



## MODUL PRAKTIKUM VI

# PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER 2022



VIDEOGRAFI

### DOSEN PENGAMPU

JUMADIL NANGI, S.Kom., MT  
RIZAL ADI SAPUTRA, ST., M.Kom

ASISTEN DOSEN  
FEBRIANSYAH

## **A. Latar Belakang**

Dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, kita sebagai masyarakat harus peka terhadap perkembangan zaman tersebut. Dengan berkembangnya zaman, maka teknologi pun semakin berkembang pula. Komputer telah menjadi benda yang memiliki tujuan serbaguna dalam penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam melakukan pekerjaan maupun kegiatan sehari-hari, komputer memiliki beragam aplikasi yang dapat kita gunakan untuk membantu pekerjaan maupun kegiatan kita, salah satunya adalah Filmora.

Filmora sudah tersedia untuk Windows dan Mac, sehingga siapa pun dapat menggunakannya. Menurut laman resmi Wondershare Filmora, perangkat lunak ini digunakan hingga 77 juta pengguna di seluruh dunia. Ada juga dua versi berbeda dari software ini, Filmora X (versi reguler) dan versi yang lebih profesional Filmora Pro.

Maka dari itu kita sebagai masyarakat harus mengetahui cara mengoperasikan aplikasi Filmora agar mampu mengikuti arus zaman dan mempermudah pekerjaan sehari-hari.

## **B. Tujuan Kegiatan Pembelajaran**

Adapun tujuan kegiatan pembelajaran dari praktikum aplikasi komputer materi “Multimedia Videografi” adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengertian dari multimedia dan Videografi.
2. Untuk mengetahui Perbedaan A-Roll dan B-Roll.
3. Untuk mengetahui Teknik pengambilan gambar.
4. Untuk mengetahui mengetahui fungsi masing-masing window dan tools pada Filmora.



## **C. Uraian Materi**

### **1. Pengertian Multimedia dan Videografi**

Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, saran atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Jadi berdasarkan kata “Multimedia” dapat dirumuskan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk di simpan, diproses dan disajikan baik secara liner maupun interaktif.

Oleh karena itu, dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya. Multimedia enteraktif adalah apabila suatu aplikasi terdapat seluruh elemen multimedia yang ada dan pemakai (user) diberi keputusan atau kemampuan untuk mengawal dan menghidupkan elemen-elemen tersebut.

Videografi merupakan media yang digunakan untuk merekam kejadian menjadi satu gambar dalam bentuk suara atau video.

Untuk membuat videografi yang berkualitas, dibutuhkan keahlian dan pengetahuan yang mendalam mengenai teknik pengambilan gambar, karena hasil videografi dapat dinikmati oleh semua orang. Kemudian hasilnya bisa kita nikmati dengan lebih menarik karena lebih seru, apalagi jika nanti diedit dengan beberapa penambahan suara atau efek melalui aplikasi edit video.

Editing dapat dilakukan menggunakan aplikasi khusus yang banyak tersedia saat ini. Setelah pengeditan selesai video dapat dibagikan sebagai konten Youtube atau kebutuhan lainnya.



## 2. Perbedaan A-Roll dan B-Rol

### a) Apa itu Footage?

Footage yang dalam bahasa Indonesia adalah rekaman merupakan video mentah yang dihasilkan dari perekaman langsung kamera film atau kamera video. Jika pada kamera disetting MetaDatanya, maka akan nampak informasi tentang footage itu direkam menggunakan kamera apa, tanggal berapa, frame rate berapa dan biasanya sampai pada ISO jika itu kamera DSLR. A-Roll dan B-Roll merupakan istilah dari pengembangan footage video.

### b) Perbedaan A-Roll dan B-Roll

A-Roll merupakan footage video utama dari video yang kita telah rekam. Misalnya dalam hal ini kita merekam video pembelajaran, maka Video Narasi Pembelajaran itu merupakan A-Roll atau Footage utama, yang menjadi acuan Editor untuk memasang B-Roll. Contoh sederhana untuk membedakan A-Roll dan B-Roll adalah film dokumenter dimana shot video ke orang yang menjadi nara sumber itu bisa langsung dianggap sebagai A Roll, sedangkan Footage video untuk mendukung narasi dari narasumber itu bisa dianggap sebagai B Roll.



*Contoh A-Roll*

B-Roll merupakan video tambahan yang dianggap sebagai rekaman sekunder dari rekaman utama seorang videografer atau kameraman. B-Roll dapat dikumpulkan dengan unit Terpisah, artinya di shot potong potong tidak harus di hari yang sama atau juga bisa diperoleh dari Microstock Seperti Shutterstock.





*Contoh B-Roll*

### 3. Teknik – Teknik Pengambilan Gambar

#### a) Jenis Ukuran Shot

##### 1. Extreme Wide Shot (EWS)

Subjek terlihat sangat jauh dari frame. Biasanya digunakan juga sebagai established shot dan dipakai ketika shooting exterior.



##### 2. Very Wide Shot (VWS)

Dalam shot ini subjek masih terlihat namun lingkungan sekitarnya yang lebih ditonjolkan dan dapat digunakan untuk shooting exterior maupun interior. Biasanya menampilkan dimana, kapan, dan sedikit informasi mengenai siapa.





### 3. Wide atau Long shot

Seluruh tubuh subjek / tokoh masuk di dalam frame. Biasanya menampilkan informasi mengenai dimana, kapan, dan siapa lebih detail (gender, pakaian, kegiatan).



### 4. Medium Shot

Menampilkan beberapa bagian dari subjek (dari kepala – pinggang).



### 5. Medium Close Up (MCU)

Bagian yang masuk dalam frame hanya dari kepala sampai dada.



6. Close Up (CU) dan Extreme Close Up (ECU)

Close Up menampilkan bagian detail dari wajah, biasanya diambil dari bagian kepala hingga bahu. Sedangkan Extreme Close Up Shot memperlihatkan detail suatu objek dalam jarak yang sangat dekat (mata, hidung, mulut, jari). Biasanya digunakan untuk menunjukan benda / aktivitas yang penting pada penonton.



7. Point Of View (POV)

Shot yang di ambil dari perspektif subjek.



b)

## Angle Kamera

### 1. Bird's Eye

Sudut pandang ini menampilkan sudut pandang yang tidak biasa karena posisi kamera yang sangat tinggi sehingga memperlihatkan subjeknya terlihat sangat kecil.



### 2. High Angle

Sudut pandang ini biasanya diambil lebih tinggi dari subjeknya, sehingga subjek terlihat di bawah. Angle ini untuk mengimpresikan tentang sesuatu keadaan yang terpuruk/ tersudutkan.



### 3. Eye Level

Sudut pandang kamera ini biasanya paling sering digunakan dalam pengambilan gambar. Cara menggunakannya dengan meletakkan kamera sejajar dengan subjeknya.





#### 4. Low Angle

Sudut pandang ini diambil dengan meletakkan kamera lebih rendah daripada subjeknya sehingga subjek terlihat di atas. Angle ini biasanya dipakai untuk mengimpresikan suatu kemegahan.



#### 4. Apa itu Filmora ?

Filmora adalah salah satu perangkat lunak editing videos paling populer yang harus kamu pelajari jika ingin mengejar karir di bidang editing videos. Tentunya menurut *Compare Camp*, salah satu alasan mengapa *software* ini begitu populer adalah karena berbagai fitur canggihnya untuk mengedit video dan audio. Menariknya, Filmora sudah menawarkan dukungan edit video 4K yang dapat kamu coba gunakan untuk mengedit sebuah video. Ada banyak program pengeditan video terkemuka yang saat ini digunakan oleh penyiar televisi seperti *Adobe Premiere*, tetapi editor video yang tidak berpengalaman dapat memakan waktu lama untuk menyelesaikan proyek video dan tetap puas. Hasil yang baik tidak dijamin.

Selain itu, Filmora sudah tersedia untuk Windows dan Mac, sehingga siapa pun dapat menggunakannya. Menurut laman resmi Wondershare Filmora, perangkat lunak ini digunakan hingga 77 juta pengguna di seluruh dunia. Ada juga dua versi berbeda dari software ini, Filmora X (versi reguler) dan versi yang lebih profesional Filmora Pro.



## D. Rangkuman

Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam computer untuk di simpan, diproses dan disajikan baik secara liner maupun interaktif.

Salah satu media dalam multimedia adalah Videografi, Videografi merupakan media yang digunakan untuk merekam kejadian menjadi satu gambar dalam bentuk suara atau video.

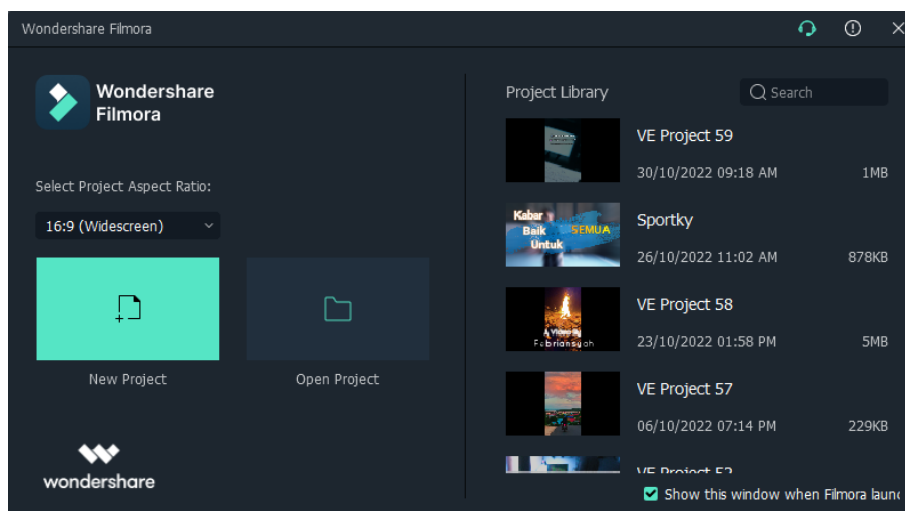
Adapun beberapa teknik pengambilan gambar yaitu angle kamera dan jenis ukuran shot. Angle kamera merupakan sebuah posisi sudut pandang pengambilan gambar, Sedangkan jenis ukuran shot tata letak tentang pengambilan gambar yang akan kita lakukan terhadap suatu objek tertentu, biasanya manusia.

Dalam pembuatan film biasa ada yang namanya proses editing, Ada banyak sekali aplikasi untuk mengedit video salah satunya yaitu Filmora. Filmora ini adalah program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan Pembuatan Film/Sinetron, Broadcasting, dan Pertelevision bahkan seorang atau komunitas yang mengeolah konten video diyoutube menggunakan software ini.

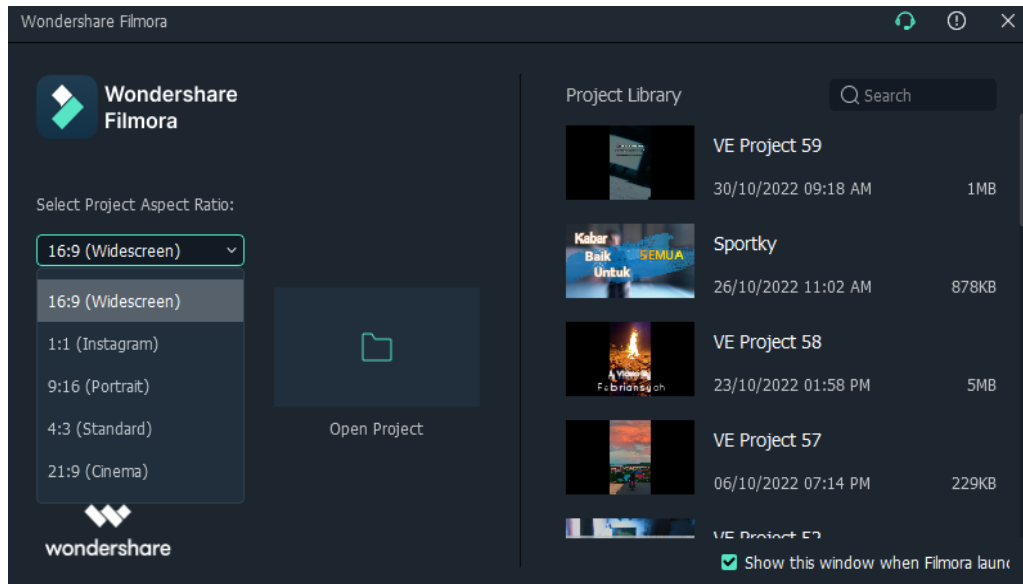
## E. Praktikum

### 1. Membuat *Project* Baru

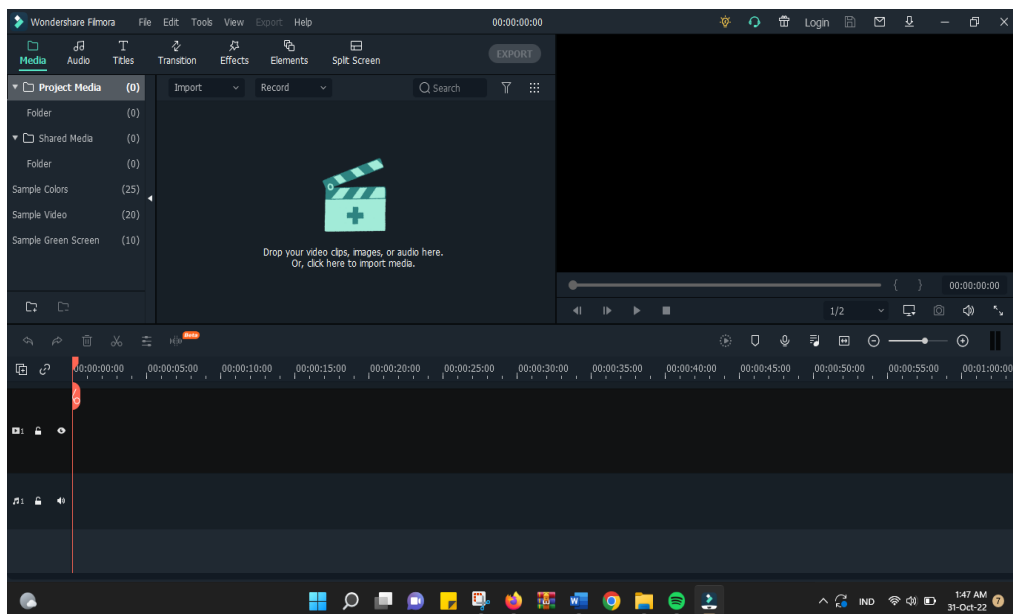
- a. Pertama buka aplikasi Premiere Pro, pilih menu ***New Project***



- b. Kemudian muncul tampilan *New Project*, atur nama *Project* sesuai dengan keinginan lalu klik **OK**.



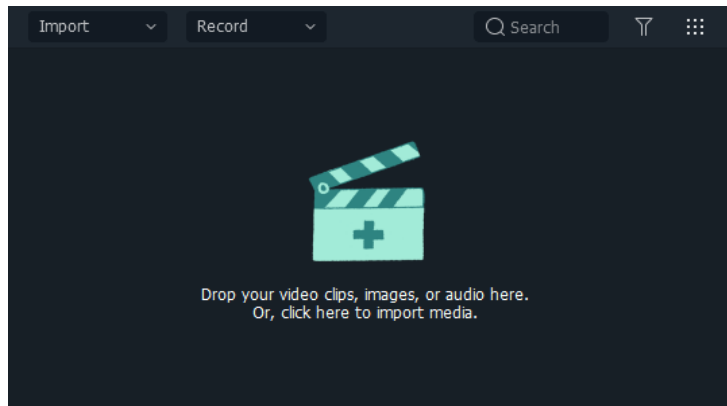
- c. Setelah itu masuk ke dalam halaman depan . Pada lembar kerja baru ini kita bisa melakukan apa yang kita mau



## 2. Pengenalan Area Kerja Filmora X Project

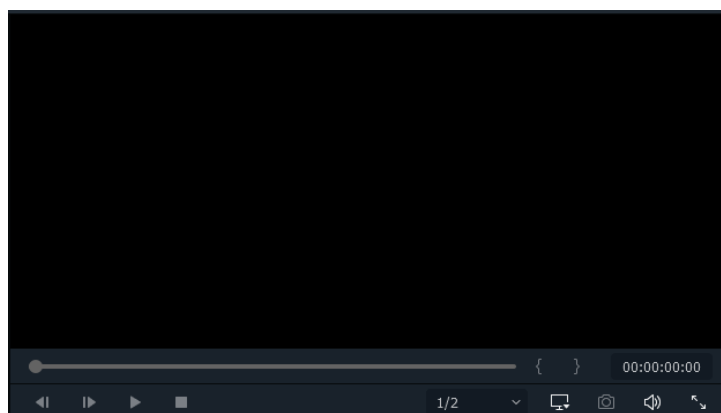
### Window

Project Window adalah tempat dimana Anda menyimpan clip/footage (sebutan bagi file yang digunakan dalam digital video production) yang berupa file image, audio, title dan video yang akan digunakan dalam proses editing.



### b. Monitor Window

Monitor Window terdiri dari Source Monitor Window dan Sequence Monitor Window, di sebelah kiri merupakan Source Monitor Window, sedangkan sebelah kanan merupakan Sequence Monitor Window. Source Monitor Window sangat berguna dalam proses trimming video nantinya, dan Sequence Monitor Window digunakan untuk melihat preview hasil editing pada Timeline.

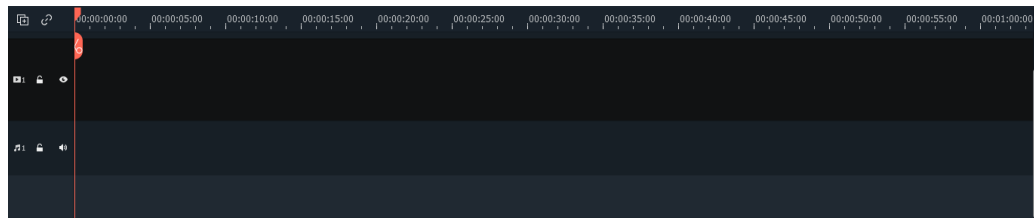




### c. Timeline Video

Timeline Window adalah tempat untuk menyusun dan menempatkan clip/footage video untuk kemudian diedit. Dinamakan timeline karena bekerja berdasarkan waktu (secara horizontal), sedangkan secara vertikal Timeline dibagi dalam “track”, yang terdiri dari track Video dan Audio. Filmora menggunakan format SMPTE dalam satuan waktunya. SMPTE (Society of Motion Picture dan Television Engineers) adalah organisasi dari orang-orang film dan televisi internasional. Satuan format SMPTE adalah berdasarkan Jam

: Menit : Detik : Frame. Misalnya posisi 00: 05: 15: 19 artinya kita berada pada posisi menit ke-5, detik ke-15 dan frame ke-19. Dengan format ini kita akan tahu durasi dari sebuah movie.



### d. Tools Window

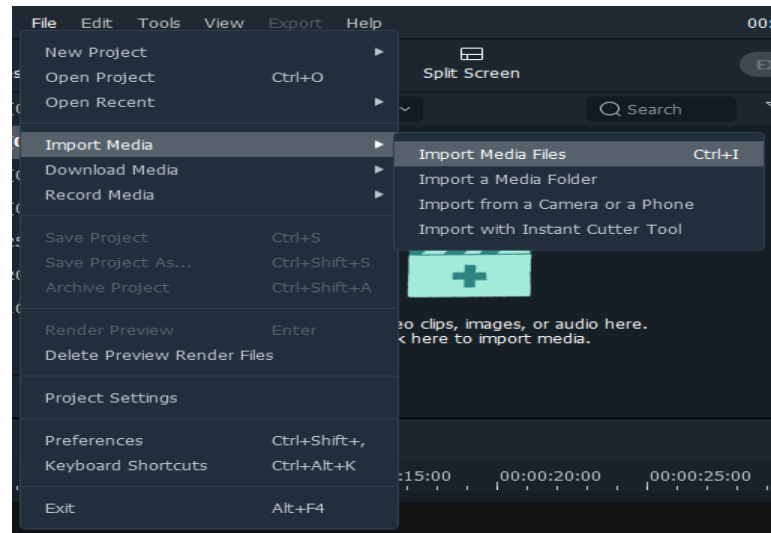
Tools Window berisikan tombol Undo, Delete, Split, Crop, Speed, Advanced Color Tools, Green Screen, Motion Tracking, Keyframing, Edit, Silence Detection (Beta).

yang nantinya banyak digunakan dalam proses editing video.

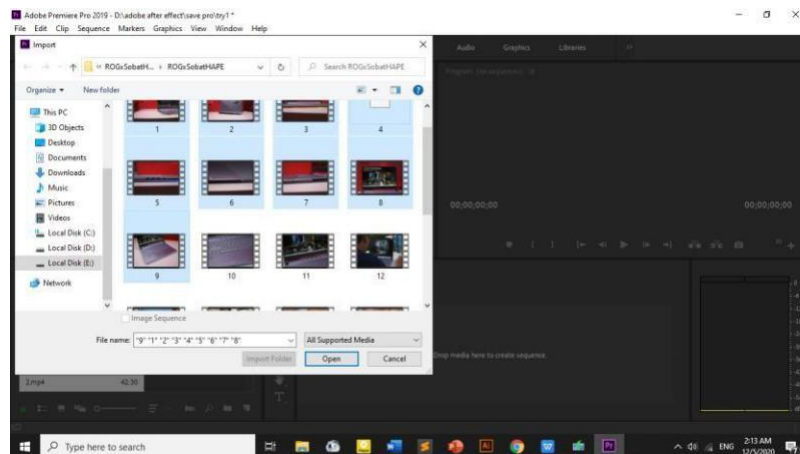


### 3. Import

- a. Kita bisa meng-*import* atau memasukan beberapa jenis *file* yaitu Video, Audio dan Foto. Untuk melakukan *import File* ada 2 cara, kita bisa *klik dua kali* atau kita bisa ke *file > Import media > import media files*



- b. Kemudian pilih *file* yang ingin kamu edit atau ingin dimasukan kedalam *project*



4. *Cut* atau memotong

- a. Pertama arahkan *Pointer* itu dan potong video dengan cara klik *Cut* (CTRL+B)

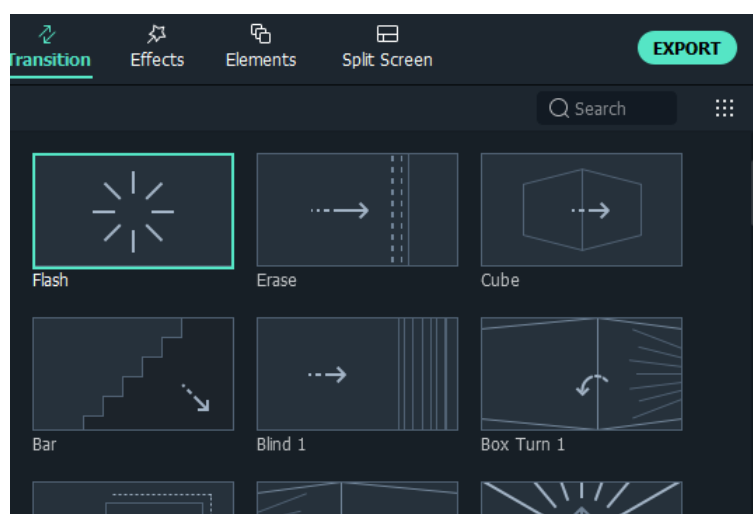


- b. Kemudian letakan *Pointer* divideo atau audio yang ingin dipotong

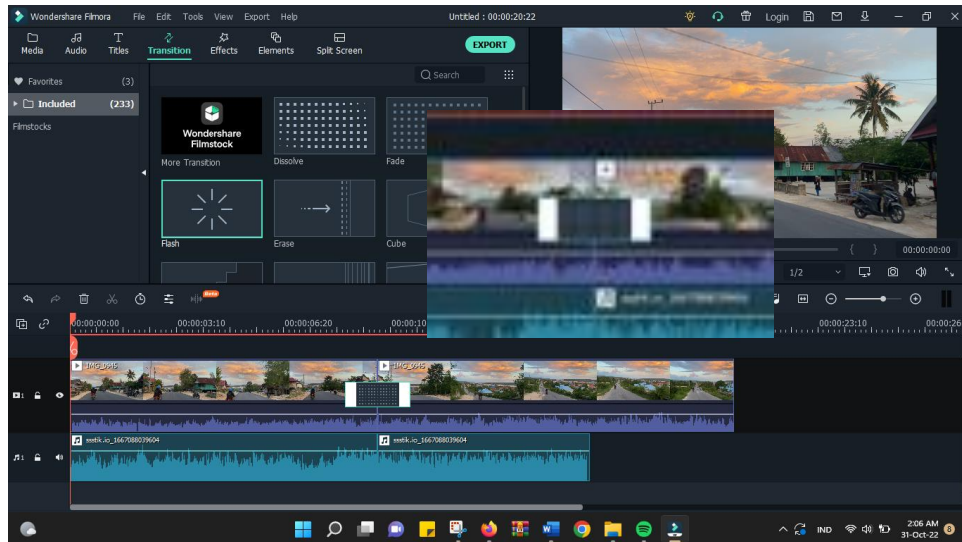


5. *Transitions* atau transisi

- a. Pergi ke *Transitions* lalu pilih yang ingin digunakan

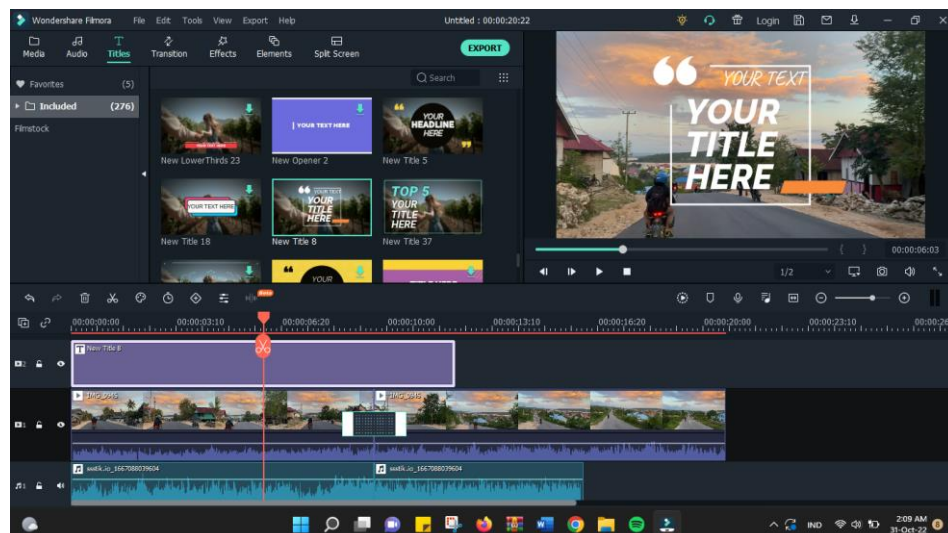


- b. Lalu *drag* transisi yang sudah dipilih ke antara dua video atau video yang sudah di cut



## 6. Memasukan Teks

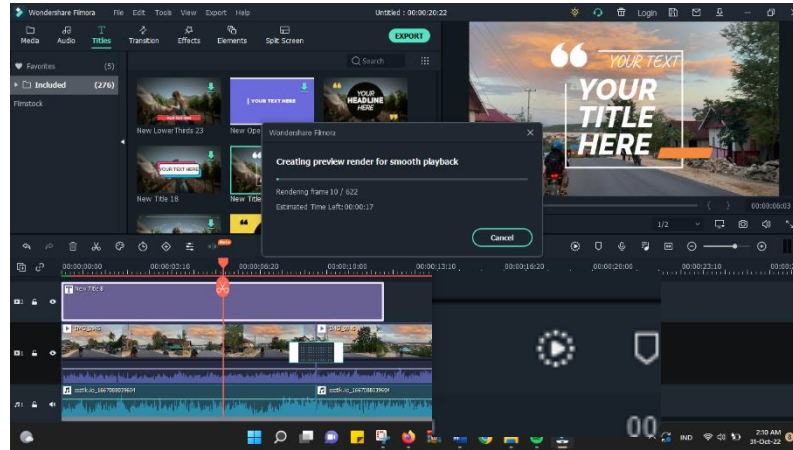
- a. Pilih ***Titles*** lalu klik atau arahkan dibagian yang ingin di berikan tulisan pada ***Monitor Window***



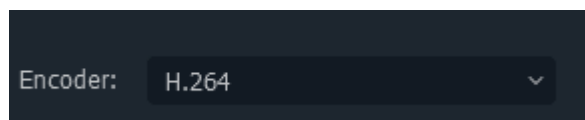
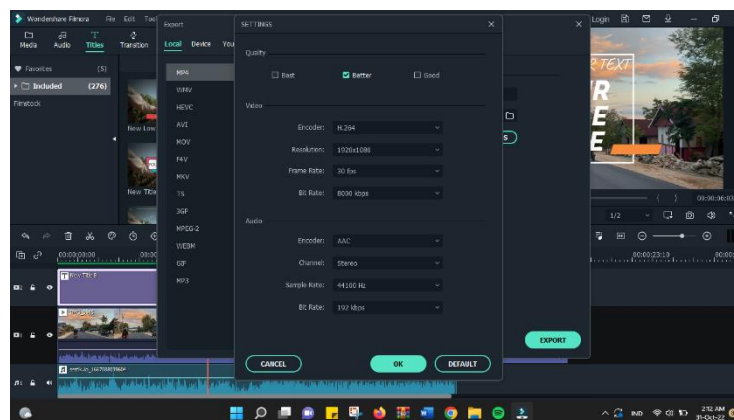


## 7.Render

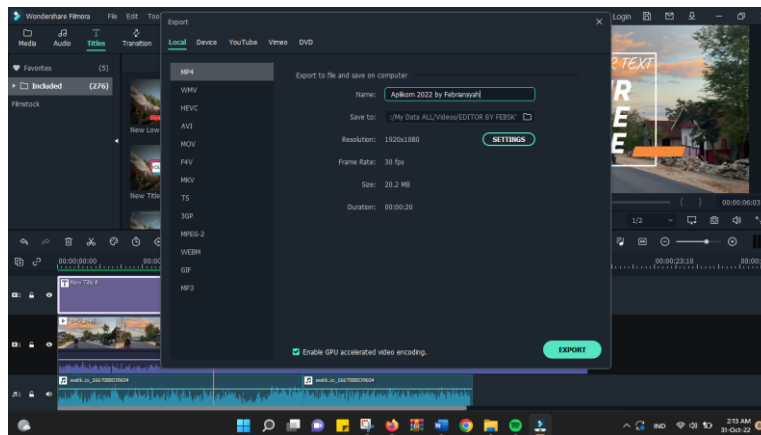
- a. Untuk *Render* kita bisa Klik di bagian kanan seperti di gambar atau *Enter*



- b. Kemudian untuk memilih lokasi dimana video disimpan, pilih nama disebelah ***OutPut Name*** lalu pilih dimana akan diletakan dan kamu bisa merubah nama failnya dan Lalu pada format pilih H.264



c. Ketika selesai, pilih **ok**, kemudian pilih **Export**



d. Lalu tunggu hingga proses selesai



## **F. Lembar Kerja**

### **PENDAHULUAN**

Multimedia kini benar-benar hampir menguasai semua media komunikasi yang sering kita gunakan. Bisa dilihat, mulai dari telepon genggam yang sekarang sudah menjadi smartphone atau telepon pintar yang populer lewat sistem operasi Android dan Apple, aplikasi dekstop sampai media periklanan sudah menggunakan teknologi multimedia. Multimedia sendiri berada didalam lingkungan komputer dan mengisyaratkan bahwa media yang dibawah komputer. Komputer multimedia perlu mendukung lebih dari satu jenis media yang berbasis antara lain: teks, gambar, video, animasi dan audio. Maksud dari hal tersebut yaitu sebuah komputer dapat melakukan manipulasi pada data teks dan gambar yang diubah enjadi data multimedia, sehingga menjadi komputer yang berbasis multimedia.

Kehadiran videografi, tidak luput kaitannya dengan penemuan kamera fotografi dan film siluloid. Penemuan tersebut telah terjadi sekitar abad ke 16 hingga 17 silam, dimana asal mulanya dari sebuah kotak yang dibuat menggunakan material kayu. Yang membuat kotak kayu tersebut menjadi spesial, lantaran ditemukan lensa obsscure yang terletak di salah satu bagian kotak tersebut. Lensa tersebut berupa lubang kecil, yang posisi berada tepat di tengah kotak.

Hasil videografi yang kita kenal, sebenarnya merupakan sebuah ilusi dari satu gambar tetap dari teknik videografi. Dimana satu gambar tetap tersebut, diberikan nama still picture. Oleh karenanya, ilusi yang dihasilkannya bukanlah sebuah gerakan. Kian tahun, perkembangan videografi pun mengalami perubahan yang cukup signifikan. Sebab saat itu suda ada film atau motion picture yang dilakukan penemu terkenal bernama Thomas Alva Edison.



## ALAT DAN BAHAN

### 1. Alat

Adapun Alat yang digunakan dalam praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (VideoGraf)” adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Alat Praktikum

No	Alat	Fungsi
1.	Laptop	Sebagai media menjalankan aplikasi Filmora X

### 2. Bahan

Adapun Bahan yang digunakan dalam praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (VideoGraf)” adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Bahan Praktikum

No	Bahan	Fungsi
1.	Filmora X	Sebagai media untuk melakukan <i>editing</i> dalam praktikum

## LANGKAH KERJA

Adapun langkah kerja yang dilakukan dalam praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (VideoGraf)” adalah sebagai berikut.

1. Siapkan alat dan bahan.
2. Nyalakan laptop lalu buka Filmora X.
3. Operasikan Aplikasi Filmora X sesuai dengan langkah-langkah yang diajarkan selama praktikum.

### H. Tes Formatif

1. Apa itu editing video?
2. Sebutkan dan jelaskan jenis angle video!
3. Apa perbedaan A-Roll dan B-Roll?
4. Jelaskan pengertian dari videografi?
5. Jelaskan pengertian footage video?





## **I. Kunci Jawaban Formatif**

1. Editing video adalah proses penyusunan footage video yang sudah diambil dan satukan agar menjadi sebuah video yang diinginkan.
2. Adapun jenis angle kamera yaitu :
  - a. Bird's Eye  
Sudut pandang ini menampilkan sudut pandang yang tidak biasa karena posisi kamera yang sangat tinggi sehingga memperlihatkan subjeknya terlihat sangat kecil.
  - b. High Angle  
Sudut pandang ini biasanya diambil lebih tinggi dari subjeknya, sehingga subjek terlihat di bawah. Angle ini untuk mengimpresikan tentang sesuatu keadaan yang terpuruk/ tersudutkan.
  - c. Eye Level  
Sudut pandang kamera ini biasanya paling sering digunakan dalam pengambilan gambar. Cara menggunakannya dengan meletakkan kamera sejajar dengan subjeknya.
  - d. Low Angle  
Sudut pandang ini diambil dengan meletakkan kamera lebih rendah dari pada subjeknya sehingga subjek terlihat di atas. Angle ini biasanya dipakai untuk mengimpresikan suatu kemegahan.
3. A-Roll adalah footage video utama dari sebuah video. Sedangkan B-roll adalah secondary footage video atau footage video tambahan yang biasanya berisi detail dari A-roll.
4. Videografi merupakan media yang digunakan untuk merekam kejadian menjadi satu gambar dalam bentuk suara atau video.
5. Footage yang dalam bahasa indonesia adalah rekaman merupakan video mentah yang dihasilkan dari perekaman langsung kamera film atau kamera video.



## **J. Referensi**

- Tahir, Iqbal. 2019. MODUL PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER MULTIMEDIA (Editing Video). Kota Kendari. Universitas Halu Oleo. Oktober 2020.
- Anonim. 2019. “ ISTILAH SHOT DALAM FILM YANG PERLU KAMU KETAHUI “. Online : <https://studioantelope.com/istilah-shot-dalam-film/>. Diakses Pada hari Kamis 3 Desember 2020.
- Lannom, SC. 2019. “ What Is B-Roll: The Difference Between A- Roll Vs B-Roll Footage”. Online : <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-b-roll/>. Diakses Pada hari Kamis 3 Desember 2020.
- RahmanCyber. 2020. “ APA ITU B-ROLL, A-ROLL DALAM VIDEOGRAFI “. Online : <https://www.rahmancyber.net/2020/06/apa-itu-footage-b-roll-dan-a-roll-dalam-videografi.html#point3>. Diakses Pada Hari Kamis 3 Desember 2020.

