

D. Produksi Video

Produksi dimulai dari merekam video dengan berdasarkan dan konsep yang sudah dirancang. Kemudian proses rekaman baik visual maupun audio dilakukan, dan seluruh pendukung bekerjasama dalam proses produksi. Pada proses produksi harus menyiapkan Alat Perekam Gambar (*Camcorder*).

Kamerawan memerlukan sejumlah peralatan standar untuk dapat merekam gambar dengan baik, di antaranya.

- Kamera (*camcorder*) untuk merekam gambar dan suara, contoh: kamera profesional, handycam.
- Tripod, agar kamera tidak bergoyang.
- Lampu kamera untuk menambah cahaya, dalam kondisi kurang cahaya.
- Mikrofon untuk merekam suara ketika melakukan pengambilan gambar.

Tahap pelaksanaan produksi yang sesungguhnya mencakupi seluruh proses pembuatan video, selengkapnya sebagai berikut.

E. Pengenalan White Balances

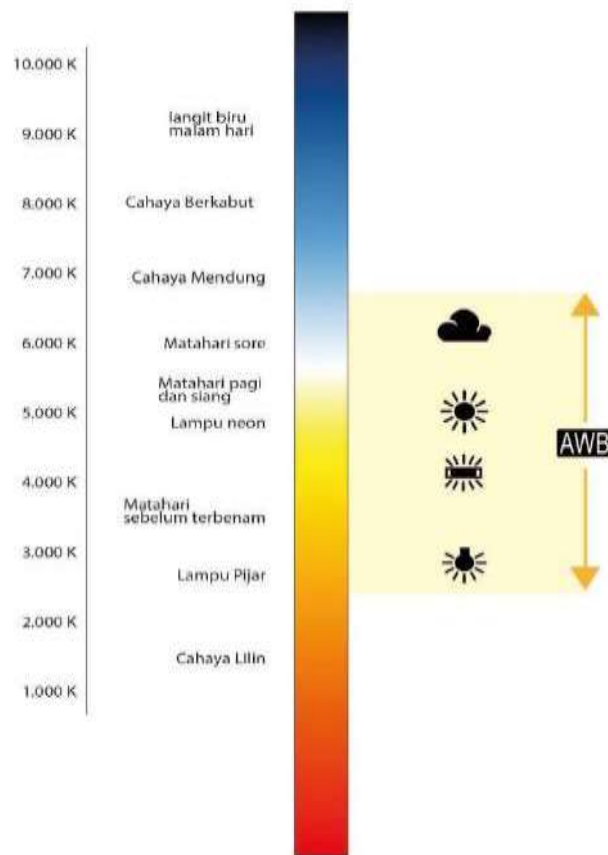
Untuk menyesuaikan tingkat kepekaan kamera terhadap intensitas cahaya, kamera perlu dipersiapkan dengan pengaturan *white balances*. Semua sumber cahaya memiliki temperatur warna tertentu. Suhu warna mempengaruhi warna apa yang akan terlihat di video. Maka sumber cahaya yang berbeda, seperti sinar matahari, lampu neon (*Fluorescent*), dan cahaya dari lampu pijar semua muncul warna yang berbeda pada kamera, karena mereka semua memiliki temperatur warna yang berbeda.

Sinar matahari siang (*Daylight*) umumnya kebiruan. Lampu neon terutama yang lebih besar watt nya cenderung kehijauan, api dan lilin keduanya sangat merah. Untuk mata manusia normal, warna tersebut tidak akan terlihat seperti itu, karena mata kita otomatis menyesuaikan terangnya cahaya atau langsung dapat membedakan putih, sehingga sebagian cahaya tampak putih untuk mata kita. Namun pada kamera video cahaya akan dilihat langsung tanpa dapat membedakan warna putih yang ada. Jadi kita harus selalu memastikan bahwa kami memberitahu kamera mana cahaya/warna putih di setiap adegan, dan proses ini disebut penyeimbangan putih (*White Balance*).

Fungsi *White Balance* pada kamera mengkompensasi variasi suhu warna dengan membuat cahaya berwarna dominan muncul sebagai cahaya putih yang normal terlepas dari warna sebenarnya. Ketika kamera belum melakukan *white balance*, adegan yang menggunakan penerangan matahari terlihat sangat biru atau adegan dalam ruangan yang menggunakan cahaya lampu akan menghasilkan warna dominan oranye. Suhu warna,

seperti suhu udara, diukur dalam derajat. Namun, alih-alih derajat Fahrenheit atau Celcius, suhu warna diukur dalam derajat Kelvin.

Perhatikan gambar berikut ini.



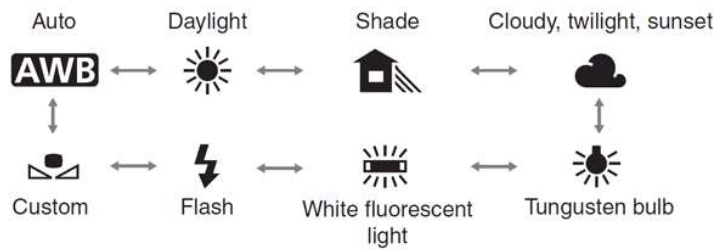
Sumber: Dokumen Kemendikbud

Gambar 2.3 Gradasi tingkat keterangan cahaya

Penerangan dalam ruangan idealnya menggunakan lampu 3.200 K, tetapi dapat menjadi spektrum warna yang luas, sedangkan untuk membuat suasana penyinaran dari matahari pada saat siang hari memerlukan lampu dengan minimal 5.600 K. Tetapi, harap diingat bahwa beda ruangan dan beda lokasi mempunyai kebutuhan untuk spektrum warna dalam pengambilan gambar sesuai dengan kebutuhan artistik.

White balance merupakan fitur penting yang memungkinkan kamera untuk menyesuaikan diri dengan kondisi warna yang tepat untuk tiap situasi.

Kebanyakan kamera saat ini memiliki built-in white balance yang cukup handal untuk ditetapkan pada situasi siang hari dan dalam ruangan. Fungsi-fungsi dalam kamera ditandai dengan simbol bola lampu kecil untuk *white balance* seting cahaya dalam ruangan di 3200K atau simbol matahari untuk *white balance setting* siang hari di 5600K, *Auto White Balance* memiliki simbol ATW atau Auto WB.



Sumber: Dokumen Kemendikbud
Gambar 2.4 Simbol Auto White Ballance

Auto white balance atau *reset seting* pabrik dapat digunakan untuk kepraktisan, tetapi jika ingin hasil terbaik, perlu belajar menggunakan *white balance* secara manual. Jadi, pertanyaan sesungguhnya adalah kapan kita menggunakan *white balance*? Pada dasarnya kita memerlukan penyetingan *white balance* tiap perubahan kondisi pencahayaan, seperti bergerak dari dalam ruangan ke luar atau sebaliknya.

Contoh perubahan kondisi pencahayaan dapat berupa *setting* lokasi dengan posisi matahari yang lebih rendah daripada saat terakhir mulai mengambil gambar atau penambahan lampu pada saat pengambilan gambar, Atau kondisi yang terburuk bila warna pada kamera tidak sesuai dengan warna asli yang sebenarnya, pada kondisi ini kamera harus di *setting* ulang *white balance* nya untuk memastikan hasil pencahayaan yang baik, jangan ragu untuk mengulang penyetingan *white balance* berulang kali.

Untuk penyetingan *white balance*, kita harus menempatkan kamera dalam seting manual *white balance*. Pada umumnya, posisi tombol *white balance* berada di posisi kiri bawah dengan ikon WB, pada banyak kamera umumnya memiliki A, B dan *Preset* untuk *white balance*, A dan B umumnya adalah simpanan dari setingan manual dan *Preset* adalah setingan *Auto White Balance*, dengan seting ini maka kamera dapat mengambil gambar sesuai dengan seting tempat yang akan digunakan.

F. Pengaturan White Balance

Berikut ini adalah langkah dalam pengaturan White Balance.

- 1) Setting kamera pada *white balance manual*, gunakan objek putih untuk menentukan *white balance* nya, objek putih dapat berupa kertas putih, papan putih atau bahkan baju warna putih.
- 2) Posisikan objek putih di posisi *actor* atau *focus* dari kamera yang akan di ambil gambarnya.
- 3) Posisikan *focus* kamera ke objek putih secara keseluruhan, pastikan keseluruhan layar kamera menangkap objek putih (*zoom*).
- 4) Pastikan posisi *exposure* sudah baik, jangan *over exposure* atau *under exposure*, gunakan *exposure* manual karena di beberapa kamera bila menggunakan *auto exposure* maka *white balance* juga akan masuk *system auto* (maksudnya kalau *auto exposure* maka *white balance* juga *auto*).
- 5) Tekan tombol *white balance*, tunggu beberapa saat hingga ikon *white balance* berhenti berkedip, setelah ikon berhenti berkedip maka kamera sudah mendapatkan pengaturan *white balance*.

Harap diingat, jika menggunakan atau bereksperimen dengan filter warna atau *gell* warna untuk lampu, setting *white balance* harus dilakukan sebelum filter atau *gell* di pasang di lampu. Jangan ragu untuk melakukan pengaturan *white balance* bila terjadi perubahan cahaya yang mencolok atau merasa warna yang diterima kamera tidak sesuai dengan aslinya.

White balance idealnya dilakuan jika fokus dari objek tetap di tempat dan mendapatkan pencahayaan yang konstan atau objek dengan *focus statis*, tetapi bila pengambilan gambar dilakukan dengan dinamis atau berpindah pindah, seperti pengambilan dari dalam ruangan ke luar ruangan atau sebaliknya, contohnya mengikuti jalannya objek dari dalam ruangan ke luar ruang dan bergerak lagi ketempat yang mempunyai intensitas cahaya yang lebih redup, maka dalam kondisi ini kamera mendapatkan sebuah sumber cahaya lampu bohlam, sinar matahari penuh, dan sinar matahari redup (terhalau/tidak langsung), dalam kondisi ini gunakan *auto white balance* sehingga kamera secara otomatis mengatur intens cahaya dan kameraman hanya berfokus pada pengambilan gambar yang baik.

Perlu diingat, menggunakan *white balance* secara manual atau *auto* pastikan kamera menunjukkan adegan dan objek mempunyai warna seperti yang terlihat mata telanjang.

G. Menangkap Gambar dengan Kamera

Kamera merupakan salah satu alat penting dalam suatu pembuatan film. Fungsi kamera yaitu mengambil atau merekam adegan-adegan (kegiatan) yang diarahkan oleh sang sutradara kemudian divisualisasikan oleh pemain-pemain yang melakukan adegan-adegan. Kamera dioperasikan oleh kru film yang biasa disebut kamerawan dan dioperasikan sesuai dengan arahan sutradara. Seorang kamerawan perlu mengetahui jenis-jenis kamera, mengenal teknik memegang kamera, teknik pengambilan gambar, dan hal – hal lain dalam pengambilan gambar.



1. Teknik Memegang Kamera Video

Peganglah kamera dengan mantap. Gunakan satu tangan untuk memegang kamera dan mengoperasikan kontrol *zoom*, dan tangan yang lain untuk menjaga agar posisi kamera tidak bergoyang. Dapat digerakkan ke berbagai posisi, tergantung dari sudut pengambilan yang diinginkan atau gunakan selalu tripod untuk menjaga gambar tetap stabil.

2. Zoom

Hindarkan penggunaan teknik *zoom* untuk merekam pemandangan yang luas tanpa menggunakan tripod. Ini adalah cara dasar untuk menghindari terjadinya guncangan pada gambar. Dalam proses melakukan *zoom in* dan *zoom out* kamerawan terlebih dahulu harus memastikan *angel* terakhir dari *angel zoom* tersebut.

3. Peraturan 5 detik

Peraturan penting dalam merekam adalah, rekamlah dalam waktu yang lebih lama dan hindarkan gerakan kamera yang tidak perlu. Selalu rekam satu adegan sekurang-kurangnya dalam 5 detik. Ini akan memudahkan editor untuk mengambil potongan-potongan gambar yang diperlukan. Ingat untuk tetap menghitung dalam hati sampai 5 detik, meskipun pada kondisi yang sulit. Rekam subyek selama 5 detik, *stop* dan ambil gambar yang lain.

4. Fokus, Exposure dan Keseimbangan Cerah Putih (*White Balance*)

Hal pertama yang harus dilakukan kamerawan sebelum mengambil gambar adalah menyesuaikan “mata” kamera pada setiap kali pindah lokasi untuk pengambilan gambar. Periksa selalu fokus dan *exposure*. Bila menggunakan *zoom* jauh dan dekat, fokuskan selalu pada jarak ideal ke objek yang diinginkan untuk direkam. Setiap kali kamerawan mengubah lokasi pengambilan gambar maka kondisi cahaya pasti juga akan berubah, maka kamerawan perlu menyesuaikan keseimbangan warna putih pada kamera. Proses ini disebut dengan mengatur keseimbangan cerah putih kamera.

5. Tanggal dan Waktu

Jangan pernah memasang tanda tanggal dan waktu pada layar yang terekam, ini akan membuat video sama sekali tidak dapat digunakan. Penulisan tanggal dan waktu pada layar tidak membuktikan bahwa video ini diambil pada saat yang tertulis di layar, karena bisa

saja yang tertulis tanggal 5 November 1950 tidak menjamin pengambilan video tersebut pada tahun 1950, bisa saja setiap orang mengubah tanggal dan waktu tersebut. Namun, sebaiknya selalu merekam suara pada awal pengambilan gambar yang menjelaskan kapan gambar tersebut direkam, lokasi perekaman gambar. Cara inilah yang dapat merekam secara permanen informasi waktu dan tempat pengambilan gambar.

6. Gambar Pengisi (*Cutaways*)

Bila merekam sebuah objek, kegiatan ataupun wawancara perlu mengambil gambar yang lain. Sebagai contoh, bila merekam sebuah wawancara, perlu untuk merekam juga kantor orang yang mewawancarai atau sesuatu yang lain untuk memberikan penjelasan tambahan bagi video wawancara. Contoh lain, bila membuat video tentang orang utan, jangan lupa untuk merekam hutan tempat mereka tinggal dan kebakaran hutan yang merusakkan habitatnya, bila ada ini akan membuat sebuah video lebih informatif.

Berikut ini adalah prosedur dasar menggunakan kamera.

Cara merekam gambar

- Hidupkan kamera.
- Atur *view finder*.
- Masukkan media simpan (kaset pita, kartu memori, cd, dvd, hardisk, dll).
- Atur ulang kode waktu/time code.
- Setiap mengambil gambar baru, rekam color bars selama 10 detik, bila ada.
- Atur *white balance*.
- Atur suara, pastikan level audio bergerak.
- Pilih objek yang akan direkam.
- Atur fokus.
- Perhatikan “bingkai” dan komposisi.
- Tekan tombol Record.
- Rekam gambar yang diinginkan.
- Tekan kembali tombol Record atau Stop untuk berhenti.

Cara mengatur fokus

- *Zoom in* ke arah objek/subjek yang akan direkam.
- Bila menggunakan manual fokus, atur fokus hingga gambarnya terlihat jelas.
- Ukur gambar yang diinginkan.
- Pengoperasian harus diulang untuk setiap gambar yang akan direkam

H. Menangkap Gambar dengan Telepon Genggam (Handphone)





Mengabadikan gambar saat ini semakin mudah, apalagi dengan banyaknya telepon genggam yang dilengkapi fasilitas untuk merekam [video](#). Berikut adalah tips menangkap gambar dengan menggunakan Handphone:

- 1) Lebih dekat ke objek: Ponsel kamera yang beredar kebanyakan tidak dibekali dengan lensa zoom yang maksimal, jadi pastikan mendekati objek yang akan direkam.
- 2) Hati-hati dengan cahaya: Cobalah untuk mengambil gambar dalam kondisi penerangan yang cukup. Saat merekam di bawah terpaan sinar matahari, objek jangan membelakangi datangnya cahaya, karena objek akan menjadi gelap. Sebaiknya objek menghadap sumber cahaya.
- 3) Keseimbangan: Jaga keseimbangan, usahakan tangan jangan sampai bergoyang saat merekam. Ini untuk menjaga agar gambar yang dihasilkan stabil, tidak goyang.
- 4) Hindari penggunaan digital *zoom*: Dekatkan diri ke objek dengan cara menggeser posisi, bukan dengan *digital zoom*. Penggunaan *digital zoom* bisa membuat kualitas gambar berkurang.

I. Ukuran Gambar

Ukuran gambar biasanya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, tingkat emosi, situasi dan kondisi objek. Ukuran pengambilan gambar selalu berkaitan dengan ukuran tubuh manusia. Terdapat bermacam-macam istilah antara lain pada tabel berikut.

Tabel 2.1. Istilah Ukuran Gambar

Istilah Ukuran Gambar	Contoh
<i>Establishing Shot</i> (ES): shot pembuka dari suatu adegan yang memperlihatkan tempat dan waktu adegan itu berlangsung.	
<i>Extreme Long Shot</i> (ELS): gambar diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan objek lagi tetapi latar belakangnya. Dengan demikian dapat diketahui posisi objek tersebut terhadap lingkungannya	
<i>Very Long Shot</i> (VLS): menunjukkan subjek yang berada di tengah lingkungan sekitarnya. Dalam ukuran VLS ini, lingkungan di sekitar objek lebih dominan. VLS akan menampilkan panorama yang akan memenuhi layar.	
<i>Long Shoot</i> (LS): pengambilan secara keseluruhan tubuh dari kepala sampai kaki. Gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek.	

<i>Full Shot (FS)</i> : pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki.	
<i>Medium Long Shot (MLS)</i> : gambar diambil dari jarak yang wajar, sehingga jika misalnya terdapat 3 objek maka seluruhnya akan terlihat. Bila objeknya satu orang maka tampak dari kepala sampai lutut.	
<i>Knee Shot (KS)</i> : pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut.	
<i>Wide Angle</i> (sudut lebar): ukuran pengambilan gambar yang memasukkan keadaan sekeliling, jadi sudut lebar akan memberikan pandangan atas keseluruhan keadaan.	
<i>Mid Shot (MS)</i> : menunjukkan mulai bagian kepala sampai pinggul. Ukuran MS berfungsi untuk menunjukkan siapa yang sedang melakukan aksi.	
<i>Medium Close Up (MCU)</i> : menunjukkan mulai bagian kepala sampai bahu. Ini merupakan standar pengambilan gambar dalam wawancara.	
<i>Close Up (CU)</i> : gambar diambil dari jarak dekat. Dalam merekam suatu gambar subjek yang tengah melakukan aksi, maka CU berfungsi untuk memfokuskan sebuah aksi yang tengah dilakukan. Hanya sebagian dari objek yang terlihat seperti hanya mukanya saja atau sepasang kaki yang bersepatu baru.	
<i>Big Close Up (BCU)</i> : pengambilan gambar wajah yang memenuhi layar penampilan gambar.	
<i>Extreme Close Up (ECU)</i> : pengambilan gambar yang terlihat sangat detail seperti hidung pemain atau bibir atau ujung tumit dari sepatu.	

<i>One Shot (1S):</i> Pengambilan gambar satu objek.	
<i>Two Shot (2S):</i> pengambilan gambar dua orang.	
<i>Three Shot (3S):</i> pengambilan gambar tiga orang.	
<i>Group Shot (GS):</i> pengambilan gambar sekelompok orang.	

J. Gerakan Kamera

Gerakan kamera akan menghasilkan gambar yang berbeda. Oleh karenanya maka dibedakan dengan istilah-istilah sebagai berikut.

- 1) *Pan* atau *Panning*, yaitu pergerakan kamera secara horizontal, yaitu gerakan kamera dari kiri ke kanan (*Pan Kanan*) atau dari kanan ke kiri (*Pan Kiri*).



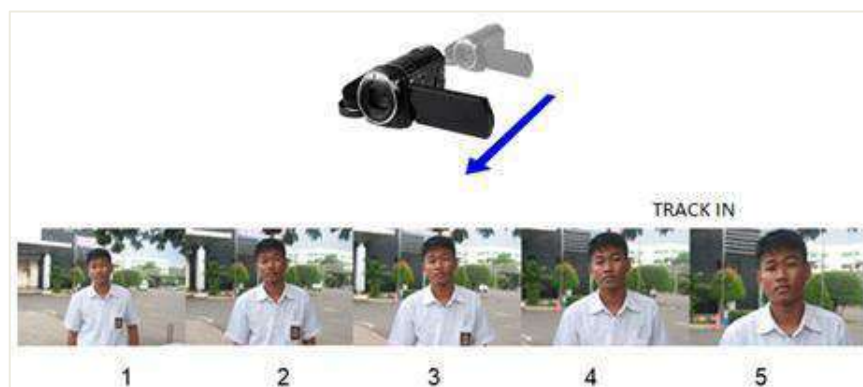
Sumber: Dokumen Kemendikbud
Gambar 2.5 Gerakan kamera Panning

- 2) *Tilt* atau *Tilting*, yaitu pergerakan kamera dimana kamera pada posisi sama, tetapi berputar atas /bawah secara vertikal.



Sumber: Dokumen Kemendikbud
Gambar 2.6 Gerakan kamera Tilting

- 3) *Track In*, yaitu teknik pengambilan gambar yang dimulai dengan cara menggerakkan kamera mendekati objek.



Sumber: Dokumen Kemendikbud
Gambar 2.7 Gerakan kamera Track In

- 4) *Track Out*, yaitu teknik pengambilan gambar yang dimulai dengan cara menggerakkan kamera menjauhi objek.

Setelah mengetahui berbagai gerakan kamera pada pengambilan gambar, juga perlu memperhatikan hal-hal dalam pengambilan gambar sebagai berikut.

- 1) Setiap gerak harus memiliki makna yang mendukung kelebihan produk.
- 2) Kejelian kamera menampilkan bagian utama dan kelebihan produk atau cara kerja.
- 3) Urutan terjaga kontinuitasnya.
- 4) Apabila tidak menggunakan tripod atau penyangga kamera, hindari penggunaan zoom in. Sebaiknya kamerawan mendekati objek sebagai pengganti zoom in.
- 5) Untuk memfokuskan objek (mengarahkan kamera pada satu titik objek tertentu) lakukan zoom in, pastikan objek sudah fokus kemudian zoom out sampai pada posisi kedudukan semula. Lakukan perekaman gambar.

K. Tata Cahaya

Satu hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar adalah tata cahaya. Tata cahaya sebaiknya dibuat sesederhana mungkin selama pengambilan gambar, dimana objek harus menghadap sumber cahaya utama, dan disarankan membuat sumber cahaya melalui 3 titik.

Teknik tata cahaya tiga titik (*three point lighting*) adalah metode standar yang digunakan dalam media visual seperti video, film dan fotografi. Ini adalah sistem yang sederhana namun serbaguna yang menjadi dasar tata cahaya.

Teknik ini menggunakan tiga lampu yang disebut *key light*, *fill light*, dan *back light*. Tentu akan membutuhkan tiga lampu untuk memanfaatkan teknik sepenuhnya. Namun apabila tidak memiliki tiga lampu, dapat menggunakan aturan sebagai berikut:

- Jika hanya memiliki satu lampu, jadikan *key light*.
- Jika memiliki 2 lampu, buatlah lampu satu menjadi *key light* dan lampu lainnya menjadi *fill light* atau *back light*.



Key light



Fill Light



Back light

Sumber: Dokumen Kemendikbud

Gambar 2.8 Tata cahaya

Key Light: Lampu utama (*key light*) adalah penyinaran terarah yang bagian utama (*main source*) mengenai/jatuh pada suatu objek. *Key light* menghasilkan bayangan yang kuat, memberikan tekanan pada segi yang menarik dari objek dan membentuk dimensi.

Fill Light: Lampu pengisi (*fill light*) adalah penyinaran yang digunakan untuk melunakkan bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. Pencahayaan ini adalah cahaya sekunder yang digunakan untuk mengatur bayangan (yang dihasilkan *key light*) agar tidak terlalu keras atau lembut. Lampu pengisi biasanya akan lebih lembut dan setengah daya dari *key light*. Untuk mendapatkan hal ini dapat memindahkan cahaya lebih jauh atau mengatur cahaya pengisi lebih banyak dari *key light*.

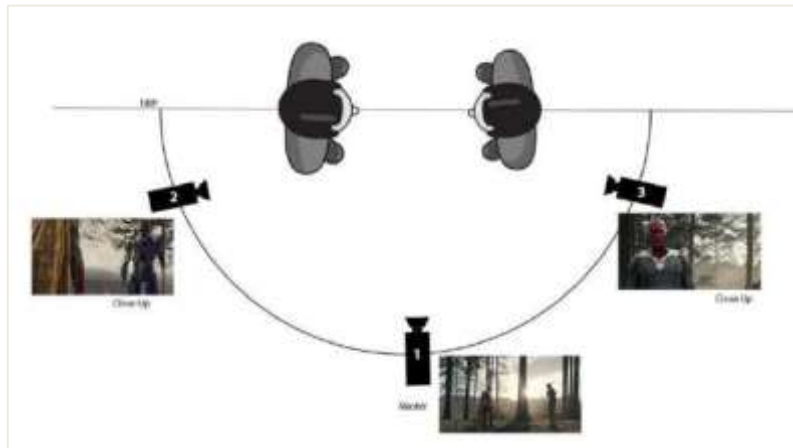
Back Light: Lampu latar (*Back light*) adalah penyinaran dari belakang subjek (berlawanan arah kamera) yang diatur sehingga cahaya jatuh mengenai kepala dan bahu dari subjek. Pencahayaan ini membentuk garis tepi dari subjek sehingga memberi kesan memisahkan subjek dengan latar belakang.

L. Teknik Pengambilan Gambar Adegan Dialog

Adegan hanya dengan satu *shot* akan membuat penonton bosan jika tidak ada banyak aksi menarik didalamnya, ini bisa diatasi dengan beberapa *shot* dari *angle* berbeda. Untuk menambah dinamis suatu adegan, dapat pula berpindah dari *close up*, *medium* atau bahkan *long shot*.

Adegan yang digunakan adalah percakapan sederhana antara dua karakter yang saling berhadapan. Kita bisa menggunakan tiga pengaturan kamera: *shot utama (master)* dan *shot close up* dari masing-masing karakter.

180° rule



Sumber: Dokumen Kemendikbud

Gambar 2.9 Contoh teknik pengambilan gambar ketika adegan sedang berdialog.

Semua *shot* diambil hanya pada satu sisi saja agar terasa konsisten, Shot 1 (*master*) biasanya ditempatkan diawal dan atau akhir sebuah adegan. *Shot master* memperlihatkan semua karakter yang ada didalam adegan tersebut. Ini berguna untuk menghilangkan kebingungan dimana karakter berada saat kita menggunakan *shot* yang lebih dekat/detil.



Pada *shot close up* (*shot 2* dan *3*) bisa terlihat karakter pertama tetap pada sisi kanan frame begitu juga karakter kedua disisi kiri frame (A), akan terasa karakter tidak berinteraksi satu sama lain jika karakter keduanya disisi kanan frame (B).Frame A



Frame B

Shot close up disarankan sejajar dengan mata aktor kecuali jika menginginkan kesan yang lain. Misalnya shot lebih rendah untuk kesan superior atau sebaliknya.

M. Pengambilan Gambar dengan Satu Kamera

Mulailah dengan pengambilan gambar *master shot* dari awal adegan sampai baris pertama dialog. Rekam juga akhir percakapan dan saat-saat menarik yg memerlukan gambar kedua karakter di satu frame yang sama, misalnya kedua karakter sama-sama melihat ke arah pintu saat karakter ketiga muncul.



Sumber: Film Avenger: Age of Ultron – Marvel Studios

Reposisi kamera untuk *shot close up* karakter pertama, dan rekam dari awal sampai akhir adegan dialog. Pengambilan gambar dapat dilakukan dengan cara langsung merekam keseluruhan dialog atau satu baris setiap pengambilan, cara yang bagus untuk menyiasati aktor yang kesulitan menghafal seluruh dialog. Lakukan hal yang sama untuk *close up* karakter kedua.

N. Tata Suara

Tata suara adalah bagian penting dari sebuah produk video, untuk melengkapi sebuah penjelasan sebuah cerita. Dalam membuat presentasi video adakalanya selain menggunakan suara presenter sendiri juga menggunakan suara orang lain dalam membacakan narasi dari video yang ditampilkan.

Voice over adalah narasi tambahan yang berupa suara manusia yang membacakan sebuah cerita/narasi yang berkaitan dengan video yang dibuat. Hal yang harus diperhatikan dalam *voice over* adalah pemilihan *voice over talent* atau orang yang mengisi/menyuarakan *voice over*. Hal ini penting karena ini berpengaruh terhadap proses selanjutnya.

Dalam praktiknya, *voice over* menggunakan perangkat perekam suara yang sudah cocok dengan komputer, misalnya mikrofon komputer itu sendiri. Kemudian setelah proses perekaman suara narrator/*voice over talent*, dilanjutkan dengan *editing* suara hasil rekaman tersebut, misalnya dengan pembersihan *noise*, menaikkan *gain* dan lain-lain sehingga suara bagus dan siap untuk digabungkan dengan gambar.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perekaman suara adalah sebagai berikut.

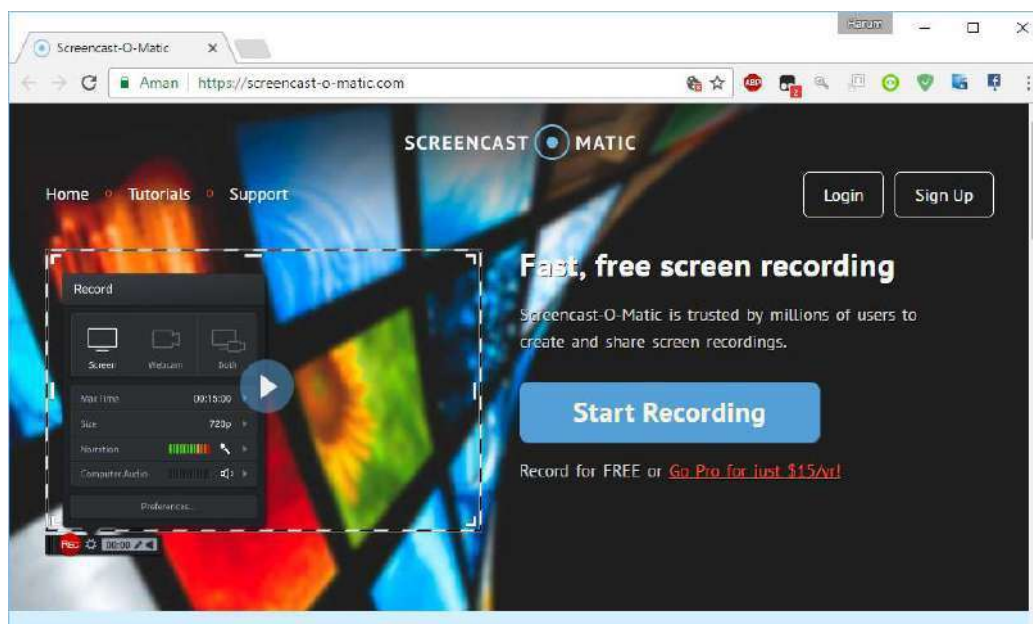
- 1) Pastikan peralatan perekaman suara dalam kondisi baik /tidak rusak yang dapat menghasilkan gangguan suara (*noise*).
- 2) Pastikan indikator level audio pada kamera bekerja.
- 3) Jangan melakukan aktifitas yang tidak perlu yang dapat menyebabkan suara, hingga mengganggu proses perekaman.

O. Screen Recording

Selain menggunakan kamera, gambar bergerak dapat juga direkam dengan merekam layar (*screen recording*). *Screen recording* adalah merekam tampilan yang tampak di [layar](#) atau [piranti](#) keluaran visual lainnya. Biasanya ini adalah suatu gambar digital yang ditangkap oleh aplikasi perekam layar yang dijalankan pada komputer, walaupun dapat pula dihasilkan oleh kamera atau piranti yang dapat menangkap keluaran video dari komputer.

Screencast-O-Matic adalah sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan untuk membuat *screencast* pada sistem operasi Windows, Mac, dan Linux. *Screencast-O-Matic* memberikan layanan *software* gratis yang memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan pada layar monitor. Baik gerakan kursor dan klik indikator, mudah untuk digunakan, dapat menambahkan keterangan atau komentar dengan mudah.

Aplikasi ini dapat diunduh di alamat: <http://www.screencast-o-matic.com/> atau dapat secara langsung merekam secara *online* di halaman tersebut, dengan mengklik tombol **Start recording** kemudian mengikuti proses berikutnya yang diminta, webcam (*built in camera*) dapat digunakan untuk mengambil gambar operator komputer sebagai pemain/presenter.



Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menambahkan sebuah file teks untuk *captioning* dan berbagi video dengan *audiens*. Video dapat disimpan dalam format MP4, AVI, FLV, atau dan kemudian diunggah (*upload*) ke Screencast-O-Matic, web space atau YouTube.

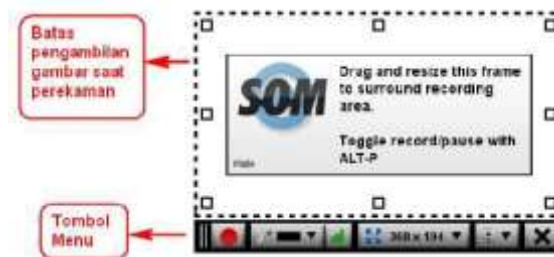
Screencasts-O-Matic juga dapat digunakan untuk merekam tugas guru yang menggunakan komputer, presentasi produk, bercerita, dan lain sebagainya. Pada Bahan Ajar ini akan digunakan Screencast-O-Matic versi 1.0.

Menggunakan Screencast-O-Matic



Setelah instalasi Screencast-O-Matic, aplikasi dapat langsung digunakan tanpa harus memerlukan registrasi.

Pilih tombol **Use FREE version** di sebelah pojok kiri bawah, maka akan halaman utama Screencast-O-Matic sebagai berikut.



Keterangan menu pada Screencast-O-Matic.

Objek	Nama Objek	Keterangan
	Tombol Record	Berfungsi untuk mulai merekam dan membuat video
	Tombol Pause	Berfungsi untuk menghentikan perekaman sementara dan dapat melanjutkan merekam layar yang sedang berlangsung.
	Tombol Suara (sound)	Berfungsi untuk mengaktifkan MIC pada Screencast-O-Matic. Bila suara sudah masuk indikator suara akan bergerak maju mundur.
	Tombol Ukuran Layar	Berfungsi untuk mengatur ukuran layar pada saat merekam layar.
	Tombol Web cam	Berfungsi untuk mengaktifkan web cam yang ada pada komputer/laptop.
	Tombol Restart	Berfungsi untuk mengulang proses merekam layar bila video yang direkam sebelumnya kurang memuaskan.
	Tombol Close	Berfungsi untuk menutup program sebelum mulai merekam layar.
	Tombol Done	Berfungsi untuk menutup program setelah proses perekaman selesai.

Untuk memulai proses perekaman layar lakukan langkah-langkah berikut:

- 1) Klik tombol **Record** kemudian tunggu sampai tulisan di layar bertuliskan *Go*. Jangan kuatir bila gambar dari web cam tidak muncul dalam layar karena secara sistem gambar dari web cam akan disembunyikan.
- 2) Mulailah melakukan aktifitas dikomputer yang ingin direkam.
- 3) Apabila terdapat suatu hal yang “kurang sesuai dengan keinginan” dapat menghentikan sementara proses rekaman dengan menekantombol **Pause**.



Tekan tombol **Restart** untuk mengulang perekaman layar jika dianggap belum sesuai.

- 4) Setelah proses rekaman selesai, pilih tombol **Done**, kemudian akan dihadapkan ke menu penyimpanan file seperti gambar berikut.
- 5) Untuk melihat hasil rekaman tekan tombol **Play**, yang berada di pojok kiri bawah. Jika dirasa sudah cukup, simpan file sesuai dengan pilihan yang disediakan, yaitu:



Publish to Screencast-O-Matic: menyimpan file pada web Screencast-O-Matic, hasilnya dapat dilihat oleh masyarakat umum bila komputer terhubung dengan internet.

Publish to YouTube HD: menyimpan file pada server web YouTube, hasil rekaman dapat dilihat atau ditonton oleh pengguna YouTube.

Publish to Video File: menyimpan pada media penyimpanan lokal, seperti hardisk atau flashdisk.

Misalnya dipilih **Publish to Video File**, untuk menyimpan *file* di komputer. Maka akan tampil pengaturan sebagai berikut.



Pengaturan yang tersedia meliputi:

Video Type digunakan untuk menentukan jenis video akan disimpan, yaitu: MP4, AVI, FLV dan GIF. Disarankan memilih format MP4 untuk hasil yang paling baik.

Size digunakan untuk menentukan ukuran dari video. Pilihan ukuran yang disediakan, yaitu: **Full Size**, **HD Size**, atau **Rescale width** untuk memilih sesuai dengan kebutuhan (dalam pixel). Disarankan memilih ukuran *Full Size* untuk hasil yang paling baik.

Bila perlu, tambahkan catatan seperlunya untuk hasil rekaman dengan memilih **Notes** dan **Captions**.

Options dapat digunakan untuk memilih: tampilan teks tambahan, gerakan mouse, suara dari mikrofon, atau menghapus suara dan web cam pada hasil rekaman.

Posisi web cam dapat dipindah ataupun diubah ukurannya dengan menekan gambar segitiga berwarna merah pada kotak web cam.

Tekan tombol **Save Video** pada pojok kanan bawah, jika proses editing sudah selesai.

Ketik nama video, misalnya "Rekaman Video Alam".

Tentukan tempat penyimpanan video, misalnya pada My Documents • Screencast-O-Matic.

Tekan tombol **Save**, proses penyimpanan akan berlangsung tergantung dari lama merekam dan kemampuan dari komputer.

