

Penerapan *Editing* Video Menggunakan Kinemaster Sebagai Sarana Media Promosi *Blockchain* Pada Instagram

Untung Rahardja^{*1}, Qurotul Aini², Andhika Dwi Putra³

^{*1,2}Dosen Universitas Raharja, ³Mahasiswa Universitas Raharja

Email: ^{*1}untung@raharja.info, ²aini@raharja.info, ³andhika.dwi@raharja.info

Abstrak

Perkembangan teknologi semakin maju dengan pesat setiap saat, membuat manusia membutuhkan informasi yang dapat diakses secara cepat, tepat dan mudah. Salah satunya yaitu informasi tentang teknologi terbaru seperti *Blockchain*. Namun, pengetahuan tentang *blockchain* masih minim di telinga khalayak umum, sehingga cara untuk mempromosikan & memberi informasi tentang *blockchain* tersebut melalui video yang terlihat menarik yang disebarluaskan oleh media informasi seperti Instagram. Namun video promosi harus terlihat bagus dan menarik agar mendapatkan jumlah viewers, oleh sebab itu diperlukan adanya aplikasi praktis untuk editing video dengan memberikan nilai estetika, sehingga bisa terlihat lebih menarik dibanding video aslinya. Penelitian ini menerapkan cara penyebaran informasi dan promosi *Blockchain* melalui video yang telah diedit dengan Kinemaster dan disebarluaskan di media sosial Instagram, dengan langkah-langkah standar editing video dan analisa data untuk isi konten video *blockchain*. Terdapat 2 manfaat, yaitu pertama mengetahui cara dasar editing standar untuk video promosi dengan aplikasi di android dan mengetahui informasi tentang *Blockchain* yang masih belum banyak dikenal. Diharapkan editing video dengan aplikasi ini bisa membuat video tersebut lebih menarik sehingga memikat orang-orang untuk mengetahui tentang *Blockchain* lewat Instagram.

Kata Kunci - Informasi, Editing, Aplikasi, *Blockchain*.

Abstract

The development of increasingly advanced technology, making humans need information that can be accessed quickly, precisely and easily. One of them is information about the latest technology such as *Blockchain*. However, knowledge about *blockchain* is still minimal in the ears of the general public, so a way to transfer & provide information about the *blockchain* through interesting looking videos distributed by information media such as Instagram. But the promotional video must look good and attractive in order to get the number of viewers, therefore it is necessary to have a practical application to edit the video by providing aesthetic value, so that it can look more attractive than the original video. This study uses a way to spread information and promotion of *Blockchain* through videos that have been edited with Kinemaster and disseminated on Instagram social media, with standard steps of editing videos and analyzing data to *blockchain* video content. There are 2 benefits, namely first to know how to edit standards for promotional videos with applications on Android and find out information about *Blockchain* that is still not widely known. It is hoped that editing videos with this application can make this video more interesting so that it attracts people to know about *Blockchain* via Instagram..

Keywords – Information, Editing, Application, *Blockchain*

1. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan hal paling penting dalam kehidupan manusia. Manusia sebagai makhluk sosial yang pada kesehariannya tidak bisa melepaskan diri dari

pengaruh manusia bahkan makhluk lain, pasti berinteraksi dan bersosialisasi baik verbal maupun non-verbal. Selalu terbuka dengan teknologi baru adalah cara yang bijak agar dapat beradaptasi dengan baik oleh kemajuan teknologi, agar tidak terlalu tertinggal oleh gelombang modernisasi [1].

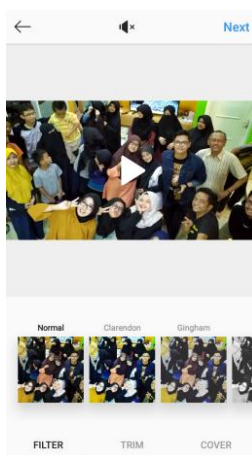
Dengan perkembangan teknologi masa ini yang sangat pesat sehingga komunikasi tersebut bisa dilakukan dengan banyak cara, salah satunya adalah lewat internet. Dengan internet ini kita bisa mengakses berbagai cara berkomunikasi salah satunya adalah melalui media sosial. elemen nya saat ini tentunya tidak terlepas dari penggunaan teknologi komputer sebagai salah satu penghubung yang banyak memberikan manfaat. Teknologi pun saat ini tidak hanya menjangkau perkantoran, instansi-instansi masyarakat seperti Universitas [2]. Namun juga sampai ke media Sosial pula Media sosial merupakan media yang menawarkan *digitisation, convergence, interactivity, dan development of network* terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesannya [3].

Salah satu contoh media sosial adalah Instagram. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri [4]. Untuk jenis informasi dalam instagram itu sendiri terdiri dari dua bentuk yaitu berupa Foto dan Video, baik merupakan postingan langsung di akun sendiri, maupun berupa *story* untuk menunjukkan kegiatan yang sedang kita lakukan. Dengan Cara penggunaan yang mudah dan tidak memerlukan biaya yang besar, dengan menekankan pada bentuk visual atau gambar, adanya fitur *hashtag* yang mempermudah pencarian dan jumlah pengguna yang cepat meningkat, Instagram dapat dijadikan strategi marketing dan informasi yang jitu [5]. Namun menurut sebagian orang menganggap Instagram adalah platform yang lebih cocok dalam media Foto dan infographic daripada tempat untuk media video. ada sebagian informasi yang tidak bisa hanya menggunakan gambar/foto sebagai penunjuk informasi tersebut, terkadang informasi atau promosi harus terlihat menarik dengan menggunakan animasi atau sebuah gerakan tertentu seperti pada umumnya di iklan televisi, oleh sebab itu pilihan selanjutnya adalah menggunakan media video di di Instagram [6].

Sebagian besar data, informasi, dan pengetahuan yang terkait dengan pola dan proses pembelajaran telah didigitalkan, membuat pembelajaran mudah diakses dan ramah pengguna melalui berbagai jenis gadget seperti tablet, komputer pribadi, *notebook*, dan *smartphone* [7]. Banyak cara yang bisa digunakan untuk memproduksi dan mengedit video, cara yang paling umum dipakai adalah menggunakan *smartphone*, kita membutuhkan aplikasi editor yang tersedia di *Android*. Dengan aplikasi ini kita bisa editing video dengan mudah dan praktis karena menggunakan *smartphone* belum lagi langsung terkoneksi dengan media sosial seperti Facebook dan Instagram sehingga mempermudah sharing video yang sudah jadi tersebut. Dengan tujuan utama yaitu menjelaskan informasi *Blockchain*. Untuk *Blockchain* itu sendiri pada dasarnya adalah database catatan yang didistribusikan, atau buku besar publik dari semua transaksi atau peristiwa digital yang telah dieksekusi dan dibagikan di antara pihak-pihak yang berpartisipasi. Setiap transaksi dalam buku besar publik diverifikasi oleh konsensus mayoritas peserta dalam sistem. Setelah dimasukkan, informasi tidak akan pernah bisa dihapus. *Blockchain* berisi record tertentu dan dapat diverifikasi dari setiap transaksi tunggal yang pernah dilakukan [8]. Dengan sistem seperti itu pastinya akan banyak orang yang tertarik namun tidak terlalu mengerti jika pertama melihat nya, oleh karena itu diperlukan nya media informasi serta penyampaiannya yang menarik, maka dengan Penerapan Editing Video menggunakan aplikasi untuk Media informasi dan Promosi *Blockchain* pada Instagram ini diharapkan bisa memberi solusi untuk penyebaran informasi mengenai *Blockchain* di Media Sosial.

Ketertarikan pada teknologi *Blockchain* telah meningkat sejak ide itu diciptakan pada tahun 2008. Alasan ketertarikan pada *Blockchain* adalah atribut sentralnya yang memberikan keamanan, anonimitas dan integritas data tanpa organisasi pihak ketiga mana pun dalam mengendalikan transaksi, dan oleh karena itu menciptakan bidang penelitian yang menarik, terutama dari perspektif tantangan dan keterbatasan teknis [9]. Teknologi *Blockchain* unggul

dibandingkan teknologi konvensional lainnya karena dapat diimplementasikan di berbagai jenis sektor industri, seperti *Supply Chain* dan jasa keuangan. *Blockchain* merupakan sebuah sistem revolusioner yang menghubungkan antar jaringan komputer secara terdesentralisasi dan terdistribusi [10]. *Blockchain* memungkinkan proses transaksi berjalan secara *Peer-to-Peer* tanpa mengandalkan satu Server. Maka tak bisa dipungkiri *Blockchain* akan menjadi salah satu teknologi terkini akan membuat orang-orang tertarik mempelajarinya. Untuk itu maka diperlukan nya sebuah media pembelajaran atau informasi tentang *Blockchain* tersebut dan mudah diakses dimana saja dan kapan saja, salah satunya adalah lewat Video yang disalurkan lewat Media sosial. Ada banyak hal dalam satu format video seperti dimensi, ukuran file, durasi, frame per-second (fps), tambahan lain nya dll. Untuk memperoleh video sesuai ekspektasi terkadang kita harus mengubah, memperbaiki atau menambahkan sebuah objek atau informasi tertentu sesuai keinginan [11]. Oleh sebab itu dibutuhkan nya Aplikasi *Editing* video untuk mendukung hal hal diatas seperti Adobe Premiere untuk Komputer dan Kinemaster untuk Handphone, untuk sebagian aplikasi media sosial mungkin sudah tersedia fitur untuk mengedit Foto dan Video secara otomatis dan mudah sebagai contoh seperti media sosial Instagram.



Gambar 1 : Fitur *editing* Video Instagram

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data (subjek maupun sampel penelitian). Teknik pengumpulan data merupakan suatu kewajiban, karena teknik pengumpulan data ini nantinya digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan seperangkat peralatan yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian. Pengumpulan data merupakan tahapan yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Terdapat 3 (tiga) teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

1. Observasi. Diartikan sebagai proses keterlibatan peneliti dan menangkap makna secara sistematis terhadap gejala-gejala yang timbul pada objek penelitian.
2. Studi Pustaka. Merupakan pengumpulan data dari *literature review* sebagai sumber referensi penelitian seperti jurnal, buku, dll.

2.1.1. Metode Observasi (Pengamatan)

Metode observasi yang dilakukan secara langsung ke tempat penelitian atau pengamatan dilakukan dengan berbagai hal melihat permasalahan yang terjadi. Penelitian ini dilaksanakan dengan pengamatan secara langsung di Universitas Raharja agar lebih mudah mendapatkan informasi lebih mudah serta data dukung yang dibutuhkan untuk melakukan proses laporan penelitian.

2.1.2. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan cara pemecahan masalah yang digunakan peneliti dengan mencari teori beserta bukti-bukti empiris dan menghasilkan penelitian yang selinier atau searah dengan objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Selain mencari bukti empiris, yang menjadi dasar pertimbangan lainnya adalah persamaan dan perbedaan dari studi pendahulunya.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 7 (tujuh) studi pustaka yang relevan dengan penelitian yang penulis teliti.

Penelitian yang perlu dilakukan dengan studi pustaka sebagai salah satu dari penerapan metode penelitian yang akan dilakukan. Diantaranya adalah mengidentifikasi kesenjangan (*identify gaps*), menghindari pembuatan ulang (*reinventing the wheel*), mengidentifikasi metode yang pernah dilakukan, serta mengetahui orang lain yang spesialisasi dan area penelitian yang sama di bidang ini. Beberapa *literature review* tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yuheng Hu, Lydia Manikonda, Subbarao Kambhampati tahun 2014 dari Department of Computer Science, Arizona State University yang berjudul “*What We Instagram: A First Analysis of Instagram Photo Content and User Types*” yang membahas tentang analisis konten foto dan video di instagram dan mengklasifikasikan nya menurut beberapa kategori dengan menggunakan koding dan tipe user yang menggunakan & posting foto Instagram tersebut [11].
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzan N I, Ahmad tahun 2018 dari BJB University yang berjudul “*Teknologi Blokchain dan peranannya dalam era digital*” yang menjelaskan dan menggambarkan teknologi blokchain pada era digital mulai dari pengertian, keunggulan hingga cara kerjanya pada suatu sistem tertentu [7].
3. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Atiko, Ratih Hasanah Sudrajat, Kharisma Nasionalista dari Universitas Telkom yang berjudul “*Analisis Strategi Promosi Pariwisata melalui media sosial oleh kementerian pariwisata RI (Studi deskriptif pada akun instragram @indtravel)*” yang membahas tentang analisis promosi dan informasi tentang pariwisata indonesia dengan media sosial instagram akun @indtravel dimulai dari Penciptaan konten, Penentuan Platform, Membuat rencana program, Implementasi program hingga monitoring dan evaluasi [3].
4. Penelitian yang dilakukan oleh Matthew Aaron Feinberg, Kye-Beom Song, Il-Taek Lim dari NexStreaming Corp yang berjudul “*KineMaster: pro video editing on Android*” yang membahas tentang deskripsi, kegunaan dan fitur-fitur yang tersedia di Kinemaster [10].
5. Penelitian yang dilakukan oleh Michael Crosby, Pradan Pattanayak, Sanjeev Verma, Vignesh Kalyanamaran yang berjudul “*Blockchain Technology : Beyond Bitcoin*” yang membahas tentang Blockchain mulai dari hal sejarah, cara kerja, pengaplikasiannya hingga risikonya [5].
6. Penelitian yang dilakukan oleh Judith Argila dari University of Oxford yang berjudul “*How To Create Video news that rocks in social media*” yang membahas tentang analisis

dan cara 8 perusahaan di Inggris dan Spanyol menangani produksi video untuk Facebook, Twitter, Instagram dan YouTube – dan video seperti apa yang membuatnya sukses [4] .

7. Penelitian yang dilakukan Jesse Yli-Huumo, Deookyon Ko, Sujin Choi, Sooyong Park, Kari Smolander yang berjudul “*Wheres is current research on Blockchain Technology?- a systematic review*” yang membahas macam-macam penelitian tentang Blockchain serta statistiknya [6] .

Dari *Literature Review* yang dijelaskan diatas, dapat diambil kesimpulan banyak yang meneliti yang sama membahas soal Blockchain dan penggunaan Instagram mengenai media informasi dan promosi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sudah dijelaskan pada permasalahan di atas poin utama dari masalah yang ada, maka dapat disimpulkan pemecahan masalah nya adalah sebagai berikut:

Dari permasalahan diatas maka diperlukannya sebuah software atau aplikasi untuk mengedit video tersebut, untuk hal ini saya menggunakan Kinemaster. Kinemaster merupakan aplikasi *mobile* yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik.



Gambar 2 : Aplikasi Home Kinemaster

Di Kinemaster ini sangat praktis karena menjadi aplikasi Handphone sehingga mempermudah sinkronisasi dengan Instagram, lalu banyak sekali fitur yang bisa digunakan seperti Multi-Track Audio untuk opsi audio lebih banyak untuk satu video, multi Layers sampai 10 layers untuk mendukung editing video, *Chroma keys* untuk setting video green screen dan *live preview* serta banyak lagi.

Banyak fitur untuk mendukung editing seperti opsi *Media* untuk memilih atau menambah video, gambar atau Background untuk di edit lalu di bagian *layer* ada berbagai fitur seperti *Media* untuk menambahkan foto, gambar atau *Background* langsung tapi berbeda lapisan dari video sebelumnya yang telah dipilih, ada *Effect* untuk memberi efek pada video seperti *Blur* atau *distort*, ada *Overlay* untuk memberikan stiker, animasi gif dan lain lain, opsi *Text* untuk menambah tulisan dan *Handwriting* untuk memberi coretan pada video. Di opsi *Audio* untuk menambah suara bisa berupa music, rekaman suara, SFX dan lain lain, sedangkan di opsi *Voice* anda bisa menambah suara dari recording langsung saat itu juga.

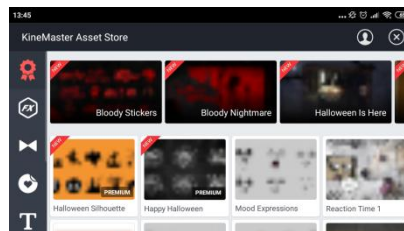


Gambar 3 : Lembar kerja Kinemaster

Di samping kiri lembar kerja juga terdapat opsi lain nya juga seperti *Undo* dan *Redo* untuk mengulang atau membatalkan perintah, *Export & Share* untuk render hasil akhir, disini

kita bisa menentukan resolusi, *frame rate* dan *bitrate* yang diinginkan untuk hasil jadi video lalu dijelaskan juga ukuran file tersebut jika sudah berhasil menjadi video dan kapasitas total penyimpanan, semakin besar resolusi dan frame rate, semakin besar juga ukuran video tersebut. Lanjut dengan *Wide* untuk memperbesar lembar kerja untuk menggunakan recording video langsung, klik opsi itu lagi untuk kembali ke semula. Salah satu yang terpenting adalah *Project Settings*, disana ada opsi setting untuk audio seperti *Auto Master Volume* untuk menentukan volume default video tersebut dan *Audio Fade In* untuk awalan tak bersuara hingga bersuara secara perlahan di awal video dan *Fade Out* untuk akhiran dari bersuara hingga tidak bersuara, di setting Video terdapat juga *Fade In* dan *Fade out* untuk Awalan video dari gelap ke terang dan Akhiran video dari terang ke gelap. Di Setting Editing untuk mengatur durasi per objek atau layer dan ukuran cropping video tersebut.

Salah satu fitur yang terdapat Kinemaster adalah kemudahan menambah Aset untuk bahan editing langsung dari Store nya, disana kita download aset aset seperti sticker, animasi gif, vector, *font text*, music dan *SFX free license*. Aset dibagi menjadi dua yaitu free (Gratis) dan Premium yang hanya bisa didownload dengan meng upgrade akun menjadi pro.



Gambar 4 : Asset Store Kinemaster

Setelah Video selesai dibuat video tersebut dilanjutkan dengan posting ke media sosial Instagram, untuk perihal ini saya menggunakan akun Alphabet Incubator (@alphabet.incubator) dengan video menjelaskan tentang Blockchain untuk tujuan promosi dan informasi, untuk prosedur editing video dan cara promosi tersebut akan dijelaskan [14]

Untuk implementasi nya, video tersebut perlu diproses dalam beberapa tahap, pertama yaitu pembuatan video tersebut lalu editing dengan aplikasi Kinemaster yang akan saya jelaskan di bagian ini, lalu diakhir akan dijelaskan cara promosikan video tersebut via Media Sosial Instagram.

a. Pembuatan Video

Pertama saya mencari tahu dan mengumpulkan informasi tentang Blockchain tersebut lalu merangkai informasi apa saja yang akan termasuk dalam video tersebut mulai dari buku, artikel website, hingga jurnal, lalu membuat rangkuman informasi tersebut sehingga tidak terlalu banyak dan panjang. Setelah siap mulailah recording video tersebut. Pertama kali yang perlu kita ketahui untuk pengambilan gambar adalah pengenalan terhadap kamera video, kamera video merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah pengambilan gambar. Tanpa menyepelekan bagian lain, tanpa kamera sebuah produksi tidak bisa berjalan, karena di kamera video inilah gambar dan suara direkam ke dalam film atau vita video [15].

Lalu peralatan standar yang dibutuhkan untuk membuat video ini antara lain :

- *Smartphone* (Android, iOs)
- *Tripod*
- *Monopod*
- *Steady Cam/Stabilizer*
- *Tripod*
- *Microphone*
- *Voice Recorder*

b. *Editing* di Aplikasi Kinemaster

Sebelumnya untuk memakai Kinemaster ini diperlukan Smartphone dengan Spesifikasi minimal seperti berikut ini :

- HP Android
- Processor Quadcore
- RAM Minimal 2 GB
- Resolusi Video : Full HD 1920 x 1080 dan HD 1080 x 720

Setelah terpenuhi berikut langkah-langkah mengedit video tersebut dengan Kinemaster :

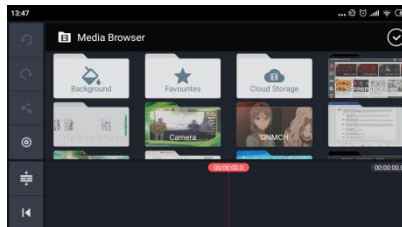
1. Buka Aplikasi Kinemaster



Gambar 5 : Tampilan Home Kinemaster

Pertama Buka aplikasi Kinemaster lalu pilih “*New Project*” di ikon dengan gambar Clapperboard, lalu pilih aspect ratio yang diinginkan, *aspect ratio* berguna untuk ukuran dimensi video tersebut, jadi saya akan memilih *aspect ratio* 1:1 karena merupakan standar video Instagram.

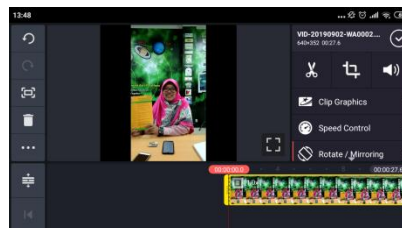
2. Pilih video utama yang ingin di edit



Gambar 6 : Tampilan Workplace Kinemaster

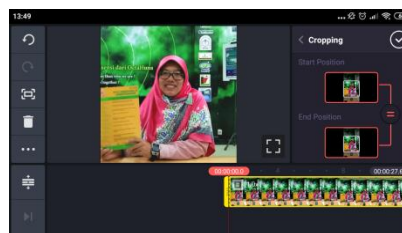
Setelah masuk ke layar kerja, klik media lalu pilih video utama yang akan diedit, untuk ini saya memilih video tentang informasi *Blockchain* buatan Alphabet Incubator, klik video tersebut untuk mengkonfirmasi,

3. Edit Video Utama



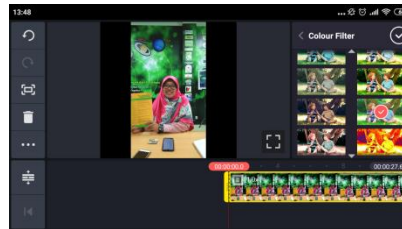
Gambar 7 : Opsi Fitur editing untuk Video

Klik video utama untuk melihat opsi apa saja yang bisa dilakukan seperti *trim* untuk memotong sebagian video, volume untuk mengatur suara video, *crop* untuk memotong dimensi foto, *Clip Graphic* untuk memberi efek pada title, *Speed Control* untuk mengatur kecepatan video, *Rotate/Mirroring* untuk memutar dimensi video, *Colour filter* untuk menambah efek filter warna pada video secara otomatis, *Color Adjustment* untuk menambah efek pada warna video secara manual, *Audio Filter* untuk menambah efek pada suara video tersebut, *Volume envelope* untuk mengontrol volume suara secara manual. Pertama trim sebagian video hingga 30-60 detik jika video tersebut berdurasi lebih dari 60 detik, 60 detik itu adalah standar durasi video dalam instagram, jika ingin posting video lebih dari 60 detik bisa saja namun akan termasuk dalam IGtv (Instagram TV) fitur ini harus membuka page baru untuk melihat video full tersebut sehingga terlihat tidak praktis. Namun itu tergantung keperluan video tersebut, selanjutnya pilih *Cropping* dan sesuaikan ukuran dimensi video dengan dengan aspect ratio frame yg dipilih, gunakan pilihan ditengah antara frame Start position dan end position supaya crop an nya tetap seimbang sepanjang video.



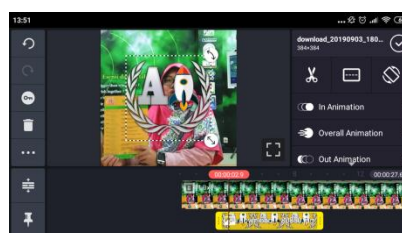
Gambar 8 : *Cropping* Video

Lalu gunakan *Colour filter* untuk memperindah dan mempercerah tampilan video sesuai pilihan anda, untuk video saya, saya beri *colour filter* yang mencerahkan video dan menajamkan warna nya.



Gambar 9 : Pilihan Color Filter

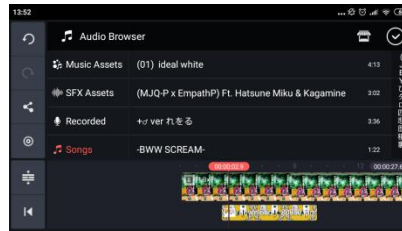
4. Tambahan Logo pada Video



Gambar 10 : Mengatur Logo

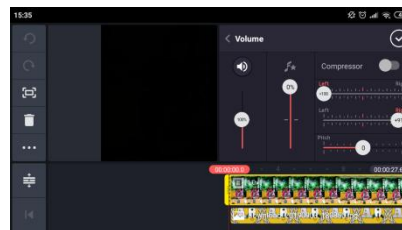
Setelah Dimensi Video tepat, tambahkan logo anda untuk menandai konten tersebut, pilih *layer* lalu *media*, pilih logo pilihan anda. Setelah logo masuk dalam video, pilih gambar tersebut lalu tentukan posisi dan ukuran logo tersebut, jika perlu gunakan *colour adjustment* untuk menentukan warna dan *Alpha (Opacity)* untuk mengatur transparansi logo tersebut.

5. Edit Suara pada Video



Gambar 11 : Opsi untuk menambahkan audio tambahan

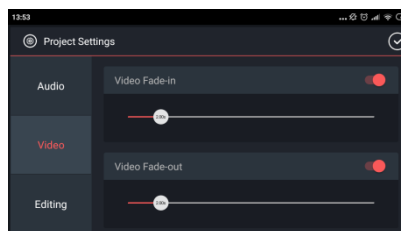
Tambahkan audio musik atau BGM jika diperlukan untuk memperindah video supaya video tidak terlalu bland dan mudah membuat bosan untuk ditonton. Pilih *Audio* lalu pilih file audio tersebut dari kolom *Songs* untuk audio dari penyimpanan anda dan *Music assets* jika anda ingin mencari/download nya di *asset store*



Gambar 12 : Interface editing audio

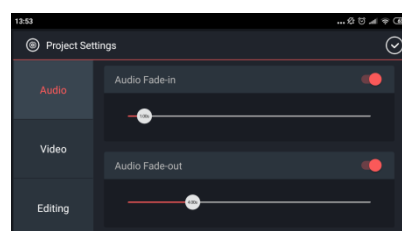
Lalu *edit audio* dari video utama untuk mencegah terlalu bersatu dengan audio utama hingga tidak jelas atau terdengar dengan cara pilih video nya, lalu pilih *audio* yang berlogo speaker dan sesuaikan besar kecil volume utama audio video tersebut hingga pas terdengar.

6. Tambahan efek *Fade-in* dan *Fade-Out*



Gambar 13 : Opsi Fade-in & Fade-out Video

Tambahkan efek tersebut untuk sekuens opening dan closing video tersebut, pilih *Project setting* lalu pilih opsi *Video*, nyalakan *Video Fade-in* nya tepat di tombol samping kanan, lalu tentukan dimulai dari detik berapa *fade-in* dimulai. Hal sama dengan *Fade-out*, tentukan juga detik dimulainya *Fade-out* tersebut.



Gambar 14 : Opsi Fade-in & Fade-Out Audio

Jika diperlukan *Fade-in* dan *Fade-out* untuk audio, dari *Project setting* pilih opsi *Audio* lalu setting sama persis seperti *Fade-in* *Fade-out* anda supaya seimbang dengan video utama.

7. *Export* menjadi video utuh



Gambar 15 : Tampilan Export & Share

Setelah yakin dengan hasil editan, waktunya membuat menjadi video. Pilih opsi *Export and Share* di kolom kiri, lalu sesuaikan *Resolusi* dan *Frame rate* sesuai keinginan anda. Semakin besar *resolusi* dan *frame rate* nya semakin besar ukuran file jadi dan semakin lama waktu untuk *rendering* menjadi video nya. Opsi *bitrate* digunakan jika anda tidak yakin dengan pilihan anda semakin *high* semakin bagus hasil video nya, dan juga semakin besar *size* dari video tersebut.

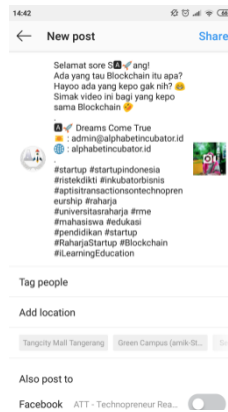
Setelah anda yakin dengan pilihan anda, klik *export* lalu tunggu hingga aplikasi selesai *render* menjadi video, jika selesai anda bisa melihat nya di samping kanan layar.

8. Posting dan cara Promosi



Gambar 16 : Hasil Akhir Video

Setelah video selesai dan siap di share, jangan lupa pikirkan *caption* video tersebut semenarik mungkin supaya para pengguna instagram yang melihat nya tertarik dan penasaran dengan video tersebut. Perlu diingat juga cara penyampaian informasi dan promosi tersebut supaya menarik banyak pengguna [16], seperti tutur kata, informasi terkait dan mention jika diperlukan, kata pembuka yang menyapa dilanjutkan dengan deskripsi video tersebut beserta info tambahan untuk mengetahui lebih lanjut, disarankan juga menggunakan *hashtag* dan *caption* yang terkait dengan video tersebut untuk menarik lebih pemirsa yang tertarik dengan topik video yang di *share*.



Gambar 17 : Caption Instagram

Setelah yakin dengan Caption tersebut. Langsung posting saja.

4. KESIMPULAN

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video termasuk salah satu media informasi yang menarik lalu dengan adanya software editing di android seperti kinemaster ini sangatlah membantu karena praktis, cepat dan mudah dalam editing video nya, dengan opsi menu yang banyak anda bisa melakukan editing video dengan banyak variasi. Lalu Instagram adalah tempat yang cocok untuk media informasi dan promosi, meski pilihan untuk editing banyak namun terbatas untuk video, oleh sebab itu perlunya aplikasi editing langsung seperti Kinemaster.

5. SARAN

Berdasarkan penelitian diatas terdapat berapa saran diantaranya penggunaan metode tersebut bukan sekedar untuk video instagram dan tema Blockchain,, Metode bisa di variasikan sesuai kebutuhan seperti Video Youtube, Video Presentasi dan media video lainnya. Perlu diingat juga cara penyampaian informasi dan promosi tersebut supaya menarik banyak pengguna, seperti tutur kata, informasi terkait dan mention jika diperlukan. Serta informasi mengenai Blockchain yang sedang ramai diperbincangkan dan diterapkan di era digital sekarang ini untuk prospek masa depan di video ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahardja, U., Aini, Q., & Zebua, V. K. A. (2019). *Penerapan Sistem Pengecekan Mahasiswa Layak KKP Berbasis Yii Framework Pada Perguruan Tinggi*. Jurnal Teknoinfo, 13(2), 96-99.
- [2] Aini, Q., Rahardja, U., & Al Nasir, A. L. (2019). *Sistem Penilaian Penguji Pada Ujian Kenaikan Tingkat Sabuk Taekwondo Berbasis Laravel Framework Di Kota/Kabupaten*. Computer Engineering, Science and System Journal, 4(2), 157-161.
- [3] Watie, E. D. S. (2016). *Komunikasi Dan Media Sosial (Communications And Social Media)*. Jurnal The Messenger, 3(2), 69-74.
- [4] Salamoon, D. K. (2013). *Instagram, Ketika Foto Menjadi Mediator Komunikasi Lintas Budaya Di Dunia Maya*. Isu Kontemporer Dalam Kajian Media Dan Komunikasi Profesional. Retrieved from <http://repository.petra.ac.id/16642>.

- [5] Atiko, G., Sudrajat, R. H., & Nasionalita, K. (2016). *Analisis Strategi Promosi Pariwisata Melalui Media Sosial Oleh Kementerian Pariwisata Ri (studi Deskriptif Pada Akun Instagram@ indtravel)*. eProceedings of Management, 3(2).
- [6] Argila, J. (2017). *How To Create Video News That Rocks In Social Media*.
- [7] Rahardja, U., Hariguna, T., & Aini, Q. (2019). *Understanding the Impact of Determinants in Game Learning Acceptance: An Empirical Study*. *International Journal of Education and Practice*, 7(3), 136-145.
- [8] Crosby, M., Pattanayak, P., Verma, S., & Kalyanaraman, V. (2016). *Blockchain technology: Beyond bitcoin*. *Applied Innovation*, 2(6-10), 71.
- [9] Yli-Huumo, J., Ko, D., Choi, S., Park, S., & Smolander, K. (2016). *Where is current research on blockchain technology?—a systematic review*. *PloS one*, 11(10), e0163477.
- [10] Ahmad, Fauzan N I. (2018). *Teknologi Blockchain Dan Peranannya Dalam Era Digital*. *Jurnal BJB University*
- [11] Compesi, R. (2015). *Video Field Production And Editing*. Routledge.
- [12] Marques, O. (2016). *Image and Video Everywhere!*. In *Innovative Technologies in Everyday Life* (pp. 45-58). Springer, Cham.
- [13] Dariyadi, M. W. (2019). *Video Editing Untuk Pembelajaran Bahasa Arab*. *Repository Karya Dosen JSA*, 1(1).
- [14] Feinberg, M. A., Song, K. B., & Lim, I. T. (2016). *KineMaster: Pro Video Editing On Android*. *ACM SIGGRAPH 2016 Appy Hour*, 7.
- [15] Karwandi, K., Roihan, A., & Aini, Q. (2015). *Prinsip Dasar Pengambilan Gambar Dalam Kamera*. *ICIT Journal*, 1(1), 67-76.
- [16] Hu, Y., Manikonda, L., & Kambhampati, S. (2014, May). *What we instagram: A first analysis of instagram photo content and user types*. In *Eighth International AAAI Conference On Weblogs And Social Media*.