertising akan menjadi sesuai dengan keinginan.

Kata Kunci: *Rendering, Video, Advertising, After Effects, Photoshop.*

I. PENDAHULUAN

Dunia Advertising saat ini semakin ramai, terbukti dengan hadirnya video atau film-film animasi. Film atau video animasi yang ramai sekarang tentu sebuah video animasi dengan kualitas yang sangat baik, mulai dari penggambaran tokoh, special efek, penataan suara dan lain sebagainya. Kualitas video yang baik juga tentu tidak terlepas dari ribuan frame yang dibuat dengan detail sangat tinggi oleh para desainer. Beberapa tahapan pokok dalam pembuatan film animasi ada tiga tahapan. Yaitu Pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Proses *Rendering* merupakan proses untuk mengubah file project Adobe After Effect menjadi video. Dalam sebuah animasi, proses *rendering* dilakukan *Frame-by-frame*. Setelah sebuah *composition* di-render, maka program akan mengubah *frame-frame* yang telah di *render* tersebut menjadi sebuah file

Perusahaan, Akademik maupun organisasi sangat membutuhkan suatu media periklanan (*Advertising*) yang digunakannya untuk kepentingan tertentu. *Advertising* yang baik adalah *Advertising* yang bisa mempengaruhi sasaran tertentu sehingga memberikan dampak positif untuk perusahaan atau organisasi tersebut. *Advertising* juga bisa menggunakan berbagai cara, mulai dari media cetak sampai media elektronik. Bisa berupa katalog, poster, website, video, dan lain sebagainya.

Untuk itu Peneliti mengembangkan dan meningkatkan ilmu yang berhubungan dengan informasi kampus, desain grafis, *Advertising* dan video agar mampu membuat Video yang bagus dengan memanfaatkan bantuan software – software gratis khususnya dalam pembuatan Advertising Kampus STMIK Logika. Seperti merancang dan

membuat advertising dengan merendering video. Membangun sebuah Video Advertising yang menarik, *informatif* dan *interactive* dengan menggabungkan Desain Grafis Adobe Photoshop dengan Adobe Effects.

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, yang bertujuan mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya.

II. STUDI PUSTAKA

2.1 Rendering

Rendering merupakan sebuah proses untuk menghasilkan sebuah citra 2D dari data 3D. Proses ini bertujuan untuk memberikan visualisasi pada user mengenai data 3D tersebut melalui monitor atau pencetak yang hanya dapat menampilkan data 2D. Penyaji video software yang memproses file video dan mengirimkannya secara berurutan untuk tampilan video controller card untuk ditampilkan pada layar komputer. Sebuah contoh dari penyaji video, adalah KMV - 7 yang digunakan oleh DirectShow Microsoft. Contoh dari video penyaji UNIX adalah salah satu wadah dalam Gstreamer. [1]

Rendering merupakan proses yang paling menyita waktu dikarenakan membutuhkan dukungan perangkat keras dan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tinggi. Tetapi, hal ini akan dapat menimbulkan masalah dalam keuangan dikarenakan pembelian perangkat dengan spesifikasi tinggi atau pun hanya untuk melakukan *upgrade* komputer yang digunakan untuk proses *rendering*.

2.2 Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang مخصوص untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolahan gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. [2]

Photoshop tersedia untuk Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti Linux dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti CrossOver. Meskipun pada awalnya Photoshop dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan berbasis-kertas, Photoshop yang ada saat ini juga dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk World Wide Web. Beberapa versi terakhir juga menyertakan aplikasi tambahan, Adobe ImageReady, untuk keperluan tersebut. Photoshop juga memiliki hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak penyunting media, animasi, dan *authoring* buatan-Adobe lainnya. File format asli Photoshop, .PSD, dapat diekspor ke dan dari Adobe ImageReady, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, After Effects dan Adobe Encore DVD untuk membuat DVD profesional, menyediakan penyuntingan gambar *non-linear* dan layanan *special effects* seperti *background*, *tekstur*, dan lain-lain untuk keperluan televisi, film, dan situs web. Sebagai contoh, Photoshop CS dapat digunakan untuk membuat menu dan tombol (*button*) DVD.

2.2.1 Preferensi untuk Seleksi Foto

Seleksi merupakan salah satu tugas yang cukup berat, baik jika dilihat dari sisi pengguna maupun perangkat. Sebagai contoh, “beban” kerja komputer ketika anda membuat seleksi didalam kanvas akan bertambah berat seiring dengan tingkat kerumitan seleksi itu sendiri dan ukuran foto yang saat itu sedang diseleksi. Oleh karena itu, tugas yang utama adalah memastikan sebaik mungkin agar setiap preferensi yang ada di dalam Photoshop terarah dengan baik. Tujuannya hanya satu, agar Photoshop dapat bekerja secara maksimal.

Panel berfungsi untuk membantu proses editing dan pembuatan sebuah desain. Dalam proses seleksi, tidak semua panel yang telah disediakan oleh Photoshop akan anda gunakan. Supaya proses seleksi menjadi lebih efisien, anda perlu mengenali panel-panel yang berkaitan erat dengan proses seleksi, seperti Layers, Channel, Path dan lain sebagainya.

2.2.3 Metode-Metode Seleksi di Dunia Photoshop

Urusan seleksi memang merupakan salah satu urusan paling krusial dan penting dalam dunia

digital imaging yang meliputi fotografi digital, desain grafis, manipulasi foto, hingga pembuatan ilustrasi. Oleh karena itu, tidak heran jika pepatah kuno, “ada seribu jalan menuju Roma” cocok jika diterapkan dalam dunia Photoshop.

2.2.3.1 Seleksi Menggunakan Tool Standar

Tool dalam Adobe Photoshop adalah alat yang dapat membantu pengguna dalam mengedit. Adobe Photoshop CS3 memiliki 59 tool yang dapat dipakai oleh pengguna. *Tool - tool* tersebut terdiri dari berbagai macam tool dengan kegunaan yang spesifik. Beberapa *tool - tool* yang ada di Photoshop antara lain :

1. Menyeleksi Menggunakan *Polygonal Tool*
2. Menyeleksi Menggunakan *Rectangular Marquee Tool*
3. Menyeleksi Menggunakan *Elliptical Marquee Tool*
4. Menyeleksi Menggunakan *Magnetic Lasso Tool*
5. Menyeleksi Menggunakan *Channel*
6. Menyeleksi Menggunakan *Pen Tool*
7. Menyeleksi Menggunakan *Panel Path*

2.2.3.2 Layer Mask

Layer Mask adalah layer yang diberi *mask*. Anda bisa menyebut *mask* dengan sebutan sehari-hari seperti: topeng, penutup, masker, kostum ninja dll. Pada intinya, bagian yang tertutup oleh mask atau topeng itu, tidak akan terlihat didalam kanvas.

Cara paling cepat untuk membuat seleksi menggunakan prinsip mask adalah dengan menggunakan layer mask.

2.2.4 Adobe After Effect

Adobe After Effect merupakan *software* pembuat animasi dan *special effect* yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh para *animator* dan *desain grafis* karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan berbagai jenis pekerjaan *visual*. *Adobe After Effects* adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe, digunakan untuk film dan pos produksi pada video. pada awalnya merupakan sebuah *software* produk dari Macromedia yang sekarang sudah menjadi salah satu produk Adobe.

Adobe After Effects adalah sebuah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan Motion Graphic Design. Dengan perpaduan dari bermacam - macam *software Design* yang telah ada, Adobe After Effects menjadi salah satu *software Design* yang handal. Standar Effects yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk mengubah dan menganimasikan obyek. Disamping itu, membuat animasi dengan Adobe After Effects, juga bisa dilakukan dengan hanya mengetikkan

beberapa kode script yang biasa disebut Expression untuk menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis.

2.5 Animasi

Animasi adalah pergerakan dinamis suatu komponen ilustrasi yang dibuat menggunakan Adobe After Effects. Dalam membuat animasi nantinya akan berinteraksi dengan *keyframe*, *expressions*, *graph editor*, *script*. Dengan *adobe after effects* kita dapat membuat animasi yang digunakan untuk melengkapi efek-efek pada sebuah film.

Penerapan animasi ini nantinya dapat langsung diterapkan pada sebuah *klip movie* atau digunakan untuk membuat sebuah materi *animasi*. Sehingga perlu mengetahui tentang format standart television di indonesia dan dinegara-negara lain di Asia, yaitu PAL dan NTSC. Yang dimaksud format disini adalah *time frame* dan *aspect ratio* yang digunakan oleh masing-masing standart televisi sebuah negara. Penjelasan nya adalah PAL menggunakan *frame rate*: 25 *fps* (*frame per second*) dengan *aspect ratio*: 3:4. Sedangkan NTSC menggunakan *frame rate*: 29.7 *fps* atau dibulatkan menjadi 30 *fps* dengan *Aspect ratio*: 16:9. Biasanya untuk Indonesia menggunakan format standart PAL.

2.6 Video Advertising

Video advertising merupakan bentuk iklan yang ditargetkan pada content video. Berbagai format tersedia, termasuk iklan dinamis yang bisa tampil sebelum, setelah, ataupun selama tayangnya content video tertentu. Kelebihan iklannya mudah di ingat karena sama seperti apa yang dipasarkan.

III. METODE

3.1 Analisis Kebutuhan

3.1.1 Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Analisis terhadap perangkat keras dilakukan untuk mengetahui perangkat keras yang mendukung untuk merendering suatu video. Beberapa hal penting dari hardware yang diperlukan guna melakukan rendering video, yaitu:

1. Prosesorlah yang menentukan kecepatan render, karena pada saat prosesor render dimulai maka kerja akan diambil alih sepenuhnya oleh processor dengan dibantu RAM, semakin banyak core maka akan semakin cepat render-nya.
2. Memori yang digunakan sebaiknya berkapasitas besar karena semua program grafis, baik 3D maupun 2D terkenal rakus akan memori.
3. *Motherboard* yang digunakan sebaiknya menggunakan performa dan kapasitas yang massive.

3.1.2 Analisis Perangkat Lunak (*Software*)

Sebagai pertimbangan untuk merendering video digunakanlah perangkat lunak yang

disesuaikan juga dengan perangkat kerasnya. Software yang digunakan yaitu *Photoshop*, *Photodex Proshow Producer* dan *Adobe After Effect*. *After Effect* digunakan untuk merubah dan menganimasikan objek. Pada *After Effect*, terdapat beberapa fasilitas yang dimiliki oleh beberapa software lainya. Salah satunya adalah *After Effects* terdapat *tool* untuk membuat *shape* (seperti yang terdapat pada *photoshop*). Pada *After Effects* terdapat *keyframe* seperti yang terdapat pada *flash* (cara menganimasikannya juga hampir sama).

3.5 Analisis Sumber Daya Manusia (*Brainware*)

Analisis ini meliputi individu yang terlibat langsung dalam pembuatan *rendering video*. Manusia yang sebagai pembuat, diharapkan dapat menyampaikan maksud tujuan atau isi dalam bentuk *video*. Hal ini penting dilakukan dikarenakan memiliki peranan penting serta menjadi salah satu hal pokok dalam kegiatan perancangan *video advertising*. Tanpa adanya sumber daya manusia yang mampu juga berkualitas maka ketersediaan *software* dan *hardware* diatas tidak akan berarti.

3.6 Desain Secara Umum

3.6.1 Diagram Konteks

Gambar 3.1 Diagram Konteks

Tabel 1. Keterangan Diagram Konteks

Keterangan:	
Tahap Pra Produksi	Terdiri dari Proses Penemuan ide cerita, Pengumpulan foto-foto/gambar, Editing Video dan gambar dan merendering hasil editan vidio dan gambar.
Output Produksi	Video Advertising
Pasca Produksi	Rendering Video dan Advertising video
Animator	Pembuat video
Public	Masyarakat

3.6.2 Diagram Alir Data Level Nol

Diagram nol adalah diagram yang menggambarkan proses dari data flow diagram. Diagram nol memberikan pandangan secara

menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan eksternal entity.

Tujuan dari diagram level nol adalah untuk “memerinci” sebuah sistem menjadi “proses-proses” yang harus dilakukan.

Gambar 3.2 Diagram Alir Data level Nol

3.7 Tahapan Perancangan Sistem

Proses produksi video secara garis besar terdiri atas tiga tahap, yaitu: pra produksi, produksi dan pasca-produksi. Masing-masing tahapan mempengaruhi biaya dan kualitas video secara berkelanjutan.

3.7.1 Pra Produksi

Tahapan ini adalah tahapan dimana data apa saja yang di butuhkan atau persiapan yang sudah direncanakan dalam pembuatan *video* ini, mulai dari ide cerita, *script writing*, *storyboarding*, gambar-gambar dan *video-video*. Dalam tahapan ini akan di uraikan satu per satu tahapan dari *praproduksi*.

3.7.1.1 Ide Cerita

Ide merupakan hal yang mendasar untuk membuat sebuah *video*. Ide cerita dari rendering video ini adalah menceritakan seorang mahasiswa dari kampus logika yang ingin membuat *video advertising* yang akan digunakan sebagai media Promosi STMIK LOGIKA.

3.7.1.2 Script Writing

Scriptwriting adalah seni penulisan naskah cerita dalam bahasa Indonesia. Apa yang anda lihat, dengar dan saksikan di media-media secara audio dan visual, tidak terlepas dibaliknya adalah rentetan

karya seni yang pada awalnya berbentuk *script* atau naskah, detail dari maksud tujuan hingga karakter, bahkan suasana yang dibangun melalui imajinasi atau gambaran nyata suatu kejadian yang ada sehari-hari hingga peristiwa istimewa yang menjadi ilham dan ruh dari apa yang kita lihat dan saksikan.

3.7.1.3 Storyboarding

Storyboard adalah serangkaian sketsa yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen – elemen yang akan dimasukkan ke dalam *video*. Elemen tersebut, seperti : teknik produksi, penempatan animasi dan efek yang cocok dengan skenario.

3.7.2 Produksi

Proses produksi *video advertising* memiliki beberapa tahapan produksi dalam pembuatannya, diantaranya:

3.7.2.1 Shooting / Pengambilan gambar

Proses produksi dalam pembuatan *video advertising*, diawali dari Pengambilan gambar. Salah satunya adalah Pembuatan *background* atau latar belakang dari video yang akan dibuat menjadi hal yang penting. *Background* disimpan dalam lembaran (*layer*) tersendiri sesuai dengan ide cerita atau konsep untuk memudahkan animator dalam pengerjaan.

3.7.2.2 Capturing

Capturing merupakan proses memasukkan hasil shooting kedalam komputer. Proses *capture video* (*capturing*) adalah proses memindahkan hasil rekaman yang disimpan dalam kaset MiniDV dari kamera ke dalam komputer untuk dijadikan sebuah file dengan format digital (**avi**). Istilah *Digitized* karena proses yang merubah analog menjadi file digital yang dikenal oleh komputer.

Gambar 3.3. *Capturing* Background dan Animator

3.7.2.3 Editing

Setelah semua *video* dan gambar yang dibutuhkan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah mengedit *video* dan gambar yang ada sesuai dengan ide cerita. Tema dari hasil ide cerita biasanya menekankan pada satu kata. Sebagai contoh pada perancangan *video advertising* ini dibuat dengan mengusung tema “Promosi”.

3.7.3 Pasca Produksi

Dalam proses produksi, hasilnya merupakan sebuah file yang masih belum sempurna, sehingga diperlukannya beberapa tahapan –tahapan, sebagai berikut:

3.7.3.1 Pengeditan

Merupakan proses penyuntingan suatu gambar atau *video* yang kemudian diberi editan seperti penyisipan-penyisipan efek atau bentuk agar menjadi lebih menarik dan pantas untuk di *publish*. *Editing* juga dilakukan agar terjadinya suatu kesatuan urutan sesuai dengan ide cerita. Sehingga cerita yang dibuat pada pra produksi dapat diceritakan dalam bentuk visual.

3.7.3.2 Pemberian Efek – Efek Spesial

Pemberian efek *fag 3D* pada *video* Animator digunakan Agar *video* terlihat lebih nyata atau halus. Tampilan setelah pemberian efek *fag 3D* pada *video*

Gambar 3.4. Pemberian efek *Fag 3D*

3.8 Rendering Video

Pada perancangan *video advertising* ini *rendering* digunakan untuk menyatukan beberapa gambar-gambar beserta *video* yang ada. Dan *rendering video advertising* ini adalah bagaimana jika seorang mahasiswa STMIK Logika mempromosikan kampus STMIK LOGIKA sehingga kemudian dia merancang *video advertising* sebagai media promosi. [6]

Proses akhir dari keseluruhan proses perancangan *video advertising* dalam bentuk gambar yang disusun menggunakan program

komputer. Dalam *rendering*, semua data-data yang telah dimasukkan dalam proses pembuatan *video* akan dihasilkan dalam sebuah bentuk *output* berupa file-file *swf* menjadi sebuah format yang diinginkan dan dapat dinikmati.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Proses

Pengertian implementasi adalah proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan, pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap pada suatu objek.

4.1.1. Produksi

Proses produksi adalah lanjutan dari proses Pra Produksi sebelumnya. Merekam kejadian langsung, adegan animasi dan suara pada film, videotape atau DV untuk menghasilkan *footage/clip* disebut dengan “production” atau proses produksi.

Produksi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mencapai kemakmuran.

Produksi juga merupakan Masa selama *video* diproduksi. Pada tahapan ini dilakukan pekerjaan seperti:

1. Shooting : Pengambilan gambar
2. Capturing : memasukkan hasil shooting kedalam komputer
3. Editing : Melakukan perbaikan atau penyesuaian, seperti : memotong *video*, membuang bagian yang tidak diperlukan, menggabungkan klip dan menambahkan transisi.

Terkadang terjadi *overlapping* pekerjaan antara produksi dan pasca produksi terutama pada *editing video*.

4.1.1.1 Shooting Script

Tujuan membuat *Shooting Script* ini adalah mengurutkan sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Dalam hal ini langkah awal dalam tahap praproduksi adalah menulis skenario untuk menentukan alur cerita pembuatan iklan.

Pengambilan gambar yang baik akan mempengaruhi kualitas *video* yang diinginkan. Berikut adalah salah satu lokasi *shooting* di kampus STMIK Logika Medan yang dipergunakan dalam Perancangan *video advertising*.

4.1.2. Capturing

Capturing merupakan proses memasukkan hasil shooting kedalam komputer. Saat ini, Penulis menjadikan hasil shooting kedalam komputer dengan menggunakan *After Effect*.

Untuk melakukan *Capturing*, langkah awalnya adalah membuka *software Adobe After*

Effect. Selanjutnya, klik kanan pada software pilih Import > file (ctrl+I).

4.1.3 Editing

Diproses *editing video* inilah dilakukan pemotongan, pemilihan dan penyusunan ulang gambar, agar sesuai dengan tuntutan skenario. Setelah dilengkapi dengan pekerjaan *sound*, *animasi*, *visual efek* dan dianggap selesai, proses *editing* pun diakhiri dengan *outputting*, yaitu *ekspor* ke *format file* tertentu yang diinginkan untuk proses selanjutnya.

4.1.4 Pasca Produksi

Setelah proses produksi maka akan dihasilkan *footage* atau koleksi klip video. Untuk membangun dan menyampaikan cerita, maka harus mengedit dan menyusun klip-klip tersebut dan tentu saja menambahkan visual effects, gambar, title dan soundtrack. Proses diatas disebut dengan *postproduction* atau *pasca produksi*.

Pasca produksi yang penulis buat mencakup dalam 3 hal penting, Yaitu: Pengeditan, Penambahan efek-efek spesial dan Rendering. Pekerjaan yang terdapat pada tahap ini meliputi :

4.1.3.1 Pengeditan

Setelah semua video dan gambar yang dibutuhkan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah mengedit video dan gambar yang ada sesuai dengan ide cerita. Tema dari hasil ide cerita biasanya menekankan pada satu kata. Sebagai contoh pada perancangan *Video Advertising* ini dibuat dengan mengusung tema “Promosi”.

Setelah memberi lingkaran Pen tool pada video terjadi perubahan pada Background belakang tetapi belum sempurna karena masih ada Warna Green.

4.1.2.1 Pemberian efek – efek spesial

Pada gambar di bawah ini sudah mulai terjadi perubahan pada Video Animator dengan layar putih dan hitam menggunakan Efek Keylight.

Setelah pemberian efek pada video menggunakan Keylight, background akan menjadi putih.

Pemberian efek kamera pencahayaan pada pinggiran-pinggiran background agar terlihat lebih baik atau sempurna.

Pemberian efek 3D pada Video Animator digunakan penulis agar video advertising terlihat lebih nyata atau lebih menyatu dengan background.

Tampilan kamera aktif menjadi 2 digunakan untuk mengetahui adanya perubahan pada video dari 3D tersebut. sehingga video yang dihasilkan akan menjadi berbeda dan lebih baik dari sebelumnya.

Hasil akhir dari keseluruhan pemberian Efek-efek atau Rim per rim, lalu Pemberian nama composition yang kita inginkan

4.1.2.2 Rendering

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi komputer. Dalam rendering, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses modeling, animasi, texturing, pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk output (tampilan akhir pada model dan animasi). (<http://wenythepooh.wordpress.com>, 2014).

Gambar dibawah ini penginputan atau Audio/ music yang kita inginkan lalu klik ok.

Gambar.4.16. Tampilan Penginputan Audio

4.2.1.3.1 Proshow

Proshow merupakan salah satu *software Profesional Slideshow*. Adanya *Wizard Producer* pada *Proshow* yang memungkinkan proses pembuatan video jadi lebih cepat, Banyak style dan transisi di dalamnya. Seperti: *Pan*, *Zoom*, *3D*, *Rotate*, *Instant Show Creation*, *keyframe animasi*, *Trim Video* dan *Lagu*, *Mask Adjust*, *Timing Control*, *Image Editing*, *Custom Branding*. Menggabungkan semua *Proyek-proyek Video* atau *Audio* yang akan kita campurkan menggunakan *Proshow*.

4.2.1.3.2 Rendering Advertising

Produk *video* yang telah di buat mungkin selanjutnya akan di distribusikan kepada masyarakat yang merupakan target komunikasi dari produk *video advertising*. Setelah proses *editing video* menghasilkan format *file* tertentu, *file* ini kemudian dapat diproses lebih lanjut dalam usaha pembuatan **VCD atau DVD** agar kelak dapat di distribusikan secara massal atau di publikasikan langsung ke *sosialmedia* seperti *facebook* dan *twitter* bahkan *youtobe*.

V. KESIMPULAN

Dari hasil pembuatan video advertising diatas dan berdasarkan referensi dari beberapa sumber yang sudah dibuat maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan *video advertising* membutuhkan waktu, biaya dan perlengkapan peralatan yang sesuai. Selain itu, Imajinasi & kreativitas yang tinggi.
2. Informasi yang dimasukkan kedalam video sudah sesuai dengan *rule* dan informasi dari kampus sehingga sangat membantu para pencari informasi, agar lebih memahami tempat yang diinginkan dengan terperinci.
2. Peranan manusia dalam berbagi informasi kepada seluruh lapisan masyarakat khususnya dalam *video Advertising* dapat digantikan oleh teknologi komputer, salah satunya dengan membuat *rendering video advertising*.
3. Pemilihan *software* yang tepat merupakan langkah awal dalam pembuatan video advertising yang baik. *After Effect* dan *Adobe Photoshop CS* adalah *software* yang tepat untuk perancangan pembuatan *video advertising*.

Menggunakan Sistem Operasi *Cross Platform* (*Linux, Windows, Mac dll*) dengan spesifikasi komputer yang lebih tinggi dalam membuat *video advertising* guna sangat membantu menyelesaikan proses render.

DAFTAR PUSTAKA

1. <http://teg849.wordpress.com/2011/02/27/p-roses-rendering-dan-animasi/>
2. Menurut Jubilee Enterprise, (2012).
3. Menurut Madcoms (2013),
4. (http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects).
5. (www.pendidikanekonomi.com,2013).
6. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Produksi,2014>)
7. Arbie. 2004.*Manajemen Database dengan MySQL*. Yogyakarta : Andi
8. Bahra, Al. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.Yogyakarta : Graha Ilmu.