

TI-D3, UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG

VIDEO

DEDDY AWARD W. LAKSANA, M.Pd

HANDOUT

1. PENGERTIAN VIDEO

VIDEO adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital.

Berkaitan dengan “**penglihatan dan pendengaran**”

Aplikasi video pada multimedia mencakup :

- Entertainment: roadcast TV, VCR/DVD recording
- Interpersonal: video telephony, video conferencing
- Interactive: windows

Digital video adalah jenis sistem video recording yang bekerja menggunakan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya. Biasanya digital video direkam dalam tape, kemudian didistribusikan melalui optical disc, misalnya VCD dan DVD.

Salah satu alat yang dapat digunakan untuk menghasilkan video digital adalah camcorder, yang digunakan untuk merekam gambar-gambar video & audio, sehingga sebuah camcorder akan terdiri dari camera & recorder. Macam-macam camcorder: miniDV, DVD camcorder.

2. PROSES EDITING

Proses *editing* adalah salah satu elemen penting di dalam [sinematografi](#) dan tidak dapat dipisahkan dari dunia [broadcasting](#). Namun apa sebenarnya [video editing](#) itu ? *Video editing* adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (**cut to cut**) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah [transisi](#).

Pada proses editing, gambar tidak cukup hanya digabung-gabungkan begitu saja. Banyak sekali variabel yang harus diketahui

dalam proses editing, misalnya : camera angle, cameraworks, jenis shoot, motivasi, informasi, komposisi, sound, dan continuity. Istilah-istilah tersebut merupakan “**Grammar of The Edit**” yang harus dipegang dan diketahui oleh seorang editor.

Grammar of The Edit

*** *Motivasi***

Pada film, gambar-gambar seperti jalanan kota, gunung, laut, awan, dan sebagainya sering kali ditampilkan sebelum gambar utama (subjek/objek). Tujuan dimunculkan gambar-gambar tersebut adalah sebagai penggiring dan penjelas dari gambar selanjutnya. Selain gambar, motivasi dapat juga dimunculkan dalam bentuk audio, misalnya : suara telepon, air, ketukan pintu, langkah kaki, dan sebagainya. Motivasi dapat juga berupa perpaduan gambar dan audio.

*** *Informasi***

Pengertian informasi pada editing sebenarnya mengacu pada arti sebuah gambar. Gambar-gambar yang dipilih oleh seorang editor harus memberikan suatu maksud atau menginformasikan sesuatu.

*** *Komposisi***

Salah satu aspek penting bagi editor adalah pemahaman tentang komposisi gambar yang bagus. Bagus di sini artinya memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan Cameraworks.

*** *Continuity***

Continuity adalah suatu keadaan di mana terdapat kesinambungan antara gambar satu dengan gambar sebelumnya. Sedangkan fungsi dari continuity adalah untuk menghindari adanya jumping (adegan yang terasa meloncat), baik itu pada gambar atau audio.

*** *Titling***

Semua huruf yang diperlukan untuk menambah informasi gambar. Misalnya : judul utama, nama pemeran, dan tim kreatif.

*** *Sound***

Sound dalam editing dibagi menurut fungsinya, sebagai berikut :

1. *Original Sound*

Semua audio/suara asli subjek/objek yang diambil bersama dengan pengambilan gambar/visual.

2. *Atmosfer*

Semua suara latar/background yang ada di sekitar subjek/objek.

3. *Sound Effect*

Semua suara yang dihasilkan/ditambahkan ketika saat editing, bisa dari original sound maupun atmosfer.

4. *Music Illustration*

Semua jenis bunyi-bunyian/nada, baik itu secara akustik maupun electric yang dihasilkan untuk memberi ilustrasi/kesan kepada emosi/mood penonton.

3. Sudut Pengambilan Gambar

Ketika seorang juru kamera akan melakukan *shot* (pengambilan gambar) terhadap suatu objek, dia bisa menggunakan lima cara yakni *bird eye view*, *high angle*, *low angle*, *eye level* dan *frog eye*.

Bird Eye View

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera di atas ketinggian objek yang diambil. Hasil pengambilan teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil dan berserakan tanpa mempunyai makna.

High Angle

Artinya, sudut pengambilan dari atas objek sehingga kesan objek jadi mengecil. Selain itu teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis, yaitu nilai 'kerdil'.

Low Angle

Artinya, sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga kesan objek jadi membesar. Sama seperti *high angle*, *low angle* juga memperlihatkan kesan dramatis, yakni *prominence* (keagungan).

Eye Level

Artinya, sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. *Eye level* ini memang tidak memberikan kesan dramatis karena dalam kondisi *shot* biasa-biasa saja. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan objek.

Frog Eye

Teknik pengambilan gambar yang dilakukann juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar (alas) kedudukan objek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan dan penuh misteri.

4. Ukuran Gambar

Setelah dilihat dari aspek pengambilan gambar, berikutnya adalah ukuran gambar. Keberagaman ukuran ini tentunya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, sekaligus menunjukkan tingkat emosi,

situasi dan kondisi dari objek gambar. Misalnya, seseorang yang digambarkan bersedih atau gembira lebih baik jangan menggunakan ukuran gambar jauh (*long shot*) karena ekspresi wajahnya tidak akan terlihat.

1. Istilah / singkatan : ECU (*extreme close up*)

Artinya : pengambilan gambar sangat dekat sekali, sampai pori-pori kulit pun kelihatan.

Fungsi : memperlihatkan detail suatu objek secara jelas.

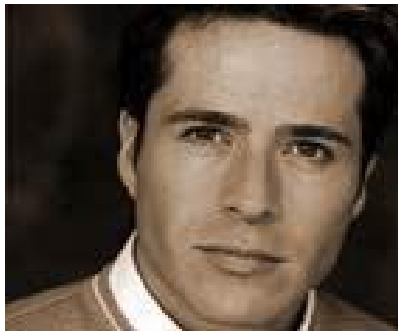


Gmb. 2.1 ECU (*extreme close up*)

2. Istilah / singkatan : BCU (*big close up*) / VCU (*very close up*) / HS (*head shot*)

Artinya : pengambilan gambar dari batas kepala hingga dagu objek.

Fungsi : menonjolkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu.



Gmb. 2.2 BCU (*big close up*) / VCU (*very close up*) / HS (*head shot*)

3. Istilah / singkatan : CU (*close up*)

Artinya : pengambilan gambar dari pas atas kepala sampai bawah leher.

Fungsi : untuk memberi gambaran objek secara jelas.

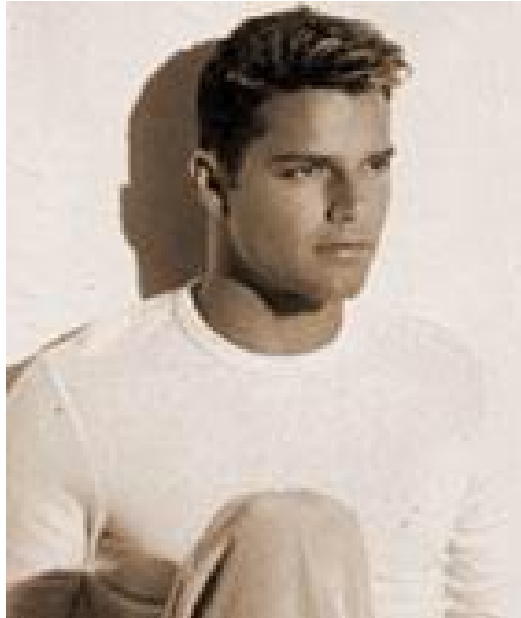


Gmb. 2.3 CU (*close up*)

4. Istilah / singkatan : BS (*bust shot*) / MCU (*medium close up*)

Artinya : ukuran gambar sebatas dari atas kepala sampai dada.

Fungsi : untuk menegaskan 'profil' seseorang sehingga yang melihat puas.



Gmb. 2.4 BS (*bust shot*) / MCU (*medium close up*)

5. Istilah / singkatan : WS (*waist shot*) / MS (*mid shot*)

Artinya : ukuran gambar sebatas dari kepala sampai pinggang.

Fungsi : memperlihatkan sosok seseorang dengan 'wajahnya'.



Gmb. 2.5 WS (*waist shot*) / MS (*mid shot*)

6. Istilah / singkatan : KS (*knee shot*) / MS (*medium shot*)

Artinya : ukuran gambar sebatas dari atas kepala hingga lutut.

Fungsi : masih seperti WS.



Gmb. 2.6 KS (*knee shot*) / MS (*medium shot*)

7. Istilah / singkatan : FS (*full shot*)

Artinya : pengambilan gambar penuh dari atas kepala hingga kaki.

Fungsi : memperlihatkan objek dengan lingkungannya.



Gmb. 2.7 FS (*full shot*)

8. Istilah / singkatan : LS (*long shot*)

Artinya : pengambilan gambar melebihi FS (*full shot*).

Fungsi : menunjukkan objek dengan latar belakang.



Gmb. 2.8 LS (*long shot*)

9. Istilah / singkatan : 1 S (*one shot*)

Artinya : pengambilan gambar satu objek.

Fungsi : memperlihatkan 'seseorang' dalam *in frame*.



Gmb. 2.9 1 S (*one shot*)

10. Istilah / singkatan : 2 S (*two shot*)

Artinya : pengambilan gambar dua orang.

Fungsi : untuk memperlihatkan dua orang dalam *frame*.

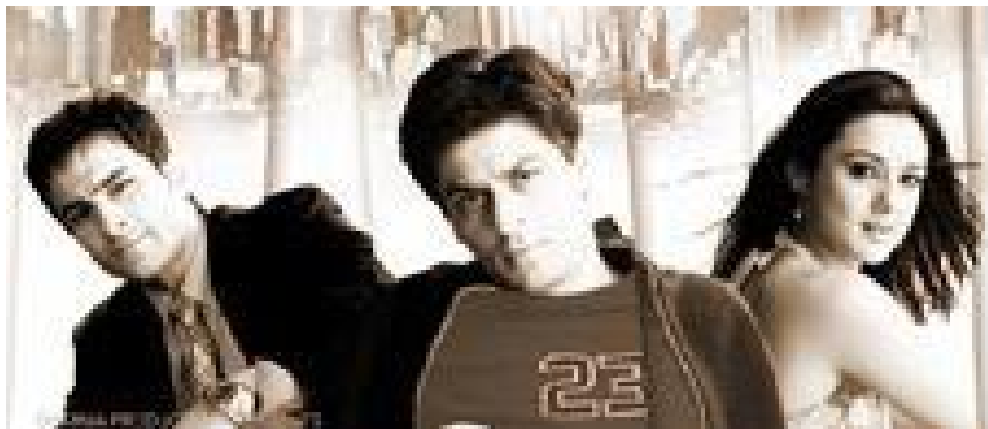


Gmb. 2.10 2 S (*two shot*)

11. Istilah / singkatan : 3 S (*three shot*)

Artinya : pengambilan gambar tiga orang.

Fungsi : menunjukkan tiga orang dalam *frame*.



Gmb. 2.11 3 S (*three shot*)

12. Istilah / singkatan : GS (*group shot*)

Artinya : pengambilan gambar sekelompok orang.

Fungsi : menunjukkan sekelompok orang dalam *frame*.



Gmb. 2.12 GS (*group shot*)

5. STORYBOARD

Storyboard adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung.

Storyboard merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar atau sketsa yang berguna untuk lebih memudahkan cameraman dalam pengambilan gambar. Storyboard secara harfiah berarti dasar cerita, storyboard adalah penjelasan bagaimana cara seseorang akan membuat suatu proyek. Jika diumpamakan sebagai pembuatan film, maka bisa dibilang bahwa storyboard adalah skenario film tersebut. Lalu, hal-hal apa saja yang harus dimuat di storyboard ? Hal-hal yang harus dimuat di storyboard antara lain : visualisasi, sketsa gambar.

Bagi beberapa advertising agency, Storyboard digunakan untuk menceritakan dan meyakinkan client-nya akan konsep TVC yang mereka buat. Storyboard juga menjadi panduan pada saat shooting,

seluruh awak dari team produksi kadang juga melisting keperluan produksi dengan mengacu pada storyboard.

Tujuan storyboard

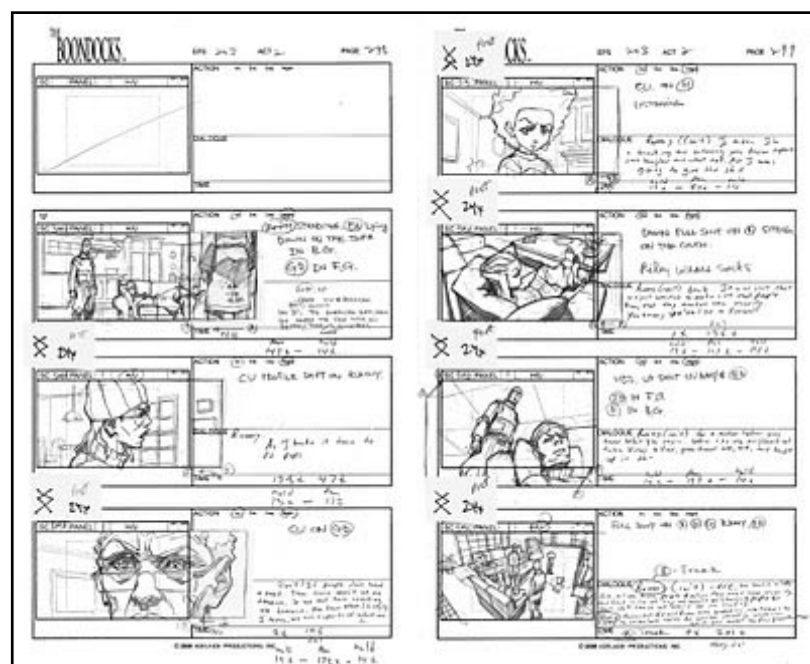
- a. Sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat didalamnya, mulai dari sutradara, penulis cerita, lighting, dan kameraman
- b. Memungkinkan seorang pembuat film untuk memprevisualisasikan ide-idenya
- c. Sebagai Alat untuk mengkomunikasi ide keseluruhan film
- d. Menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita
- e. Berperan dalam pewaktuan (timing) pada sequence, percobaan-percobaan dengan sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan (countinuity) antara elemen – elemen dalam sebuah frame.

Siapa yang menggunakan Storyboard

- a. Advertising, untuk menjual produk ke klien
- b. Video Games, menggunakan banyak pra-rencana termasuk brainstorming konsep dari game dan interaksi pemakai
- c. Serial TV, dipakai hanya pada sequence yang kompleks
- d. Multimedia, CD-Rom untuk edukasi, pelatihan atau program-program tutorial
Web Design, untuk mengembangkan team dalam pembuatan web design, mendefinisikan dan mengelompokkan elemen-elemen seperti gambar, animasi, video dan ilustrasi
- e. Industri dan video-video pemerintahan, untuk menampilkan ide-ide pada saat pembuatan sebuah proyek video-video pemerintahan.

Scene	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00:00:13	Motion Graphic masuk kedalam dunia mimpi
	2		00:00:09	Angel muncul Kamera Very Close Up, pada bagian kaki, punggung, dan wajah.
2	1		00:00:12	Vokalis 1 bernyanyi menunjukkan perasaannya.
	2		00:00:03	Angel menoleh kiri dan kanan seolah mendengar sesuatu.
	3		00:00:12	Kamera seolah panning dari angel, kemudian personel yang lain.

Contoh Storyboard memanjang



Contoh Storyboard melebar

Adobe premiere pro adalah merupakan salah satu software editing atau penyuntingan audiovisual yang sekarang cukup familier di dunia broadcasting maupun PH. Kegunaanya yang semakin simpel dan mudah untuk dioperasikan maka menjadikanya standar bagi para profesional dalam digital video

6. Mengenal Adobe Premiere Pro Cs3

Program editing digital video ini mempunyai fitur dan karakter yang mempunyai fasilitas sebagai berikut;

1. Memungkinkan untuk dapat melihat hasil penyuntingan dengan transisi yang nyata (langsung) dapat dilihat hasilnya tanpa melalui proses rendering.
2. Adobe Product Integration. Memungkinkan untuk dapat langsung melakukan integrasi atau gabungan pekerjaan dengan adobe photoshop, after effect, audition dll.
3. Audio Mixer
Memungkinkan untuk melakukan trackbased effect, submittrack, melakukan proses dubbing (voiceover) secara langsung, fasilitas panning dan stereo ataupun VST filter.
4. Color Correction.
Memungkinkan melakukan koreksi warna clip video sesuai keinginan.
5. Motion Path
Memungkinkan untuk menerapkan prinsip keyframing dan menganimasikan perpindahan posisi pada klip video.
6. Visual Effect.

Memungkinkan melakukan animasi dengan fasilitas effect yang mudah.

7. Export (kompresi file).

Memungkinkan untuk melakukan fasilitas export dalam format media seperti MPEG1, MPEG2, Microsoft DV, AVI, dll.

Tahapan operasional

Pertama kali yang perlu dilakukan jika kita menggunakan operating windows adalah;

- a. Klik tool pada icon adobe premier pro CS 3.
- b. Muncullah icon view dari adobe premier pro CS 3.
- c. Terlihat 3 pilihan menu dalam pop up Pr yaitu folder Pr (New Project), Pr (Open Project) , dan ? Help. Pilih dengan melakukan klik Pr (New Project). Jika klik Pr(Open project) jika kita sudah menyimpan hasil editing digital video. Jika klik ? (help) memungkinkan kita melakukan surfing untuk mencari tahu kegunaan adobe premiere CS3 kalau kita menemui beberapa masalah. Lakukan klik Pr(New Project) jika awal project untuk memulai proses editing.
- d. Muncullah dialog pop up New Project sebagai berikut; Pada Load Preset muncul beberapa standart format DV-24P, DV-NTSC, DV PAL, DV-HDH, DV-Mobile & Device. Pilih pada Load Preset, di available preset dengan DV-PAL sebagai standart format kita dengan beberapa pilihan; standart 32 khz, 48khz, widescreen 32khz, dan widescreen46khz. Pilih standart salah satu di atas, misalkan standart 46khz.
- e. Beri nama project anda dengan nama yang jelas sesuai project, kemudian klik oke . (Pada kolom Name dan simpan dengan klik oke pada folder yang tersedia/buat Folder: editing I, beri nama dan NIM).
- f. Muncullah menu, tool dan view dari software Adobe Proemiere CS3.

Mengenal fungsi tool dan menu

a. **Project Tab.**

Sebagai tempat untuk menyimpan clip/footage (data file digital video) dalam proses editing yang memiliki 2 bagian yaitu Tab Project berisi daftar clip dan Tab Effect yang berisi daftar effect audio, transisi audio, efek video dan transisi video.

b. **Source**

Panel dimana dapat melakukan kegiatan mengatur trim dari klip-klip sebelum masuk ke dalam time line dan pengaturan effect controls dan audio mixer.

c. **Panel Effect.**

Dalam panel ini dapat kita lakukan seperti memberikan banyak effect dalam video yang kita buat , terdiri dari panel info, effect dan history.

d. **Monitor window**

Terdiri dari source monitor window dan sequence monitor window. Source monitor window berguba ketika melakukan trimming video. Sequence monitor window digunakan untuk melihat hasil editing pada timeline (preview timeline).

e. **Time Line**

Sebagai tempat untuk menyusun dan menempatkan clip/footage kemudian dapat kita edit. Dinamakan timeline karena bekerja dari kiri ke kanan berdasarkan waktu secara horisontal.

Sedangkan secara vertikal dinamakan track terdiri dari track video dan audio. Satuan formatnya adalah SMPTE (Society of motion picture and television engineer) berdasarkan jam:menit:Detik:frame, atau biasa disebut time code. Misal:00:15:05:16 artinya posisi pada jam 0: menit ke 15, detik ke 5, dan frame ke 16.

f. **Tool Box.**

Tool box adalah seperangkat alat untuk melakukan proses pekerjaan editing terdiri dari: selection tool, track selection tool, ripple edit tool, rolling edit tool, rate scratch tool, razor tool, slip tool, slide tool, hand tool, zoom tool.