

TONNI LIMBONG • EFENDI NAPITUPULU • SRIADHI



# MULTIMEDIA EDITING VIDEO

dengan COREL VIDEOSTUDIO X10



# **Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10**

## UU 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### Pembatasan Perlindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- a. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- b. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- c. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- d. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

# **Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10**

Penulis:

Tonni Limbong  
Efendi Napitupulu  
Sriadhi

Penerbit Yayasan Kita Menulis

# Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10

Copyright © Yayasan Kita Menulis, 2020

Penulis:

Tonni Limbong  
Efendi Napitupulu  
Sriadhi

Editor: Janner Simarmata

Desain Cover: Tim Kreatif Kita Menulis

Penerbit

Yayasan Kita Menulis

Web: [kitamenulis.id](http://kitamenulis.id)

e-mail: [press@kitamenulis.id](mailto:press@kitamenulis.id)

Tonni Limbong, Efendi Napitupulu dan Sriadhi  
Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10  
Yayasan Kita Menulis, 2020

xiv; 160 hlm; 16 x 23 cm

ISBN: 978-623-7645-73-3 (print)

E-ISBN: 978-623-7645-74-0 (online)

Cetakan 1, April 2020

- I. Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10
- II. Yayasan Kita Menulis

## Katalog Dalam Terbitan

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak maupun mengedarkan buku tanpa

ijin tertulis dari penerbit maupun penulis

# Kata Pengantar

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan buku Multimedia: Editing Video dengan Corel Video Studio X10.

Multimedia adalah suatu sarana yang di dalamnya terdapat perpaduan berbagai bentuk elemen, seperti teks, grafik, animasi, audio dan video.

Buku menjelaskan secara teori dan praktik tentang multimedia sampai menggabungkan gambar GIF dan dasar-dasar cara membuat film kartun, buku ini sangat cocok bagi yang sedang belajar mengedit video.

Buku ini terdiri dari 12 (dua belas) bab, yaitu :

Bab 1 : Video dan Audio

Bab 2 : Kamera dan Teknik Shoot

Bab 3 : Corel VideoStudio

Bab 4 : Area Kerja Corel VideoStudio X10

Bab 5 : Edit Audio (Sound)

Bab 6 : Tulisan Berjalan “Headline News” Pada Video

Bab 7 : Green Screen dan Cloning Video

Bab 8 : Mengganti Background Video

Bab 9 : Video Stop Motion

Bab 10 : Animasi pada Video

Bab 11 : Membuat Gambar menjadi Video

Bab 12 : Produksi Video (Rendering)

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada teman-teman sejawat yang telah memberikan masukan-masukan positif selama penulisan buku ini.

Medan, April 2020

Penulis

## Daftar Isi

Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar .....	ix
Daftar Tabel.....	vii
<b>Bab 1 : Video dan Audio.....</b>	<b>1</b>
1.1 Pengertian Video .....	1
1.2 Jenis dan Format Video .....	3
1.3 Pengertian Audio .....	5
1.4 Fungsi Media Video dan Audio .....	6
1.5 Aplikasi Pengolah Video dan Pengolah Audio Pasca Produksi/Finishing.....	8
<b>Bab 2 : Kamera dan Teknik Shoot .....</b>	<b>11</b>
2.1 Jenis Kamera .....	11
2.2 Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Besar dan Sudut .....	22
2.3 Teknik Pengambilan Gambar Video Berdasarkan Ukuran Gambar .....	26
2.4 Jenis Angle Shot dan Gerakan Kamera (Camera Movement) .....	32
<b>Bab 3 : Corel VideoStudio .....</b>	<b>35</b>
3.1 Sejarah Corel VideoStudio .....	35
3.2 Perkembangan dan Sejarah Corel VideoStudio .....	36
3.3 Penggunaan Corel VideoStudio dalam Pembelajaran .....	38
<b>Bab 4 : Area Kerja Corel VideoStudio X10 .....</b>	<b>41</b>
4.1 Persiapan Corel VideoStudio X10 .....	41
4.2 Tampilan awal Corel VideoStudio X10 .....	42
4.3 Project Baru .....	43
4.4 Editing Video .....	45
4.5 Teks (Title) .....	48
4.6 Audio / Sound and Music .....	50
4.7 Menambah Track pada Timeline .....	52
<b>Bab 5 : Edit Audio (Sound) .....</b>	<b>53</b>
5.1 Manfaat Sound Effect .....	53
5.2 Edit Audio Eksternal .....	55
5.3 Recording Audio .....	59
5.4 Membuat Efek Suara .....	63

---

<b>Bab 6 : Tulisan Berjalan “Headline News” Pada Video .....</b>	<b>67</b>
6.1 Pengertian Headline News .....	67
6.2 Membuat Headline News .....	70
<b>Bab 7 : Green Screen dan Cloning Video.....</b>	<b>81</b>
7.1 Efek dengan Green Screen.....	81
7.2 Cloning Video .....	89
<b>Bab 8 : Mengganti Background Video .....</b>	<b>99</b>
8.1 Pengertian Background.....	99
8.2. Mengganti Background Area Kerja .....	100
8.3. Mengganti Background dengan Konsep Green Screen .....	101
8.4. Mengganti Video yang memiliki Background lebih satu warna .....	104
<b>Bab 9 : Video Stop Motion .....</b>	<b>109</b>
9.1 Stop Motion .....	109
9.2. Cara Kerja Animasi Stop Motion .....	110
9.3. Penggunaan Frame dalam Membuat Animasi Stop Motion .....	111
9.4. Perkembangan Stop Motion .....	112
9.5. Pembuatan Stop Motion .....	114
<b>Bab 10 : Animasi pada Video .....</b>	<b>121</b>
10.1 Pengertian Animasi .....	121
10.2. Membuat Logo Berputar .....	125
10.3. Menggabungkan Gambar Gif dengan Video .....	129
<b>Bab 11 : Membuat Gambar menjadi Video .....</b>	<b>137</b>
11.1 Pengertian Gambar.....	137
11.2. Tipe-tipe Gambar Digital .....	138
11.3. Fungsi dan Kegunaan Gambar.....	139
11.4. Membuat Gambar menjadi Video .....	141
<b>Bab 12 : Produksi Video (Rendering) .....</b>	<b>151</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kamera Studio .....	12
Gambar 2.2. Kamera Lapangan .....	13
Gambar 2.3. Kamera HDV Camcorder-Sony_HDR-FX1E .....	14
Gambar 2.4. 3D Camcorder .....	15
Gambar 2.5. Kamera EFP .....	16
Gambar 2.6. Kamera ENG .....	17
Gambar 2.7 Kamera HDTV-Bosch-KCM-125 .....	17
Gambar 2.8 Kamera sinema elektronik .....	18
Gambar 2.9. Kamera sinema digital .....	19
Gambar 2.10. Kamera DSLR .....	19
Gambar 2.11. Telepon pintar .....	20
Gambar 2.12. Kamera CCTV .....	21
Gambar 2.13. Sinar X-Ray .....	21
Gambar 2.14. Sudut angle pengambilan kamera .....	22
Gambar 2.15. Frog Eye .....	23
Gambar 2.16. Low-Angle .....	23
Gambar 2.17 Eye Level .....	24
Gambar 2.18 High Angle .....	24
Gambar 2.19. Bird Eye .....	25
Gambar 2.20. Slanted .....	25
Gambar 2.21. Over Shoulder .....	26
Gambar 2.22. Sudut ukuran Gambar .....	26
Gambar 2.23. Extreme Close Up (ECU) .....	27
Gambar 2.24. Big Close Up .....	27
Gambar 2.25. Close Up (CU) .....	28
Gambar 2.26. Medium Close Up .....	28
Gambar 2.27. Medium Shot (MS) .....	29
Gambar 2.28. Full Shot (FS) .....	29
Gambar 2.29. Long Shoot (LS) .....	30
Gambar 2.30. One Shoot (1S) .....	30
Gambar 2.31. Two Shoot (2S) .....	31
Gambar 2.32. Group Shoot (GS) .....	31
Gambar 2.33. Pengambilan gambar produksi .....	32
Gambar 3.1: Screen Flash Corel VideoStudio X10 .....	38
Gambar 4.1. Area Kerja Corel VideoStudio X10 .....	42
Gambar 4.2. Membuat Folder baru di Corel VideoStudio X10 .....	43

Gambar 4.3. Area Transition di Corel VideoStudio X10 .....	43
Gambar 4.4. Area Title di Corel VideoStudio X10 .....	44
Gambar 4.5. Area Graphic di Corel VideoStudio X10 .....	44
Gambar 4.6. Area Filter di Corel VideoStudio X10 .....	44
Gambar 4.7. Insert Video di Corel VideoStudio X10 .....	45
Gambar 4.8. Tampilan Video yang sudah di Import .....	45
Gambar 4.9. Tampilan Video yang sudah di masukkan ke Timeline .....	46
Gambar 4.10. Slider Video di Timeline .....	46
Gambar 4.11. Option dan Properties Video .....	47
Gambar 4.12. Tampilan pilihan Transition Video .....	47
Gambar 4.13. Tampilan Play Transition Video. ....	48
Gambar 4.14. Tampilan Option Propertis Title .....	48
Gambar 4.15. Tampilan Lebih dari satu Title .....	49
Gambar 4.16. Tampilan melebarkan durasi Title .....	49
Gambar 4.17. Tampilan Hasil durasi Title yang sudah dilebarkan .....	50
Gambar 4.18. Tampilan Posisi Edit dan Properties serta Transition dari Title	50
Gambar 4.19. Tampilan memasukkan Audio dan Sound .....	51
Gambar 4.20. Tampilan posisi Audio atau Sound untuk Split .....	51
Gambar 4.21. Tampilan Audio atau Sound yang sudah di Potong (Split). ....	51
Gambar 4.22. Tampilan Insert Track .....	52
Gambar 5.1. Menu Insert Audio .....	55
Gambar 5.2. Dialog Insert Audio .....	56
Gambar 5.3. Hasil Insert Audio di Time Line .....	56
Gambar 5.4. Tools Cut untuk memotong Video .....	57
Gambar 5.5. Hasil Audio yang sudah dipotong .....	57
Gambar 5.6. Tampilan Audio Mixer .....	58
Gambar 5.7. Tampilan Audio yang sudah di edit menggunakan Fade In dan Fade Out .....	58
Gambar 5.8. Tampilan menu Adjust Volume .....	59
Gambar 5.9. Tampilan Dialog Adjust Volume .....	59
Gambar 5.10. Tampilan tombol Menu Record Audio .....	60
Gambar 5.11. Tampilan Dialog Record Audio .....	60
Gambar 5.12. Tampilan Dialog Start Record Audio .....	60
Gambar 5.13. Tampilan Dialog Sound Mixer .....	61
Gambar 5.14. Tampilan menu Audio Filter .....	61
Gambar 5.15. Tampilan Dialog Audio Filter .....	62
Gambar 5.16. Tampilan Dialog Option NewBlue Audio Polish .....	62
Gambar 5.17. Tampilan Hasil pengisian Value Option NewBlue Audio	

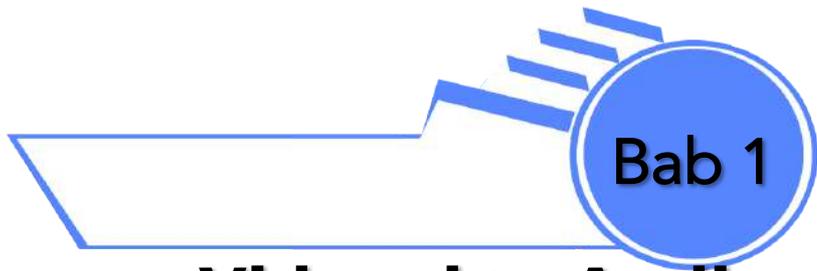
Polish .....	62
Gambar 5.18. Tampilan Hasil Memasukkan Hasil Rekaman .....	63
Gambar 5.19. Tampilan Menu Record Audio .....	63
Gambar 5.20. Tampilan Dialog Voice Ever .....	64
Gambar 5.21. Tampilan Dialog Start Voice Ever .....	64
Gambar 5.22. Tampilan Hasil rekaman Voice Ever .....	64
Gambar 5.23. Tampilan Menu Audio Filter Voice Ever .....	65
Gambar 5.24. Tampilan Dialog Audio Filter Voice Ever .....	65
Gambar 5.25. Tampilan Dialog Pith Shift .....	65
Gambar 5.26. Tampilan Dialog Pith Shift dengan Nilai 12 .....	66
Gambar 5.27. Tampilan Dialog hasil memasukkan Suara Pith Shift .....	66
Gambar 5.28. Tampilan Rekaman suara yang di sudah di Edit .....	66
Gambar 6.1. Tampilan Corel VideoStudio X10 .....	70
Gambar 6.2. Tampilan Insert Video yang menjadi Topik Berita .....	70
Gambar 6.3. Tampilan Menu Insert Title /Teks (Judul) .....	71
Gambar 6.4. Tampilan Title /Teks (HEADLINE NEWS) .....	71
Gambar 6.5. Tampilan Tombol Text Background .....	72
Gambar 6.6. Tampilan Tombol Properties Text Background .....	72
Gambar 6.7. Tampilan Insert Text untuk Sub Judul .....	73
Gambar 6.8. Tampilan Properties Customize Text Backdrop .....	73
Gambar 6.9. Tampilan Dialog Menu Properties Customize Text Backdrop .	74
Gambar 6.10. Tampilan Dialog Menu Properties Gradient Text Backdrop ...	74
Gambar 6.11. Tampilan Dialog Insert Track pada Timeline .....	75
Gambar 6.12. Tampilan Insert Track Below pada Timeline .....	75
Gambar 6.13. Tampilan Insert Teks pada Track dan Properties Solid Background .....	76
Gambar 6.14. Tampilan Format Solid Background .....	76
Gambar 6.15. Tampilan Format Attribute Tulisan Berjalan .....	77
Gambar 6.16. Tampilan Format Attribute dan Menu Properties .....	77
Gambar 6.17. Tampilan Pengaturan Teks Berjalan dari Menu Properties .....	77
Gambar 6.18. Tampilan Pengaturan Panjang Teks dan Video/Gambar .....	78
Gambar 6.19. Tampilan Penyisipan Gambar pada Video/Gambar .....	78
Gambar 6.20. Tampilan Editing Akhir Headline News .....	79
Gambar 7.1. Tampilan searching green screen api di Youtube .....	82
Gambar 7.2. Folder penyimpanan Video .....	82
Gambar 7.3. Tampilan utama layar Corel VideoStudio .....	83
Gambar 7.4. Insert Media .....	83
Gambar 7.5. Salah satu aplikasi convert video online .....	84

Gambar 7.6. Direktori penyimpanan video hasil convert online .....	84
Gambar 7.7. Tampilan open direktori untuk insert video .....	84
Gambar 7.8. Tampilan Hasil Insert Video .....	85
Gambar 7.9. Tampilan hasil insert video ke timeline track project .....	85
Gambar 7.10. Tampilan hasil insert video dan efek green screen ke timeline track project .....	86
Gambar 7.11. Tampilan properties Attribute Mask & Chroma Key .....	86
Gambar 7.12. Tampilan Properties Apply Overlay Options dan Similarity ...	87
Gambar 7.13. Tampilan hasil akhir membuang warna background .....	87
Gambar 7.14. Tampilan penyesuaian lebar video efek dengan objek target di video utama .....	88
Gambar 7.15. Tampilan mengecilkan suara pada video utama .....	88
Gambar 7.16. Tampilan Directory Media.....	89
Gambar 7.17. Tampilan Track Insert Video .....	89
Gambar 7.18. Tampilan split video .....	90
Gambar 7.19. Tampilan insert video track1 dan track 2.....	90
Gambar 7.20. Tampilan tombol tools filter .....	90
Gambar 7.21. Tampilan Tombol Option Filter Cropping .....	91
Gambar 7.22. Tampilan menu option cropping .....	91
Gambar 7.23. Tampilan option cropping filter .....	92
Gambar 7.24. Tampilan customize cropping filter .....	92
Gambar 7.25. Tampilan posisi video cloning .....	93
Gambar 7.26. Tampilan untuk meletakkan cloning ke semua frame .....	93
Gambar 7.27. Tampilan hasil cloning video .....	94
Gambar 7.28. Tampilan menu video cloning Fit to Screen .....	94
Gambar 7.29. Tampilan hasil cloning video Fit to Screen .....	95
Gambar 7.30. Tampilan menu Mask & Chrome Key .....	95
Gambar 7.31. Tampilan option Mask & Chrome Key .....	96
Gambar 7.32. Tampilan hasil Apply Overlay Option .....	96
Gambar 7.33. Tampilan option Apply Overlay Option.....	97
Gambar 7.34. Tampilan hasil Cloning Video .....	97
Gambar 7.35. Tampilan batas Video 1 dan Video 2 .....	98
Gambar 8.1. Menu Setting .....	101
Gambar 8.2. Menu Setting untuk Option Backgorund .....	101
Gambar 8.3. Tampilan Insert gambar Background.....	102
Gambar 8.4. Tampilan Insert gambar background dan video objek .....	102
Gambar 8.5. Tampilan menu Attribute .....	103
Gambar 8.6. Tampilan attribute Mask & Chrome Key .....	103

---

Gambar 8.7. Tampilan centang pada Apply Overlay Option .....	103
Gambar 8.8. Tampilan option pada apply Overlay Option .....	104
Gambar 8.9. Tampilan video untuk background .....	104
Gambar 8.10. Tampilan video untuk background dan video objek .....	105
Gambar 8.11. Tampilan Hasil pengaturan lebar video background dan video objek .....	105
Gambar 8.12. Tampilan Mask Creator .....	106
Gambar 8.13. Tampilan option tools Mask Creator .....	106
Gambar 8.14. Tampilan tools selection Rectangle .....	106
Gambar 8.15. Tampilan hasil Smart Eraser .....	107
Gambar 8.16. Tampilan hasil akhir Smart Eraser .....	107
Gambar 8.17. Tampilan hasil akhir mengganti Background Video .....	108
Gambar 9.1. Rangkaian Foto Stop Motion.....	109
Gambar 9.2. Tampilan membuat Folder Baru .....	115
Gambar 9.3. Tampilan Menu Capture dan Stop Motion .....	115
Gambar 9.4. Tampilan Menu Import Video .....	116
Gambar 9.5. Tampilan Option Jumlah Frame .....	116
Gambar 9.6. Tampilan Urutan Video dalam bentuk Frame .....	116
Gambar 9.7. Tampilan Hasil Video Stop Motion dalam Project .....	117
Gambar 9.8. Tampilan Folder Video Stop Motion .....	117
Gambar 9.9. Tampilan Hasil Insert Video Stop Motion .....	118
Gambar 9.10. Tampilan Video Stop Motion dengan Teks .....	118
Gambar 9.11. Tampilan Video Stop Motion dengan Audio .....	119
Gambar 10.1. Tampilan menu utama Corel Video Studio .....	125
Gambar 10.2. Hasil Insert Video .....	125
Gambar 10.3. Pemilihan gambar Logo dalam Folder .....	126
Gambar 10.4. Hasil Insert gambar Logo pada Timeline .....	126
Gambar 10.5. Hasil Edit ukuran dan posisi gambar Logo .....	127
Gambar 10.6. Pilihan Menu Customize Motion .....	127
Gambar 10.7. Properti Rotation nilai value pada Customize Motion .....	127
Gambar 10.8. Hasil Copy Gambar Logo untuk gambar ke 2 .....	128
Gambar 10.9. Hasil edit ukuran dan posisi Gambar Logo ke dua .....	128
Gambar 10.10. Menu Remove Motion .....	129
Gambar 10.11. Isian Rotation nilai X .....	129
Gambar 10.12. Progress Instalasi QuicTimePlayer .....	130
Gambar 10.13. Tampilan awal Corel VideoStudio .....	130
Gambar 10.14. Hasil Insert Video Utama .....	131
Gambar 10.15. Folder Penyimpanan Gambar Gif .....	131

Gambar 10.16. Hasil Insert Gambar Gif .....	131
Gambar 10.17. Menu Option Speed / Time Lapse .....	132
Gambar 10.18. Progress Bar Speed / Time Lapse .....	132
Gambar 10.19. Hasil Pengaturan Speed / Time Lapse .....	133
Gambar 10.20 . Dialog Mask & Chrome Key .....	133
Gambar 10.21. Menu Apply Overlay Options .....	134
Gambar 10.22. Menu Similarity dan Invert .....	134
Gambar 10.23. Menu Insert Track Bellow .....	135
Gambar 10.24. Hasil Insert Video ke 2 di Track Video 2 .....	135
Gambar 11.1. Tampilan Corel VideoStudio X10 .....	141
Gambar 11.2. Folder Penyimpanan Gambar .....	142
Gambar 11.3. Hasil Insert Gambar Background .....	142
Gambar 11.4. Show Grid Preview Screen .....	143
Gambar 11.5. Insert gambar Actor yang pertama .....	143
Gambar 11.6. Option Mask and Chrome Key .....	144
Gambar 11.7. Hasil Insert gambar 3 actor .....	144
Gambar 11.8. Hasil edit gambar actor 2 .....	145
Gambar 11.9. Detail edit gambar actor 1 sampai actor 3 .....	145
Gambar 11.10. Detail edit gambar actor 1 sampai actor 6 .....	146
Gambar 11.11. Gambar Insert Objek baru Matahari di Track yang baru .....	147
Gambar 11.12. Gambar Edit Objek Matahari .....	147
Gambar 11.13. Gambar tampilan tombol Path .....	148
Gambar 11.14. Gambar propertis path customize motion .....	148
Gambar 11.15. Gambar menu Speed / Time Lapse .....	149
Gambar 11.16. Gambar Propertie Speed / Time Lapse .....	149
Gambar 11.17. Gambar hasil akhir video film Kartun .....	150
Gambar 12.1. Tampilan area pilihan jenis Type Video .....	152
Gambar 12.2. Tampilan Memilih Jenis Type Video Jenis MPEG-4 .....	152
Gambar 12.3. Memilih Lokasi Penyimpanan Hasil Render .....	153
Gambar 12.4. Tampilan progress Bar Rendering .....	153
Gambar 12.5. Tampilan Pesan Sukses Rendering .....	153
Gambar 12.6. File Hasil Rendering di Folder Penyimpanan .....	154
Gambar 12.7. File Hasil Video Rendering .....	154



# Video dan Audio

## 1.1 Pengertian Video

Video merupakan teknologi pengiriman sinyal atau visualisasi elektronik dari suatu gambar yang bergerak. Aplikasi umum dari media penampil sinyal video yaitu seperti televisi, namun juga bisa digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang teknik, saintifik, produksi dan juga keamanan. Berdasarkan bahasa, kata video ini berasal dari kata Latin, “Saya lihat” (Azhar-Arsyad, 2011). Selain itu, video merupakan teknologi yang gunanya menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan serta menata ulang sebuah gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Digital video sendiri merupakan jenis sistem video recording yang bekerja menggunakan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya dan biasanya digital video direkam dalam tape, lalu didistribusikan melalui optical disc seperti VCD/DVD dan dalam internet (Sriadhi, 2018).

Tahun 1980 merupakan dekade perkembangan *Personal Computer* (PC) dan *workstation*. Teknologi mikroprosesor berkembang dalam penciptaan komputer desktop seperti saat ini. Pada saat itu mulai dikenal adanya *distributed computing*. Lahirnya aplikasi/software seperti: spreadsheet, word

processor, database, dan grafis terus berkembang mendukung terjadinya revolusi PC. Sejak dekade personal computer melanda dunia teknologi, muncul istilah Sistem Multimedia yang merupakan satu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media, seperti teks, grafik, suara, animasi, video dan sebagainya, di mana media tersebut disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif (Rahman, 2008).

Video dalam sistem penggunaannya merupakan sekumpulan komponen yang satu sama lain saling bekerjasama yang pada fungsi akhirnya dapat mengirim suara serta gambar yang bergerak, video juga merupakan suatu peralatan *Play Back* dari suatu program rekaman baik berupa rekaman audio maupun gambar. Video dapat merepresentasikan sebuah informasi, menggambarkan suatu proses dengan tepat dalam mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat memengaruhi sikap. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat, di mana tayangan yang ditampilkan oleh media video dapat menarik gairah (stimulus) seseorang untuk menyimak lebih dalam (Sharma dan Charbathia, 2017).

Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata “Vi” adalah singkatan dari Visual yang berarti gambar, kemudian pada kata Deo adalah singkatan dari Audio yang berarti suara. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan pemahaman bahwa video merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya hakekat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara.

Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini jika digunakan dalam pengajaran maka akan dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak (Tonni limbong dan Simarmata, 2020).

Pada dasarnya video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan benda yang nyata. video sebagai media digital yang dapat menunjukkan bentuk susunan atau urutan gambar-gambar runtut dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi kepada gambar yang bergerak. Video menyediakan suatu kaidah penyaluran suatu informasi yang sangat menarik dan live. Video merupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan suatu informasi (Purwanti, 2015).

## 1.2 Jenis dan Format Video

Ada dua macam format video yang dibagi berdasarkan media dan perangkat yang digunakan (Simarmata *et al.*, 2020; Tonni limbong dan Simarmata, 2020) yaitu:

- a. Video Analog adalah jenis video yang dijadikan standar dalam industri pertelevisian. Ada tiga macam standar penyiaran video analog yang paling banyak digunakan didunia yaitu NTSC, PAL dan SECAM.
- b. Video Digital adalah jenis video yang dijadikan standar dalam industri computer. Video jenis ini banyak diproduksi untuk platform display digital seperti Web, CD-ROOM dan HDTV DVD.

Video memiliki berbagai macam jenis dan tipe, adapun format dan tipe video di antaranya:

- a. Flash Video (.flv) adalah format file yang sebagian besar digunakan untuk membungkus file media digunakan untuk menyimpan video dari Internet yang menggunakan program Adobe Flash Player
- b. File .dat adalah file AVI yang dikompresi menjadi MPEG, dan disesuaikan dalam struktur VCD. Untuk membuatnya bisa memanfaatkan beragam aplikasi burner.
- c. AVI (*Audio Video Interleaved*) adalah format video yang bisa menyesuaikan format audio dengan alat yang digunakan untuk memutar video tersebut.
- d. DV (Digital Video) adalah format video kualitas rumahan ini biasa dihasilkan dari kamera digital.
- e. VCD Video adalah format video dalam bentuk VCD.

- f. DVD Video adalah jenis file video dalam format DVD, format ini memiliki kualitas yang lebih baik dibanding VCD.
- g. MOV adalah salah satu format video untuk player apple Quick time. Format file video ini biasa digunakan dalam pengiriman yang menggunakan jaringan internet.
- h. MPEG 1 adalah jenis format video ini merupakan kelas industri video, dengan kualitas gambar setara VHS serta memiliki kualitas suara atau audio setara dengan CD.
- i. MPEG 2 adalah format video yang memiliki kualitas suara setara dengan CD, dan memiliki kualitas gambar level siaran.
- j. MPEG 4 / MP4 adalah format file video ini sudah lebih bagus dari MPEG 1 dan 2. Karena memiliki kualitas gambar yang jauh lebih bagus, tapi dikemas dalam ukuran file yang lebih kecil.
- k. WMV (*Windows Media Video*) adalah format video yang satu ini merupakan pengembangan dari format ASF. File video dalam format ini biasa digunakan untuk pengiriman dalam jaringan internet.
- l. 3GPP/3GP (*3rd Generation Partnership Project*) adalah format video ini sering sekali digunakan untuk kebutuhan multimedia, yang memiliki ukuran lebih kecil dan kualitas gambar di bawah MP4.

Berikut ini beberapa contoh aplikasi yang memiliki kemampuan untuk memainkan video sesuai dengan format file video (Tonni limbong dan Simarmata, 2020), antara lain:

- a. Media Player merupakan player multimedia yang bisa dijadikan sebagai plugin pada web browser guna memainkan format file video AVI dan MPG. Media Player ini dikembangkan oleh Microsoft Corp.
- b. Real Player merupakan player multimedia yang bisa dijadikan sebagai plugin pada web browser guna memainkan format file suara real audio dan format file video real video. Real Player ini dikembangkan oleh *Real Networks*.
- c. Quick Time, dibuat oleh perusahaan Apple, banyak digunakan untuk transmisi data di Internet.

1. Software: Quick Time
  2. Mempunyai beberapa track yang terdiri dari audio, video, images, dan juga text sehingga masing-masing track terdiri dari file-file yang terpisah.
  3. Biasanya hanya bisa memutar video dengan format file .qt dan .mov.
- d. Winamp adalah aplikasi perangkat lunak yang bisa memutar berbagai macam format file video seperti: .dat, .mov, mpeg, mp4, .wmv, .avi, dan masih banyak lagi.
  - e. ImToo adalah aplikasi yang biasanya hanya bisa memutar video yang memiliki format file .3gp, sehingga sering dimanfaatkan dalam memutar video yang berasal dari hasil rekaman telepon selular saja.

Selain jenis-jenis berdasarkan bentuknya, berikut ini adalah jenis-jenis video berdasarkan tujuan dari pembuatannya, di antaranya:

- a. Cerita adalah video yang memiliki tujuan sebagai sesuatu yang memaparkan cerita.
- b. Dokumenter adalah video yang merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan untuk kemudian dijadikan data atau dokumen.
- c. Berita adalah video yang bertujuan memaparkan sebuah berita untuk orang banyak.
- d. Pembelajaran adalah video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan bisa diputar ulang.
- e. Presentasi adalah video yang bertujuan untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan dari kelompok atau seseorang.

## 1.3 Pengertian Audio

Sebelum membahas tentang audio, terlebih dahulu dibahas tentang suara. Suara adalah getaran cepat yang ditransmisikan sebagai variasi dalam tekanan udara (Erna, 2015), getaran akan dikirimkan melalui cairan padat elastis atau gas, dengan frekuensi dalam kisaran perkiraan 20 sampai 20.000 Hertz, dan mampu dideteksi oleh organ pendengaran manusia.

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indra pendengaran (Edukasi, 2019), contohnya narasi, lagu, sound effect, dan *background*. PC multimedia tanpa media hanya disebut unimedia bukan multimedia. Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Audio juga didefinisikan sebagai sembarang bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar oleh indra telinga.

Media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Media audio adalah salah satu komponen unsur sistem multimedia yang berupa suara yang bisa didengar oleh pendengaran manusia untuk menyampaikan pesan baik verbal atau non-verbal dalam bentuk digital (Sadiman *et al.*, 2009).

## 1.4 Fungsi Media Video dan Audio

Adapun fungsi media, video dan audio secara garis besar antara lain (Munir, 2012):

### 1. Bidang Hiburan

Pada suatu film seolah-olah pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan peralatan kamera yang merekam seluruh gambar, dapat dibayangkan betapa repot dan berbahayanya tugas seorang kameramen atau sutradara film kalau harus berada pada pesawat yang bertempur dan terbakar ataupun dekat dengan lahar yang meleleh. Pasti film tersebut dibuat dengan menggunakan miniatur interior set dan komputer animasi tiga dimensi. Komponen video dan audio (multimedia) juga dipakai dalam proses produksi untuk memainkan game dan pemasaran game.

Fungsi media audio dan video untuk memudahkan pekerjaan manusia membuat sesuatu di bidang hiburan tanpa harus bersusah payah dalam membuat suatu animasi tanpa perangkat multimedia yang ada. Fungsi video dan audio dapat dikatakan sebagai alat pembantu untuk menyampaikan makna dari sesuatu yang dibuat dalam bidang hiburan dan bisa menjadi alat bantu untuk mempelajari suatu hal. *Game Virtual Reality* yang di mana diajarkan cara menerbangkan pesawat tanpa harus menyewa pesawat terbang sungguhan. Fungsi media video dan audio juga bisa

dikatakan sebagai alat membuat suatu hiburan menjadi lebih menarik dan lebih enak untuk digunakan.

## 2. Bidang Pendidikan

Aplikasi multimedia pendidikan antara lain sebagai perangkat lunak pengajaran, memberikan fasilitas untuk peserta didik dalam belajar dengan mengambil keuntungan dari multimedia, apalagi dalam hala belajar jarak jauh dan dalam pemasaran pendidikan. Fungsi media video dan audio disini sangat terkait dalam penggunaan multimedia karena video dan audio akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis komputer. Saat ini video dan audio merupakan salah satu unsur yang penting dalam media pembelajaran dengan unsur-unsur lain seperti teks dan gambar. Penggunaan perangkat Multimedia berbasis video dan audio akan menghasilkan hal hal sebagai berikut:

- Meningkatkan efisiensi
- Menghasilkan motivasi
- Memfasilitasi belajar aktif dan eksperimental
- Konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa
- Memandu untuk belajar lebih baik.

Fungsi lain dari media video dan audio dalam bidang pendidikan adalah sebagai alat bantu (*tools*) dalam merepresentasi dan mengajarkan suatu materi kepada peserta didik. Selain itu, fungsi dari media video dan audio adalah sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil survey sebesar 83% orang dapat mengingat sesuatu dengan melihat dan media video dan audio yang merupakan unsur multimedia dan mampu membuat belajar mengajar menjadi lebih menarik.

## 3. Bidang Publishing

Sangat banyak informasi yang dapat dipublikasikan secara elektronik dan tersedia untuk pemakai, misalnya dapat menyajikan buku anda atau setiap materi yang ringkas dalam kualitas yang lebih baik dengan menggunakan grafik, animasi, audio dan video. Biaya untuk membuat dan mendistribusikan sebuah dokumen lebih rendah dari pada menggunakan metode tradisional berupa cetakan. Dengan memanfaatkan multimedia untuk publik memang banyak langkah lanjutan yang diperlukan dalam

proses produksi, dan penggunaan dokumen berbasis kertas bisa dikurangi. Fungsi media video dan audio adalah sebagai suatu jalan alternatif untuk menghemat waktu dan biaya dalam produksi untuk publik. Video dan audio sendiri juga berfungsi membuat informasi yang dipublikasikan menjadi menarik seperti iklan produk dan perusahaan. Jadi dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media Video dan Audio secara umum adalah sebagai berikut:

- Alat bantu untuk mempresentasikan sesuatu
- Membuat sesuatu menjadi lebih menarik
- Alternatif terbaik dalam penyelesaian dalam bersaing dalam bidang pekerjaan.
- Memudahkan seseorang dalam berinteraksi dengan sesuatu.
- Teknik pembuatan dan penggabungan antara citra, gambar, video menjadi Film

## 1.5 Aplikasi Pengolah Video dan Pengolah Audio Pasca Produksi/Finishing

Pasca produksi adalah proses penyelesaian akhir (*finishing*) dari sebuah rangkaian produksi (*syuting*) yang meliputi mengedit gambar, penambahan title, grafik, animasi, *special effects*, musik, *soundeffects*, *audio dubing*, dan output ke media video. Proses editing merupakan kegiatan dalam merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tiga fungsi dasar editing yaitu menggabungkan, memangkas dan membangun (Tonni limbong dan Simarmata, 2020).

Pada tahap pasca produksi, biasanya menggunakan aplikasi untuk mengolah video, audio maupun tampilan grafis. Terdapat beberapa aplikasi yang digunakan dalam proses editing, baik aplikasi pengolah video maupun aplikasi pengolah audio, di antaranya sebagai berikut:

### 1. Aplikasi Pengolah Video

Aplikasi pengolah video adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengolah film dalam berbagai macam format. Pemberian judul teks juga dapat diolah menggunakan program ini. Umumnya pemberian efek khusus

(*special effect*) seperti suara ledakan, desingan peluru, ombak, dan lain-lain juga dapat dibuat menggunakan aplikasi ini, yang termasuk dalam kategori ini adalah:

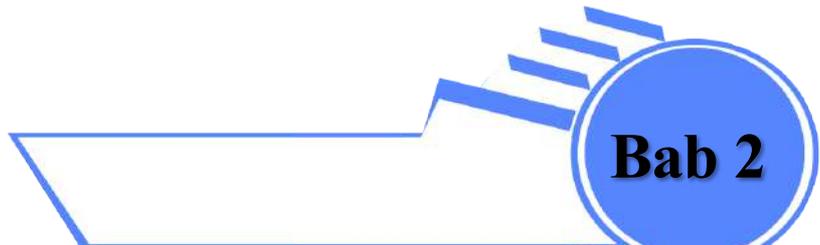
- Adobe After Effect
- Power Director
- Camtasia Studio
- Show Biz DVD
- Ulead Video Studio
- Element Premier
- Easy Media Creator
- Pinnacle Studio Plus
- WinDVD Creater
- Nero Ultra Edition

## 2. Aplikasi Pengolah Audio

Aplikasi pengolah audio adalah aplikasi yang mampu mengolah format audio seperti memotong file audio, memperbanyak, menyatukan file audio, merekam suara, memberi efek khusus pada suara, dan lain-lain. Contoh aplikasi software pengolah audio adalah:

- Audacity
- Power sound editor
- MP3directcut
- Music editor free
- Wavosaur
- Traverse DAW
- Ardour
- Wavepad sound editor
- Sound engine dan membantu meningkatkan daya tarik terhadap isi yang di presentasikan





# **Bab 2**

## **Kamera dan Teknik Shoot**

### **2.1 Jenis Kamera**

Kamera video adalah kamera yang digunakan untuk pengambilan gambar bergerak secara elektronik untuk kepentingan produksi siaran televisi atau produksi video. Selain itu, kamera video juga digunakan untuk keamanan, kesehatan, dan lain sebagainya (Ambar, 2017). Berbeda dengan produksi siaran televisi di mana pengambilan gambar ditujukan untuk disiarkan kepada khalayak umum secara luas, produksi video umumnya ditujukan untuk pembuatan program non-siaran. Produksi video umumnya didistribusikan melalui CD, DVD atau secara daring misalnya melalui situs YouTube atau media sosial lainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi, berbagai stasiun televisi telah memanfaatkan kehadiran internet sebagai alat komunikasi guna mendistribusikan produksi televisi secara non-siaran atau secara daring.

Sebagaimana dalam fotografi, kamera video adalah perangkat utama yang mutlak ada dalam produksi televisi siaran. Seorang operator kamera dalam produksi televisi siaran harus memahami berbagai teknik dasar fotografi, jenis dan macam lensa kamera, jenis komposisi fotografi, dan lain-lain. Selain itu, operator kamera juga harus mengenali kamera dengan baik supaya dapat mengambil gambar dengan baik dan lebih kreatif sehingga dapat berkomunikasi secara visual agar komunikasi yang efektif dapat tercapai (Widodo, 2018).

Sejak awal kemunculan kamera, terdapat berbagai jenis kamera video dengan ukuran dan bentuk yang beragam yang disesuaikan dengan berbagai macam situasi. Berikut adalah beberapa jenis kamera video yang digunakan untuk berbagai kepentingan, di antaranya adalah (Bartholo Bush Sawa, 2014) :

### **1. Kamera studio**

Kamera studio biasanya berukuran sangat besar dan cukup berat untuk digunakan di lapangan. Karena itu, dalam penggunaannya harus disertai dengan tripod. Untuk mendukung pergerakan kamera, kaki tripod dipasang dengan roda yang disebut dengan Dolly.

Selain tripod, kamera studio juga dikendalikan oleh pedestal studio yaitu sebuah kolom tunggal yang terdapat dalam roda untuk mendukung kamera dan dikendalikan dengan mekanisme hidrolik atau pneumatik. Jika melihat ukuran serta berat kamera, maka kamera studio umumnya ditujukan untuk operasional di dalam studio.



**Gambar 2.1.** Kamera Studio

Kamera studio umumnya digunakan untuk berbagai program televisi yang dilakukan dalam studio televisi dan membutuhkan lebih dari satu kamera atau multikamera seperti berita, wawancara, pertunjukan panel, komersial, situation comedies atau sitcom, drama seri, dan pertunjukan instruksional yang membutuhkan video berkualitas tinggi.

### **2. Kamera Lapangan**

Ketika kamera studio digunakan di lapangan untuk meliput berbagai kegiatan seperti kegiatan olahraga maka kamera tersebut dinamakan kamera lapangan.

Perbedaannya dengan kamera studio adalah terletak pada jenis lensa yang digunakan (Ambar, 2017). Biasanya, kamera lapangan menggunakan lensa yang memiliki rasio zoom yang tinggi dan berukuran lebih besar dibandingkan dengan lensa kamera studio. Di samping ukuran dan berat, kamera lapangan juga dibekali dengan tripod yang berat.



**Gambar 2.2.** Kamera Lapangan

### 3. Camcorder

Camcorder atau camera dan recorder adalah kamera video portable yang dilengkapi dengan videotape recorder atau alat perekam lainnya yang dipasang pada kamera untuk membentuk satu unit kamera (kamerafoto, 2020). Camcorder pada umumnya dapat dibawa, dan sebagian digunakan untuk produksi televisi siaran, film amatir, *Electronic News Gathering* (ENG) termasuk didalamnya jurnalistik warga atau jurnalisme warga serta beberapa aplikasi lainnya.

Camcorder besar juga memiliki video manual dan kontrol audio, mengesampingkan sisi otomatis, merupakan perangkat perekam yang baik, dan biasanya memiliki sistem pemrosesan yang lebih baik dengan menghasilkan berbagai contoh warna yang lebih baik dan memastikan warna-warna tersebut ketika melakukan pengambilan gambar dengan kondisi kurang cahaya. Sementara itu, pada camcorder kecil, lensa zoom terpasang pada kamera dan tidak dapat ditukarkan dengan lensa kamera yang lain. Hal ini menimbulkan kesulitan ketika akan mengambil gambar dengan sudut yang lebih lebar karena tidak bisa melakukan zoom lebih jauh lagi. Mikrofon kamera pada camcorder kecil dipasang pada kamera.



**Gambar 2.3.** Kamera HDV Camcorder-Sony\_HDR-FX1E

High-definition-video camcorder atau HDV camcorder merupakan kamera video yang memiliki kualitas tinggi. HDV camcorder memiliki lensa berkualitas tinggi, umumnya memiliki tiga buah chip beresolusi tinggi. Dengan lensa kualitas tinggi, dapat menghasilkan warna secara akurat serta gambar yang tajam, chip menghasilkan native yang memiliki aspek rasio 16×9, serta memiliki alat perekam video yang superior.

#### **4. 3D Camcorder**

Keberhasilan film 3D Avatar (2009) telah mendorong produksi dan pemasaran video tiga dimensi secara masif. Melalui 3D camcorder, video dapat melakukan perekaman ke dalam berbagai media yang berbeda dan disimpan dalam bentuk berkas digital. Salah satu contoh kamera video 3D camcorder adalah HD C-SDT750 keluaran Panasonic. Prinsip dasar proyeksi gambar tiga dimensi adalah berdasarkan fakta bahwa kedua mata manusia melihat sebuah scene dari berbagai sudut pandang. Ketika dimasukkan ke dalam otak, kedua buah gambar menghasilkan gambar stereo yang memperkuat semua isyarat 3D lainnya yang didapatkan. Untuk itu, dibutuhkan dua kamera camcorder identik yang masing-masing memiliki sensor CMOS, kedua kamera dan lensa kembar dipasang ke dalam sebuah perangkat. Kedua kamera mata baik kiri maupun kanan merekam sinyal HDTV pada memori internal berkapasitas besar atau pada kartu SD (Ambar, 2017). Manusia dapat melihat gambar 3D melalui monitor tanpa menggunakan kacamata 3D.



**Gambar 2.4.** 3D Camcorder

## 5. Kamera EFP

Kamera *Electronic Field Production* atau kamera EFP adalah kamera berkualitas tinggi yang memiliki kemiripan dengan kamera studio yang digunakan terutama pada beberapa konfigurasi kamera. Kamera EFP hampir tidak pernah digunakan untuk *Electronic News Gathering* (ENG) namun digunakan di luar studio untuk membuat film dokumenter, meliput konser, serta olahraga. Seluruh pengambilan gambar ditujukan untuk pengeditan pasca produksi (Bartholo Bush Sawa, 2014). Kamera EFP dapat di bahu atau ditempatkan pada tripod. Kamera EFP dilengkapi lensa zoom dengan panjang fokus yang sangat panjang. Kamera EFP tidak dapat merekam suatu kejadian karena itu kamera EFP harus dihubungkan dengan perekam video eksternal.

Sebagian besar kamera EFP memiliki kualitas yang tinggi, kamera EFP sering digunakan dalam studio dengan beberapa penyesuaian. Ketika digunakan dalam studio, kamera EFP ditempatkan pada sebuah kerangka kamera khusus, ditambah dengan lampu pencahayaan eksternal, serta menggunakan jendela bidik besar yang terpasang pada kamera. Selain itu, zoom dan fokus dipindahkan ke pegangan panning dan dihubungkan ke lensa melalui kabel servo. Lensa EFP umumnya juga diganti dengan sebuah lensa zoom yang lebih sesuai dengan lingkungan studio (Ambar, 2017). Keseluruhan kamera kemudian dipasang pada alas studio. Dalam konfigurasi studio, kamera studio, kamera EFP juga dikendalikan melalui camera control unit.



**Gambar 2.5.** Kamera EFP

## 6. Kamera ENG

Kamera ENG awalnya dirancang untuk digunakan oleh operator kamera berita dalam jurnalistik televisi, sekarang kamera ENG juga digunakan untuk produksi video lainnya seperti pemutaran drama, dokumenter, pembuatan film, dan video pelatihan perusahaan. Kamera ENG berukuran besar dan lebih berat dan biasanya dilengkapi denganudukan kamera pada bahu agar kamera dapat ditempatkan di bahu operator kamera dengan baik (Bartholo Bush Sawa, 2014). Umumnya kamera ENG dibawa dengan menggunakan tangan sehingga memudahkan untuk mengontrol lensa zoom bekerja.

Seperti kamera EFP, pada kamera ENG tidak terpasang alat perekam video. Kamera ENG terhubung dengan remote control unit dan alat perekam eksternal. Meskipun kamera ENG dapat beroperasi dengan menggunakan baterai, jauh lebih baik apabila menggunakan *power supply* yang berasal dari sumber eksternal. Hal ini dapat mencegah terjadinya *low battery* selama proses pengambilan gambar. Ketika berada pada situasi yang kritis, *remote control unit* dapat memberikan peluang bagi operator video untuk mengesampingkan sirkuit otomatis pada kamera dan mengatur ulang kamera agar dapat menampilkan kinerja yang lebih optimal dalam berbagai kondisi. Melalui intercom headset, sutradara dapat memberikan instruksi kepada para operator kamera ketika berlangsungnya proses pengambilan gambar.



**Gambar 2.6.** Kamera ENG

## 7. Kamera HDTV

Kamera HDTV biasanya digunakan dalam studio dan di lapangan. Umumnya, kamera HDTV menghasilkan gambar yang lebih tajam, warna yang lebih baik, dan lebih baik dalam hal kontras antara gelap dan terang dibandingkan dengan kamera televisi standar. Untuk mendapatkan gambar yang memiliki tingkat resolusi yang tinggi, HDTV tidak bergantung pada improvisasi sistem pemindaian melainkan membutuhkan CCD yang berkualitas tinggi, lensa yang spesifik, alat pemrosesan sinyal, viewfinder, dan monitor yang dapat mengakomodasi gambar secara horizontal dengan aspek rasio 16×9. Kamera HDTV biasanya dihubungkan dengan alat perekam HDTV atau alat perekam yang telah terpasang pada kamera seperti yang dimiliki oleh camcorder besar.



**Gambar 2.7** Kamera HDTV-Bosch-KCM-125

## 8. Kamera sinema elektronik

Kamera sinema elektronik adalah kamera video HDTV atau camcorder yang memiliki fitur sinematografis yang telah terpasang ataupun tidak. Beberapa dari kamera sinema elektronik memiliki jendela bidik seperti tube yang menampilkan gambar monokrom beresolusi tinggi dan/atau layar lebar panel datar eksternal yang beresolusi tinggi. Di depan lensa terdapat sebuah kotak yang dapat menahan beragam filter. Salah satu kegunaan fitur kamera sinema elektronik dalam pembuatan film, yaitu tersedia beragamnya tingkatan frames yang mungkin terjadi.



**Gambar 2.8** Kamera sinema elektronik

## 9. Kamera sinema digital

Kamera sinema digital merupakan kamera HDTV super khusus atau camcorder yang dapat menghasilkan gambar beresolusi tinggi secara ekstrem. Kamera sinema digital menggunakan sebuah kamera televisi digital atau camcorder untuk membuat film. Kamera sinema digital memiliki sensor CMOS (complementary metal-oxide-semiconductor) sangat tinggi. Kamera sinema digital dirancang mirip dengan kamera televisi camcorder yang dapat menghasilkan gambar berkualitas tinggi (Ambar, 2017).



**Gambar 2.9.** Kamera sinema digital

## 10. Kamera DSLR

Kamera DSLR atau *digital-single-lens reflex camera* sejatinya dirancang untuk fotografi. Kamera DSLR memiliki sensor yang tinggi sehingga dapat menghasilkan gambar yang berkualitas, terkadang kamera DSLR digunakan juga untuk produksi video atau pembuatan film. Kamera resolusi yang tinggi dan disandingkan dengan memori kapasitas yang besar menjadikan kamera DSLR sebuah kamera atraktif yang tidak hanya dapat digunakan dalam fotografi melainkan juga pembuatan film. Pengguna kamera DSLR untuk pembuatan video atau film tidak perlu lensa khusus (Ambar, 2017). Namun perlu dipahami bahwa penggunaan kamera DSLR untuk pembuatan film dapat memberikan permasalahan tersendiri di antaranya adalah terkait dengan posisi pengambilan gambar dan kualitas suara yang dihasilkan



**Gambar 2.10.** Kamera DSLR

## 11. Telepon pintar atau *smartphone*

Hampir semua orang memiliki *smartphone* atau telepon pintar atau handphone. Seiring dengan perkembangan teknologi, telepon pintar telah disematkan berbagai fitur ke dalamnya guna memenuhi kebutuhan pengguna akan hiburan, pekerjaan, hobi, dan lain sebagainya. Salah satu fitur yang dimiliki telepon pintar adalah kamera video. Saat ini orang tidak lagi tergantung pada kamera video yang ada untuk merekam berbagai kejadian. Perlu dipahami bahwa hasil gambar yang dihasilkan melalui kamera video telepon pintar tidaklah sebaik dibandingkan dengan menggunakan kamera video lainnya.



**Gambar 2.11.** Telepon pintar

## 12. Closed-Circuit Television (CCTV)

CCTV atau *closed-circuit television* umumnya menggunakan kamera *Pan Tilt Zoom* (PTZ) dan diperuntukkan bagi pengawasan dan/atau tujuan tertentu. Beberapa kamera CCTV dirancang berukuran kecil, mudah disembunyikan, dan mampu beroperasi tanpa pengawasan. Kamera CCTV umumnya digunakan dalam dunia industri atau ilmiah yang terkadang berada dalam lingkungan yang tidak dapat diakses secara normal atau menimbulkan ketidaknyaman bagi manusia, misalnya akibat radiasi, paparan racun kimia, suhu tinggi, dan lain-lain.



**Gambar 2.12.** Kamera CCTV

### 13. Kamera video khusus (Sinar X)

Kamera video khusus adalah kamera yang digunakan untuk tujuan penelitian ilmiah misalnya penelitian kesehatan, penelitian robotik, satelit, dan lain sebagainya. Beberapa kamera seringkali dirancang untuk radiasi tak tampak seperti infra merah atau sinar X. Untuk itulah dirancang beberapa jenis kamera video yang digunakan dalam produksi video, televisi siaran, serta berbagai tujuan khusus lainnya.

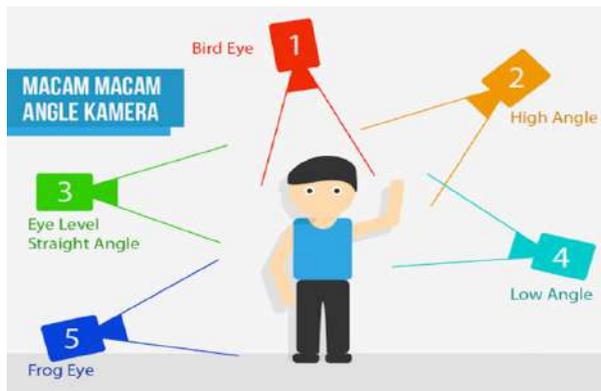


**Gambar 2.13.** Sinar X-Ray

Mengetahui jenis-jenis kamera video dapat memberikan manfaat yang banyak mengingat berbagai prospek kerja ilmu komunikasi yang luas, salah satunya bidang manajemen media atau perfilman. Adapun manfaat mempelajari jenis-jenis kamera video di antaranya dapat mengetahui dan memahami berbagai jenis kamera video beserta peruntukannya dalam berbagai bidang kehidupan.

## 2.2 Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Besar dan Sudut

Dalam pembuatan sebuah video dalam bentuk film pendek maka shooting tentu menjadi bagian dari proses pengambilan gambarnya. Persiapan untuk membuat video atau film mencakup persiapan, pengetahuan, kemampuan. Pengetahuan tentang teknik shot tentu menjadi bagian penting (portaldekave.com, 2018).



**Gambar 2.14.** Sudut angle pengambilan kamera (portaldekave.com, 2018)

Teknik pengambilan gambar dalam videografi dibagi berdasarkan kategori sudut pengambilan gambar (*Camera Angle*) dan ukuran gambarnya (Bartholo Bush Sawa, 2014). Berikut beberapa teknik pengambilan gambar/video berdasarkan sudut pengambilan gambar (*Angle*), yaitu:

### 1. Frog Eye

Teknik shooting ini mengambil gambar dengan posisi kamera sejajar dengan bagian alas/bawah objek dan posisinya lebih rendah dari dasar objek. Hasilnya gambar yang diambil menjadi sangat besar. Subjek pengambil gambar menjadi serasa mengecil dan objek gambar memiliki kesan agung, angkuh maupun kokoh.



**Gambar 2.15.** Frog Eye

## 2. Low Angle

Merupakan pengambilan gambar dengan sudut arah bawah objek yang memberikan kesan objek membesar dan dipakai sering untuk membandingkan sebuah objek dengan objek lain dari segi ukuran.



**Gambar 2.16.** Low-Angle

## 3. Eye Level

Teknik ini mengambil posisi sejajar dengan objek maka gambar yang direkam menunjukkan tangkapan pandangan mata orang yang berdiri sejajar dengan objek. Ketinggian dan besarnya objek jadi sama dengan subjek dan disebut juga teknik normal shoot.



**Gambar 2.17** Eye Level

#### **4. High Angle**

Teknik pengambilan gambar High Angle mengambil posisi di atas objek. Hasilnya objek shooting menjadi lebih kecil. Hasil gambarnya menjadi dramatis dan terkesan kerdil, ini juga merupakan kebalikan dari teknik Low Angle.



**Gambar 2.18** High Angle

#### **5. Bird Eye**

Teknik Bird Eye (mata burung) merupakan teknik shooting dengan memposisikan juru kamera di atas ketinggian dalam merekam objek. Hasilnya gambar yang tampak akan menunjukkan lingkungan sekitar lebih luas. Benda-benda lainnya di sekitar objek juga kelihatan dalam ukuran kecil.



**Gambar 2.19.** Bird Eye

## 6. Slanted

Teknik shooting ini mengambil sudut yang tidak frontal dari depan ataupun dari samping objek. Tapi mengambil sudut 45° terhadap sebuah objek. Hasilnya objek lain akan masuk dalam rekaman kamera.



**Gambar 2.20.** Slanted

## 7. Over Shoulder

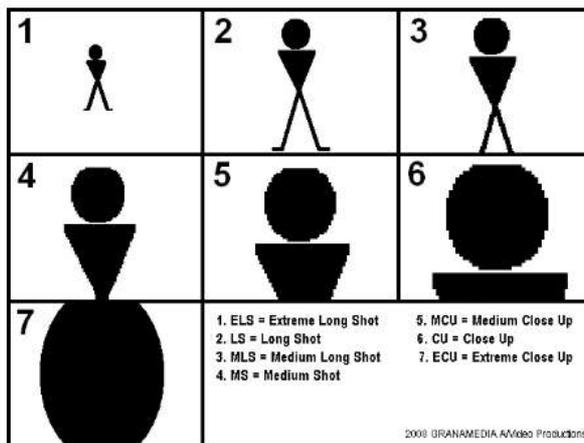
Teknik shooting ini mengambil gambar dari arah belakang bahu objek. Akibatnya objek hanya menampilkan bagian bahu atau kepalanya saja. Biasanya teknik ini dipakai untuk menunjukkan bahwa objek sedang melihat sesuatu ataupun sedang berbincang-bincang.



**Gambar 2.21.** Over Shoulder

## 2.3 Teknik Pengambilan Gambar Video Berdasarkan Ukuran Gambar

Setelah membahas soal sudut shooting, selanjutnya adalah tentang ukuran gambarnya. Besar kecilnya ukuran gambar tak lepas dari tujuan pengambilan gambar itu sendiri (Widodo, 2018; Limbong and Simarmata, 2020). Dalam hal ini berguna untuk memperjelas situasi, kondisi, maupun emosi objek gambar.



**Gambar 2.22.** Sudut ukuran Gambar (Ambar, 2017)

Beberapa teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambarnya, yaitu:

### 1. Extreme Close Up (ECU)

Merupakan pengambilan gambar dari jarak sangat dekat, hingga pori-pori kulit pun bisa terlihat. Tujuannya agar objek menjadi sangat-sangat jelas.



**Gambar 2.23.** Extreme Close Up (ECU)

### 2. Big Close Up (BCU)

Untuk menunjukkan ekspresi dari objek, maka digunakan teknik *big close up*. Sasarannya adalah dari atas kepala hingga dagu objek.



**Gambar 2.24.** Big Close Up (Dewi Santi, 2017)

### 3. Close Up (CU)

Close Up dilakukan dengan mengambil gambar atas kepala objek hingga bawah leher. Tujuannya agar wajah objek kelihatan lebih jelas.



**Gambar 2.25.** Close Up (CU)

### 4. Medium Close Up (MCU)

Teknik ini bertujuan mempertegas gambaran profil seseorang. Pengambilan gambarnya dengan menyorot dari kepala hingga dada.



**Gambar 2.26.** Medium Close Up (Dewi Santi, 2017)

## 5. Medium Shot (MS)

Teknik medium shot adalah teknik pengambilan gambar yang hampir sama dengan *medium long shot*, akan tetapi medium shot lebih terbatas ruang lingkungannya tidak seperti *medium long shot* yang lingkungannya luas, lingkup *medium shot* yaitu dari atas rambut hingga bagian perut.



Gambar 2.27. Medium Shot (MS) (Nymag.com, 2012)

## 6. Full Shot (FS)

Full shot adalah teknik yang memperlihatkan seluruh tubuh objek, dari kepala hingga kaki. Teknik ini mejadikan sisi background menjadi luas. Biasanya teknik ini digunakan untuk mengambil pemandangan dengan objek manusia.



Gambar 2.28. Full Shot (FS) (Eva Contis, 2019)

## 7. Long Shoot (LS)

Long shot adalah teknik pengambilan gambar dengan ukuran pas atau semua objek terlihat semua di dalam frame. Cocok sekali teknik pengambilan ini digunakan untuk pengambilan objek dengan menampilkan semua objek.



**Gambar 2.29.** Long Shoot (LS)

## 8. One Shoot (1S)

Teknik ini mengambil seluruh objek hanya saja objek yang di foto hanya satu objek saja. Teknik one shoot adalah teknik shooting untuk menampilkan satu objek saja tidak lebih maupun kurang. Teknik ini bisa digunakan untuk pengambilan gambar agar objek menjadi jelas.



**Gambar 2.30.** One Shoot (1S)

## 9. Two Shoot (2S)

Teknik two shoot adalah teknik yang lebih luas dibandingkan dari pada teknik pengambilan gambar one shoot. Two shoot ini menampilkan adegan dua objek yang terlibat percakapan. Teknik ini biasanya digunakan untuk foto prewedding.



**Gambar 2.31.** Two Shoot (2S)

## 10. Group Shoot (GS)

Teknik group shoot adalah teknik pengambilan untuk gambar kumpulan orang. Seperti adegan pasukan, kerumunan orang dan sebagainya. Teknik pengambilan gambar group shoot biasanya digunakan untuk pengambilan gambar foto keluarga.



**Gambar 2.32.** Group Shoot (GS)

## 2.4 Jenis Angle Shot dan Gerakan Kamera (Camera Movement)

Seperti pada penjelasan sebelumnya angle adalah teknik pengambilan gambar dengan memperhatikan sudut pandang atau singkatnya sudut pandang pengambilan gambar, untuk menghasilkan gambar atau video yang menarik dan profesional sangat disarankan untuk mengerti dan paham akan angle pada pengambilan gambar gerakan kamera (*Camera Movement*) adalah teknik pengambilan video dengan menggerakkan kamera dengan tujuan memberi kesan dan arti tersendiri (Widodo, 2018), biasanya teknik seperti ini sangat diperlukan oleh orang yang ingin terjun ke dunia cinematography (Dewi Santi, 2017).



**Gambar 2.33.** Pengambilan gambar produksi (Dewi Santi, 2017)

Berikut macam-macam pergerakan kamera (*Camera Movement*):

### 1. Pan atau Panning

Pan atau Panning adalah teknik menggerakkan kamera secara mendatar (horizontal) dari kanan ke kiri atau sebaliknya. Jenis pergerakan Pan terdiri dari Pan Right: Gerakan kamera memutar ke kanan dan Pan Left: Gerakan kamera memutar ke kiri.

### 2. Tilt atau Tilting

Tilt atau Tilting adalah teknik menggerakkan kamera secara mendongak dari bawah ke atas (vertikal) atau sebaliknya. Jenis pergerakan Tilt terdiri dari Tilt

up: Kamera mendongak ke atas dan Tilt down: kamera mendongak ke bawah.

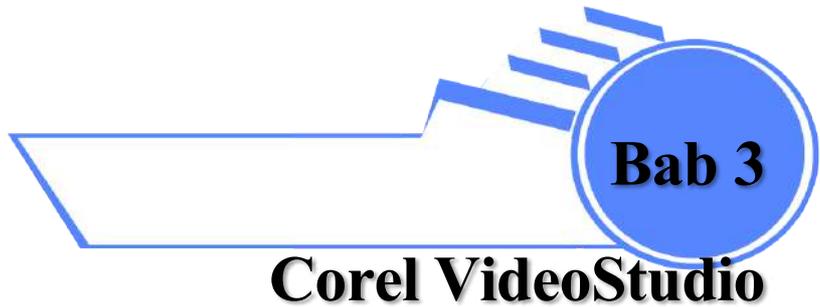
### **3. Dolly atau Track (*Tracking*)**

Dolly atau Track (*Tracking*) adalah teknik menggerakkan kamera di atas tripod atau dolly mendekati atau menjauhi subjek. Jenis pergerakan Dolly atau Track ini adalah Dolly in: Kamera mendekati subjek dan Dolly out: Kamera menjauhi subjek.

### **4. Zoom**

Zoom adalah teknik gerakan lensa zoom yang mendekati atau menjauhi objek secara optik, Dalam zooming yang bergerak bukanlah kamera tetapi lensa kamera yang bergerak maju atau mundur. Jenis pergerakan zoom ini adalah Zoom In artinya lensa bergerak maju atau pandangan mendekati objek dan Zoom Out artinya lensa bergerak mundur atau pandangan menjauhi objek.





# Bab 3

## Corel VideoStudio

### 3.1 Sejarah Corel VideoStudio

Corel VideoStudio (sebelumnya Ulead VideoStudio) adalah paket perangkat lunak editing video untuk Microsoft Windows, didistribusikan oleh Ulead Systems (sebuah divisi dari Corel). Versi terbaru dari software ini X8. Ulead didirikan pada tanggal 5 Agustus 1989 oleh Lotus Chen, Lewis Liaw dan Way-Zen Chen. Mereka mendirikan ULEAD dengan dukungan Microtek, setelah meninggalkan Taiwan Institute for Information Industry dalam rangka untuk lebih mengembangkan dan mengkomersialkan warna pertama mereka gambar yang benar perangkat lunak editing, PhotoStyler , pada Windows platform.

Awalnya, Ulead merupakan Software untuk Photo Editing, namun setelah banyak dikembangkan ke dalam berbagai media; gambar, animasi, video, suara dan text, Ulead berkembang menjadi Software pengolah video yang kualitasnya cukup bagus. Software yang dirancang untuk menangkap, membuat, mengedit video, juga dikenal sebagai *all-in-one* editor video, dan corel VideoStudio memiliki segala yang dibutuhkan untuk membuat film. Dalam software ini penambahan tool peralatan sangat efisien dan mudah untuk digunakan untuk memberikan hasil yang cepat dan berkualitas tinggi.

Ulead/corel VideoStudio merupakan salah satu software pengolahan video. Meskipun dikhususkan untuk melakukan pengeditan video namun sebenarnya juga mempunyai kemampuan yang handal untuk mengolah suara (sound editing), mengolah teks dan juga mengolah image. Ulead/corel VideoStudio dapat digunakan untuk:

- a. Mengolah/mengedit video dengan mudah (user friendly) dan baik sehingga mampu memberikan hasil akhir yang memuaskan.
- b. Tersedia bermacam-macam model transisi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan video.
- c. Overlay yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa klip menjadi satu.
- d. Memiliki Timeline Mode yang dapat diatur sampai pada frame, memberikan timeline dengan ukuran yang beragam.
- e. Kemampuan mengolah suara, dubbing, merekam suara serta format-format yang beragam seperti WAV, MP3, MPA, CDA (compact disc audio).
- f. Proses ekspor-impor video dan sound yang kompatibel dengan berbagai media, seperti CDA, MOV, WAV, AVI

## 3.2 Perkembangan dan Sejarah Corel VideoStudio

Corel adalah perusahaan pembuat perangkat lunak computer dimana produk Corel yang paling dikenal dan banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah Corel Draw yaitu sebuah perangkat lunak yang dibuat untuk mengolah gambar vektor atau software pembuatan gambar vector (Guide, 2017). Corel menyediakan paket dalam penjualan perangkat lunaknya, yaitu Corel Graphic Suite, yang di dalamnya terdiri dari Corel Draw, Corel R.A.V.E, Corel PhotoPaint, Corel Trace, Corel Capture, Corel update, Font Navigator, dan SB profiler. Berdasarkan data, pengguna produk Corel telah mencapai lebih dari 40 juta dan produk Corel telah dijual di lebih dari 75 negara. Perusahaan yang menjadi saingan Corel adalah Adobe.

VideoStudio menyediakan beberapa kategori transisi video, termasuk: FX berisi berbagai macam efek video seperti 'Burn' dan 'Fade to black', memberikan efek transisi 3D, dan album efek slide mirip dengan album foto. Pengguna dapat melakukan overlay animasi Flash, gambar, atau teks pada video dengan jumlah lapisan yang diperbolehkan terbatas. Pengguna harus menghapus warna tertentu dari *video overlay* sehingga latar belakang atau gambar yang diperlukan dapat muncul di latar depan. VideoStudio dapat mengubah kecepatan pemutaran video, membalikkannya, dan memodifikasi warna dan saturasi. VideoStudio menyediakan alat yang memungkinkan pengguna melakukan trim dan track video split. Soundtrack dapat memisahkan audio dari jalur video yang memungkinkan audio untuk bermain pada kecepatan yang berbeda dari video. Pengguna dapat melihat pratinjau diedit rekaman tanpa menciptakan file-file sementara. Fitur ini juga berfungsi untuk rendering akhir lebih cepat. VideoStudio mendukung pengeditan video definisi tinggi. File proxy adalah versi yang lebih kecil dari sumber video yang berdiri di atas sumber resolusi penuh selama mengedit untuk meningkatkan kinerja. Berikut perkembangan Corel VideoStudio dari tahun ke tahun.

- a. 2006: Ulead VideoStudio 10 plus
- b. 2007: Corel Ulead VideoStudio 11 plus
- c. 2008: Corel VideoStudio Pro X2 (v12)
- d. 2010: Corel VideoStudio Pro X3 (v13)
- e. 2011: Corel VideoStudio Pro X4 (v14)
- f. 2012: Corel VideoStudio Pro X5 (v15)
- g. 2013: Corel VideoStudio Pro X6 (v16)
- h. 2014: Corel VideoStudio Pro X7 (v17)
- i. 2015: Corel VideoStudio Pro X8 (v18)
- j. 2016: Corel VideoStudio Pro X9 (v19)
- k. 2017: Corel VideoStudio Pro X10**
- l. 2018: Corel VideoStudio 2018

Corel VideoStudio X10 adalah program aplikasi komputer yang digunakan untuk keperluan editing video. Program ini dirancang untuk dapat digunakan pada komputer dengan Sistem Operasi Windows 7, Vista maupun Windows 10.

Seperti halnya dengan Windows Movie Maker, dengan Ulead VideoStudio juga dapat mengedit video-video yang dihasilkan dari divcam, kamera digital, handphone, atau perangkat lainnya, juga dapat menggabungkan video dengan gambar, musik, dan suara. Corel VideoStudio X10 bisa dibilang memiliki fasilitas pengeditan yang cukup lengkap seperti adanya efek transisi, title, memotong video, menggabungkan video dengan gambar dan musik, dan sebagainya.

Corel VideoStudio X10 ini sangat cocok digunakan untuk kalangan pemula yang ingin belajar editing video, selain itu program ini memiliki tampilan yang menarik dan menu-menu yang mudah dipahami.



**Gambar 3.1** Screen Flash Corel VideoStudio X10

### **3.3 Penggunaan Corel VideoStudio dalam Pembelajaran**

Corel VideoStudio merupakan sebuah software yang berfungsi untuk merancang video atau mengedit video. Software Corel VideoStudio memiliki fungsi dasar, meliputi editing video, penggunaan transisi, efek video, pembuatan teks, audio, latar belakang, dan lain-lain (Pengetahuanku13, 2019). Software Corel VideoStudio sudah sangat populer dan banyak digunakan manusia bahkan para ahli multimedia disebabkan corel video studi memiliki fasilitas dan kemampuan software dalam pengolahan dan pengeditan video (Guide, 2017).

Software Corel VideoStudio dapat dipergunakan pengguna untuk membuat video dengan mudah dan cepat, tanpa harus menguasai ilmu video editing yang mahir. Dapat disimpulkan bahwa software Corel VideoStudio Pro X10 merupakan software yang memiliki beberapa fungsi yang menarik dan mudah digunakan dalam menggabungkan unsur-unsur multimedia seperti gambar, suara, animasi, teks, dan video (Sampurno, Sugiharti and Alamsyah, 2018) (Limbong and Simarmata, 2020).

Dalam penggunaannya, software Corel VideoStudio X10 memiliki berbagai kelebihan. Kelebihan tersebut diantaranya, mampu memasukan suara dan membuat tampilan-tampilan yang menarik dengan memasukan teks, narasi, gambar, animasi, dan video. Keuntungan menggunakan program Corel VideoStudio X10, antara lain : fasilitas capture yang praktis, baik secara digital maupun analog; pengoperasian yang sangat mudah untuk dipahami; keberagaman efek transisi real time; akurasi pengaturan cahaya yang secara otomatis mampu menyesuaikan gelap/terangnya warna; dilengkapi dengan audio filter untuk menghasilkan suara jernih (Munir, 2012; Pengetahuanku13, 2019).

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan software multimedia Corel VideoStudio x10 mampu mendukung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Sehingga menghasilkan media pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan serta mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.





## Bab 4

# Area Kerja Corel VideoStudio X10

## 4.1 Persiapan Corel VideoStudio X10

Membuat video dengan menggunakan corel VideoStudio dalam hal ini software yang dipergunakan adalah versi X10. Sebelum membuat video terlebih dahulu harus menyiapkan apa saja yang akan dibutuhkan misalnya:

1. Menyiapkan software Corel VideoStudio X10.
2. Menyiapkan gambar, video dan audio.
3. Menyiapkan software Total Video Converter.

Adapun fungsi dan kegunaan dari masing-masing kebutuhan di atas adalah (Wibisono and Setiyawan, 2007; Guide, 2017):

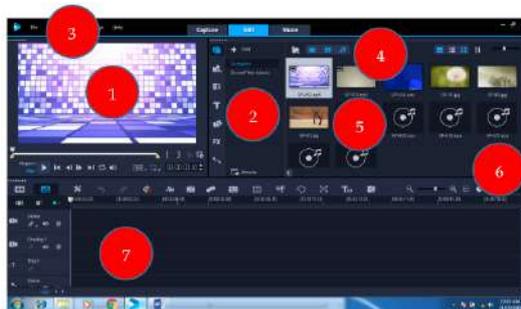
1. Fungsi Software Corel VideoStudio X10 adalah untuk mengedit dan membuat video sebelum disajikan dalam bentuk video
2. Fungsi Gambar, Video dan Audio adalah sebagai file atau bahan untuk di edit menjadi video
3. Fungsi Software Total Video Converter adalah untuk mengganti format video misalnya dari bentuk mpeg ke avi. Sebenarnya software ini jarang dipakai karena hasil dari corel VideoStudio sudah berformat mpeg.

Walapun banyak versi seperti versi X12 dan X13 dimana ada sedikit perbedaan di bagian Panel Folder Medianya. Tapi fungsi dasar-dasar operasionalnya sama. Untuk mendapatkan software ini silahkan Googling atau dapat mencari di server lokal indowebster.com dan lebih mudah lagi menggunakan torrent (Pengetahuanku13, 2019).

## 4.2 Tampilan awal Corel VideoStudio X10

Corel VideoStudio memiliki tampilan lembar kerja yang sangat sederhana dan *user-friendly* sehingga mudah untuk dipelajari oleh semua tipe pengguna. Versi terbaru saat artikel ini dibuat adalah Corel VideoStudio X10, berikut lembar kerja / interface dari software Corel VideoStudio X10 (Guide, 2017):

1. **Panel Preview:** Untuk menampilkan media yang diedit (Video, Music, Title, Trans, Efek, dan lain-lain)
2. **Media Folder:** Untuk membuat Folder tempat menyimpan berkas Media yang diedit
3. **Panel Step:** Urutan langkah (Step) editing
4. **Menu Tool:** Menu
5. **File Explorer:** Tempat meletakkan file media yang diedit dalam suatu folder
6. **Panel Option:** Opsi/Properties dari sebuah media atau opsi suatu fasilitas editing
7. **Timeline Track:** Tempat meletakkan media yang sedang/akan diedit



Gambar 4.1. Area Kerja Corel VideoStudio X10





**Gambar 4.4.** Area Title di Corel VideoStudio X10

### 3. Graphic

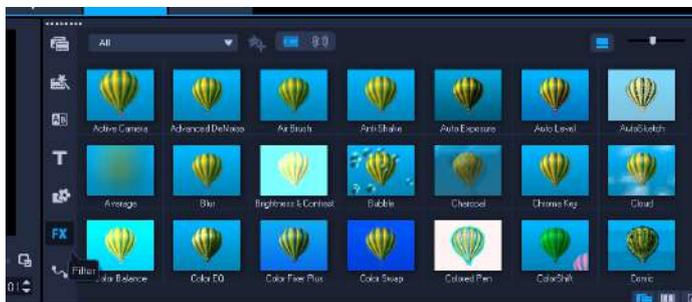
Berisi template warna background atau dapat ditambahkan sendiri dengan gambar lain, tampilannya seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.5.** Area Graphic di Corel VideoStudio X10

### 4. Filter

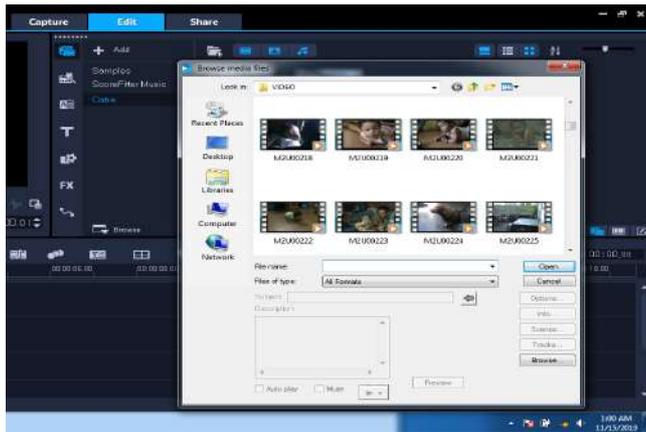
Untuk membuat Effect sebuah objek pada suatu Video



**Gambar 4.6.** Area Filter di Corel VideoStudio X10

## 4.4 Editing Video

Untuk mengedit video, pastikan posisi berada pada panel Media dan pada *Folder Project*, klik icon **Import Media File**, Pilih video yang akan dimasukkan kemudian klik tombol **Open** untuk memasukkan file video yang akan di edit ke **track timeline**. Sebelum dimasukkan ke *project*, lakukan **preview** media yang dipilih untuk memastikan video yang akan diedit sudah benar dengan cara klik tombol **Play**, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.7.** Insert Video di Corel VideoStudio X10

Setelah video selesai diimport, lakukan preview dengan cara, klik File Video lalu klik tombol **Play**, seperti pada gambar di bawah ini.



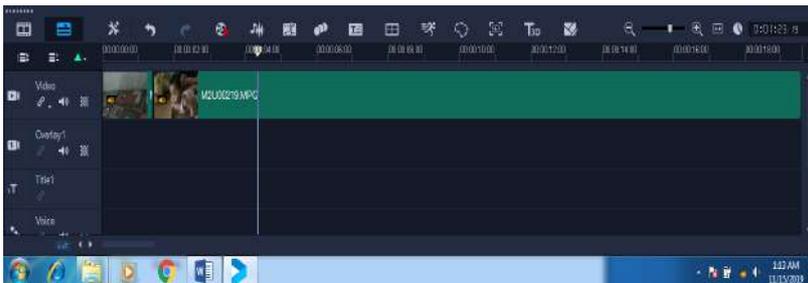
**Gambar 4.8.** Tampilan Video yang sudah di Import

Mengimport Video ke Timeline. Klik lalu *Drag* file Video yang dipilih dan letakkan di Video track (*timeline*), seperti gambar di bawah ini.



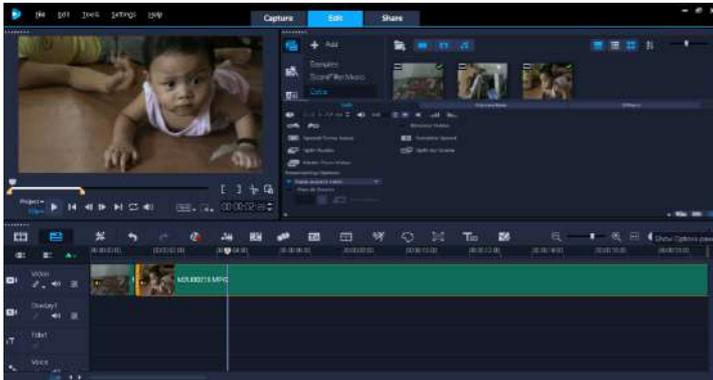
**Gambar 4.9.** Tampilan Video yang sudah di masukkan ke Timeline

Untuk berpindah-pindah posisi (*timer*) dapat menggeser *Timeline Slider*, Klik tanda *Slider* (panah dibagian angka-angka penunjuk yang seperti penggaris) lalu geser ke kanan atau kiri, seperti pada gambar di bawah ini.



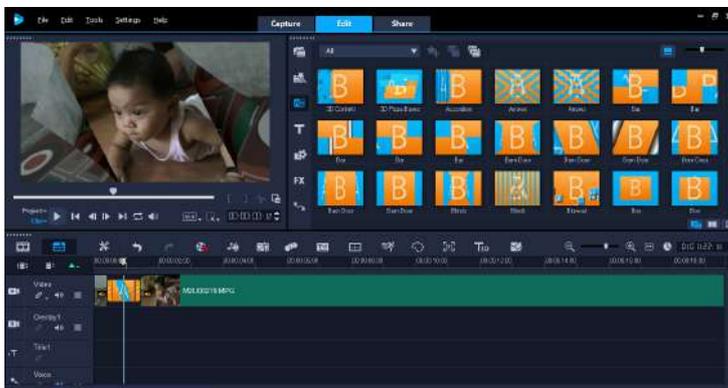
**Gambar 4.10.** Slider Video di Timeline

Klik **Panel Option** sampai layar Opsi muncul. Pada option ini bisa diatur properti sebuah media (video) seperti: *Volume*, *Color*, *Speed*, *Snapshoot* (memoto suatu frame gambar) dan lain-lain, seperti pada gambar di bawah ini.



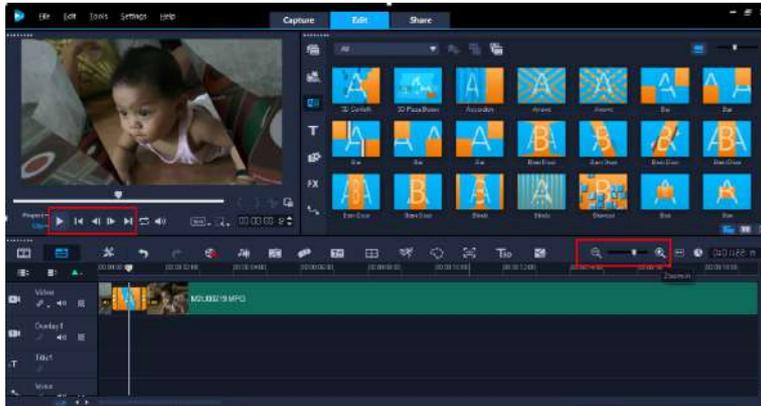
**Gambar 4.11.** Option dan Properties Video

Membuat Transisi. Klik Menu **Transition**, lalu pilih salah satu template transisi dan Drag ke batas antara 2 video, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.12.** Tampilan pilihan Transition Video

Untuk melihat hasil transisi, perbesar timeline dengan cara mengatur, lalu geser slider Timeline ke posisi sebelum perbatasan antara 2 video, lalu klik tombol **Play**. Pada tombol **Play** ada 2 pilihan yaitu *Project* dan *Clip*, Jika pada posisi “Project” maka video akan di Play secara penuh beserta efeknya, jika pada posisi “Clip” maka video akan di Play hanya pada video yang terpilih saja tanpa efek), seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.13. Tampilan Play Transition Video.

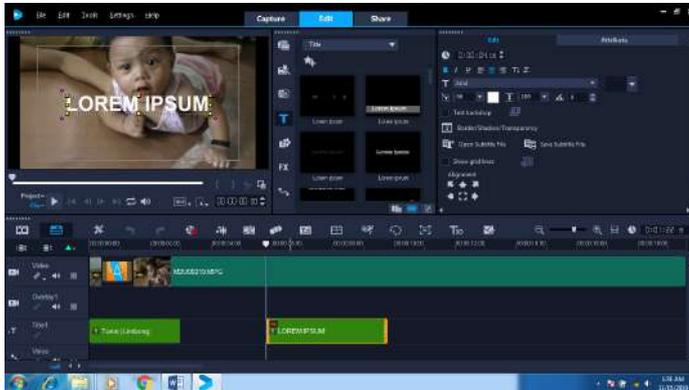
## 4.5 Teks (Title)

Membuat title, geser Timeline Slider pada posisi yang diinginkan, Klik Menu **Title** lalu pilih salah satu template title yang cocok dan lakukan Drag ke Title Track di timeline, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.14. Tampilan Option Propertis Title

Boleh membuat lebih dari satu title, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.15.** Tampilan Lebih dari satu Title

Setelah di drag, ganti Textnya, dan lakukan perubahan pada menu Opsi di Panel option. Untuk menambah durasi title agar lebih panjang, geserlah batas pinggir (kiri atau kanan) pada Track Title. Track ini juga bisa di geser-geser dengan cara klik tahan Tracknya dan geser ke posisi yang diinginkan, seperti pada gambar di bawah ini.



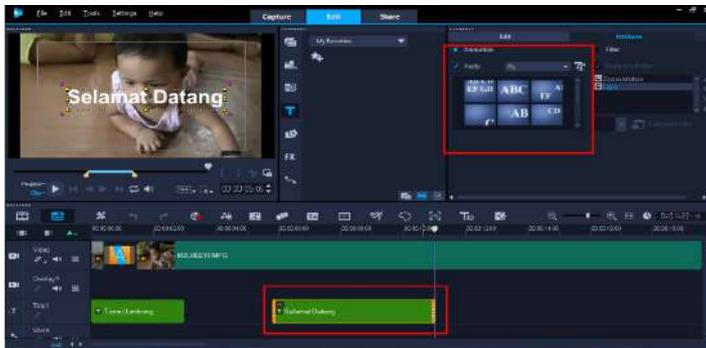
**Gambar 4.16.** Tampilan melebarkan durasi Title

Untuk merubah animasi title, bisa dilakukan melalui opsi **Atribute**.



**Gambar 4.17.** Tampilan Hasil durasi Title yang sudah dilebarkan

Bisa juga membuat title secara manual (tanpa template), yaitu pada saat mengklik menu Title maka pada layar Preview muncul tulisan “*Double-Click Here to add a title*”, silahkan double klik pada layar dan ketik teks yang diinginkan, lalu atur properties Atributenya, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.18.** Tampilan Posisi Edit dan Properties serta Transition dari Title

## 4.6 Audio / Sound and Music

Agar video yang dibuat semakin lebih menarik, perlu ditambahkan *background music*. Caranya Klik menu **Media**, lalu pilih *folder music* dan import musik yang diinginkan ke dalam *folder music* (caranya hampir sama dengan langkah 4). Setelah Import musik, Lakukan drag musik yang dipilih ke Track music di Timeline, letakkan slider timeline pada ujung video lalu klik icon Gunting / Cut, seperti pada gambar di bawah ini.



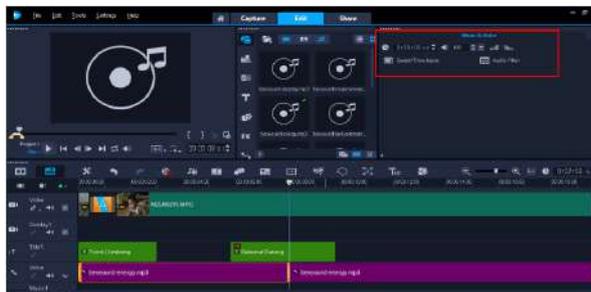
**Gambar 4.19.** Tampilan memasukkan Audio dan Sound

Setelah diatur posisi maka selanjutnya menghapus / memotong music/audio sudah bisa dilakukan dan selanjutnya apakah hasil potongan mau di hapus atau di edit seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.20.** Tampilan posisi Audio atau Sound untuk Split

Untuk mengedit yang sudah di split, atur Properties Music sesuai yang diinginkan, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.21.** Tampilan Audio atau Sound yang sudah di Potong (Split).

## 4.7 Menambah Track pada Timeline

Dalam melakukan editing video kadang membutuhkan track untuk sebuah objek lebih dari satu, bahkan sampai 4 track untuk video, untuk Text ada 4 track semuanya untuk tujuan editing agar video bisa kelihatan lebih menarik. Untuk menambah track tersebut dapat dilakukan dengan cara melakukan klik kanan pada *track timeline* (video atau text) setelah itu pilih apakah track yang ditambahkan berada di atas (**Above**) atau di bawah (**Below**) track yang sudah ada seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.22. Tampilan Insert Track



## Bab 5

# Edit Audio (Sound)

## 5.1 Manfaat Sound Effect

Corel VideoStudio (sebelumnya Ulead VideoStudio) adalah paket perangkat Audio memegang peranan penting dalam sebuah video atau film dan video klip untuk menambah kesan yang lebih dalam perlu ditambahkan musik atau suara lagu (Mahya Azka, 2016). Corel VideoStudio menyediakan *voice track* untuk *dubbing* suara dan *music track* untuk memasukkan lagu atau instrument. Pemakaian Sound Effect (FX) dalam video atau animasi, jelas memiliki tujuan dan kegunaan (Guide, 2017), antara lain:

1. Menunjukkan sebuah lokasi dan waktu, contoh : Suara-suara ayam, itik, kambing dapat menggambarkan suasana pasar hewan. Suara ayam berkokok dengan gambar adegan matahari terbit dalam video.
2. Suasana dalam video agar lebih nyata. Memberikan tekanan pada sebuah adegan akan membangun kesan lebih dalam bagi penonton, contoh seperti suara petir dan hujan deras yang menghasilkan suasana tegang.
3. Memberikan cita rasa atau pesan ke penonton, contoh: derap langkah kaki menunjukkan pesan terburu-buru.
4. Memberi arti pada pemunculan atau berakhirnya suatu adegan atau kejadian.

Dengan menggunakan *Sound Effect (FX)* dalam video animasi, maka video akan lebih mengena di hati penonton. Dengan memiliki video animasi tentang produk makanan yang dijual, coba tambahkan *Sound Effect (FX)* suara kriuk dalam video. Sudah pasti yang melihat video akan langsung tertarik mencoba produk.

Berdasarkan fungsinya, *sound effect* dibagi menjadi 2:

1. Efek fungsional, yaitu efek suara yang digunakan untuk menambahkan efek dramatisasi di dalam film.
2. Efek realitas, yaitu efek suara yang sumbernya berasal dari dalam ruang adegan cerita, digunakan untuk menciptakan realita di dalam ruang cerita film.

Berdasarkan jenisnya, *sound effect* dalam film dibagi menjadi 2:

1. *Spot Effect*, yaitu efek suara yang berasal dari suatu sumber suara tertentu, misalnya suara pintu, suara ketukan, suara ban pecah dan lain-lain.
2. *General Effect*, yaitu efek suara yang berasal dari berbagai sumber di suatu tempat, baik jauh maupun dekat, misalnya suara di dalam sebuah ruangan (*room tone*) ataupun suara lingkungan (*ambience/atmosphere*).

*General effect* masih dibagi lagi menjadi 3, yaitu:

1. Yang bersifat *background*, yaitu suara yang timbul dari lingkungan, jauh maupun dekat, biasanya level suaranya rendah, misalnya suara burung, suasana kantor, ombak di pantai dan lain-lain.
2. Dengan kekerasan yang tetap dan durasi panjang (*steady state*), misalnya mesin pabrik, generator dan lain-lain.
3. Yang bersifat *intermittent*, kekerasannya bervariasi tetapi secara periodik atau berulang, misalnya suara *traffic* di jalan raya.

*Sound effect* dalam film bisa berasal dari 3 sumber:

1. *Production sound*, yaitu efek suara yang direkam di lapangan. Suara yang direkam bersamaan dengan gambar, ataupun juga yang direkam

tersendiri di saat tidak sedang dilakukan *shooting* atau pengambilan gambar.

2. *Foley*, yaitu efek suara yang direkam pada tahap pasca produksi mengikuti gambar. *foley sound* biasa direkam di sebuah studio yang disebut *foley stage*. Seorang *foley artist* melihat film untuk melakukan sinkronisasi sambil merekam suara suara yang dibutuhkan. Contohnya dalam membuat suara langkah kaki. *Foley sound effect* adalah efek suara yang paling responsible dan realistis untuk memberikan tekanan di dalam film.
3. *Sound library*, yaitu kumpulan efek suara yang sudah direkam sebelumnya yang dijual dan bisa dipergunakan dengan bebas dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh penjual *sound library*.

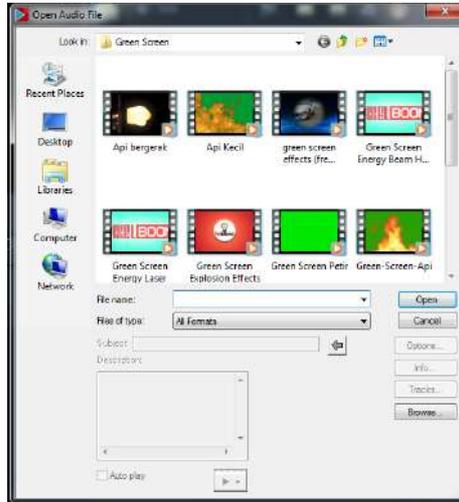
## 5.2 Edit Audio Eksternal

Dalam aplikasi Corel VideoStudio X10 untuk memasukkan lagu ke dalam sebuah video dengan menggunakan menu insert (Wibisono and Setiyawan, 2007), seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 5.1. Menu Insert Audio

Setelah muncul tampilan di atas, klik **Insert Audio** kemudian pilih **To Music Track #1**, setelah itu muncul tampilan dialog di bawah ini:



**Gambar 5.2.** Dialog Insert Audio

Setelah muncul gambar di atas, cari suara/audio yang ingin di masukkan ke video, klik tombol **Open**, hasilnya akan seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 5.3.** Hasil Insert Audio di Time Line

Setelah video masuk di track dan untuk memotong audio adalah dengan cara Klik video yang akan dipotong, cari titik di durasi mana yang akan di potong selanjutnya klik tombol **Cut**, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 5.4. Tools Cut untuk memotong Video

Setelah selesai maka muncul hasil tampilan seperti pada gambar di bawah ini:



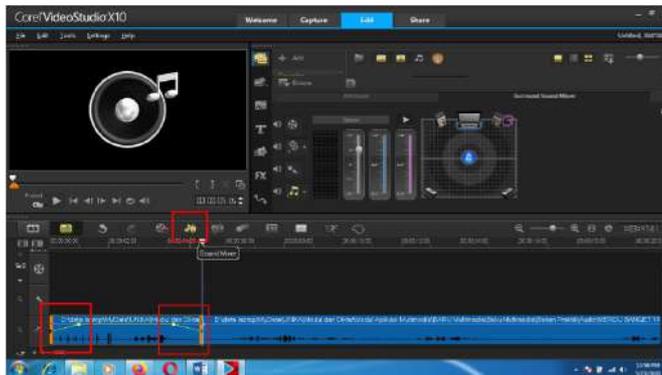
Gambar 5.5. Hasil Audio yang sudah dipotong

Selanjutnya audio yang sudah di potong, boleh diatur untuk style suara audio dengan cara klik kanan mouse pada Audio di track, kemudian pilih *Fade In* atau *Fade Out*, lalu klik tombol **Sound Mixer**, hasilnya seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 5.6.** Tampilan Audio Mixer

Hasil *sound fade in* memberikan efek suara dari volume kecil hingga ke volume besar (menaik) sedangkan *fade out* dari volume besar ke volume kecil (menurun), seperti pada gambar di bawah ini:



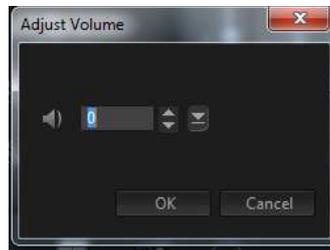
**Gambar 5.7.** Tampilan Audio yang sudah di edit menggunakan Fade In dan Fade Out

Gambar kotak merah di atas adalah tombol **Sound Mixer**, hasil **Fade In audio**, dan hasil **Fade Out audio**, selain itu boleh juga mengatur ukuran volume suara, dan mengaktifkan suara (*mute*), dengan mengklik tombol mute di track yang ada, dengan cara klik kanan mouse di track audio pilih **Adjust Volume** seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 5.8.** Tampilan menu Adjust Volume

Hasilnya akan seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 5.9.** Tampilan Dialog Adjust Volume

Untuk menghilangkan suara berikan nilai value 0 (nol) untuk menghilangkan suara. Klik tombol **Play** untuk menjalankan.

## 5.3 Recording Audio

Saat tertentu dalam sebuah video dibutuhkan suara langsung (*voice*) misalnya untuk menjelaskan sebuah momen atau kejadian di video (Arie Cellular, 2018b). Setelah Corel VideoStudio dijalankan maka muncul tampilan Corel VideoStudio selanjutnya klik tombol **Record** seperti pada gambar di bawah ini:



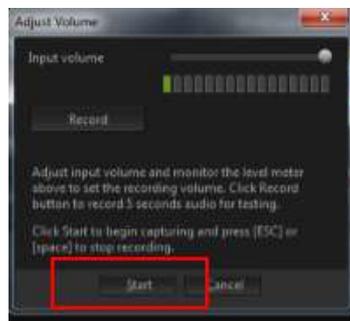
**Gambar 5.10.** Tampilan tombol Menu Record Audio

Setelah di klik tombol tersebut, lalu akan muncul gambar seperti di bawah ini:



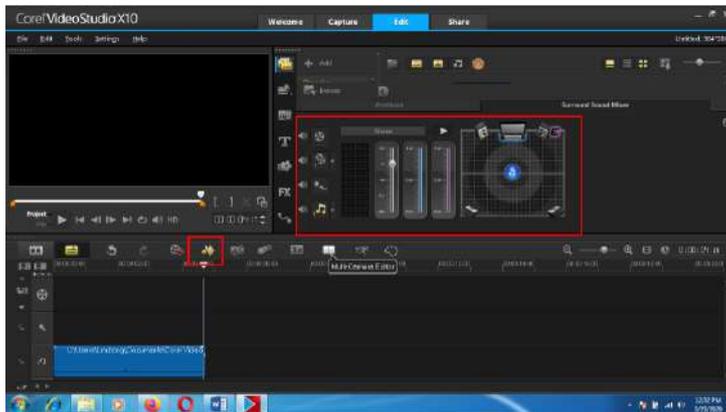
**Gambar 5.11.** Tampilan Dialog Record Audio

Setelah muncul tampilan di atas, klik tombol **Voice Over**, lalu akan muncul tampilan seperti di bawah ini:



**Gambar 5.12.** Tampilan Dialog Start Record Audio

Setelah di klik tombol **Start** maka akan otomatis memulai perekaman audio dan untuk selesai merekam klik sembarang tempat untuk mengakhiri, kemudian klik tombol **Sound Mixer**, untuk mengatur volume suara, seperti pada gambar di bawah ini:



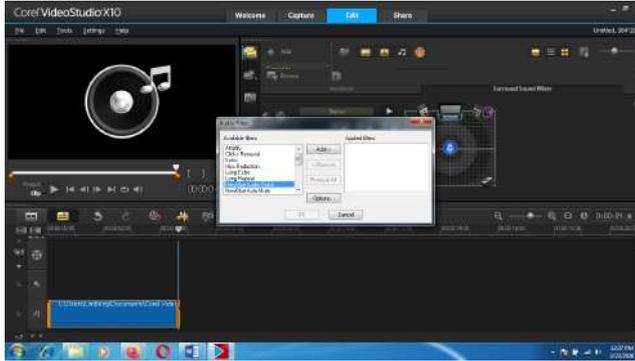
**Gambar 5.13.** Tampilan Dialog Sound Mixer

Kemudian untuk mengatur suara agar lebih jernih, klik kanan mouse di track audio pilih **Audio Filter** seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 5.14.** Tampilan menu Audio Filter

Setelah di pilih **Audio Filter**, maka akan muncul tampilan dialog seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 5.15.** Tampilan Dialog Audio Filter

Selanjutnya Pilih **NewBlue Audio Polish**, klik Tombol Options, akan muncul dialog seperti gambar di bawah ini:



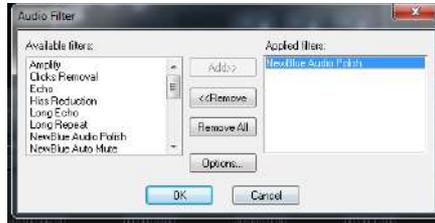
**Gambar 5.16.** Tampilan Dialog Option NewBlue Audio Polish

Selanjutnya atur nilai value dari *Noice Reduction*, *Brightness* dan *Ambience*. Sebagai contoh perhatikan pada gambar di bawah ini:



**Gambar 5.17.** Tampilan Hasil pengisian Value Option NewBlue Audio Polish

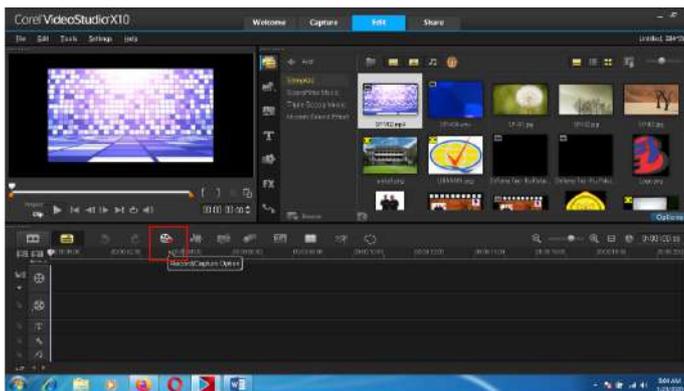
Silahkan dicoba terlebih dahulu (play) sebelum di klik tombol **OK**. Selanjutnya klik tombol **Add** seperti pada gambar di bawah ini untuk memasukkan suara yang sudah direkam.



**Gambar 5.18.** Tampilan Hasil Memasukkan Hasil Rekaman  
Setelah hasil rekaman suara sudah masuk, selanjutnya klik tombol **OK**.

## 5.4 Membuat Efek Suara

Sebuah video agar menjadi lebih menarik perlu menambahkan perubahan suara, misalnya seperti suara robot, atau suara laki-laki menjadi suara perempuan. Untuk melakukannya setelah Corel VideoStudio dijalankan klik tombol **Record Audio** seperti pada gambar di bawah ini:



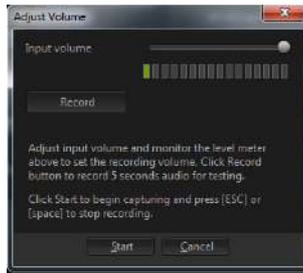
**Gambar 5.19.** Tampilan Menu Record Audio

Setelah tombol **Record Audio** di klik maka akan muncul tampilan berikut dialog audio record, pilih **Voice Ever**, lalu muncul tampilan di bawah ini:



**Gambar 5.20.** Tampilan Dialog Voice Ever

Setelah dipilih muncul tampilan berikut:



**Gambar 5.21.** Tampilan Dialog Start Voice Ever

Untuk membuat rekaman baru, klik tombol **Start**. Rekam suara baru misalnya: “ Hai... saya belajar Corel Video Studi, Bantu ya”. Setelah selesai, untuk menstopkan rekaman silahkan klik sembarang tempat di *timeline*, hasilnya akan seperti tampilan di bawah ini:



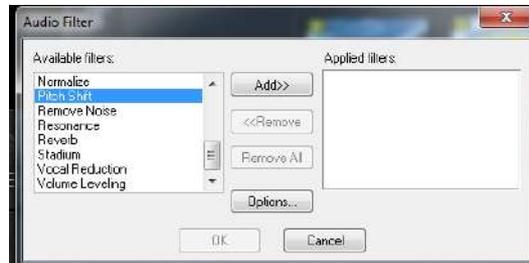
**Gambar 5.22.** Tampilan Hasil rekaman Voice Ever

Untuk merubah efek suara, klik suara yang baru direkam untuk membuat suara menjadi lucu, klik kanan, pilih **Audio Filter**. Seperti pada gambar di bawah ini:



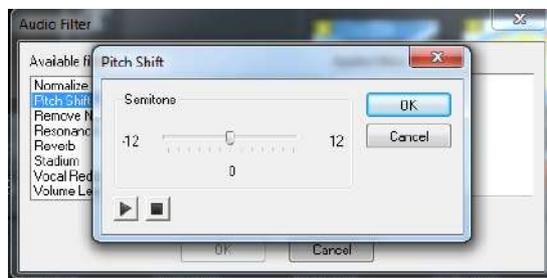
**Gambar 5.23.** Tampilan Menu Audio Filter Voice Ever

Setelah dipilih **Audio Filter** maka muncul dialog seperti gambar di bawah ini:



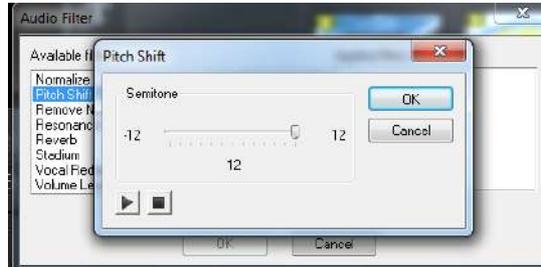
**Gambar 5.24.** Tampilan Dialog Audio Filter Voice Ever

Selanjutnya Pilih **Pith Shift**, pilih tombol **Option**, lalu muncul tampilan di bawah ini.



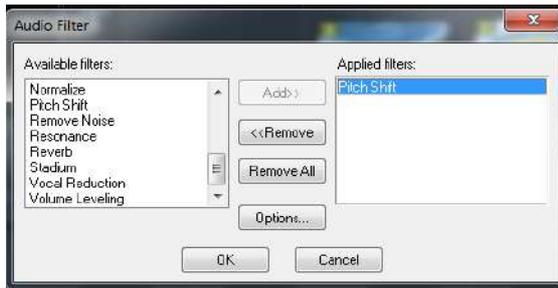
**Gambar 5.25.** Tampilan Dialog Pith Shift

Silahkan tombol bar dan digeser klik ke kiri atau ke kanan untuk menaikkan dan menurunkan, sebagai contoh buat menjadi nilai 12 seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 5.26.** Tampilan Dialog Pith Shift dengan Nilai 12

Setelah selesai klik tombol **OK**. Lalu klik tombol **Add**.

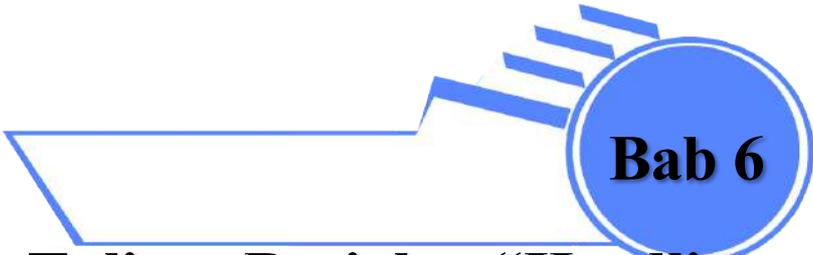


**Gambar 5.27.** Tampilan Dialog hasil memasukkan Suara Pith Shift

Selanjutnya klik tombol **OK** untuk memasukkan hasil ke dalam track, hasilnya seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 5.28.** Tampilan Rekaman suara yang di sudah di Edit



## Bab 6

# Tulisan Berjalan “Headline News” Pada Video

## 6.1 Pengertian Headline News

Banyak orang yang mungkin belum begitu sadar bahwa sebenarnya mereka bisa tertarik membaca sebuah berita karena “terpancing” dari *headline* yang ada pada berita tersebut. Apabila didefinisikan, *headline* adalah berita yang menjadi topik utama dalam sebuah koran, biasanya terpampang dg judul yang besar dan di halaman pertama (Moeljadi Pranata, 2001). sedangkan di televisi, *headline news* adalah berita utama yang sedang ramai dibicarakan. *Headline* dapat diartikan sebagai berita utama. Secara bahasa *head* berarti kepala, *line* berarti garis. Jadi dapat diartikan kepala garis atau kepala berita. Dalam media cetak, headline merupakan berita yang paling banyak dibaca dan menarik perhatian (Rauf, 2009). Jika peristiwa itu dijadikan *headline* maka pihak terkait atau khalayak menganggapnya sebagai peristiwa penting opini publik (*public opinion*). Kalimat-kalimat yang ada pada headline sifatnya lebih padat dan juga mampu memberikan gambaran umum dari sebuah berita (Kertanegara, 2018). Berbeda dengan judul, dimana biasanya kalimatnya lebih singkat dan menggambarkannya pun tidak begitu rinci meskipun memang fungsinya hampir mirip dengan fungsi judul dalam berita.

*Headline* bermanfaat untuk menjadi sebuah pengantar dari berita. Bagian ini mungkin akan menjadi penentu seseorang akan melanjutkan membaca isi berita atau tidak. Ini juga terkait dengan membentuk fungsi komunikasi massa dari sebuah berita (Dewi, 2008). Karena begitu pentingnya tujuan utama dari adanya *headline* ini, maka tidak heran apabila kemudian pembuat berita harus mengetahui apa saja yang menjadi fungsi mendasar dari *headline*. Berikut adalah penjabarannya (Barzam, 2017):

1. Pengantar berita

Fungsi dari *headline* yang pertama, seperti yang sudah disinggung sebelumnya adalah sebagai pengantar berita. *Headline* akan menjadi sebuah bagian paling pertama yang akan mengantarkan pembaca kepada sebenarnya apa yang akan dibahas dari berita tersebut. Kemampuan membuat pengantar berita tentu akan menjadikan hal ini semakin menarik dalam pembuatan sebuah berita.

2. Menggambarkan ringkasan berita

Ringkasan berita juga bisa ditampilkan dalam *headline*. Sifat dari ringkasan ini biasanya hanya gambaran umum saja belum sampai pada tahap menyimpulkan. Biasanya digunakan untuk membuat pembaca semakin tertarik dengan apa yang akan dibahas dalam berita selanjutnya. Tetapi tidak termasuk dalam fungsi media komunikasi dari berita.

3. Menarik perhatian pembaca

Perhatian pembaca bisa ditarik hanya dengan menggunakan *headline* yang menarik pula. Kalimat-kalimat dengan kata-kata yang “bombastis” biasanya digunakan dalam rangka membuat perhatian pembaca terfokus pada berita yang akan dibawakan. *Headline* dengan ukuran huruf yang lebih besar digunakan dari pada tulisan yang lainnya berguna sebagai pengantar dari berita utama sebuah rubrik.

4. Membuat pembaca penasaran

Sebagaimana telah dijelaskan dalam fungsi menggambarkan ringkasan berita, sifat *headline* tidak untuk menyimpulkan isi dari berita tersebut. Supaya berita tetap dibaca sampai habis, biasanya *headline* hanya akan memuat pernyataan-pernyataan yang memancing pembaca untuk melanjutkan ke paragraf-paragraf berikutnya. Di bagian akhir nanti, kesimpulan dari isi berita pun akan menggunakan kalimat-kalimat yang

sebelumnya sudah disebutkan sehingga mau tidak mau pembaca tetap harus membaca isi berita secara runut.

#### 5. Penyedia intisari berita

Karena sifatnya yang tidak menyimpulkan, maka fungsi *headline* dalam berita itu sendiri juga sebenarnya hanya menyediakan intisari. Sudut pandang dari *headline* umumnya bersifat netral (meskipun sebenarnya berita juga harusnya demikian). Namun demikian, isi pada paragraf selanjutnya bisa menggunakan argumen atau sudut pandang orang tertentu tanpa menghilangkan inti dari berita tersebut dan tergantung dari jenis-jenis berita apa yang akan disampaikan.

#### 6. Memudahkan pengelompokkan berita

Adanya *headline* juga akan memudahkan dalam mengelompokkan berita. Selain itu, sifatnya yang ringkas dan menarik perhatian juga akan memudahkan pembaca untuk menggolongkan jenis berita. Ini adalah salah satu faktor yang penting yang bisa digunakan untuk menjadi sebuah teknik menulis berita yang menarik dan unik.

#### 7. Memberikan penjelasan

*Headline* karena sifatnya memberikan intisari dari sebuah berita, maka tak heran bila kemudian bagian ini juga akan ada banyak penjelasan-penjelasan tertentu. Kalimat-kalimat yang digunakan biasanya menggunakan kalimat lugas (mengandung makna denotatif, bukan konotatif). Pembaca tidak ingin membaca sesuatu yang bersifat kiasan dan berpikir terlalu banyak pada saat membaca sebuah *headline*. Teknik penulisan berita yang baik bisa membuat berita tersebut mudah dipahami.

#### 8. Memberikan stimulus untuk membaca berita

Ini adalah fungsi dari *headline* yang juga cukup penting. Stimulus atau rangsangan membaca bisa terbentuk dari *headline* ini. Tentunya ini membuat siapa saja menjadi lebih paham bahwa keberadaan *headline* dalam sebuah berita tidak bisa dianggap remeh. Ada nilai berita yang bahkan bisa muncul hanya dari *headline*.

Berbagai macam fungsi dari *headline* tersebut memang menarik. Fungsi *headline* dalam berita bisa memberikan kemudahan terutama pada saat akan menuliskan sebuah berita yang bagus dan menarik perhatian.

## 6.2 Membuat Headline News

Tulisan berjalan seperti pada video berita yang di televisi berfungsi untuk memberikan penjelasan dan apa saja yang menjadi judul berita yang ditampilkan dan berita apa saja yang sedang terjadi saat ini. Untuk membuatnya jalankan Corel VideoStudio (Arie Cellular, 2018a) seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 6.1.** Tampilan Corel VideoStudio X10

Setelah muncul, pilih gambar yang mewakili sebuah berita yang menjadi Topik Berita, letakkan di timeline, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 6.2.** Tampilan Insert Video yang menjadi Topik Berita

Setelah itu atur durasi video atau gambar, sesuai dengan kebutuhan. Kemudian klik icon tool **Teks**, kemudian double klik Preview screennya seperti pada gambar di bawah ini:



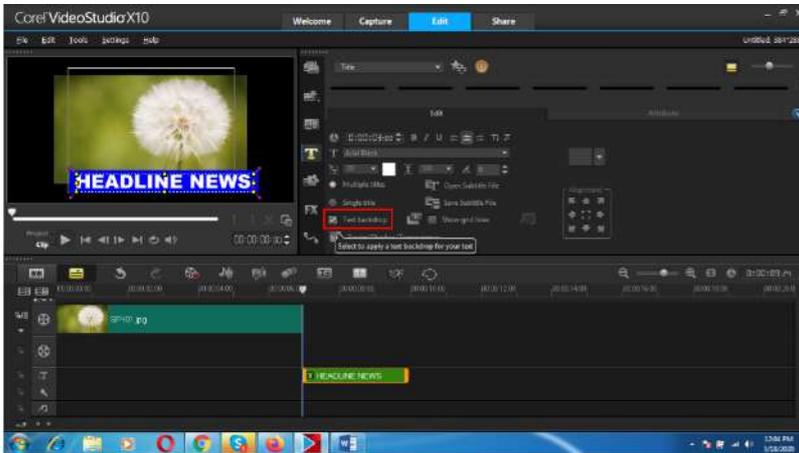
**Gambar 6.3.** Tampilan menu insert Title /Teks (Judul)

Double klik teks sesuai batas gambar, kemudian ketikkan teks “HEADLINE NEWS”, seperti pada gambar di bawah ini:



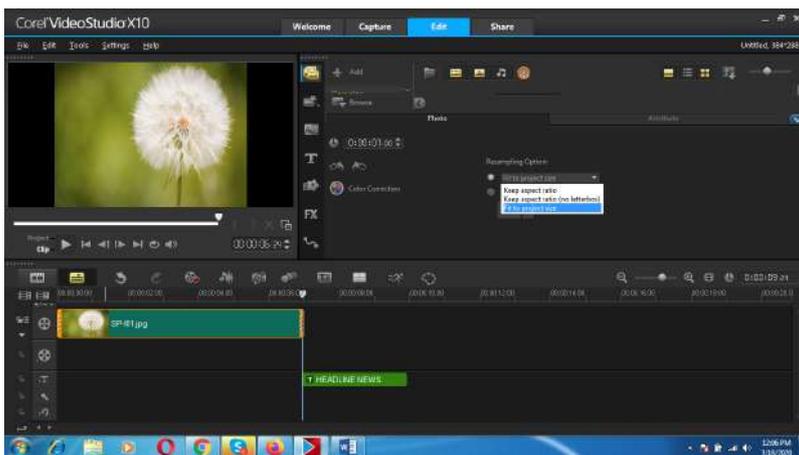
**Gambar 6.4.** Tampilan Title /Teks (HEADLINE NEWS)

Selanjutnya atur jenis font, warna background teks dari properties yang di sebelah kanan preview screen. Aktifkan tanda **centang**, text background, seperti gambar di bawah ini:



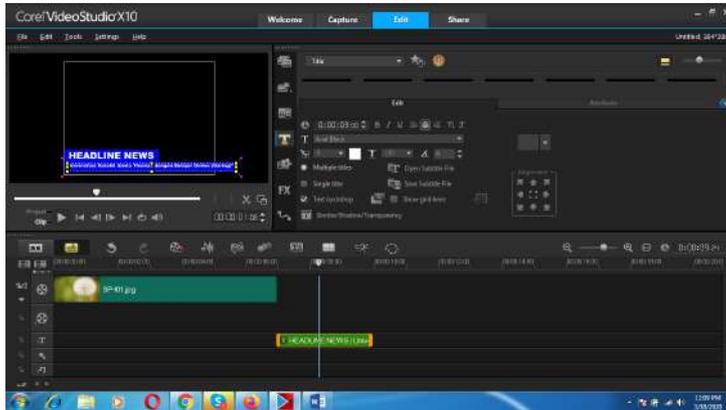
**Gambar 6.5.** Tampilan Tombol Text Background

Selanjutnya atur lebar dan panjang teks (durasi), untuk mengatur panjang video atau gambar (*image*), klik video atau gambar pada timeline kemudian klik **properties**, seperti gambar di bawah ini:



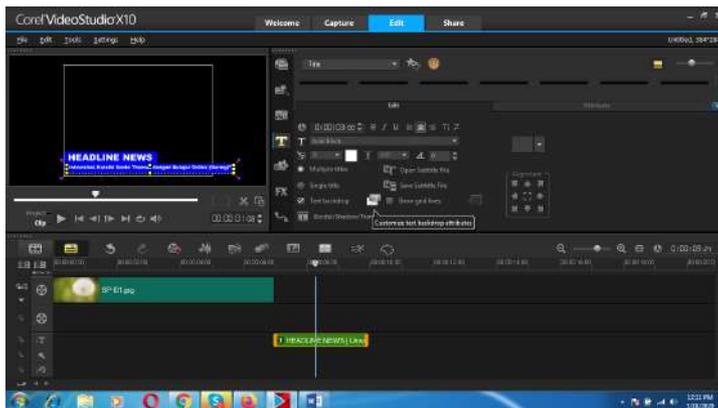
**Gambar 6.6.** Tampilan Tombol Properties Text Background

Kembali ke Teks “HEADLINE NEWS”, untuk membuat tulisan sub judul (Tulisan di bawah HEADLINE NEWS, misalnya ketikkan tulisan “Universitas Katolik Santo Thomas dengan Belajar Online (Daring)” seperti pada gambar di bawah ini:



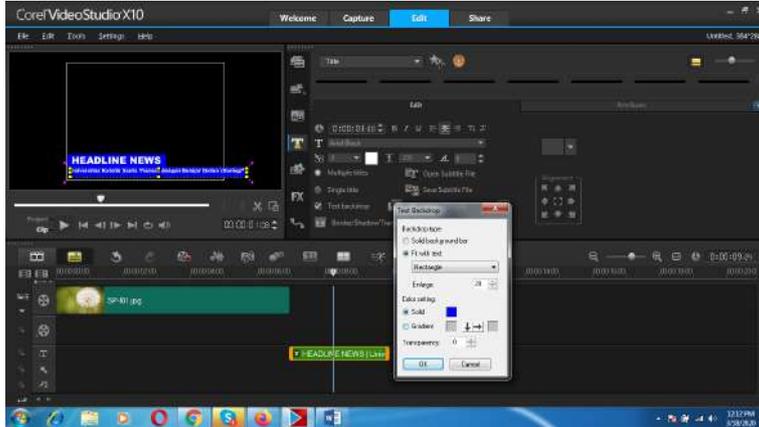
**Gambar 6.7.** Tampilan Insert Text untuk Sub Judul

Seperti pada langkah sebelumnya, atur warna background, warna huruf, ukuran huruf dan jenis huruf agar tidak sama dengan warna judul utama, dengan cara seperti pada gambar di bawah ini:



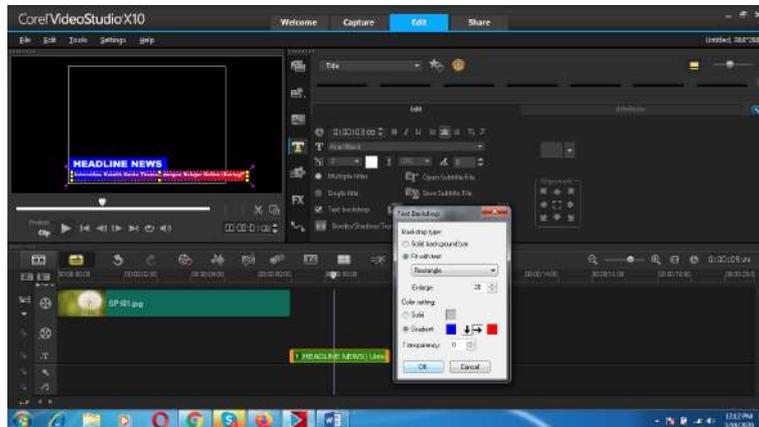
**Gambar 6.8.** Tampilan Properties Customize Text Backdrop

Setelah di klik, maka muncul tampilan di bawah ini:



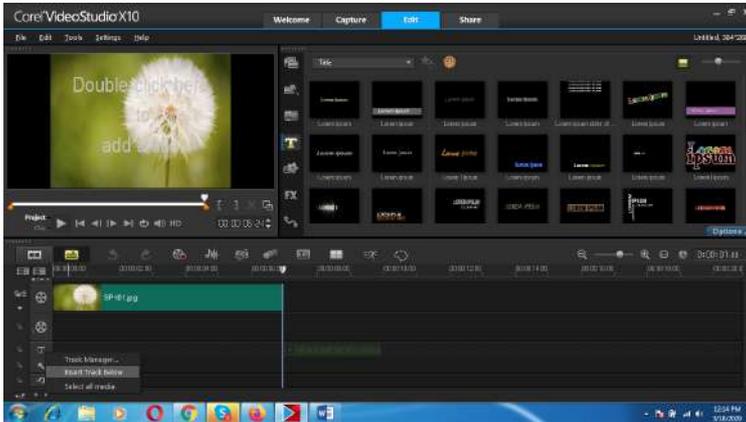
**Gambar 6.9.** Tampilan Dialog Menu Properties Customize Text Backdrop

Atur pilihan *Gradient* (campuran warna) jika ingin buat warna berbeda, seperti pada gambar di bawah ini:



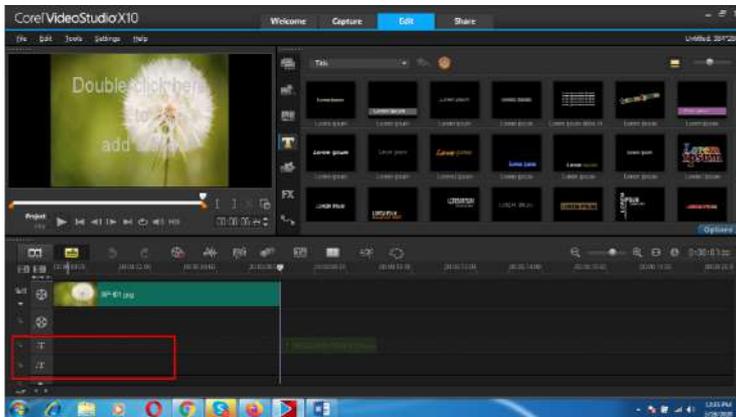
**Gambar 6.10.** Tampilan Dialog Menu Properties Gradient Text Backdrop

Setelah selesai di atur propertiesnya kemudian klik tombol **OK**. Untuk membuat tulisan berikut di track kedua, pada timeline Teks (tulisan berjalan), klik kanan pilih **insert track below** seperti pada gambar di bawah ini:



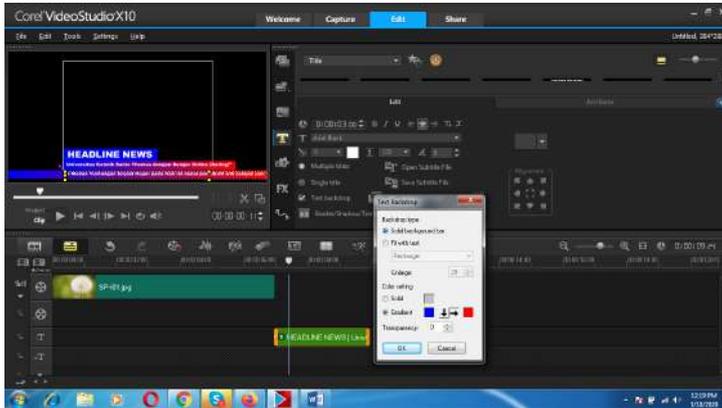
**Gambar 6.11.** Tampilan Dialog Insert Track pada Timeline

Setelah di klik track yang ditambah (atas atau bawah dari track yang ada), hasilnya akan seperti tampilan di bawah ini:



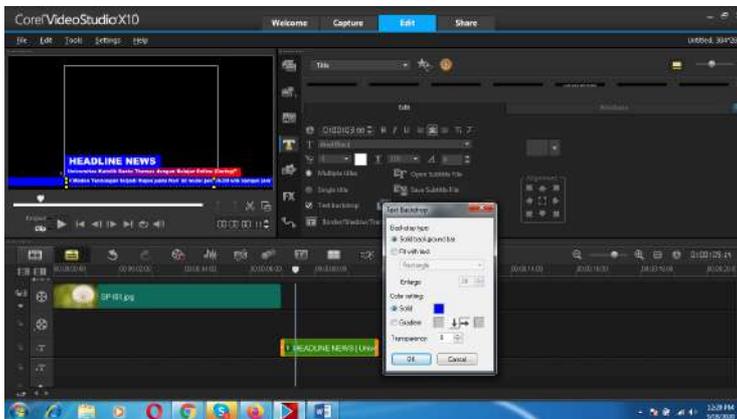
**Gambar 6.12.** Tampilan Insert Track Below pada Timeline

Untuk track teks sudah ada 2 track di timeline, selanjutnya buat teks berita berjalannya. Misalkan isi berita (isi teks yang berjalan): “Di Medan Tuntungan terjadi hujan pada hari ini mulai jam 06.00 wib sampai jam 14.00 wib tetapi di Medan Tuntungan tidak terjadi banjir”. Dengan cara klik icon Text, seperti pada langkah membuat Teks “HEADLINE NEWS”, atur properties font dan background seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 6.13.** Tampilan Insert Teks pada Track dan Properties Solid Background

Selanjutnya Pilih **option solid**, atur warna *background* dengan memilih option solid. Seperti pada gambar di bawah ini:



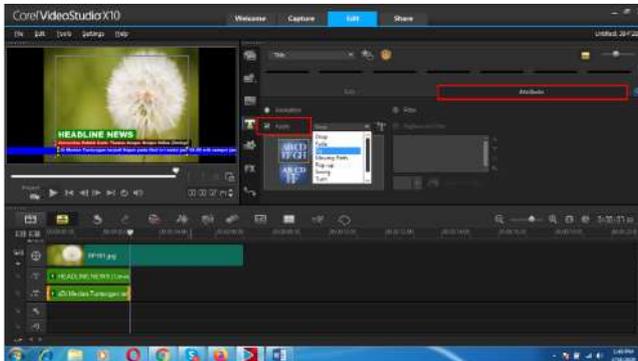
**Gambar 6.14.** Tampilan Format Solid Background

Pada judul headline sebelumnya berwarna biru, untuk tulisan berikutnya rubah warna *background* agar tidak sama.

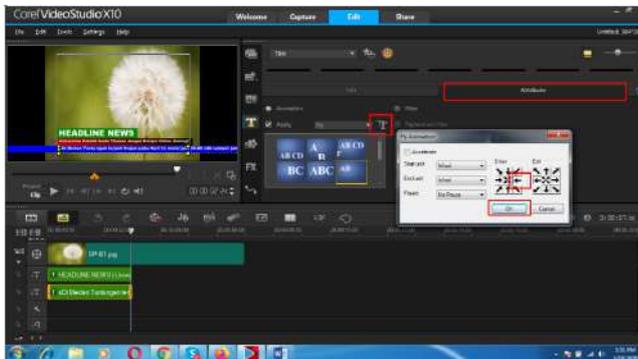
Untuk mengatur gerakan tulisan berjalan, klik title2 yang sudah ditambahkan tadi, kemudian klik tombol tab **Atribute**, seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 6.15.** Tampilan Format Attribute Tulisan Berjalan Aktifkan centang di **Apply**, pilih **Fly**, seperti pada gambar di bawah ini:

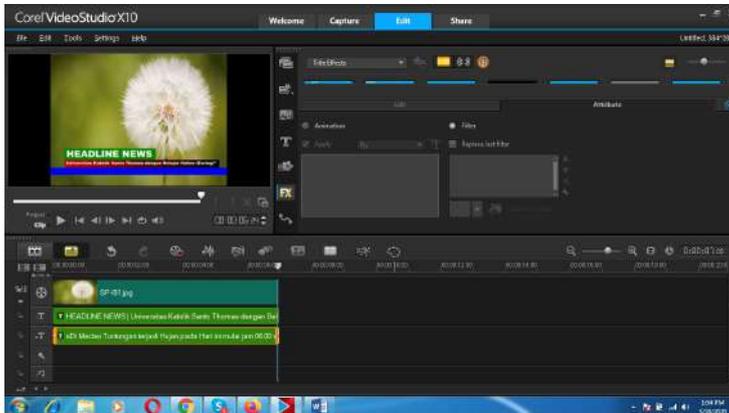


**Gambar 6.16.** Tampilan Format Attribute dan Menu Properties Selanjutnya jika di klik **properties**, muncul gambar dialog seperti di bawah ini:



**Gambar 6.17.** Tampilan Pengaturan Teks Berjalan dari Menu Properties

Setelah selesai agar teks sama berhentinya dengan video utama/gambar maka sebaiknya sesuaikan lebar teks dan video/gambar di atas seperti gambar di bawah ini:



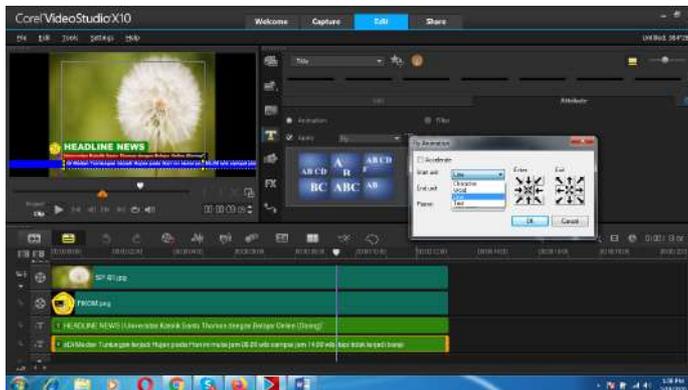
**Gambar 6.18.** Tampilan Pengaturan Panjang Teks dan Video/Gambar

Video dengan teks headline news sudah selesai, silahkan diedit sesuai dengan kebutuhan boleh disisip jam atau gambar seperti logo di tempat kosong sebelah kiri tulisan headline news, seperti pada gambar di bawah ini:



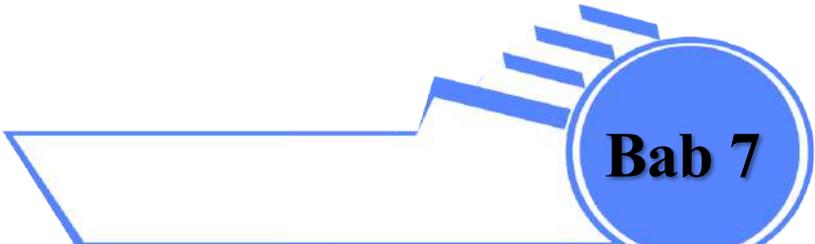
**Gambar 6.19.** Tampilan Penyisipan Gambar pada Video/Gambar

Atur panjang semua elemen (video, gambar, teks) dengan berukuran sama dan **set properties** agar teks berjalannya bergerak sekaligus. Untuk merubah propertis teks, lihat gambar di bawah ini:



Gambar 6.20. Tampilan Editing Akhir Headline News





## Bab 7

# Green Screen dan Cloning Video

## 7.1 Efek dengan Green Screen

Green screen juga dikenal dengan sebutan chroma key atau kunci kroma. Kunci kroma ini digunakan untuk membuat efek visual dalam film, para aktor melakukan adegan dengan latar belakang green screen (Avisena Ashari, 2019). Kemudian mereka berakting sambil membayangkan adegan yang akan ditambahkan dalam proses editing. Sebuah video akan lebih menarik di tonton jika di edit dan ditambahkan sebuah efek pada video tersebut, untuk melakukan hal ini sebaiknya di awal perlu disediakan file:

1. Video Utama (asli ataupun yang sudah di edit)
2. Video green screen (untuk efek video)
3. Suara atau Audio untuk menambah nilai sebuah efek dan video

Sebagai contoh video yang akan dihasilkan adalah sebuah video dimana ada sebuah laptop terletak di atas meja, kemudian ada 2 tangan sedang mengeluarkan *energy laser* yang diarahkan ke laptop kemudian laptop tersebut terbakar, dengan cerita video ini maka dibutuhkan :

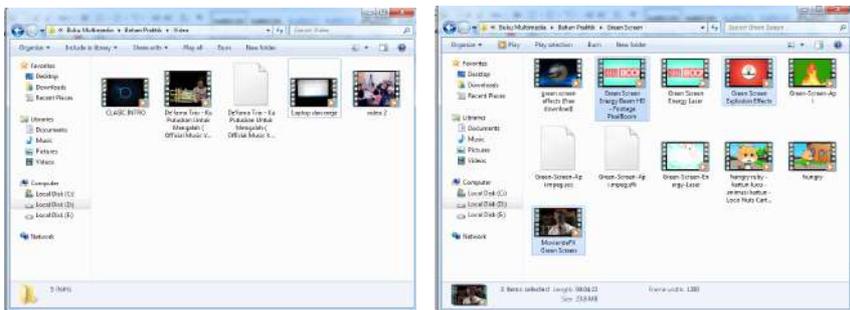
1. Video utama rekaman laptop yang terletak di atas meja boleh menggunakan teknik *Tilt Down* dipadukan dengan teknik *Dolly out*.
2. Video green screen untuk tangan yang mengeluarkan energy laser
3. Video green screen untuk efek api dan kebakaran

Sebelum memulai pembuatan efek sebuah video disarankan terlebih dahulu untuk mendownload efek yang dibutuhkan, seperti pada contoh di bawah ini mendownload efek api.



**Gambar 7.1.** Tampilan searching green screen api di Youtube

Setelah selesai download simpan didalam satu folder untuk memudahkan pencarian efek *green screen* api. Setelah itu siapkan video asli buat juga dalam satu folder, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 7.2.** Folder penyimpanan Video

Untuk menyempurnakan hasil edit boleh juga mendownload suara yang berhubungan seperti dentuman, suara terbakar, dan lain-lain untuk nanti disisipkan di video menggantikan suara bawaannya (Arie Cellular, 2019).

Setelah bahan semua selesai jalankan Corel VideoStudio X10, seperti pada gambar di bawah ini:



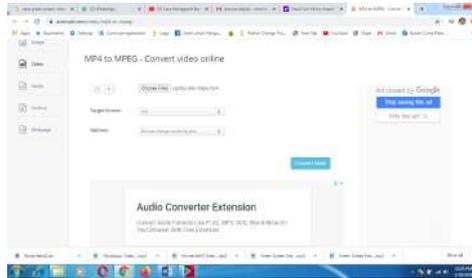
**Gambar 7.3.** Tampilan utama layar Corel VideoStudio

Import media dengan cara klik kanan mouse, insert media pada daerah properti di sebelah kanan *preview screen*, seperti pada gambar di bawah ini :



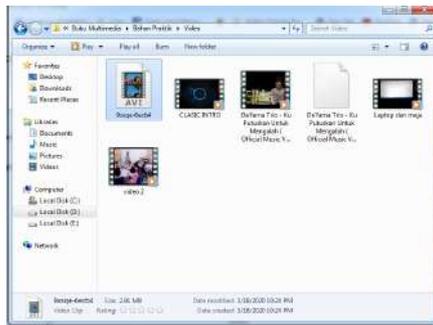
**Gambar 7.4.** Insert Media

Setelah itu , pilih semua video yang ingin di edit. Jika video yang direkam tidak bisa di buka atau di insert, kemungkinan yang terjadi adalah type dan format video tidak sesuai format video yang ada di Corel VideoStudio X10 (Guide, 2017), maka sebaiknya di convert dulu ke type yang sesuai menggunakan *convert online* agar lebih mudah dan *simple*.



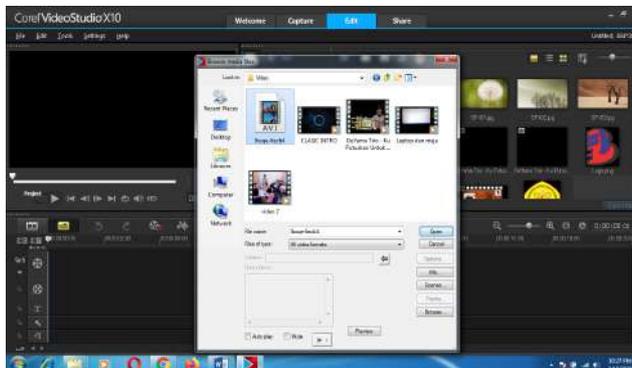
**Gambar 7.5.** Salah satu aplikasi convert video online

Setelah hasil convert selesai, silahkan download ulang dan simpan di folder tadi.



**Gambar 7.6.** Direktori penyimpanan video hasil convert online

Selanjutnya, lakukan lagi insert media, pilih file video yang sudah selesai di convert, pilih video boleh satu-satu atau sekaligus jika memang butuh banyak video untuk digabungkan.



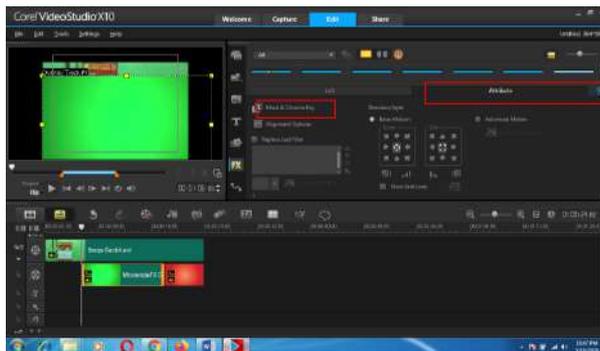
**Gambar 7.7.** Tampilan open direktori untuk insert video





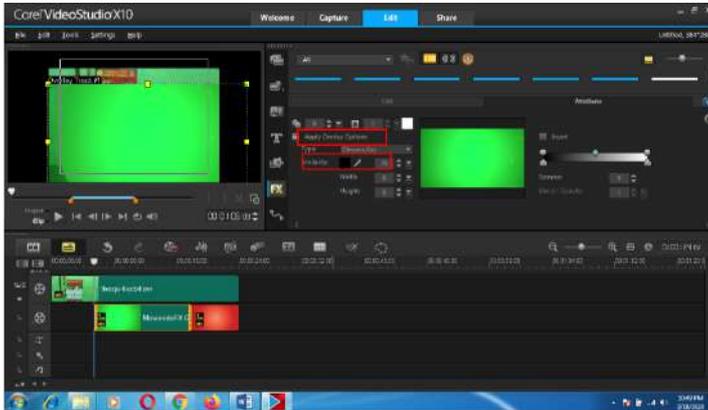
**Gambar 7.10.** Tampilan hasil insert video dan efek green screen ke timeline track project

Kemudian untuk menghilangkan warna backgroundnya, klik kanan video green screen yang sudah di *cut* dan di set ukuran lebarnya. Dalam contoh video ini ada 2 efek (video tangan mengeluarkan sinar laser dan juga video api kebakaran). Setelah di klik video efek green screennya, pada properties pilih tab **Option**, pilih tab **Attribute** kemudian menu **Mask & Chroma Key**, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 7.11.** Tampilan properties Attribute Mask & Chroma Key

Jika diklik menu **Mask & Chroma Key**, maka akan muncul tampilan di bawah ini:



**Gambar 7.12.** Tampilan Properties Apply Overlay Options dan Similarity

Klik Centang **Apply Overlay Options**, kemudian pada **Similarity**, klik warna atau tanda pulpen sesuai dengan warna *background* yang akan di hilangkan dari video efek, seperti pada gambar di bawah ini:



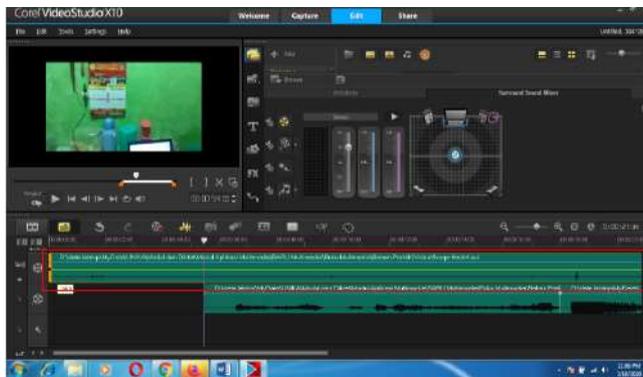
**Gambar 7.13.** Tampilan hasil akhir membuang warna background

Kemudian sesuaikan dimensi efek dengan objek yang akan ditargetkan, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 7.14.** Tampilan penyesuaian lebar video efek dengan objek target di video utama

Kemudian pada video utama suaranya dikedilkan/matikan suara atau audionya (*mute*).

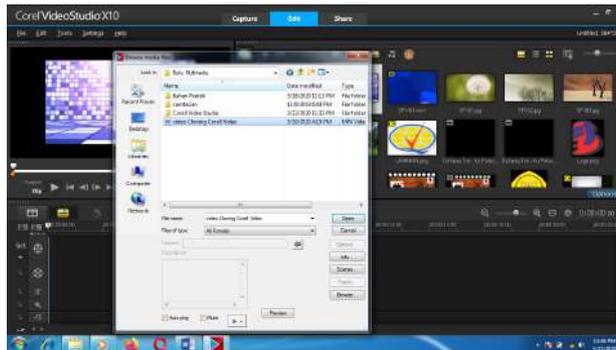


**Gambar 7.15.** Tampilan mengedilkan suara pada video utama

Perhatikan garis kuning di atas di dalam kotak merah adalah volume dari video yang di atas, bisa diturunkan agar suara video satu (utama) tidak ada dan hanya terdengar suara yang ada di video dua (efek). Setelah selesai boleh langsung melakukan render atau mendesain ulang sedemikian rupa sesuai dengan keinginan masing-masing, selanjutnya lakukan render.

## 7.2 Cloning Video

Cloning Video adalah membuat sebuah video dengan objek yang sama dengan berbeda aktivitas dalam sebuah lokasi yang sama. Disarankan video ini direkam secara continue tidak usah berbeda hari apalagi berbeda *uniform/attribute* objek. Setelah rekaman video ada, maka langkah di bawah ininya adalah: memasukkan video tersebut ke dalam timeline project Corel VideoStudio X10, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 7.16. Tampilan Directory Media

Pilih file video, kemudian klik tombol **Open**.



Gambar 7.17. Tampilan Track Insert Video

Silahkan jalankan video tersebut untuk mengambil 2 atau lebih momen yang akan di *cloning*. Setelah dapat, klik **Cut** (*split video*), seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 7.18.** Tampilan split video

Setelah video yang akan di *cloning* didapatkan (minimal 2 aktivitas), selanjutnya video yang ke dua pindahkan ke track video ke 2 dalam *timeline*, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 7.19.** Tampilan insert video track1 dan track 2

Klik video yang di track 2 (*cloning*) kemudian klik tombol **Filter** seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 7.20.** Tampilan tombol tools filter

Pilih option **Cropping**, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 7.21.** Tampilan Tombol Option Filter Cropping

Kemudian tarik option **Cropping** tersebut ke video yang di track 2, sehingga akan tampil seperti pada gambar di bawah ini:



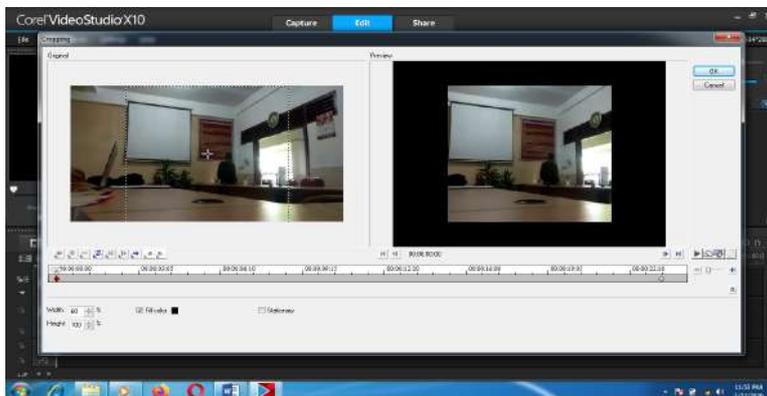
**Gambar 7.22.** Tampilan menu option cropping

Setelah itu untuk mendesain cropping, klik tombol **Option**, akan muncul gambar di bawah ini:



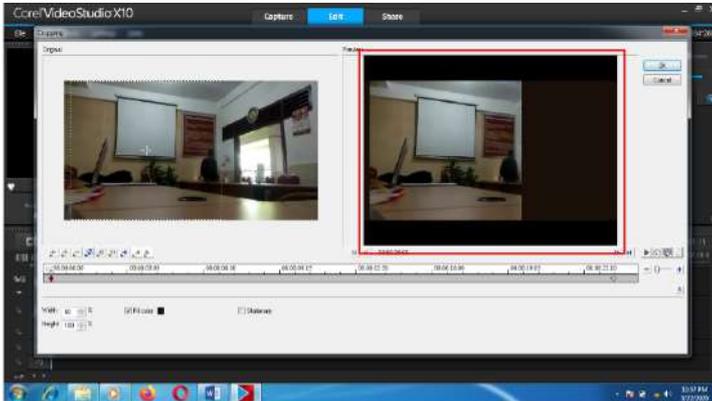
**Gambar 7.23.** Tampilan option cropping filter

Pilih option yang paling bawah, klik **Customize Filter**, muncul tampilan di bawah ini:



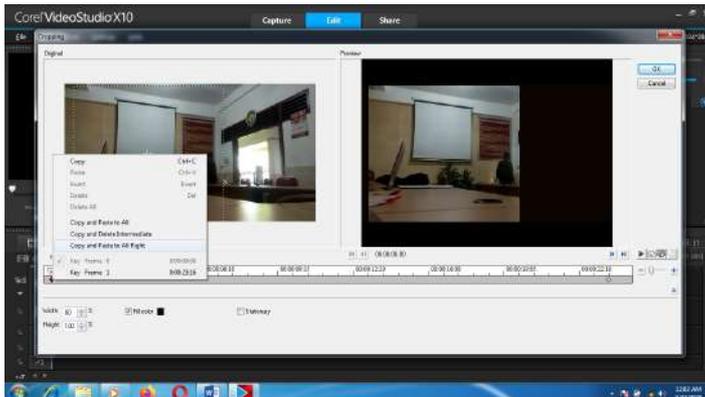
**Gambar 7.24.** Tampilan customize cropping filter

Cari dan sesuaikan lebar video/gambar yang akan di *cloning*. Pada contoh ini video cloning akan diletakkan di sebelah kiri, jadi video ditarik ke sebelah kiri, seperti pada tampilan di bawah ini:



**Gambar 7.25.** Tampilan posisi video cloning

Usahakan pada video ada penanda yang mudah dikenal untuk membantu saat mengabungkan dengan video latarnya tetapi jangan sampai memotong aktivitas objek pada video cloningnya, setelah selesai lihat hasilnya di sebelah kanan tampilan. Setelah itu, pada layar bawah klik kanan tombol merah (*ruler*), seperti pada gambar di bawah ini:



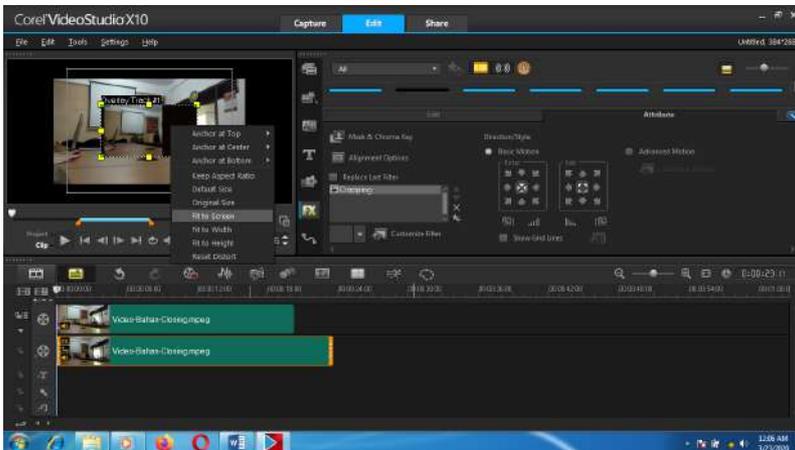
**Gambar 7.26.** Tampilan untuk meletakkan cloning ke semua frame

Pilih **Copy and Paste to All Right**, agar hasil cropping tidak akan bergerak, kemudian klik tombol **OK**. Seperti pada gambar di bawah ini:



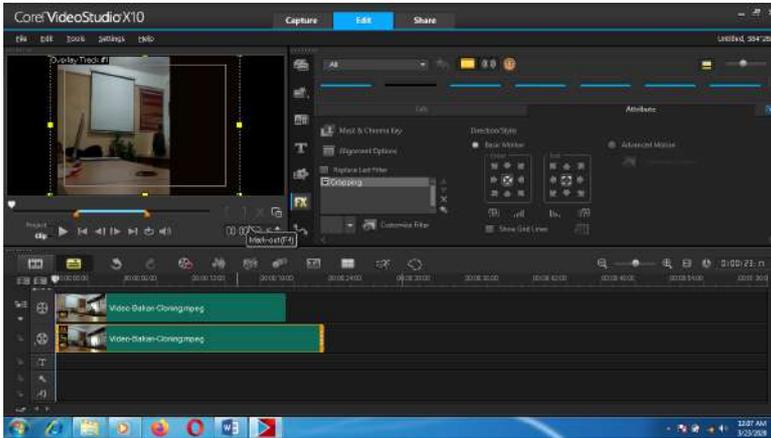
**Gambar 7.27.** Tampilan hasil cloning video

Kemudian pada video cloning, lakukan klik kanan seperti pada gambar di bawah ini:



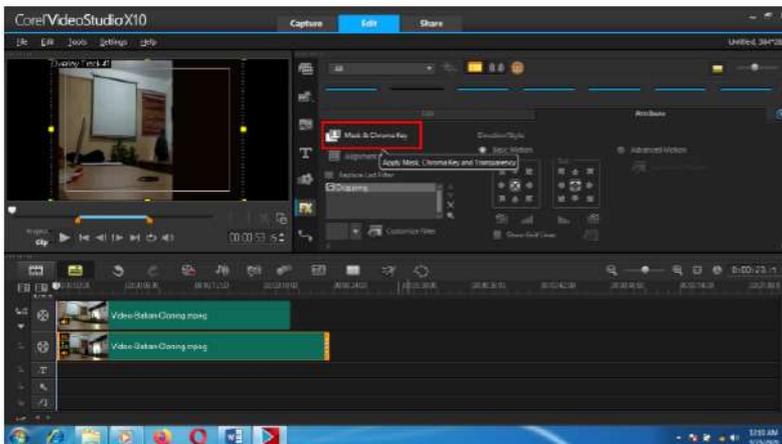
**Gambar 7.28.** Tampilan menu video cloning Fit to Screen

Pilih **Fit to Screen**, untuk mengatur ukuran lebar video cloning sama dengan video latar, hasilnya akan seperti pada gambar di bawah ini:



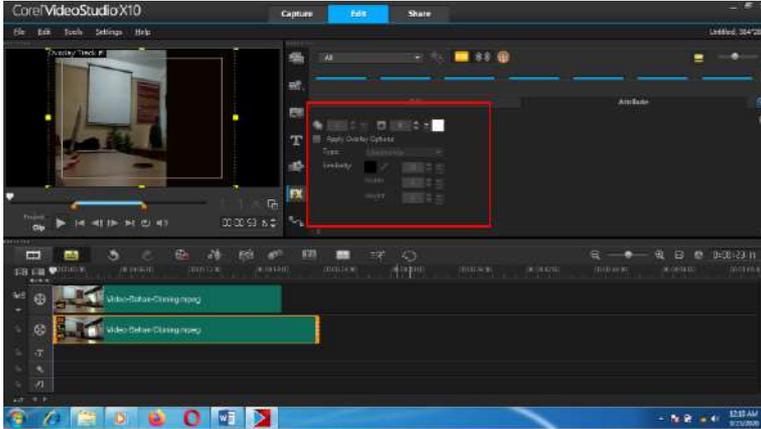
**Gambar 7.29.** Tampilan hasil cloning video Fit to Screen

Gambar di atas menunjukkan bahwa video latar tidak bisa dilihat atau tertutup oleh video cloning, maka untuk menampilkan video latar, klik menu **Mask and Chroma Key**, seperti pada gambar di bawah ini:



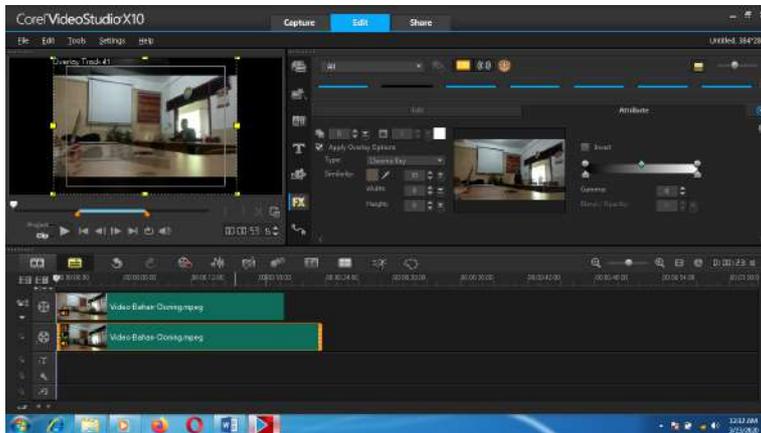
**Gambar 7.30.** Tampilan menu Mask & Chrome Key

Setelah dilakukan maka akan muncul tampilan di bawah ini:



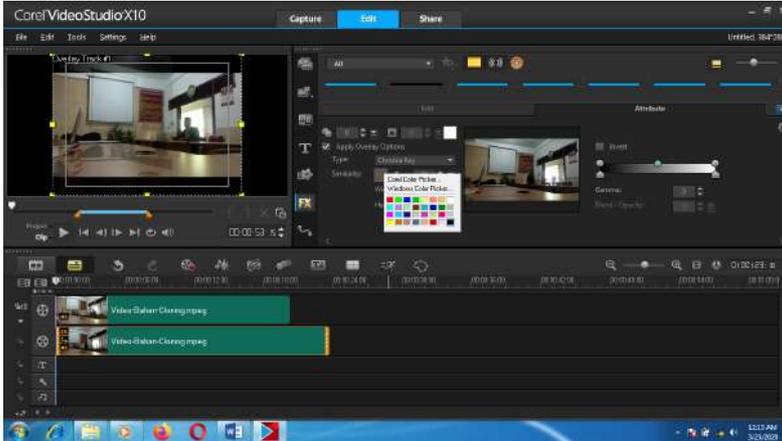
**Gambar 7.31.** Tampilan option Mask & Chrome Key

Klik tanda centang pada **Apply Overlay Option**, seperti pada tampilan di bawah ini:



**Gambar 7.32.** Tampilan hasil Apply Overlay Option

Kemudian pilih **Smilarity** (untuk memilih warna yang akan dihilangkan) dalam video ini yang dihilangkan adalah warna hitam seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 7.33.** Tampilan option Apply Overlay Option

Atur nilai *value* dari *similarity* dan atur lebar video dengan manual sesuaikan dengan penanda *cropping* video di atas, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 7.34.** Tampilan hasil Cloning Video

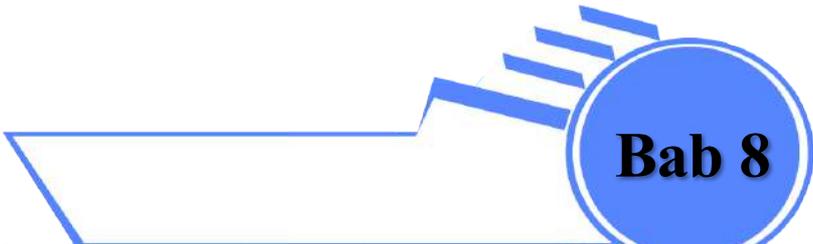
Silahkan atur *contrast* dan ukuran agar tidak terlihat bahwa video ini terdiri dari 2 buah video, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 7.35.** Tampilan batas Video 1 dan Video 2

Perhatikan yang bisa menjadi penanda di video ini satu garis yang di dinding atas, lobang ventilasi angin dan meja yang di depan (lis).

**NB:** Jika ingin membuat video cloning usahakan kamera diam saat merekam atau jangan bergerak atau bergetar ini akan menyebabkan susah meletakkan video cloning dengan video latar, apabila ingin membuat bercakap-cakap antara cloning dan latar usahakan samakan waktu video ngomong dan video mendengarkan.



## Bab 8

# Mengganti Background Video

## 8.1 Pengertian Background

Background adalah sesuatu yang dapat berupa warna, corak, maupun media yang menjadi latar belakang suatu hal. Tujuan background sendiri adalah untuk menciptakan suasana hingga memperindah (Tanti, 2020). Background sendiri dapat dibedakan menurut bidangnya dan kegunaannya. Background ada dalam beberapa bidang, antara lain:

1. Video/Fotografi

Background berperan sebagai latar belakang suatu foto dapat berupa tempat, warna maupun media lain yang mendukung terciptanya karya fotografi yang baik.

2. Dokumen

Background dapat berperan sebagai penambah keindahan, memberikan perbedaan makna hingga mendukung isi dokumen. Dalam konteks ini penerapannya seperti background berupa page colour pada Microsoft Word, background untuk slide ada presentation, background website dan sebagainya.

Jika memotret atau shooting objek foto/video alam atau landscape, tentu pilihan latar foto/video atau background umumnya mudah, namun jika memotret model

atau manusia akan lebih sulit maka selalu perhatikan latar atau background yang ada (Suryana Hisham, 2019), beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih background antara lain :

1. Apakah background foto/video yang ada terlalu ramai? Background foto/video yang terlalu ramai akan mendistraksi atau mengalihkan fokus orang yang melihat. Maka seharusnya ketika membuat sebuah foto/video dengan model menjadi subjeknya, perhatian orang pertama ketika melihat foto/video tersebut jatuh pada model yang ada.
2. Kontras warna dan komposisi background foto/video. Perhatikan apakah sesuai dengan tema pemotretan/shooting yang diinginkan atau tidak
3. Pada beberapa situasi pemotretan terkadang background juga dibiarkan menyatu dengan objek foto, contohnya saat memotret human interest, dengan background yang mendukung turut membantu foto/video “bercerita” lebih baik.

Pemilihan background foto/video yang kurang tepat bisa membuat sebuah foto/video terlihat kurang bagus pada hasil akhirnya, sedangkan pemilihan background yang tepat akan turut meningkatkan keindahan foto nantinya.

## **8.2. Mengganti Background Area Kerja**

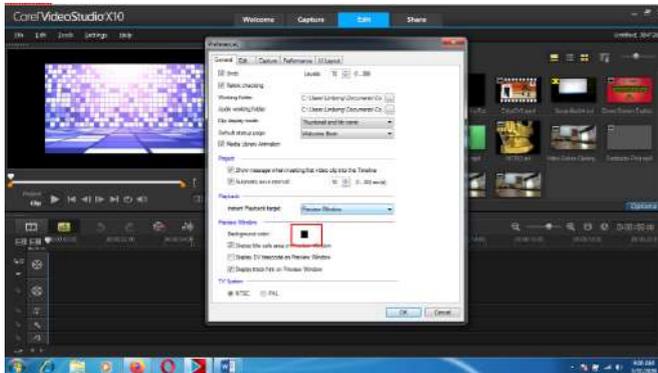
Dalam Corel VideoStudio X10 sudah memiliki tools dalam aplikasinya untuk digunakan sebagai alat pengeditan Video/Editing Video. Pada umumnya Corel VideoStudio bukan merupakan Software pengedit video yang profesional, Tapi corel Studio video dapat menghasilkan video yang berkualitas baik. Pada dasarnya mengubah background video pada Studio Video sangatlah mudah yaitu dengan cara:

1. Klik Menu → pilih Setting



Gambar 8.1. Menu Setting

2. Pilih **Preferences** dengan cara double klik kemudian pilih warna yang sesuai keinginan dan klik tombol **OK**



Gambar 8.2. Menu Setting untuk Option Background

### 8.3. Menganti Background dengan Konsep Green Screen

Di bawah ini adalah langkah-langkah yang mungkin bisa digunakan untuk dapat mengganti Background Video dengan cara yang lain tetapi perlu diingat untuk lebih mudah video di edit, pastikan video memiliki warna background yang satu warna, untuk lebih detail ikuti langkah di bawah ini;

1. Pilih Menu **File** → pilih **New Project** atau pun dapat juga melalui menekan **Ctrl + N** pada Keyboard.

## 2. Tambahkan Video pada Overlay Track (sebagai Video latar/Background)



**Gambar 8.3.** Tampilan Insert gambar Background

3. Kemudian masukan Video pada Overlay Track #1 yang ingin diubah backgroundnya, Namun jika ingin hasilnya lebih baik maka di anjurkan memakai video yang berlatar belakang hijau. Tapi disini dicoba untuk mengedit video yang seadanya dalam Corel Studio Video X10.



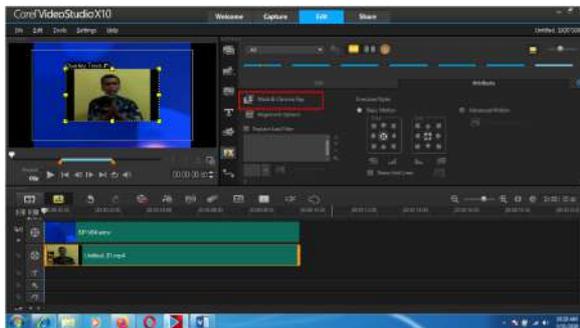
**Gambar 8.4.** Tampilan Insert gambar background dan video objek

4. Jika telah memilih videonya kemudian Klik dua kali pada video Overlay Track1, klik tombol **Attribute**.



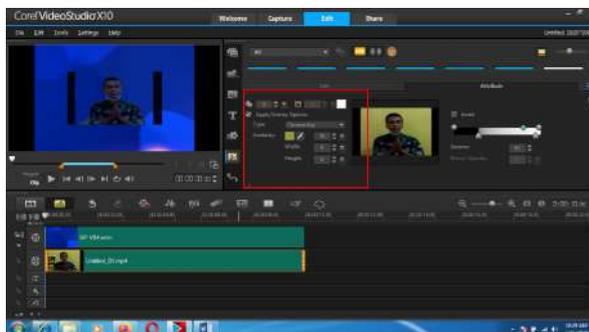
Gambar 8.5. Tampilan menu Attribute

5. Selanjutnya double klik tombol menu **Mask & Chroma Key**



Gambar 8.6. Tampilan attribute Mask & Chrome Key

6. Maka akan muncul gambar di bawah ini, selanjutnya klik tanda centang pada **Apply Overlay Option**, berikan warna sesuai dengan latar belakang video.



Gambar 8.7. Tampilan centang pada Apply Overlay Option

7. Apabila selesai maka untuk dapat melihat hasil yang memiliki background yang telah berbeda, sudah dapat dilihat, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 8.8. Tampilan option pada apply Overlay Option

## 8.4. Mengganti Video yang memiliki Background lebih satu warna

Saat mengedit video biasanya video yang di edit adalah hasil pengambilan shoot secara langsung tanpa persiapan yang memungkinkan video yang direkam memiliki background sebuah view pemandangan danau, gunung, gedung dan yang lainnya. Untuk mengganti background tersebut bisa dilakukan dengan cara seperti di bawah ini:

1. Setelah Corel VideoStudio terbuka, maka masukkan video yang akan menjadi latar belakang di track video utama (danau toba).



Gambar 8.9. Tampilan video untuk background

2. Pilih Video yang ke dua yang akan dipindahkan (orang yang sedang berbicara) dalam video ini pastikan objek tidak banyak bergerak dari fokus untuk memudahkan editing background.



**Gambar 8.10.** Tampilan video untuk background dan video objek

3. Setelah itu atur lebar video yang ke dua, sesuaikan dengan kebutuhan, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 8.11.** Tampilan Hasil pengaturan lebar video background dan video objek

4. Kemudian klik menu **Tools** → **Mask Creator**, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 8.12.** Tampilan Mask Creator

Setelah itu muncul gambar di bawah ini:



**Gambar 8.13.** Tampilan option tools Mask Creator

5. Klik Option tools **Still** seperti pada gambar di atas, klik tool **Rectangle** untuk seleksi awal video, seperti pada gambar di bawah ini:



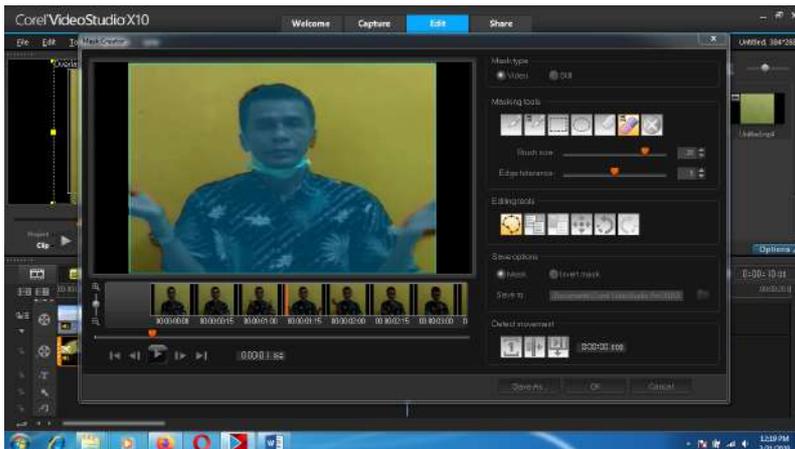
**Gambar 8.14.** Tampilan tools selection Rectangle

6. Kemudian klik tool **Smart Eraser**, dan lakukan penghapusan background video khususnya yang sudah diblok dengan menggunakan rectangle di atas, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 8.15. Tampilan hasil Smart Eraser

Lakukan sampai tepi gambar selesai, silahkan dijalankan untuk melihat hasilnya.



Gambar 8.16. Tampilan hasil akhir Smart Eraser

7. Selanjutnya klik tombol OK, hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 8.17.** Tampilan hasil akhir mengganti Background Video

## Bab 9

# Video Stop Motion

## 9.1 Stop Motion

Stop Motion adalah teknik membuat animasi atau film dari potongan-potongan gambar yang dibuat seolah-olah menjadi berhubungan satu sama lain, sehingga membentuk suatu gerakan atau cerita (Bagus Mertha Pradnyana, 2016). Stop Motion merupakan teknik dimana sebuah objek berupa boneka, model “A” atau gambar digerakkan oleh tangan animator dengan cara memindahkan posisi “A” secara perlahan-lahan. Disetiap gerakan direkam dengan kamera foto ataupun kamera shooting “A” dan hasil rekaman itu disusun berurutan, maka yang tercipta adalah kesan seolah-olah “A” bergerak dan hidup (Yukenryuzaki, 2018).



**Gambar 9.1.** Rangkaian Foto Stop Motion

Awalnya teknik ini digunakan oleh Albert E Smith dan J Stuart Blackton untuk pertunjukan The Humpty Dumpty Circus pada tahun 1898. Ketika animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika, J. Stuart Blackton adalah orang pertama kali yang mengenalkan teknik ini dalam filmnya berjudul : Fun in a Bakery Shop yang menggunakan clay. Film ini kemungkinan merupakan film animasi stop motion yang pertama kali muncul pada tahun 1902. Karena di sisi lain, di tahun yang sama di Eropa, seorang pionir efek spesial bernama George Melies, seorang sineas asal Perancis ternyata juga menciptakan film animasi dengan teknik yang sama, hanya saja film tersebut kurang diekspos. Film yang berjudul A Trip to the Moon ini berjalan 14 menit jika diproyeksikan pada 16 frame per detik, yang merupakan standar frame rate pada saat film dibuat (International Design School, 2015).

Selanjutnya pada tahun 1906, Stuart Blackton kembali membuat film animasi pendek dengan judul Humourous Phases of Funny Faces, yang dibuat dengan menggunakan media papan tulis dan kapur tulis. Menggambarkan ekspresi wajah seorang tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambarkan ekspresi selanjutnya. Pada saat itu, teknik stop motion semakin banyak disenangi oleh animator Amerika. Lalu teknik tersebut semakin berkembang hingga pada tahun 1925, Willis OBrien mencoba membuat film tentang dinosaurus yang terbuat dari clay (plastisin/tanah liat) dengan judul The Lost World dan disusul dengan karya klasiknya berjudul King Kong pada tahun 1933. Sejak itu, *stop motion animation* semakin dikenal dengan sebutan *Claymation* (International Design School, 2015; Guide, 2017).

## 9.2. Cara Kerja Animasi Stop Motion

Animasi stop motion terdiri frame yang berbentuk gambar statis. Kumpulan frame ini yang akan disusun dalam satu detik sehingga membuat pergerakan yang berkesinambungan. Animasi stop motion yang menggunakan clay atau biasa dikenal sebagai *claymation* juga menggunakan prinsip yang sama (Ivana A.P, Ryan G. and Winfrid, 2013). Animasi dibuat dengan menggerakkan objek atau model dari boneka atau pun bahan elastis yang terbuat dari clay/tanah liat atau tanah liat sintesis. Objek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gambarnya satu per satu. Setelah diedit dan disusun, Apabila rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah boneka atau model tersebut bergerak (Bagus Mertha Pradnyana, 2016).

Frame merupakan satuan terkecil dalam video. Pada program flash, frame dimisalkan seperti kertas hvs yang telah digambar, dan contoh apabila framenya kita perpanjang sebanyak 5 frame, maka diumpamakan seperti 5 kertas hvs dengan gambar yang sama. Apabila ingin mengubah gambar salah satu frame, maka frame yang lain akan mengikuti perubahan gambar tersebut karena frame tidak dapat berdiri sendiri.

Teknik ini menggunakan prinsip frame to frame seperti animasi 2 dimensi. Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur frame per frame gambar. Namun yang membedakan disini adalah cara menghidupkannya / animatonya. Jadi dapat disimpulkan Stop Motion Animation adalah Tehnik membuat animasi/Film/movie yang dibuat seolah-olah potongan-potongan gambar menjadi saling berhubungan satu sama lain nya sehingga membentuk suatu gerakan bahkan cerita (Limbong, 2013).

### **9.3. Penggunaan Frame dalam Membuat Animasi Stop Motion**

Frame dalam stop motion merupakan gambar statis dalam keseluruhan kumpulan frame itu sendiri. Karena stop motion merupakan kumpulan gambar yang bergerak dan berubah berkesinambungan. Penggunaan frame disini adalah sebagai elemen utama dimana gambar statis merupakan frame itu sendiri, diatur sedemikian rupa dalam satu detik, sehingga menghasilkan frame per second (fps), atau singkatnya dapat dikatakan sebagai gambar per detik (Arif Ranu Wicaksono, 2013). Contoh penggunaan animasi Stop Motion untuk Wallace and Gromit dan Chicken Run, karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya stop motion animation. Contoh lainnya adalah Celebrity Deathmatch di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia.

Animasi stop motion sering juga disebut dengan claymation, karena dalam perkembangannya animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Namun penggunaan tanah liat dirasa kurang efektif karena mudah hancur sehingga beberapa orang sudah menggantikannya dengan bahan plastik yang lebih lentur dan mudah pewarnaannya. Salah satu ahli dari animasi clay adalah Ladislav Starvich, diawal 1910 menjadi sebuah teka-teki yang menarik penonton rusia dengan serangganya yang menyerupai hasil berakting tanpa sebuah bantuan manusia dalam sebuah drama komedi. Boneka clay Starvich menampilkan tipuan ekspresi wajah yang detail. Film animasi

clay yang terkenal saat itu adalah film “The King Kong” yang menggunakan boneka gorila kecil (weebly.com, 2020). Zaman yang semakin maju mendorong manusia untuk menggunakan teknologi yang semakin berkembang. Kreatifitas manusia juga terdorong untuk menghasilkan suatu karya yang menarik. Sekarang komputer merupakan teknologi yang mendukung animasi stop motion, dengan adanya aplikasi yang memudahkan cara kerja proses editing animasi stop motion.

Cara kerja stopmotion yaitu mengharuskan animator mengubah scene secara fisik, memfoto satu per satu frame, mengubah scene lagi dan memfoto satu frame lagi, dan seterusnya. Stop motion animation sering pula disebut claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai obyek yang digerakkan. Jenis animasi ini menggabungkan unsur fotografi dan gerak. Bagi orang yang tidak bisa menggambar namun memahami prinsip animasi maka bisa membuat animasi dengan teknik stopmotion karena yang diperlukan hanya memotret obyek secara berurutan dan teratur (Rahmah and Kaulam, 2014).

Frame adalah satuan terkecil dalam video. pada program flash, frame diumpamakan seperti kertas hvs yang telah digambar, dan contoh apabila framenya kita perpanjang sebanyak 5 frame, maka diumpamakan seperti 5 kertas hvs dengan gambar yang sama. apabila kita merubah gambar salah satu frame, maka frame yang lain akan mengikuti perubahan gambar tersebut. karena frame tidak dapat berdiri sendiri. (Laoly and Limbong, 2018).

## 9.4. Perkembangan Stop Motion

Pada awalnya pembuatan animasi stop motion masih menggunakan objek sederhana, berupa boneka yang bisa digerakkan dengan tali dan tangan, atau kalau di Indonesia terkenal dengan wayang. Gambar yang berurutan, ataupun tanah liat yang mudah diubah bentuknya, seringkali dipakai juga sebagai objek dalam pembuatan animasi ini. Ketika animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika, J. Stuart Blackton adalah orang pertama kali yang mengenalkan teknik ini dalam filmnya berjudul, *Fun in a Bakery Shop* yang menggunakan clay. Selanjutnya pada tahun 1906, Stuart Blackton kembali membuat film animasi pendek dengan judul *Humourous Phases of Funny Faces*, yang dibuat dengan menggunakan media papan tulis dan kapur tulis (Alamsyah, 2012). Menggambarkan ekspresi wajah seorang tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk

menggambarkan ekspresi selanjutnya. Lalu teknik tersebut semakin berkembang hingga pada tahun 1925, Willis OBrien mencoba membuat film tentang dinosaurus yang terbuat dari clay (plastisin/tanah liat) dengan judul *The Lost World* dan disusul dengan karya klasiknya berjudul *King Kong* pada tahun 1933. Sejak itu, stop motion animation semakin dikenal dengan sebutan claymation. Kini semakin banyak aja karya claymation yang sukses di pasaran, Pelan namun pasti, perkembangan animasi stop motion terus berjalan seiring dengan kecanggihan teknologi dan komputer animasi.

Perkembangan animasi stop motion terus berjalan seiring dengan kecanggihan teknologi dan komputer animasi. Terbukti, diperkenalkannya teknik baru, CGI atau Computer Generated Imagery di dunia animasi, tak lantas membuat stop motion dijauhi dari peminatnya. Stop motion kini, semakin berjaya dengan kemudahan teknologi digital dan CGI. Film *Corpse Bride* yang digarap oleh Tim Burton misalnya. Film inilah yang pertama kali menggunakan teknologi full digital, peralatan yang dipakai kamera digital SLR still photography untuk merekam adegannya, dan untuk mengedit gambarnya menggunakan Apple's Final Cut Pro. Dulu, teknik stop motion paling dijauhi oleh animator dunia. Alasannya sudah lama, mahal pula. Ini semua dikarenakan masih mengandalkan teknologi analog. Baik proses produksi maupun post produksi seluruhnya menggunakan sistem analog, film seluloid yang mahal harganya, dan waktu penggarapannya pun jauh lebih lama daripada penggarapan film biasa. Itu sebabnya, perkembangan film animasi stop motion tidak secepat film animasi dengan menggunakan teknik lainnya. Baru di tahun 1989, sejak *Wallace and Gromit* muncul di layar kaca, stop motion kembali mengepakkan sayapnya di dunia animasi. Dan dibuktikan kembali oleh *Chicken Run* di tahun 2000, sampai sekarang. Animasi stop motion bisa inframerz saksikan di televisi (weebly.com, 2020).

Selain serial televisi, animasi stop motion juga biasa dipakai dalam pembuatan iklan TV, dan video musik. Bentuknya pun bisa beraneka ragam, tidak hanya claymation yang lebih banyak mengandalkan model atau figur yang terbuat dari clay saja. Kini, ada dalam bentuk foto, biasa disebut photomation, atau bisa juga menggunakan barang-barang yang sudah ada, yaitu graphicmation. Sekarang komputer merupakan teknologi yang mendukung animasi stop motion, dengan adanya aplikasi yang memudahkan cara kerja proses editing animasi stop motion.

## 9.5. Pembuatan Stop Motion

Dalam proses pembuatan stop motion terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar hasil “A” yang didapat sesuai dengan yang diharapkan, seperti keahlian dan ketelitian untuk menggerakkan objek atau boneka, teknik pengambilan gambar yang tepat untuk komposisi gambar yang diperlukan dan untuk menghasilkan gambar yang bagus serta terkonsep secara matang. Untuk menghasilkan kualitas stop motion yang baik dan efektif, tahap pertama yang harus dilakukan adalah membuat skenario atau skrip terlebih dulu, merancang dasar konsep objek dan layout setting yang dibutuhkan agar sesuai dengan tema yang diinginkan.

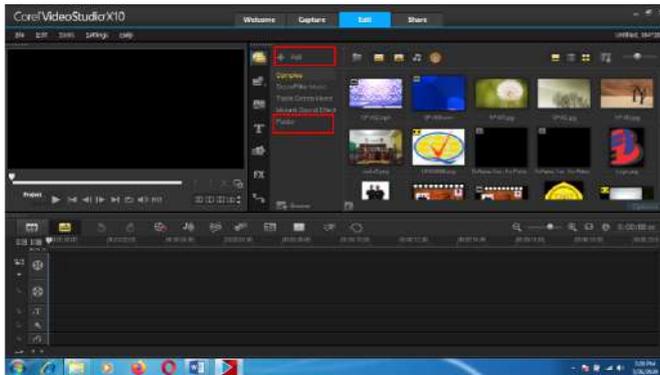
Keahlian dalam editing dan menguasai penggunaan kamera dan software juga sangat mendukung dalam pembuatan video stop motion. Tahap pengeditan, pemberian efek, pencampuran audio dan video juga sangat berpengaruh agar hasil tampak sempurna dan mempunyai unsur cerita tersendiri. Dalam membuat stop motion yang terkonsep jelas harus menyiapkan banyak gambar. Tidak hanya belasan gambar, bisa jadi puluhan sampai ratusan bahkan ribuan gambar. Untuk menyatukan gambar-gambar tersebut hingga menjadi video, bisa menggunakan aplikasi Corel VideoStudio X10 Maker atau aplikasi sejenisnya, untuk perlengkapan pembuatan adalah sebagai berikut:

1. Camera: camera apa saja bisa digunakan seperti camera Pocket, camera Handphone, Webcam, Lele, Lomo, atau DSLR.
2. Siapkan objek yang sudah ditentukan, seperti tulisan-tulisan yang menjadi tujuan konsep, benda-benda yang mendukung, background dan sebagainya, boleh juga diri sendiri menjadi objeknya.
3. Siapkan juga media untuk proses pengeditan hasil jepretan agar menjadi video stop motion seperti: Laptop, PC, Notebook atau gadget-gadget lainnya yang mendukung untuk proses pembuatan dan mempunyai aplikasi pengeditan video, seperti Corel VideoStudio X10 atau sejenisnya.
4. Siapkan juga tripod (jika diperlukan). Tripod disini berfungsi untuk menyanggah camera sekaligus menghindari agar hasil jepretan tidak berpindah posisi terlalu jauh dan tetap pada satu posisi yang sama, supaya hasil stop motion tetap pada alur konsep yang telah ditentukan

Adapun Tahap-tahap pembuatan dari stop motion adalah: Lakukan pemotretan terhadap objek, semua step by step pergerakan harus di potret, agar nanti saat penggabungan foto akan terasa emosionalnya, atur gerakan dan arah pemotretan

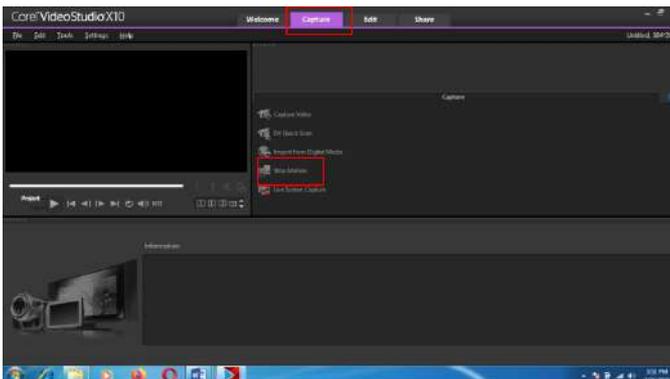
sesuai keinginan; Pastikan jangan sampai ada bagian foto yang terlewatkan atau bahkan sampe hilang terhapus. Setelah proses pemotretan selesai gabungkan semua foto dengan menggunakan software pengeditan movie; Pergunakan Software Corel VideoStudio X10 dan lakukan langkah berikut ini:

1. Buka aplikasi Corel VideoStudio X10 maka muncul tampilan utama, buat Folder baru dengan cara klik tombol **Add**, seperti gambar di bawah ini:



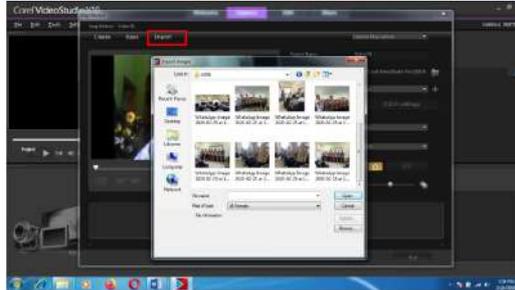
**Gambar 9.2.** Tampilan membuat Folder Baru

2. Pilih bagian bagian Toolbar **Capture** dan pilih submenu **Stop Motion**, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 9.3.** Tampilan Menu Capture dan Stop Motion

3. Siapkan File yang akan dijadikan Video Stop Motion dan insert ke aplikasi Corel VideoStudio X10 dengan cara klik menu **Import**, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 9.4.** Tampilan Menu Import Video

4. Pilih folder yang berisi file foto-foto yang telah disiapkan, kemudian klik tombol **Open** otomatis file-file tersebut akan terbaca oleh aplikasi (biasanya berupa ekstensi gambar), atur durasi dari memilih jumlah frame (sesuaikan dengan lamanya nanti video akan dijalankan) seperti pada gambar berikut:



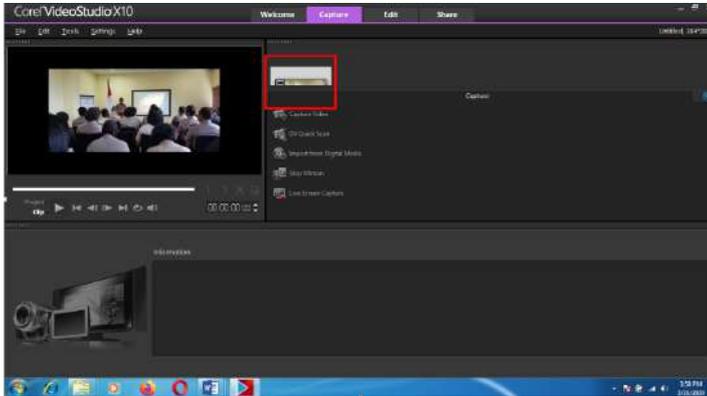
**Gambar 9.5.** Tampilan Option Jumlah Frame

5. Setelah klik tombol **Open** dan file-file telah masuk ke dalam aplikasinya urutkan foto dengan urutan yang rapih agar lebih terlihat efek stop motion yang sempurna kemudian klik tombol **Save** dan tombol **Exit**.



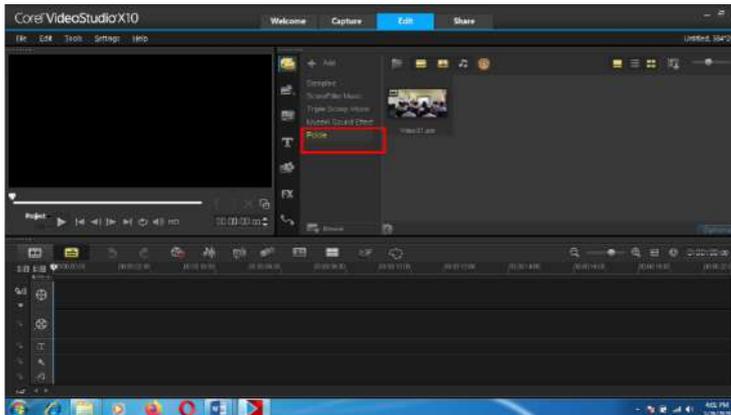
**Gambar 9.6.** Tampilan Urutan Video dalam bentuk Frame

- Klik tombol **Exit** atau **Close (X)** pada sudut kanan atas dialog yang muncul, hasilnya akan seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 9.7.** Tampilan Hasil Video Stop Motion dalam Project

- Selanjutnya Pilih menu **Edit** dan perhatikan pada gambar yang ditandai kotak merah, tanda itu merupakan tanda file foto yang akan di edit, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 9.8.** Tampilan Folder Video Stop Motion

- Masukan gambar yang telah terpilih ke dalam project videonya, seperti pada gambar di bawah ini:



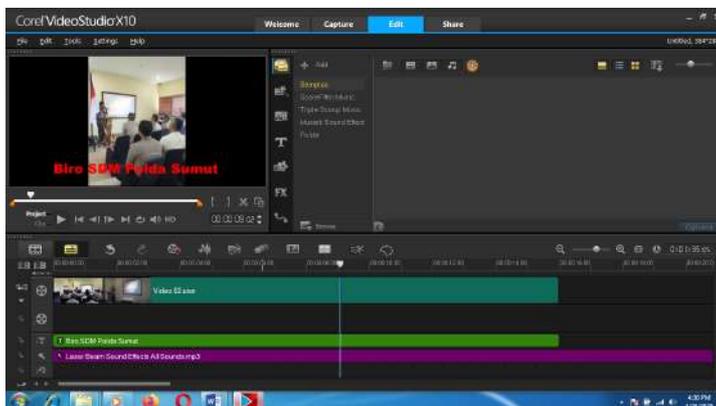
**Gambar 9.9.** Tampilan Hasil Insert Video Stop Motion

9. Selanjutnya jika diperlukan tambahkan Tulisan (Teks) atau background lagu yang akan di putar selama video berlangsung, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 9.10.** Tampilan Video Stop Motion dengan Teks

10. Setelah itu jika diperlukan tambahkan background lagu (Audio) yang akan di putar selama video berlangsung seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 9.11. Tampilan Video Stop Motion dengan Audio





# Bab 10

## Animasi pada Video

### 10.1 Pengertian Animasi

Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu (smkn7tkj, no date; Munir, 2012). Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Ada juga beberapa orang yang mendefinisikan animasi sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi. Dulu proses membuat konten animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-lembar, dengan kemajuan di bidang teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat di atas kertas melainkan langsung di komputer. Setelah memahami pengertian animasi, perlu juga mengetahui prinsip-prinsip animasi. Ada dua belas prinsip animasi, di antaranya adalah (maxmanroe.com, 2020):

1. Kemampuan Menggambar (*solid drawing*)

Solid drawing merupakan sebuah kemampuan individu dalam membuat gambar dengan baik dan benar, dan juga kemampuan dalam mengkomposisikan gambar sehingga terlihat lebih nyata.

2. Menekan dan Melentur (*Squash and Stretch*)

*Squash and Stretch* merupakan kegiatan membuat objek hidup ataupun objek mati terlihat seolah-olah nyata sehingga terlihat bergerak secara realistis dan lebih hidup.

3. Antisipasi (*Anticipation*)

*Anticipation* merupakan kegiatan dalam membuat gerakan pada sebuah objek secara berurutan sehingga penonton dapat memahami dan menikmati animasi yang ditampilkan.

4. Tata Gerak (*Staging*)

*Staging* merupakan kegiatan penataan gerak dengan membuat ekspresi pada karakter atau objek dalam animasi sehingga penonton lebih mudah mengenalinya.

5. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Langkah seorang animator bekerja, yaitu dengan terencana dalam membuat gambar, membuat gerakan dan ukuran, yang dilakukan sejak awal membuat animasi.

6. Gerakan Mengikuti

Ketika scene berhenti bergerak, karakter tidak berhenti secara tiba-tiba. Ini membuat sebuah animasi terlihat lebih realistis.

7. *Slow In and Slow Out*

Pengaturan *staging* dan *timing* dari satu scene ke scene lainnya dalam sebuah animasi.

8. Konstruksi Lengkung (*Archs*)

Membuat pergerakan tubuh karakter/ objek animasi terlihat lebih smooth. Misalnya gerakan makhluk hidup atau gerakan benda-benda dalam animasi terlihat lebih realistis.

9. Penentuan Waktu (*Timing*)

Ini adalah penentuan waktu yang tepat kapan suatu gerakan diberikan pada karakter/ objek dalam animasi yang dibuat.

10. Gerakan Pendukung (*Secondary Action*)

Kegiatan membuat berbagai gerakan pendukung untuk melengkapi karakter pada ekspresi ataupun aksi agar terlihat lebih nyata.

#### 11. Melebihkan (*Exaggeration*)

Kegiatan atau upaya dalam membuat suatu karakter terlihat lebih meyakinkan dalam aksinya, misalnya membuat sebuah karakter menjadi lebih lucu.

#### 12. Daya Tarik (*Appeal*)

Kualitas dari animasi dimana penonton dapat menikmati gambar yang memikat, desain yang bagus, punya daya tarik, dan kelebihan lainnya.

Secara umum jenis animasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

#### 1. Animasi berdasarkan bentuk karakter

##### a. Stop Motion *Animation/ Claymation*

Jenis animasi ini pertamakali ditemukan oleh Blakton pada tahun 1906. Blakton memanfaatkan tanah liat (*clay*) sebagai objek animasi. Contoh film yang memakai teknik animasi clay adalah film *Chicken Run* dan *Shaun the sheep*. Tentu saja bahan yang digunakan bukanlah tanah liat biasa tapi palasticin, yaitu bahan yang elastis/ lentur.

##### b. Animasi 2 Dimensi (2D)

Animasi 2D dikenal dengan kartun (*cartoon*), yaitu kumpulan gambar-gambar lucu dalam film animasi untuk menghibur penonton. Beberapa contoh film kartun misalnya; *Donal Bebek*, *Tom & Jerry*, dan lain-lain.

##### c. Animasi 3 Dimensi (3D)

Teknologi berperan besar bagi kemajuan animasi, khususnya teknologi komputer. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D dimana objek dalam animasi menjadi terlihat lebih hidup. Film-film animasi yang ada saat ini sudah menggunakan animasi 3D dan CGI (*Computer Generated Imagery*). Misalnya; *Finding Nemo*, *Toy Story*, dan lain-lain.

##### d. Animasi Jepang (*Anime*)

Film animasi Jepang (*anime*) sangat disukai berbagai kalangan di dunia dari segala usia. Beberapa anime Jepang yang sangat populer misalnya One Piece, Slam Dunk, Naruto, dan lain-lain.

## 2. Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatannya

### a. Animasi Cell

Berasal dari kata "*Celluloid*", ini merupakan teknik membuat film animasi yang cukup populer. Animasi cell biasanya merupakan lembaran-lembaran yang akan membentuk animasi tunggal. Jadi masing-masing cel merupakan bagian terpisah. Misalnya objek dan latar belakangnya terpisah, sehingga bisa bergerak secara mandiri.

### b. Animasi Frame

Animasi frame adalah animasi yang menggunakan rangkaian gambar yang ditunjukkan secara bergantian. Contoh sederhananya, seperti saat membuat gambar/ objek yang berbeda-beda pada lembaran-lembaran buku, lalu membuka buku tersebut secara cepat dengan jari maka gambar tersebut akan terlihat seolah-olah bergerak.

### c. Animasi Sprite

Animasi sprite menggunakan latar belakang diam lalu gambar digerakkan di bagian depan. Teknik ini adalah bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, misalnya seperti burung terbang, planet yang berotasi, bola yang memantul, logo yang berputar, dan lain-lain.

### d. Animasi Path

Teknik animasi path adalah animasi dengan menggerakkan obyek di sepanjang garis yang ditentukan sebagai lintasan. Contohnya dalam pembuatan animasi kereta api, pesawat terbang, lain-lain yang membutuhkan lintasan gerak tertentu.

### e. Animasi Vektor

Teknik animasi vektor mirip seperti animasi sprite, bedanya animasi sprite menggunakan bitmap sedangkan animasi vektor menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan sprite-nya.

### f. Animasi Spline

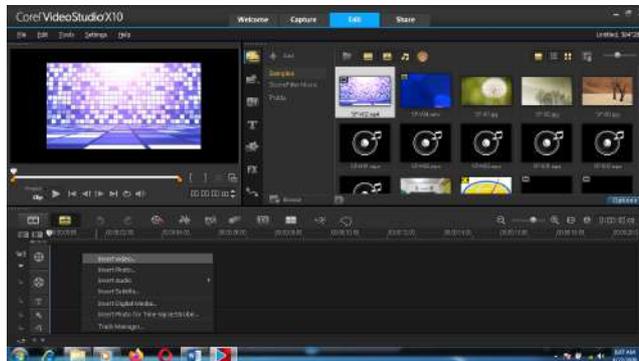
Teknik animasi Spline merupakan representasi matematis dari kurva, sehingga gerakan objek mengikuti garis berbentuk lurus dan berbentuk kurva.

g. Animasi Karakter

Teknik animasi karakter umumnya ada di film kartun dan juga pada film animasi 3D. Dalam animasi karakter, semua bagian dalam animasi bergerak bersamaan namun karakter setiap objek punya ciri dan gerakan yang berbeda.

## 10.2. Membuat Logo Berputar

Buka Corel VideoStudio, masukkan sebuah video ke timeline track video dengan langkah klik kanan mouse pada timeline, pilih **Insert Video**, seperti pada gambar di bawah ini.



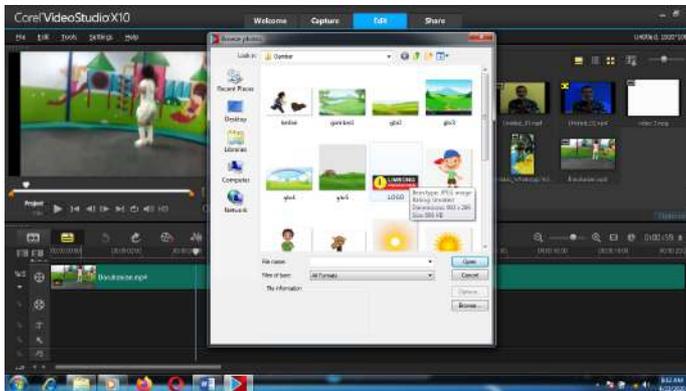
**Gambar 10.1.** Tampilan menu utama Corel Video Studio

Hasilnya seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 10.2.** Hasil Insert Video

Setelah itu seilahkan pilih gambar logo yang akan dipergunakan, dengan cara klik kanan mouse di timeline, pilih **Insert Foto**, cari gambar yang ingin dibuat menjadi logo seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 10.3.** Pemilihan gambar Logo dalam Folder

Setelah ketemu, klik tombol **Open**, selanjutnya akan muncul tampilan berikut:



**Gambar 10.4.** Hasil Insert gambar Logo pada Timeline

Langkah berikutnya adalah mengedit logo mulai dari ukuran, letak dan posisinya. Pada contoh ini logo diletakkan di sebelah kiri atas video, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 10.5.** Hasil Edit ukuran dan posisi gambar Logo

Untuk membuat logo bergerak adalah dengan cara mengklik kanan gambar logo, kemudian pilih **Customize Motion**, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 10.6.** Pilihan Menu Customize Motion

Selanjutnya akan muncul dialog seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 10.7.** Properti Rotation nilai value pada Customize Motion

Pada tab **Rotation**, isikan nilai value untuk **Y (horizontal)** dan **X (vertical)** contoh di atas mengisi nilai value **Y** sebesar **360**, kemudian jalankan sebelum di klik tombol **OK** dengan cara klik tombol **Play**. Jika sudah sesuai klik tombol **OK**.

Silahkan di copy gambar logo tadi dan di tempelkan disebelah kanannya seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 10.8.** Hasil Copy Gambar Logo untuk gambar ke 2

Hasilnya seperti gambar di bawah ini, selanjutnya atur posisi dan ukuran gambar logo, disarankan posisi dan letak serta ukurannya sama dengan gambar logo yang pertama.



**Gambar 10.9.** Hasil edit ukuran dan posisi Gambar Logo ke dua

Gambar yang ke dua ini isikan nilai **X** sebesar **360**, tetapi jangan lupa terlebih dahulu menghapus motion yang sudah ada dengan cara, klik kanan mouse pada gambar pilih **Remove Motion**, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 10.10.** Menu Remove Motion

Kemudian Klik Kanan mouse pilih **Customize Motion**, isikan Nilai X: **360** seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 10.11.** Isian nilai value Rotation X

Setelah selesai klik tombol **OK**.

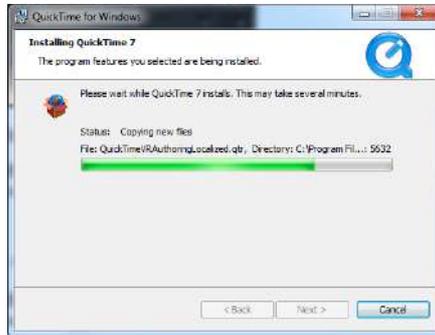
Untuk selanjutnya silahkan dicoba untuk mengisi nilai *Value* pada *Custom Motion*, misalnya untuk : *Position*, *Size*, *Opacity*, *Rotation*, *Shadow*, *Border*, *Mirror* dan *Ease In/Out*.

## 9.3. Menggabungkan Gambar Gif dengan Video

Untuk melakukan kegiatan penggabungan gambar gif (animasi) pastikan di laptop/komputer sudah terinstal aplikasi QuickTime Player, jika belum ada boleh di download di url berikut.

[https://support.apple.com/kb/DL837?viewlocale=en\\_US&locale=en\\_US](https://support.apple.com/kb/DL837?viewlocale=en_US&locale=en_US)

Pilih dan pastikan installer yang support dengan sistem operasi apakah Windows, Linux, Mac dan sebagainya, lalu lakukan proses instalasi.



**Gambar 10.12.** Progress Instalasi QuicTimePlayer

Jangan lupa setelah selesai proses instalasi, komputer / laptop harus di **Restart**.

Selanjutnya persiapkan semua file yang dibutuhkan seperti file Gif gambar karton dan video asli, kemudian jalankan Corel VideoStudio seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 10.13.** Tampilan awal Corel VideoStudio

Untuk memasukkan video asli, klik kanan mouse pada timeline pilih **Insert Video**, pilih video yang ingin dipakai, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 10.14.** Hasil Insert Video Utama

Setelah itu klik kanan lagi mouse pilih **Insert Video**, untuk ini silahkan dipilih gif animator kartun, seperti pada gambar di bawah ini.



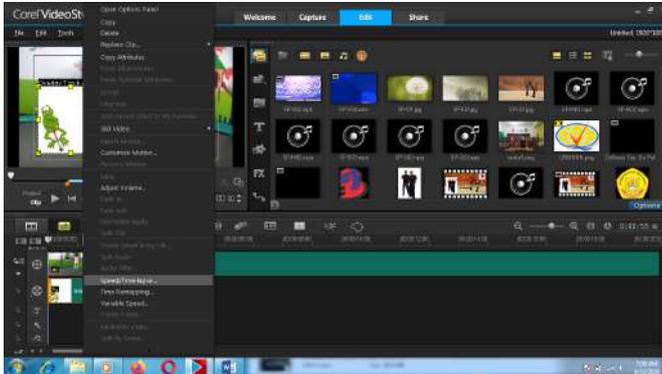
**Gambar 10.15.** Folder Penyimpanan Gambar Gif

Hasilnya seperti gambar di bawah ini.



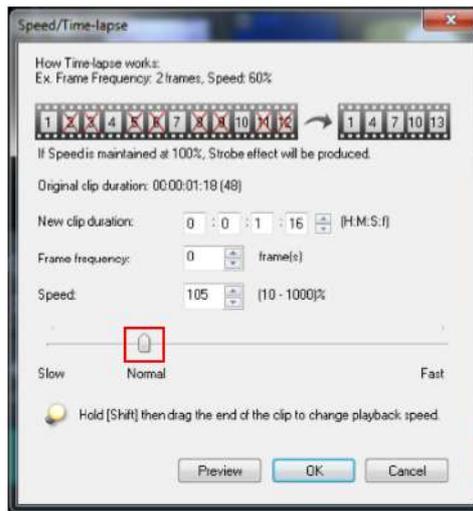
**Gambar 10.16.** Hasil Insert Gambar Gif

Atur ukuran gambar sesuaikan dengan video aslinya, selanjutnya klik kanan gambar gif pilih **Speed / Time Lapse** seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 10.17.** Menu Option Speed / Time Lapse

lalu akan muncul dialog berikut ini.



**Gambar 10.18.** Progress Bar Speed / Time Lapse

Atur *speed* kecepatan dari gambar gif untuk mengubah pergerakannya, untuk melihat hasilnya silahkan klik tombol **Preview**, setelah selesai klik tombol **OK**.



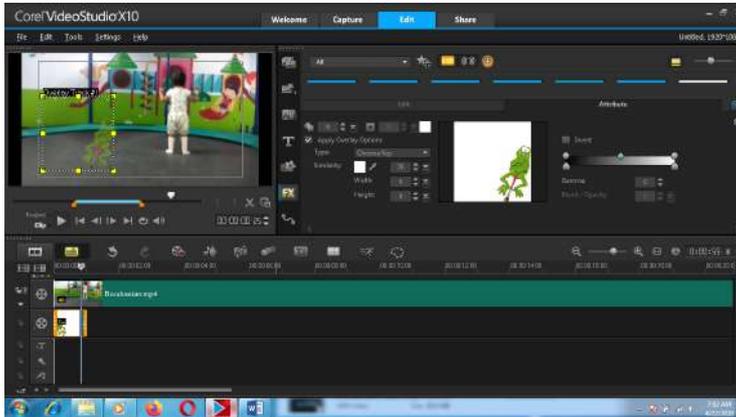
**Gambar 10.19.** Hasil Pengaturan Speed / Time Lapse

Perhatikan gambar di atas, gambar gif tersebut akan kelihatan lebih pendek dari pada gambar gif sebelumnya (aslinya). Sebaiknya disesuaikan dengan kecepatan pergerakan video aslinya. Selanjutnya klik tombol **Option** (border merah pada gambar di atas), selanjutnya pilih option **Mask & Chrome Key**, selanjutnya muncul dialog di bawah ini



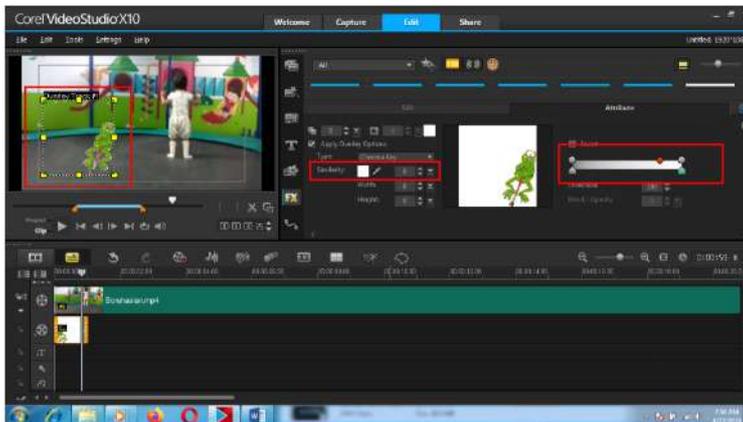
**Gambar 10.20 .** Dialog Mask & Chrome Key

Aktifkan tanda **centang** pada pilihan **Apply Overlay Options**, pilih option **Similarity**, pastikan warnanya sesuai dengan warna background gambar Gif dan perhatikan pada *Preview Menu* bahwa video Gif sudah hilang gambar backgroundnya



Gambar 10.21. Menu Apply Overlay Options

Atur nilai value **similarity** sesuaikan dengan gambar jangan sampai terlalu kabur, biasanya nilai **similarity** dibuat **0 (no)**. Atur nilai **Invert** dengan menggeser tombol *progress bar* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 10.22. Menu Similarity dan Invert

Silahkan tambah track baru untuk gambar gif yang baru dengan cara klik kanan pada timeline, pilih **Insert Track Bellow**, seperti pada gambar di bawah ini.

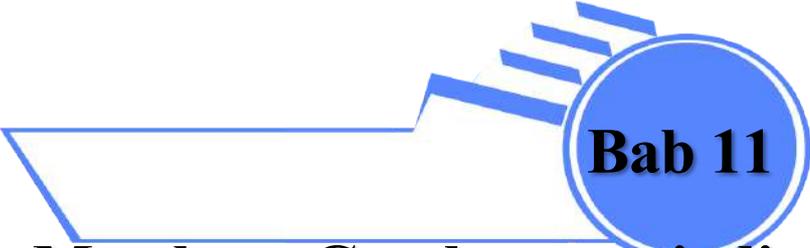


**Gambar 10.23.** Menu Insert Track Bellow

Masukkan gambar ke dua ke dalam track video-2, lalu dengan langkah di atas lakukan juga untuk gambar ke dua ini. Hasilnya seperti pada gambar di bawah ini



**Gambar 10.24.** Hasil Insert Video ke 2 di Track Video 2



## Bab 11

# Membuat Gambar menjadi Video

## 11.1 Pengertian Gambar

Gambar merupakan bahasa umum yang dikenal oleh manusia sebelum mengenal adanya tulisan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya ditemukan gambar pada dinding goa yang dibuat manusia sejak jaman purba (Hayatalfalah, 2017). Gambar yang ada dalam goa sering dihubungkan dengan aktifitas manusia dan roh leluhurnya, dalam arti membuat sebuah gambar bertujuan sebagai media penghubung manusia dengan roh leluhur, atau gambar desain strategi ketika hendak melakukan perburuan binatang. Bisa juga gambar sebagai alat komunikasi bagi manusia lain. Gambar juga bisa sebagai pemberi kekuatan magis bagi yang membuat dan menggunakannya.

Defenisi umum dari gambar merupakan perpaduan antara beberapa titik, beberapa garis, bidang dan warna yang berguna untuk mencitrakan sesuatu. Saat ini banyak terdapat gambar-gambar, seperti pada komik, buku cerita, dan lain sebagainya. Gambar juga dapat diartikan sebagai sebuah tampilan suatu objek ke dalam media gambar. Media sebuah gambar dapat berupa kertas, kain, papan kayu, dan berbagai macam media lainnya. Selain hal tersebut, dengan membuat gambar, seseorang juga bisa mengungkapkan imajinasi yang ada di dalam pikirannya (Rocketmanajemen, 2018).

Dengan pengertian gambar di atas, gambar terbagi atas dua macam, yaitu gambar Kreatif dan gambar Konstruktif. Gambar kreatif merupakan sebuah gambar yang memerlukan imajinasi dan keahlian dalam pembuatannya. yang termasuk dalam gambar kreatif ini adalah gambar bentuk dan gambar ekspresif. Gambar konstruktif adalah sebuah gambar yang dibuat dengan berdasarkan objek suatu benda. Jenis gambar konstruktif ini dibuat sama dengan objeknya, yang membedakan hanya ukurannya. Adapun yang termasuk dalam gambar konstruktif adalah gambar tampak, gambar perspektif dan gambar isometric (Rocketmanajemen, 2018).

## 11.2 Tipe-tipe Gambar Digital

Gambar digital adalah gambar yang telah dibuat atau disalin dan disimpan dalam bentuk elektronik. Sebuah gambar dapat dituangkan dalam bentuk grafik vektor atau grafik raster. Gambar yang disimpan dalam bentuk raster kadang-kadang disebut bitmap. Tipe gambar digital secara umum antara lain (Margaret Rouse, 2016):

1. JPEG (diucapkan JAY-peg) adalah file gambar grafik yang diproduksi sesuai dengan standar dari *Joint Photographic Experts Group*, kelompok pakar ISO / IEC yang mengembangkan dan memelihara standar untuk serangkaian algoritma kompresi untuk file gambar komputer. JPEG biasanya memiliki ekstensi file .jpg.
2. GIF (diucapkan JIF oleh banyak orang, termasuk desainernya; diucapkan GIF dengan hard G oleh banyak orang lain) adalah singkatan dari *Graphics Interchange Format*. GIF menggunakan tipe data raster 2D dan dikodekan dalam biner. File GIF biasanya memiliki ekstensi .gif.
3. GIF89 adalah gambar GIF animasi, diformat sesuai dengan GIF Versi 89a. Salah satu format keunggulan utama adalah kemampuan untuk membuat gambar animasi yang dapat diputar setelah mentransmisikan ke halaman pemirsa yang bergerak - misalnya, ikon berputar-putar atau spanduk dengan tangan yang melambai atau huruf yang secara ajaib bertambah besar. GIF89a juga dapat ditentukan untuk presentasi GIF *interlaced*.

4. PNG (diucapkan ping adalah *Portable Network Graphics*) adalah format file untuk kompresi gambar yang dirancang untuk memberikan sejumlah perbaikan atas format GIF. Seperti GIF, file PNG dikompresi dengan cara lossless (artinya semua informasi gambar dipulihkan ketika file tersebut didekompresi saat dilihat). File biasanya memiliki ekstensi .png.
5. SVG adalah *Scalable Vector Graphics*, deskripsi gambar sebagai aplikasi XML. Program apa pun seperti browser yang mengenali XML dapat menampilkan gambar menggunakan informasi yang disediakan dalam format SVG. Skalabilitas berarti bahwa file dapat dilihat pada layar komputer dengan ukuran dan resolusi berapa pun, baik layar kecil smartphone atau layar lebar layar besar di PC. File biasanya memiliki ekstensi .svg.
6. TIFF (*Tag Image File Format*) adalah format umum untuk bertukar gambar raster (bitmap) antara program aplikasi, termasuk yang digunakan untuk gambar pemindai. File TIFF dapat diidentifikasi sebagai file dengan akhiran nama file .tiff atau ".tif".

## 11.3 Fungsi dan Kegunaan Gambar

Gambar saat ini sangat penting dalam memecahkan aneka persoalan kehidupan. Gambar juga memiliki fungsi yang sangat beragam, dan demi mewujudkan fungsi ini, diperlukan unsur-unsur yang membangun, sehingga karya gambar akan lebih mudah dipahami oleh orang lain. Gambar merupakan sarana manusia untuk berfikir secara kongkrit maupun abstrak, dengan mengolah gambar, logika, rasa, imajinasi, kreatifitas dan keterampilan berpadu menjadi sebuah kekuatan berfikir untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pemenuhan penunjang kehidupan.

Berdasarkan dari pengertian gambar sebagai sebuah karya yang memiliki nilai seni, maka sebuah gambar memiliki berbagai macam fungsi. Fungsi dari sebuah gambar tergantung dari tujuan para pembuatnya. Salah satu fungsi gambar adalah sebagai penyampaian sebuah ekspresi perasaan, sebagai media penyampaian informasi, sebagai karya seni, dan berbagai fungsi dari gambar

lainnya. oleh karena hal tersebut, maka sebuah gambar memiliki berbagai macam fungsi tergantung dari pembuatnya .

Gambar sebagai media pendidikan tentunya mempunyai fungsi yang diharapkan dalam proses belajar mengajar antara lain (Samhis Setiawan, 2020):

#### 1. Fungsi Atensi

Media visual atau gambar merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Misalnya gambar yang diproyeksikan melalui *Overhead Projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa atau peserta didik kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

#### 2. Fungsi Afektif

Media visual atau gambar dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Misalnya gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

#### 3. Fungsi Kognitif

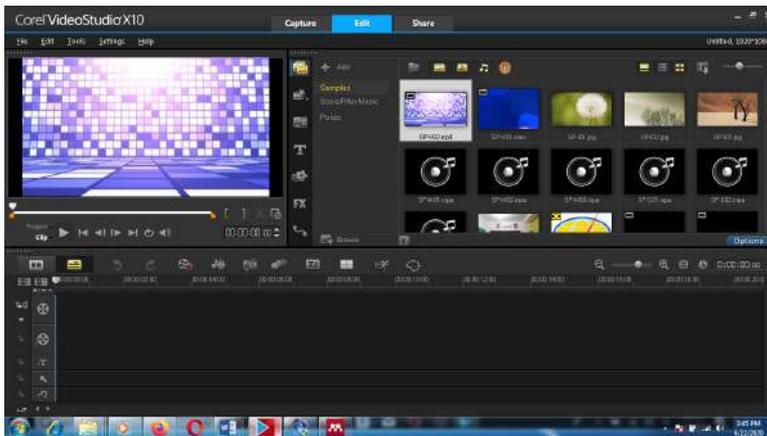
Media visual atau gambar terlihat dari temuan- temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### 4. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual atau gambar yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal

## 11.4 Membuat Gambar menjadi Video

Gambar yang disusun secara berurutan dan sistematis dalam satuan waktu tertentu dari sebuah kumpulan yang sudah digabungkan dapat berubah menjadi sebuah video. Kumpulan gambar yang sudah diedit dan disusun menjadi video saat ini cukup terkenal dan banyak diminati misalnya seperti film kartun. Berikut ini akan dibahas bagaimana cara mendesain kumpulan gambar menjadi video. Untuk memulai diharapkan semua gambar yang dibutuhkan sudah ada (latar / background, objek / actor, gambar pendukung, efek, sound dan yanglainnya. Setelah semua terkumpul, silahkan jalankan aplikasi Corel VideoStudio X10, sehingga muncul tampilan awal seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 11.1.** Tampilan Corel VideoStudio X10

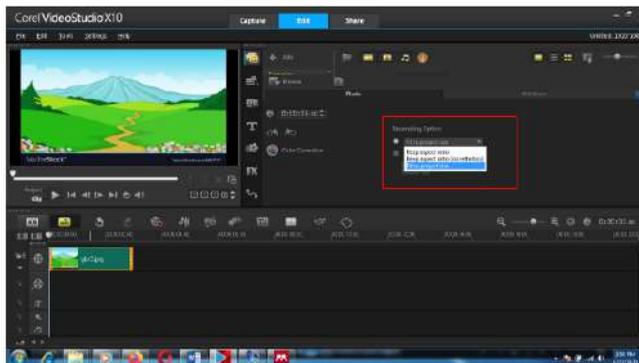
Langkah berikutnya memasukkan gambar ke dalam timeline track video, yang pertama sekali dimasukkan adalah gambar background, contoh disini menggunakan gambar pemandangan alam yang ada dalam folder komputer setelah di download jika tidak bisa membuat sendiri dari aplikasi pembuatan gambar vector seperti Corell Draw.

Pada timeline klik kanan mouse, pilih **Insert Photo**, lalu muncul tampilan folder penyimpanan gambar seperti tampilan di bawah ini.



**Gambar 11.2.** Folder Penyimpanan Gambar

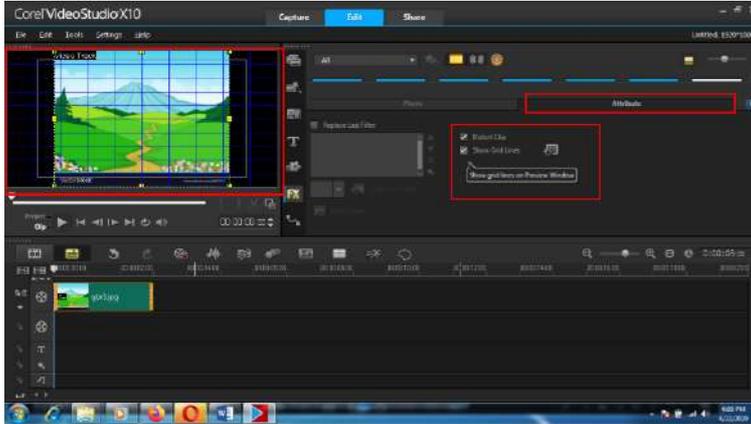
Pilih salah satu gambar yang mau dijadikan gambar background, kemudian klik tombol **Open**, hasilnya akan tampil seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 11.3.** Hasil Insert Gambar Background

Jika gambar kurang lebar boleh mengatur dengan cara, double klik gambar tersebut kemudian pada pilihan Option **Resampling Options**, pilih **Fit to Project Size** (perhatikan gambar border merah di atas).

Sebelum memasukkan gambar berikutnya sebagai objek/actor sebaiknya aktifkan terlebih dahulu grid dari pada layar preview untuk memudahkan pengaturan besar sebuah objek atau actor, dengan cara double klik gambar, maka akan muncul display option panel, pilih tab **Attribute**, pilih **Distort Clip** dan aktifkan tanda centang **Show Gridlines** seperti gambar di bawah ini.



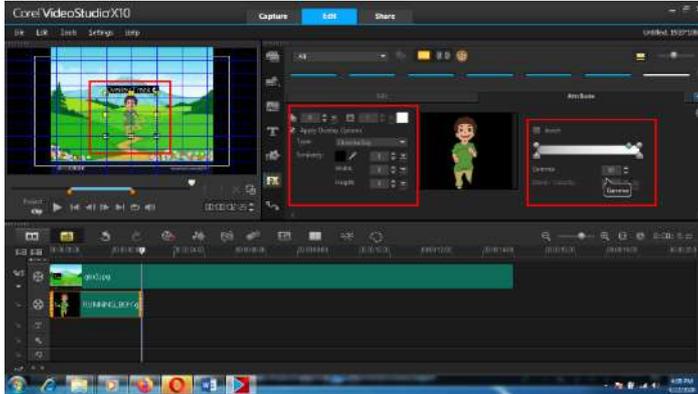
**Gambar 11.4.** Show Grid Preview Screen

Selanjutnya klik kanan Mouse pilih **Insert Photo**, pilih dari folder foto yang diinginkan, kemudian klik tombol **Open**, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 11.5.** Insert gambar Actor yang pertama

Selanjutnya hilangkan backgroundnya dengan cara yang di bab sebelumnya, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 11.6.** Option Mask and Chrome Key

Rencana video yang akan dibuat adalah berlari dari belakang ke arah depan di atas jalan, maka sebaiknya disiapkan minimal 3 buah gambar yaitu satu gambar dengan kaki kanan di depan, gambar pertengahan dan satu lagi gambar dengan kaki kiri di depan (makin banyak gambar makin halus gerakannya). Selanjutnya masukkan gambar dengan actor yang pertengahan (gambar 2) di depan ke time line actor pertama tadi, demikian selanjutnya untuk gambar yang ke 3 (usahakan gambar dapat mewakili orang berlari), seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 11.7.** Hasil Insert gambar 3 actor

Selanjutnya hilangkan backgroundnya, dan atur posisi gambar ke dua ini agak lebih besar dari yang pertama dan agak lebih ke depan, seperti pada gambar di bawah ini.



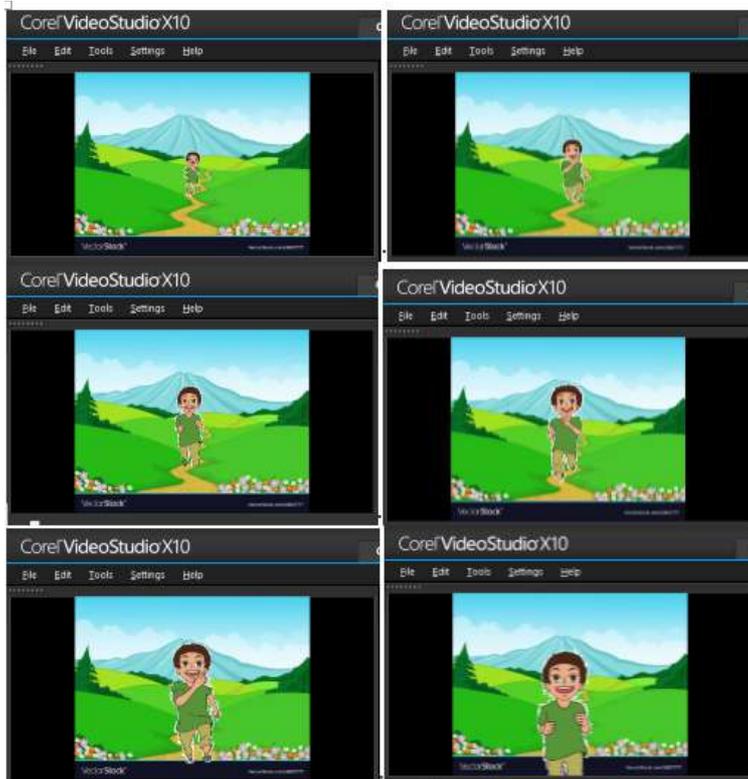
**Gambar 11.8.** Hasil edit gambar actor 2

Detail setting gambar 1 sampai dengan gambar 3 seperti pada gambar berikut ini:



**Gambar 11.9.** Detail edit gambar actor 1 sampai actor 3

Pada gambar di atas pastikan gambar 1 lebih kecil dari pada gambar 2 dan posisi di belakang gambar 2 demikian juga untuk gambar 3 lebih besar dari gambar 2 dan posisi letak gambar 3 di depan gambar 2. Agar bisa kelihatan lebih bagus dan nyata copy gambar tersebut sesuai dengan kebutuhan sampai nanti terlihat jelas gambar menjadi video yang berlari dari belakang sampai ke depan, hasilnya seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 11.10.** Detail edit gambar actor 1 sampai actor 6

Susunan gambar 1 sampai dengan gambar 6 (untuk lebih bagus disarankan menggunakan banyak gambar). Setelah itu sekarang gambar sudah menjadi sebuah video seperti pada film kartun.

Silahkan tambahkan objek lain, tetapi pastikan juga harus menambah track untuk setiap actor baru, misalnya jika ingin menambahkan matahari di atas gunung, seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 11.11.** Gambar Insert Objek baru Matahari di Track yang baru  
Atur panjang gambar matahari tersebut, jika boleh buat sepanjang gambar backgroundnya, hasilnya seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 11.12.** Gambar Edit Objek Matahari

Boleh juga dengan menambahkan animasi orang yang sedang berlari, dengan cara, pada track video baru yang ditambahkan klik kanan mouse pilih **Insert Video**, pilih videonya dan klik tombol **Open**. Untuk membuat bergerak klik tombol **Path** , perhatikan gambar di bawah ini.



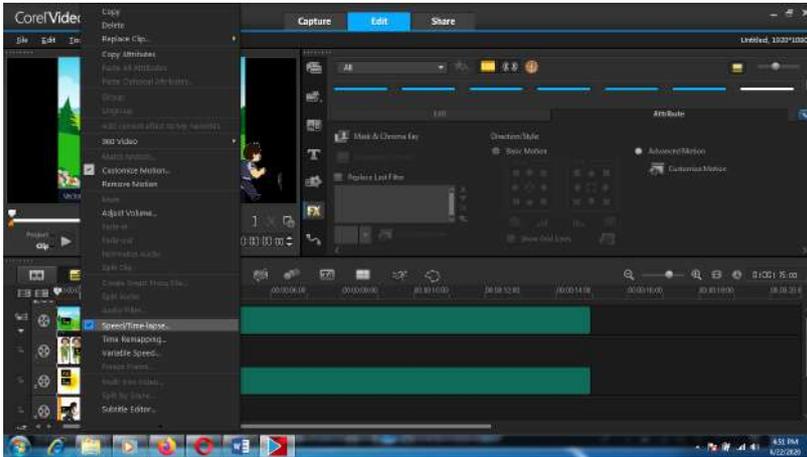
**Gambar 11.13.** Gambar tampilan tombol Path

Setelah gambar tersebut setelah di klik tombol **Path**, selanjutnya klik Propertiesnya dan pilih **Customize Motion**, desain ulang path standar yang sudah ada, apakah mau lurus atau bengkok sesuai dengan kebutuhan dengan melakukan **drag** pada path, atur juga arah geraknya, seperti pada gambar di bawah ini



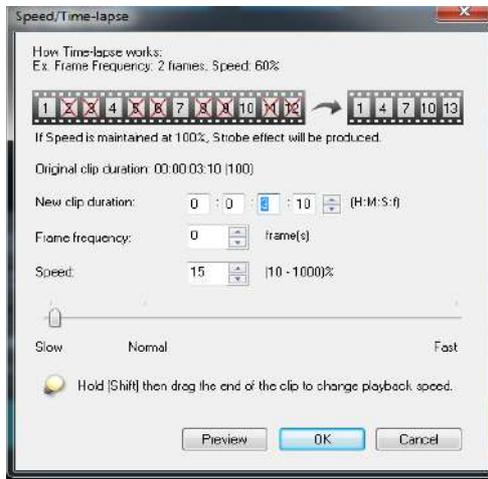
**Gambar 11.14.** Gambar propertis path customize motion

Setelah selesai Klik tombol **Ok**, kemudian atur **speed time lapse** nya agar bisa disesuaikan dengan panjang video yang diinginkan dengan langkah memilih menu **Speed/Time Lapse** seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 11.15.** Gambar menu Speed / Time Lapse

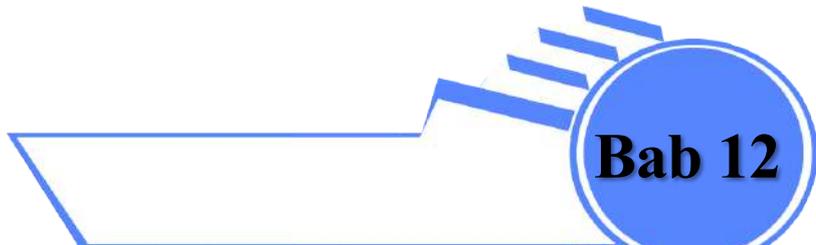
Setelah muncul dialog berikut isikan nilai value sesuai kebutuhan.



**Gambar 11.16.** Gambar Propertie Speed / Time Lapse

Isikan nilai detik dan secondnya sesuai dengan panjang video yang lain. Klik tombol **OK** hasil akhir akan seperti pada gambar di bawah ini.





## Bab 12

# Produksi Video (Rendering)

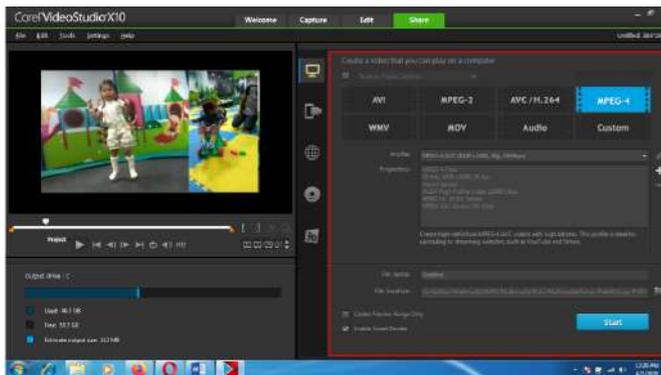
Rendering adalah proses dari membangun gambar dari sebuah model (atau model yang secara kolektif dapat disebut sebuah berkas adegan) melalui program komputer. Sebuah berkas adegan terdiri dari objek-objek dalam sebuah bahasa atau data struktur, bisa berupa geometri, sudut pandang, tekstur, pencahayaan, dan informasi bayangan sebagai sebuah deskripsi dari adegan virtual (kamerafoto, 2020). Data yang terisi dalam berkas adegan kemudian melewati program rendering untuk diproses dan menjadi hasil keluaran untuk sebuah gambar digital atau berkas gambar grafik raster. *Rendering* juga digunakan untuk mendeskripsikan proses dari efek-efek kalkulasi dalam sebuah berkas edit video untuk memproduksi video keluaran akhir.

Render adalah sebuah proses otomatis yang mampu menghasilkan citra foto realistik atau non-fotorealistik dari model 2D hingga 3D dengan melalui program komputer. Selain itu, render video juga digunakan untuk menggambarkan proses penghitungan efek dalam sebuah pelaksanaan program editing video untuk menghasilkan output dalam pembuatan video akhir (otodidakblend, 2018).

Rendering merupakan salah satu sub topik utama dalam 3D komputer graphics dan pada prakteknya selalu berhubungan dengan aspek-aspek yang lain. Graphic pipeline merupakan tahapan terakhir, memberikan tampilan akhir pada model dan animasi (Guide, 2017). *Rendering* tidak hanya digunakan pada *game programming*. *Rendering* juga sering digunakan untuk desain arsitektur,

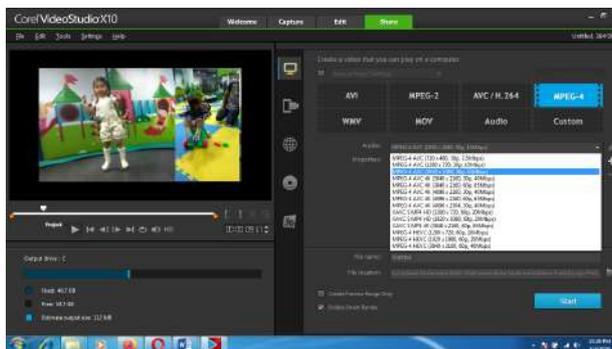
simulator, movie atau juga *special effect* pada tayangan televisi, dan *design visualization*. Setiap bidang tadi mempunyai perbedaan dalam keseimbangan antara features dan tehnik dalam *rendering*. Terkadang rendering juga diintegrasikan dengan model yang lebih besar, paket animasi, terkadang juga berdiri sendiri dan juga terkadang *free open-source product*.

Setelah dirasa cukup proses editnya, selanjutnya adalah menggabungkan seluruh hasil edit (video, gambar, suara) menjadi sebuah video yang utuh, proses ini disebut *rendering*, untuk melakukan *rendering*, lik menu **Share**, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 12.1.** Tampilan area pilihan jenis Type Video

Lalu pilih jenis video yang diinginkan, dalam contoh ini dipilih type MPEG MPEG-4 AVC (1920 x 1080, 30p, 15 Mbps), seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 12.2.** Tampilan Memilih Jenis Type Video Jenis MPEG-4



Untuk melihat hasil rendering, boleh dibuka di folder tempat menyimpan di awal melakukan proses rendering di atas seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 12.6.** File Hasil Rendering di Folder Penyimpanan

Hasilnya boleh dijalankan dengan aplikasi pemutar video seperti window Media Player dan lain-lainnya, seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 12.7.** File Hasil Video Rendering

## Daftar Pustaka

- Alamsyah, R. I. (2012). *Membuat Animasi Stop Motion Menggunakan After Effect*. Universitas Negeri Malang.
- Ambar. (2017). *14 Jenis-jenis Kamera Video dan Penggunaannya - PakarKomunikasi.com*. <https://pakarkomunikasi.com/jenis-jenis-kamera-video>
- Arie Cellular. (2018a). *Cara membuat text seperti video berita #Corel Video Studio 2018 - YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=LEf8sSu8leQ>
- Arie Cellular. (2018b). *Cara Recording Suara Hasilnya Jernih #Corel Video Studio*. <https://www.youtube.com/watch?v=A9DLdSJzvc>
- Arie Cellular. (2019). *Cara menggunakan effect untuk video pernikahan (Corel Video studio) - YouTube*. [https://www.youtube.com/watch?v=Uy1RhuGJi20&list=PL-\\_7nCUXgO7N\\_7kflgUOn9Os\\_fZojDiTN&index=17&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=Uy1RhuGJi20&list=PL-_7nCUXgO7N_7kflgUOn9Os_fZojDiTN&index=17&t=0s)
- Arif Ranu Wicaksono. (2013). *Belajar Animasi Stop Motion*. <https://unsac.academia.edu/ArifWicaksono>
- Avisena Ashari. (2019). *Apa Fungsi Green Screen dalam Film dan Mengapa Warnanya Hijau, ya? - Semua Halaman - Bobo*. <https://bobo.grid.id/read/081938188/apa-fungsi-green-screen-dalam-film-dan-mengapa-warnanya-hijau-ya?page=all>
- Azhar-Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran* (1st ed.). PT. Raja Grafindo Persada.
- Bagus Mertha Pradnyana. (2016). *Mempelajari Teknik Stop Motion Animasi pada Video Sederhana | Tirtamedia*. <https://tirtamedia.co.id/2016/11/12/mempelajari-teknik-stop-motion-animasi-pada-video-sederhana/>
- Bartholo Bush Sawa. (2014, April 13). *Teknik Pengambilan Gambar Video*. <https://www.dumetschool.com/blog/Teknik-Pengambilan-Gambar->

## Video

- Barzam. (2017). *8 Fungsi Headline dalam Berita Secara Umum - PakarKomunikasi.com*. <https://pakarkomunikasi.com/fungsi-headline-dalam-berita>
- Dewi Santi (2017) *Macam dan Jenis Angle, Shot dan Gerakan Kamera (Camera Movement)*. Available at: <http://dewisanti438.blogspot.com/2017/05/macam-dan-jenis-angle-shot-dan-gerakan.html> (Accessed: 21 April 2020).
- Dewi, V. S. (2008). Persepsi khalayak thd pemberitaan headline news di metro tv (Studi diskriptif mahasiswa broadcast PKK UMB thd pemberitaan headline news di metro tv periode maret 2008). *Repository.Mercubuana.Ac.Id*.
- Edukasi. (2019). *√ Pengertian Audio - Fungsi, Jenis, Ciri-ciri dan Contohnya (Terlengkap)*. <https://detakdetik.com/pengertian-audio/>
- Erna. (2015). *Pengertian Suara dan Audio*. <http://syahilla02.blogspot.com/2015/02/pengertian-suara-dan-audio.html>
- Eva Contis (2019) *Types of Shots in a Film: Building a Shot List*. Available at: <https://www.careersinfilm.com/types-of-shots-in-film/> (Accessed: 21 April 2020).
- Guide, U. (2017). *VideoStudio X10 - User Guide*. Corel VideoStudio X10. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hayatalfalah. (2017). *Sejarah dan Fungsi Gambar - Materi Sekolah ( Gudang Ilmu )*. <https://hayatalfalah.blogspot.com/2017/03/sejarah-dan-fungsi-gambar.html>
- International Design School. (2015). *Sejarah Singkat Animasi Stop Motion*. <https://idseducation.com/articles/sejarah-singkat-animasi-stop-motion/>
- Ivana A.P, Ryan G., & Winfrid. (2013). *Dasar Animasi: Stop Motion*. <http://sugarpinx.blogspot.com/2013/02/stop-motion.html>
- kamerafoto. (2020). *√ Pengertian Rendering Lengkap Beserta Penjelasannya - KameraFoto.NET*. <https://kamerafoto.net/pengertian-rendering/>
- Kertanegara, M. R. (2018). Penggunaan Clickbait Headline pada Situs Berita dan Gaya Hidup Muslim dream.co.id. *Mediator: Jurnal Komunikasi*,

- 11*(1), 31–43. <https://doi.org/10.29313/mediator.v11i1.2751>
- Laoly, O., & Limbong, T. (2018). Visualisasi Pengumuman dan SOP Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Santo Thomas Medan berbasis Multimedia. *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 3(2), 126–139. <https://doi.org/10.17605/JMEANS.V3I2.276>
- Limbong, T. (2013). Pemanfaatan visualisasi dan animasi untuk kegiatan akademik sebagai sarana pengumuman pada stmik budi darma medan. *Informasi Dan Teknologi Ilmiah*.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia* (Alex Rikki (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Mahya Azka. (2016). *Tutorial mengatur audio corel video studio*. <https://www.youtube.com/watch?v=xmTE9wiSnIQ>
- Margaret Rouse. (2016). *What is image*. <https://whatis.techtarget.com/definition/image>
- maxmanroe.com (2020) *Pengertian Animasi, Sejarah, Jenis, dan Prinsip Animasi*. Available at: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-animasi.html> (Accessed: 22 April 2020).
- Moeljadi Pranata. (2001). Headline: Fungsi Dan Perancangannya. *Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain*, 3(1). <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16067>
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Penerbit Alfabeta, Bandung* (Vol. 58, Issue 12). Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Nymag.com (2012) *21\_hungergames.w750.h560.2x.jpg (Gambar JPEG Image, 1500 × 1120 piksel) - Skala (58%)*. Available at: [http://pixel.nymag.com/imgs/daily/thecut/2012/03/21/21\\_hungergames.w750.h560.2x.jpg](http://pixel.nymag.com/imgs/daily/thecut/2012/03/21/21_hungergames.w750.h560.2x.jpg) (Accessed: 21 April 2020).
- otodidakblend. (2018). *Pengertian Render Atau Rendering - otodidakblend*. <https://otodidakblend.blogspot.com/2018/09/pengertian-render-atau-rendering.html>
- Pengetahuanku13. (2019). *Penggunaan Corel Video Studio dalam Pembelajaran* - *Pengetahuanku13*. <https://www.pengetahuanku13.net/2019/02/penggunaan-corel-video->

studio-dalam.html

- portaldekave.com (2018) *Angle Kamera - Penjelasan Berbagai Macam dan Manfaatnya*. Available at: <https://www.portaldekave.com/artikel/penjelasan-berbagai-macam-angle-kamera-dan-manfaatnya> (Accessed: 21 April 2020).
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umh.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Rahmah, R. L., & Kaulam, S. (2014). Penciptaan Karya Animasi Stop Motion (Kobaran Semangat Bung Tomo). *Jurnal Seni Rupa*, 2(2), 129–137.
- Rahman, S. M. (2008). Multimedia Technologies: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications. In *Minnesota State University, Mankato, USA: Vol. I*. <https://doi.org/10.3233/978-1-60750-880-9-61>
- Rauf. (2009). *Perbandingan Berita Headline (Analisis Framing)*. <http://homework-uin.blogspot.com/2009/07/perbandingan-berita-headline-pada.html>
- Rocketmanajemen. (2018). *Pengertian Gambar (Image) adalah: Jenis dan Fungsi*. <https://rocketmanajemen.com/definisi-gambar/#:~:text=Definisi Umum Gambar %2F Image,ini banyak terdapat gambar-gambar.&text=Gambar juga dapat diartikan sebagai sebuah tampilan suatu objek kedalam media gambar>.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2009). *Media Pendidikan*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Samhis Setiawan. (2020, March). *Media Gambar - Jenis, Fungsi, Manfaat, Prinsip, Contohnya*. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-gambar>
- Sampurno, G. I., Sugiharti, E., & Alamsyah, A. (2018). Comparison of Dynamic Programming Algorithm and Greedy Algorithm on Integer Knapsack Problem in Freight Transportation. *Scientific Journal of Informatics*, 5(1), 49. <https://doi.org/10.15294/sji.v5i1.13360>
- Sharma, S., & Charbathia, S. (2017). *Multimedia Technologies: An Integration of Precedent, Existing & Inevitable Systems*. March.
- Simarmata, J. et al. (2020) *Elemen-Elemen Multimedia untuk*

*Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- smkn7tkj, wendi (no date) 'Modul 10 PEMBUATAN ANIMASI Dengan Macromedia Flash 8 BAMBANG ADRIYANTO'. Available at: [http://www.academia.edu/35139365/Modul\\_10\\_PEMBUATAN\\_ANIMASI\\_Dengan\\_Macromedia\\_Flash\\_8\\_BAMBANG\\_ADRIYANTO](http://www.academia.edu/35139365/Modul_10_PEMBUATAN_ANIMASI_Dengan_Macromedia_Flash_8_BAMBANG_ADRIYANTO) (Accessed: 17 January 2019).
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. *Universitas Negeri Medan*, 1–14.
- Suryana Hisham. (2019). *Pengertian background*. <https://hisham.id/pengertian-background.html>
- Tanti. (2020). *Apa yang dimaksud dengan Background*. <https://apa-itu.net/dwkb/apa-yang-dimaksud-dengan-background/>
- weebly.com. (2020). *Animasi Stop Motion - animasi-livejournal*. Animasi-Livejournal. <https://animasi-livejournal.weebly.com/animasi-stop-motion.html>
- Wibisono, O. N., & Setiyawan, A. (2007). *Editing video dengan corel video studio 12*.
- Widodo, P. (2018). *SHOT SIZE: Memanipulasi Apa yang Dilihat Audience*. <https://www.plazakamera.com/shot-size-memanipulasi-apa-yang-dilihat-audience/>
- Yukenryuzaki. (2018). *Animasi StopMotion adalah? – Rota Informasi dan Teknologi*. <https://mmrota.wordpress.com/2018/06/12/animasi-stopmotion-adalah/>

Cara mensitasi buku ini:

**[APA]**

Limbong, T., Napitupulu, E., & Sriadhi, S. (2020). *Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

**[HARVARD]**

Limbong, T., Napitupulu, E. dan Sriadhi, S. (2020) *Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

**[MLA]**

Limbong, Tonni, et al. *Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

# MULTIMEDIA EDITING VIDEO

dengan COREL VIDEOSTUDIO X10



**Tonni Limbong**, lahir di Panangghahan kecamatan Barus Utara kabupaten Tapanuli Tengah pada tanggal 18 Desember 1978. Menyelesaikan pendidikan Diploma III (D3) di AMIK MBP program studi Manajemen Informatika pada tahun 2004, dan pendidikan Sarjana (S1) di STMIK Budi Darma Medan program studi Teknik Informatika pada tahun 2005, menyelesaikan pendidikan Magister (S2) di Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang program studi Ilmu Komputer tahun 2008, saat ini sedang menyelesaikan studi pada Program Pascasarjana S3 Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Medan. Pada Tahun 2005 sampai dengan 2016 bekerja di STMIK Budi Darma Medan sebagai Dosen Tetap. Selain itu pernah juga sebagai Dosen Tidak Tetap di STMIK ITMI Medan, STMIK Kaputama Binjai, STMIK Neumann Indonesia, Auditor IT dalam Seleksi Penerimaan Anggota POLRI di Kepolisian Daerah Sumatera Utara sejak 2015 sampai dengan sekarang serta menjadi Staf ahli IT Government Kabupaten Samsosir. Sejak tahun 2016 aktif mengajar di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Santo Thomas Medan dan merupakan Editor in Chief dari MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem) dan JTIUST (Jurnal Teknik Informatika Unika Santo Thomas).



**Efendi Napitupulu** lahir di Porsea Kabupaten Toba, pada tanggal 27 Nopember 1963. Menyelesaikan Pendidikan Sarjana S1 Pendidikan Teknik Bangunan Tahun 1986 di IKIP Negeri Medan, Program Magister Pendidikan S2 dan Program Doktor S3 Teknologi Pendidikan di IKIP Negeri Jakarta Tahun 1994 dan 1998. Pada Tahun 2007 mendapat gelar Guru Besar bidang keahlian Teknologi Pendidikan. Pada tahun 1987 diterima sebagai Pegawai Negeri Sipil di IKIP Medan dan aktif bertugas sebagai dosen Fakultas Teknik dan Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. Aktif mengajar di Program Pascasarjana Universitas Terbuka dan Universitas Darma Agung Medan, sebagai Tim Ahli Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara dan Tim Bupati untuk Percepatan Pembangunan Kabupaten Batu Bara sampai sekarang. Selain aktif melakukan penelitian dan publikasi ilmiah di beberapa jurnal Nasional dan Internasional, saat ini dipercayaa menjabat Koodinator Pusat Pengembangan Kurikulum dan Inovasi Pembelajaran dan juga sebagai Koordinator pelaksana PEKERTI - AA di Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Universitas Negeri Medan.



**Sriadhi**, lahir di Asahan Sumatera Utara pada tahun 1963, menyelesaikan Pendidikan S1 di IKIP Medan dan UISU, program Magister Pendidikan di IKIP Bandung dan Magister Komputer dari UPI YPTK Padang serta Program Doktor dari Universiti Sains Malaysia dalam bidang Komputer Multimedia. Bertugas sebagai dosen tetap di Universitas Negeri Medan pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Aktif dalam bidang penelitian dan publikasi serta aktif sebagai nara sumber bidang ICT. Pengalaman sebagai pemenang beberapa hibah nasional dan internasional serta aktif sebagai pengembang sistem informasi akademik dan e-learning.



YAYASAN KITA MENULIS  
press@kitamenulis.id  
www.kitamenulis.id

ISBN 978-623-7645-73-3



9 786237 645733