

Kegiatan Belajar 3:

TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO

A. Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

Setelah mengikuti seluruh tahapan pada kegiatan belajar ini, peserta dapat mengolah audio dan video.

B. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

1. Dapat mengidentifikasi bagian-bagian kamera video.
2. Dapat menguraikan prinsip kerja kamera video.
3. Dapat mengklasifikasi berbagai jenis kamera untuk memproduksi film.
4. Dapat menguraikan makna dan unsur-unsur sinematografi.
5. Dapat menguraikan makna dan perbedaan antara *shot*, *scene*, dan *sequence*
6. Dapat mengidentifikasi unsur-unsur pembangun rangkaian gambar bergerak bernuansa sistemis.
7. Dapat mengambil gambar bergerak dengan 3 variasi sudut pengambilan gambar.
8. Dapat mengambil gambar bergerak dengan 3 variasi bidang pandang.
9. Dapat mengambil gambar dengan mengatur pergerakan kamera *panning* dan *tilting*.
10. Menginstall aplikasi editing video
11. Dapat menggunakan Adobe Premiere sebagai aplikasi editing video.
12. Dapat menggunakan Adobe Premiere editing audio.

C. Pokok-pokok Materi

1. Kamera Video
2. Sinematografi.
3. Teknik Pengambilan Gambar Bergerak.
4. Tata Cahaya.
5. Editing Video
6. Merekam dan Editing Suara

D. Uraian Materi

1. Kamera Video

Kamera video (*Video Camera Recorder*) adalah kamera elektronik untuk menangkap gambar bergerak (*Motion*) dalam format video. Kamera video sendiri dalam perkembangannya dimulai dari kamera video analog dan berkembang menjadi kamera video digital. Di era modern, cara kerja kamera video analog sudah banyak ditinggalkan. Karena fungsi kamera video dan kualitas yang dihasilkan kamera video digital lebih bagus dan lebih mudah dikelola.



Gambar 3. 1. Kamera Video

Dalam kegiatan produksi video/film, terdapat banyak jenis kamera yang digunakan. Pada dasarnya peralatan kamera untuk produksi film terbagi menjadi tiga, yaitu *consumer*, *prosumer* dan *professional*.

a. Kamera *consumer*

Kamera *consumer* didesain untuk keperluan sehari-hari dengan kecenderungan pengguna kalangan yang memiliki hobi di bidang videografi. Ciri-ciri kamera *consumer*:

- 1) Fitur yang disediakan serba otomatis.
- 2) Harga relatif lebih murah.
- 3) Tidak tahan banting dan cenderung lebih ringkih.
- 4) Memiliki resolusi gambar yang rendah, SD-SDTV (*Standard-definition television*).



Gambar 3. 2. Contoh kamera *Consumer*

b. Kamera Prosumer

Kamera *prosumer* kadang dikenal sebagai peralatan *home industry*, digunakan untuk produksi yang sedikit lebih berat dan kadang-kadang memberikan beberapa fitur profesional (misal: lensa kamera dapat diganti dengan lensa film) tetapi masih memiliki banyak fitur otomatis seperti yang terdapat pada kamera *consumer*. Karena sifatnya kombinasi portabilitas dan kualitas, maka kamera jenis ini lebih rendah biayanya dibandingkan dengan kamera profesional, sehingga para profesional pun terkadang menggunakan kamera ini dengan menambah berbagai kombinasi alat yang lain, misalnya penggunaan lensa. Kamera *prosumer* memiliki ciri-ciri:

- 1) Penggunaanya adalah *home industry* atau mendekati profesional.
- 2) Sudah memiliki beberapa fitur manual.
- 3) Harga lebih mahal dibanding kamera *consumer*.
- 4) Tidak tahan banting tetapi tidak ringkih.
- 5) Mempunyai resolusi gambar yang cenderung lebih baik dari kelas *consumer* namun masih SD – SDTV. Ada yang sudah HDTV (*high definition television*) namun harganya masih mahal.



Gambar 3. 3. Contoh Kamera Prosumer

c. Kamera Professional

Kamera profesional dirancang khusus untuk kebutuhan produksi yang tinggi dengan tingkat pemakaian yang berat, berkualitas tinggi pada semua aspek komponen, termasuk lensa. Mempunyai ciri:

- 1) Pengguna sebagian besar profesional *broadcast* industri besar di dunia pertelevisian dan *Production house* (PH).
- 2) Fitur manual karena membutuhkan beberapa pengaturan dalam penggunaannya. Tersedia fitur otomatis, namun gambar yang dihasilkan kurang bagus.

- 3) Harganya mahal.
- 4) Memiliki standar fungsi yang tinggi, resolusi HDTV dengan warna yang tidak mengalami distorsi.
- 5) Sangat stabil dan handal.
- 6) Cukup kuat dan tahan segala kondisi seperti getaran, guncangan, debu, dan panas.



Gambar 3. 4. Contoh kamera professional

Pada dasarnya, setiap kamera video terdiri dari tiga bagian, yaitu lensa, *body camera* dan *video camera recorder*.

a. Lensa

Lensa pada kamera berfungsi sebagai sebuah mata bagi kamera, hal yang paling utama dalam menentukan apa dan bagaimana kamera akan melihat subjek dan seberapa baik pandangan yang ditransmisikan ke *chip* sensor kamera. Lensa mempunyai fungsi menangkap obyek secara optik yang menghasilkan gambar dan di teruskan ke permukaan tabung kamera (nantinya oleh tabung kamera diubah lagi dari optik ke elektrik). Jenis lensa dibedakan menurut *Focal Length* yakni panjang jarak antara pusat optik lensa atau dengan titik di mana gambar terlihat dalam keadaan *focus* (sensor kamera). *Focal Length* biasanya diukur dalam satuan milimeter.



Gambar 3. 5. Lensa Kamera

Ada beberapa kontrol yang dapat dilakukan lewat lensa saat pengambilan gambar yakni *zooming* dan *focus*. *Zooming* adalah pergerakan lensa kamera sehingga membuat gambar terlihat seolah-olah kamera mendekat atau menjauhi subjek, pergerakan tersebut dilakukan oleh lensa secara optik dengan mengubah panjang *focal length* dari sudut pandang sempit (*telephoto*) ke sudut lebar (*wide angle*). *Zooming* dapat dilakukan dengan dua cara yakni secara manual dengan memutar *ring zoom* pada lensa dan kedua dengan menggunakan tombol *zoom servo* yang ada pada *handle camera* sehingga terjangkau jari pada waktu mengoperasikan kamera.

Focus adalah pengaturan lensa yang tepat untuk jarak tertentu. Gambar dikatakan fokus apabila proyeksi gambar yang dihasilkan oleh lensa jatuh di permukaan tabung atau CCD jelas dan tajam, sehingga nampak juga di *view finder* dan monitor kamera/LCD.

b. Body Camera

Body camera berisi tabung pengambil gambar (*pick up tube*) yang berfungsi untuk merubah gambar optik yang dihasilkan lensa menjadi sinyal elektrik.



Gambar 3. 6. Body Camera

Di *body camera* ini biasanya juga dilengkapi dengan beberapa fasilitas kamera seperti: *view finder*, *exposure*, *black balance*, *white balance*, *shutter speed*, digital efek dan lain-lain tergantung dari jenis kameranya.

1) View finder

View finder merupakan monitor kecil sebagai jendela pengamat kita untuk bisa melihat obyek yang masuk ke dalam kamera. *View finder* biasanya disertai informasi fasilitas dan indikator pada saat rekaman, seperti

indikator posisi kamera *record* atau *pause/stand by*, *white balance*, *iris*, dan *battery* atau kaset habis, dan lain sebagainya.

2) *Exposure*

Exposure secara sederhana dapat diartikan sebagai pencahayaan pada kamera untuk mendapatkan gambar yang normal, tidak gelap (*under exposure*) dan tidak sangat terang (*over exposure*). Ada tiga hal pokok yang berkaitan dengan *exposure* pada kamera yakni *aperture*, *gain* dan *filter colour*.

Aperture (Diafragma) atau juga sering disebut *Iris*, yaitu sejumlah lembaran metal tipis yang disusun sedemikian rupa sehingga bisa dibuka dan ditutup untuk mengatur banyaknya sinar yang masuk ke lensa kamera. *Iris* seperti pupil mata kita yang bisa membesar dan mengecil sesuai cahaya yang masuk. Bila *Iris* dibuka selebar mungkin, lensa mengirim sinar maksimum ke dalam kamera, sebaliknya jika bukaan *iris* dikurangi maka lubang diafragma akan menyempit, sehingga sinar yang masuk ke kamera menjadi sedikit. Bukaan diafragma diukur dalam satuan *f-stop*: $f/1.4 - f/22$. Lebih kecil nomor *f-stop* = bukaan diafragma besar, lebih besar nomor *f-stop* = bukaan diafragma kecil. Pengaturan *iris* secara manual dapat dilakukan dengan memutar *ring iris* di lensa kamera.

Gain berfungsi apabila pengambilan gambar dalam keadaan kurang cahaya. Apabila dalam keadaan normal dengan bukaan *f-stop* maksimal ($f/1.4$) masih *under exposure*, dengan *Gain* kita bisa mengangkat *exposure* secara digital. *Gain* pada seri kamera DSLR *cinematography* disebut sebagai ISO (*International Standard Organisation*). Jika kita menaikkan *Gain* atau ISO konsekuensinya membuat gambar menjadi agak *coral* atau *grain* (pecah, gambar bergerimis seperti pasir).

Filter Colour yang berfungsi untuk mengubah atau mencocokkan cahaya yang masuk ke dalam kamera. Umumnya kamera video memiliki dua buah filter koreksi warna. Untuk syuting di dalam ruangan dengan cahaya lampu Tungsten (kemerahan) kita pasang filter 3200°K dan untuk syuting dengan penerangan cahaya matahari kita gunakan filter 5600°K. Namun pada kamera yang lebih canggih biasanya *Filter Colour* sudah bisa diatur manual dengan angka yang sangat variatif serta juga dilengkapi dengan *Filter ND* (*Neutral Density*) berfungsi untuk mengurangi intensitas sinar yang terlalu

kuat tanpa mempengaruhi kualitas warna cahaya. Filter ini digunakan bila kondisi cahaya terlalu keras, seperti tengah hari yang terik.

3) *White balance*

White balance merupakan sebuah fungsi yang ada dalam sebuah kamera untuk menentukan warna putih yang sesungguhnya dari obyek yang diambil sehingga warna keseluruhan akan tampak natural. Jika kamera sudah tahu warna putih yang benar, maka kamera tersebut akan dapat menentukan warna yang lain dengan benar karena warna yang lain juga berpedoman pada warna putih. Pada kebanyakan kamera fungsi *white balance* ini dapat dilakukan dengan otomatis (*auto white balance*) atau bisa juga menggunakan *preset* (pengaturan) pabrik dan juga bisa dilakukan secara manual. Jika *white balance* salah, maka gambar yang dihasilkan akan salah pula, misalnya gambar akan cenderung oranye, kebiru-biruan atau yang lainnya. *White Balance* harus dilakukan pada awal sebelum kita melakukan pengambilan gambar.

4) *Black balance*

Black balance merupakan pengaturan yang hampir sama seperti pengaturan *white balance*. Jika *white balance* menentukan warna putih maka *black balance* berfungsi untuk menentukan warna hitam. Namun fungsi ini biasanya hanya ada pada kamera jenis professional dan tidak pada kamera *consumer*. *Black Balance* juga mesti dilakukan pada awal sebelum kita melakukan pengambilan gambar, atau bilamana *Filter* dan *Gain* serta keadaan cahaya berubah. *Black Balance* yang tidak sempurna akan menunjukkan warna-warna yang tidak sempurna terutama pada area gelap pada gambar yang direkam.

5) *Audio level*

Audio level pada kamera sangat penting, karena selain kualitas gambar, kualitas audio juga berpengaruh terhadap hasil karya video yang dibuat. Televisi adalah gabungan antara gambar dan suara. Gambar tanpa audio yang bagus akan sangat mengganggu pemirsa bahkan informasi yang hendak disampaikan tidak akan sampai kepada penonton.

c. **Video Camera Recorder (VCR)**

Bagian ini berfungsi sebagai alat perekam gambar dan suara. Di beberapa kamera ada yang *recoder*-nya terpisah namun ada juga yang menyatu dengan *body camera*, kelebihan dari *recorder* yang menyatu dengan *body camera* adalah keringanan dan efisiensi waktu. Perkembangan teknologi saat ini sangat memudahkan kita dalam perekaman gambar, karena kita tidak perlu lagi menggunakan pita kaset seperti zaman dahulu, tetapi kini dapat menggunakan *internal memory (HDD internal)* dan *external memory* seperti *Micro SD*, *SD*, *Stick Duo*, *CF*, dan lain sebagainya. Kita tidak lagi melakukan *capturing* (transfer data) dari pita kaset ke komputer di mana membutuhkan alat dan waktu yang cukup banyak, melainkan cukup dengan *copy-paste* data dari memori ke komputer dalam waktu yang relatif singkat.



Gambar 3. 7. *External Memory Stick Duo*

Prinsip kerja kamera video dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Lensa menangkap gambar, lalu diteruskan ke bagian panel penangkap gambar. Penangkap gambar atau biasa disebut sensor *Charge Couple Device (CCD)*, yang juga berfungsi sebagai *view finder*, mengirimkan gambar ke LCD.
- 2) Gambar yang ditangkap oleh lensa, dilewatkan pada filter warna yang kemudian akan ditangkap oleh CCD atau sensor gambar. Jarak antara lensa dan sensor ini dikenal dengan istilah *focal length*. Jarak ini pula yang akan menjadi faktor pengali pada lensa.
- 3) Tugas CCD adalah merubah sinyal analog (gambar yang ditangkap oleh lensa) menjadi sinyal listrik. Pada CCD ini terdapat jutaan titik sensor yang dikenal dengan *pixel*.
- 4) Gambar yang ditangkap oleh sensor CCD diteruskan ke bagian pemroses gambar yang tugasnya memroses semua data dari sensor CCD menjadi data digital berupa *file* format gambar, serta melakukan proses kompresi sesuai format gambar yang dipilih (RAW, JPEG, dan sebagainya). Di bagian

ini selain *chip set* yang berperan, *software (firmware)* dari kamera yang bersangkutan juga menentukan hasil akhir gambar.

- 5) Proses yang terakhir adalah mengirimkan hasil *file* gambar dalam format yang dipilih ke bagian penyimpanan (*storage*) atau *memory card*.

Sistem kamera digital terbagi atas 3 macam. Pembagian ini berdasarkan sistem televisi di dunia yaitu:

- 1) *National Television System Committee (NTSC)*, yang digunakan di Amerika Serikat. Sistem ini memiliki spesifikasi kemampuan merekam gambar 525 garis perdetik, 29 *frame per second* dan sumber tenaga listrik dengan frekuensi 60 hertz.
- 2) *Phase Alternate Line (PAL)*, sistem inilah yang digunakan di Indonesia dan Eropa. Sistem ini memiliki spesifikasi kemampuan merekam gambar 625 garis perdetik, 25 *frame per second* dan sumber tenaga listrik 50 hertz.
- 3) *SECAM*, sistem ini digunakan di Perancis. Sistem ini memiliki kemampuan merekam gambar 825 garis perdetik, 25 *frame per second* dan sumber tenaga listrik 50 hertz.

2. Sinematografi

Sinematografi berasal dari bahasa Yunani "*kinema*" yang berarti gerakan dan "*graphoo*" yang berarti menulis. Sinematografi adalah kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak, seperti apakah gambar-gambar itu, bagaimana merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan ide tertentu. Unsur sinematografi ada 3:

- a. Kamera dan film, yaitu teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan sebagainya.
- b. Framing, yaitu hubungan kamera dengan obyek yang diambil, seperti batasan wilayah gambar/frame, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan sebagainya. (Hal ini akan dibahas pada Kegiatan Pembelajaran 3: Teknik Pengambilan Gambar Bergerak).
- c. Durasi gambar, yaitu lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera.

Bahasa adalah ekspresi, representasi dan komunikasi. Melalui bahasa kita dapat menyampaikan data dan fakta, serta dapat menciptakan komunikasi dengan orang lain. Bahasa verbal terdiri dari bunyi dan kata-kata yang ditangkap dengan telinga (audio), sedangkan bahasa televisi/film berupa gambar-gambar yang ditangkap dengan mata (visual) dan telinga (audio). Jika pada sebuah tulisan terdapat struktur pembentuk yaitu kata, kalimat dan alinea, maka pada sebuah film juga terdapat struktur pembentuk yaitu *shot*, *scene* dan *sequence*.

a. Shot, Kalimat dalam Bahasa Televisi

Shot adalah bagian dari adegan. Cara membuat 1 *shot* film yaitu merekam gambar mulai kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*), itulah yang disebut dengan 1 *shot*. 1 *shot* berdurasi kurang dari 1 detik, beberapa menit, bahkan jam.

Seperti halnya kata-kata yang diajarkan kepada seseorang, satu kata diurutkan sesudah kata yang lain belum tentu membentuk kalimat yang baik dan dapat dimengerti. Begitu juga sambungan gambar-gambar dalam satu rangkaian belum tentu bermakna dengan sendirinya dan dapat dimengerti oleh penonton. Agar sambungan gambar-gambar tersebut dapat menceritakan sesuatu dan mudah dipahami oleh penonton dengan mudah, maka harus ada unsur-unsur yang menunjukkannya. Unsur-unsur tersebut dapat dicari dalam komposisi gambar-gambar itu sendiri. Misalnya, obyek yang bergerak dalam frame, dalam dialog yang diteruskan, atau dalam hubungan penonton dengan obyek-obyek dalam cerita itu sebagai akibat dari letak kamera atau lensa khusus yang dipergunakan.

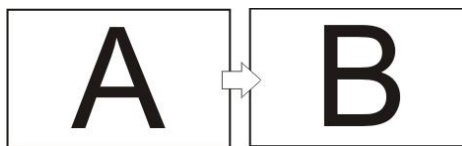
b. Scene (adegan), Alinea dalam Bahasa Televisi

Scene adalah gabungan dari *shot-shot*. *Scene* berarti satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Untuk membuat suatu *scene*, *shot-shot* dihubungkan satu dengan yang lain. Hal penting yang diperlukan dalam sebuah *scene* adalah sebuah adegan atau *action* yang dipandang dari beberapa sudut kamera. Misalnya, sebuah *scene* mengenai perkuliahian, maka gambar yang tampak adalah adegan

perkelahian dari sudut kiri dan kanan, dari lawan satu ke lawan yang lain, dan sebagainya.

Ada bermacam-macam transisi untuk menyusun *shot-shot* menjadi *scene*, yaitu *cut*, *fade in*, *fade out*, *dissolve* dan *wipe*. Transisi-transisi ini dapat dipakai untuk menunjukkan hubungan peristiwa, pergantian waktu atau tempat.

- 1) *Cut*, adalah perpindahan atau pergantian langsung dari satu shot ke shot yang lain. *Cut* mempunyai fungsi untuk kesinambungan aksi, detail obyek, perubahan tempat dan waktu, serta menciptakan irama kejadian.



Gambar 3. 8. Transisi *Cut* dari shot A ke shot B

- 2) *Fade*, adalah perpindahan shot di mana gambar berubah secara berangsur-angsur menjadi semakin tampak jelas, dari gelap ke terang (*Fade-In*) atau perlahan-lahan gambar semakin gelap (*Fade-Out*). *Fade-in* digunakan untuk membuka adegan dan *Fade-Out* digunakan untuk menutup adegan. Jenis transisi ini digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu secara signifikan, seperti berganti hari, bulan, dan tahun.



Gambar 3. 9. Transisi dari *Fade-Out* ke *Fade-In*

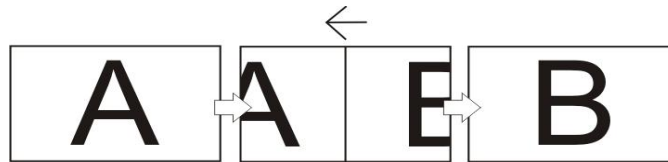
- 3) *Dissolve*, adalah perpindahan gambar secara tumpang tindih dari akhir suatu *shot* dengan awal dari suatu *shot* berikutnya. Transisi ini digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu secara signifikan, seperti berganti jam, hari, dan seterusnya. Beda waktu lebih cepat dibanding *Fade* dan seringkali digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu pada ruang yang sama.



Gambar 3. 10. Transisi *dissolve* dari shot A ke shot B

- 4) *Wipe* adalah transisi dari *shot* satu ke *shot* berikutnya dengan cara gambar digeser ke kanan atau ke kiri keluar dari *frame*. Transisi ini digunakan untuk

perpindahan *shot* yang terputus waktu tidak berselisih jauh (selang beberapa menit).



Transisi *wipe* dari shot A ke shot B

c. **Sequence (babak), Bab dalam Bahasa Televisi**

Sequence adalah gabungan dari *scene-scene*. *Sequence* berarti satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh dan diperoleh suatu *mood* tertentu. 1 *sequence* terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Satu *sequence* dikelompokkan berdasarkan satu periode, lokasi atau serangkaian aksi panjang. Misalnya, sebuah *sequence* tentang pengejaran seorang penjahat. Terlihat dalam *sequence* itu, seorang penjahat yang lari melalui jalan raya, terminal, jembatan, sungai, hutan dan dibelakangnya banyak polisi yang mengejarnya beserta anjing-anjing pelacak sampai pengejaran itu berakhir, entah penjahat itu tertangkap entah tidak. Bila penjahat itu tertangkap, *sequence* berikutnya mungkin *sequence* di pengadilan. Kalau tidak tertangkap, *sequence* berikutnya adalah penjahat itu bertemu dengan teman-temannya.

Sebuah *sequence* biasanya terdiri dari *scene-scene* pendahuluan, tengah, dan akhir yang kemudian disambung oleh *sequence* lain dengan struktur yang sama. Berdasarkan kepandaian menggunakan jenis-jenis hubungan (transisi) *shot-shot* menjadi *scene*, dari *scene-scene* menjadi *sequence* itu, suatu cerita akan menunjukkan gaya tersendiri. Dengan gaya yang khusus dapat dikenali sebuah film tersebut bergenre romantik, dramatis, komedi, atau tragis.

Terdapat 5 prinsip yang perlu diperhatikan agar pengambilan gambar yang akan dilakukan mempunyai nuansa sistemik. Kelima prinsip itu adalah *camera angle*, *continuity*, *close up*, *composition*, dan *cutting*.

1) *Camera Angle*

Camera angle adalah sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili penonton. Dengan demikian, penempatan kamera menentukan sudut pandang penonton dan

wilayah yang dilihat penonton atau kamera pada suatu *shot*. Sebagai patokan untuk menetapkan posisi kamera dalam pengambilan gambar terdapat dua pertanyaan yang harus dijawab yaitu, dimanakah sudut pandang terbaik untuk pengambilan suatu adegan (*scene*) dan seberapa luas atau banyak wilayah yang harus diambil.

Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya, jika penempatan sudut pandang kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu maka makna gambar yang telah direkam akan sulit dipahami oleh penonton. Oleh karena itu, penempatan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan.

2) *Continuity*

Sebuah film harus menampilkan urutan gambar yang berkesinambungan, lancar, dan mengalir secara logis. Inilah aspek *continuity* sebuah film. Sebuah film, baik itu sebuah rekaman kenyataan ataupun fiksi, harus mampu memberikan sebuah realitas kehidupan yang nyata bagi penontonnya. Dengan demikian, dapat dikatakan film adalah suatu dunia pura-pura yang meyakinkan dan itu dapat terwujud apabila kesinambungan dan logikanya terjaga dengan baik dan diterima secara wajar oleh penonton.

Membuat film harus direncanakan dengan baik dan detail agar kesinambungan cerita dapat terjaga dengan baik. Dalam perencanaan (pra produksi), baik itu berupa catatan-catatan ide, corat-coret *outline*, desain *storyboard*, ataupun *shooting script*, harus memasukkan pertimbangan kesinambungan ini, karena jika tidak dilakukan, film yang dibuat hanya merupakan kumpulan *shot* yang tidak jelas. Film mempunyai waktu dan ruangannya sendiri. Waktu dalam film dapat dipersempit atau dikembangkan.

a) Kesinambungan waktu

Waktu yang sesungguhnya selalu bergerak ke depan, tetapi dalam film waktu dapat dimainkan. Ada 4 kategori waktu dalam film, yaitu masa sekarang, masa lampau, masa depan, dan menurut kondisi waktu.

- Masa sekarang

Film yang menggunakan kesinambungan masa sekarang berarti membuat keseluruhan film itu seperti terjadi saat ini. Kejadian masa lampau dapat juga diceritakan seperti terjadi masa kini. Kesan dramatis akan terasa lebih kuat karena seolah-olah penonton diajak terlibat seperti menjadi saksi peristiwa tersebut.

- Masa lampau

Masa lampau dapat diceritakan secara *flashback*/mundur untuk menggambarkan peristiwa yang terjadi sebelum cerita dimulai atau perulangan peristiwa yang sudah disajikan terlebih dahulu. Cerita sejarah dapat ditampilkan seolah-olah terjadi masa kini didepan penonton.

- Masa depan

Kilasan ke depan adalah kebalikan dari *flashback*. Waktu bergerak maju ke masa depan untuk menggambarkan kejadian-kejadian yang akan atau dapat terjadi dan kemudian kembali ke masa kini. Biasanya berupa sebuah dugaan atau khayalan ilmiah (*science fiction*).

- Kondisi waktu

Yang dimaksud kondisi waktu adalah penggambaran waktu sebagaimana dikondisikan oleh elemen-elemen lain dalam cerita. Biasanya digunakan untuk menggambarkan mimpi buruk, fantasi tokoh yang ada dalam cerita, ingatan seseorang akan peristiwa traumatis, dan sebagainya.

b) Kesinambungan ruang

Agar dapat diterima dengan mudah oleh penonton, suatu kerangka logika dari suatu pergerakan harus diperlihatkan. Penonton harus dibuat menyadari lokasi/ruang dari *action* dan arah gerakan itu sehingga penonton selalu sadar darimana pemain datang dan kemana pemain pergi. Misalnya, untuk menggambarkan sebuah perjalanan panjang seorang tokoh dari lokasi satu ke lokasi lain, ruang dapat dipersingkat dan tidak perlu semua lokasi yang dilewati oleh tokoh tersebut direkam gambarnya. Cukup mengambil bagian yang terpenting, bagus dan dapat memberi kesan suatu progres ke lokasi yang dituju.

3) *Close up*

Close up adalah sarana yang sangat unik dalam video. *Close up* pada video memberikan kemungkinan suatu penyajian yang rinci dan detail dalam suatu kejadian. Dalam sebuah pertunjukan drama, musik maupun tarian diatas panggung, penonton harus menyaksikan dari jarak tertentu dan tidak dapat berubah-ubah. Dengan menggunakan *close up*, video dapat menampilkan bagian kecil dari suatu kejadian dalam adegan. Penonton sesaat dapat melihat secara detail bagian yang sangat kecil itu. Misalnya, sebuah drama panggung menampilkan adegan seorang dokter sedang menancapkan jarum suntik ke lengan pasien. Penonton tidak akan dapat menyaksikan dengan jelas adegan tersebut, namun dengan menggunakan *close up* penonton dapat melihat dengan jelas dan detil gambar jarum saat disuntikkan ke lengan pasien. *Close up* yang dipilih secara seksama, direkam secara sempurna, dan disunting dengan tepat akan menciptakan dampak dramatis dalam suatu kejadian.

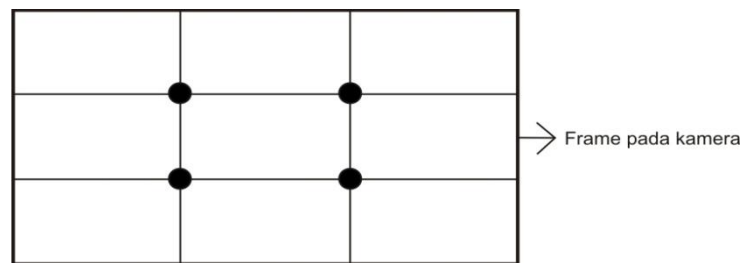
Close up adalah salah satu sarana penuturan cerita yang sangat kuat bagi pembuat film. Sutradara film cerita biasanya sangat berkepentingan dengan aspek-aspek visual dan *close up*. Oleh karena itu, *close up* harus dipertimbangkan, baik dari segi visual maupun penyuntingnya.

4) *Composition*

Seorang pembuat film akan selalu dihadapkan pada salah satu hal yang sangat penting untuk dipikirkan dalam proses pembuatan film, yaitu bagaimana pembuatan komposisi yang baik di setiap adegan dalam film. Tujuan membuat gambar dengan pertimbangan komposisi adalah menampilkan gambar yang menarik bagi penonton sehingga enggan mengalihkan perhatian sekejap mata pun. Komposisi merupakan pengaturan dari unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi dalam sebuah bingkai. Seorang juru kamera harus menentukan apa yang masuk dan apa yang tidak masuk dalam gambar yang dibatasi oleh bingkai dalam *view finder* kamera, yang dikenal dengan istilah *framing*.

Komposisi berhubungan dengan selera artistik, kesadaran emosional, pengalaman dan latar belakang pribadi juru kamera sehingga seyogyanya

komposisi tidak diatur dengan aturan yang ketat. Penataan komposisi bukanlah sesuatu yang mekanik. Perhitungan matematika dan geometri memang menunjang keberhasilan, namun kesulitan mendasar dalam membuat komposisi untuk audio visual bagi seorang juru kamera tidak saja terkait dengan bentuk dari pemain dan obyek tetapi juga dengan bentuk gerakan. Namun, cara mudah untuk mendapatkan komposisi yang baik adalah dengan menerapkan “**Rule of Third**”. *Rule of third* adalah bidang *frame* pada kamera seolah-olah dibagi oleh garis imajiner menjadi 3 bagian secara horizontal, dan 3 bagian secara vertikal. Komposisi terbaik dicapai apabila posisi obyek utama terletak dekat salah satu titik hitam tersebut.



Gambar 3. 11. *Rule of Third*

Jika seorang juru kamera hendak memakai pengaturan komposisi fotografi (statis) sebagai pertimbangan dalam membuat video yang bergerak, maka harus memperhatikan kesinambungan gambar. Agar setiap *frame* dalam sebuah *shot* memiliki keindahan komposisi, maka harus memenuhi prinsip-prinsip sinematik, yaitu:

- a) Mengarahkan perhatian penonton pada subjek/obyek yang terpenting.

Dalam setiap adegan, *shot-shot* hendaknya ditata sedemikian rupa sehingga mengarahkan perhatian penonton kepada subjek/obyek yang mempunyai arti dramatik. Untuk itu, juru kamera perlu memperhatikan berbagai macam cara pengambilan gambar, yaitu:

- Berdasarkan ukuran dan jarak subjek/obyek.

Biasanya mata penonton akan tertarik pada subjek/obyek yang lebih besar dan dekat daripada subjek/obyek yang lebih kecil dan jauh. Wajah seorang aktor yang muncul di latar depan sangat mungkin menjadi titik fokus perhatian penonton.

- Ketajaman fokus.

Subjek/obyek yang menjadi fokus akan lebih diperhatikan penonton dari pada yang kabur. Misalnya juru kamera telah menempatkan dua tokoh yang sedang berbicara, yang satu diatur sedemikian rupa mempunyai ukuran yang lebih besar sedangkan satunya berada lebih jauh dari kamera sehingga ukurannya lebih kecil. Namun, karena fokusnya diletakkan pada subjek yang ukurannya lebih kecil, maka subjek tersebut akan lebih menarik perhatian penonton dibanding subjek yang ukurannya besar tapi gambarnya kabur.

- Bergerak.

Mata akan lebih tertarik pada benda yang bergerak dibandingkan yang statis/diam. Sebuah benda yang bergerak di tengah adegan yang statis akan menarik perhatian penonton.

- *Close up* ekstrem.

Close up ekstrem merupakan cara yang baik yang akan mempengaruhi penonton agar memusatkan perhatian pada apa yang dimaksudkan juru kamera. Misalnya pada adegan sekelompok prajurit yang berdiri berjajar terdapat seorang prajurit yang selalu memutar-mutar pedangnya sementara yang lain diam saja. Prajurit yang memutar-mutar pedang tersebut tentu akan menjadi pusat perhatian penonton.

- Pembingkai latar belakang.

Juru kamera dapat membuat bingkai baru dalam *frame* dengan memanfaatkan latar depan subjek/objek yang akan diarahkan sebagai pusat perhatian. Misalnya juru kamera mengambil gambar seseorang yang sedang membaca di taman dari sela-sela dedaunan pagar hidup.

- Menggunakan cahaya atau warna.

Penggunaan warna dan cahaya dapat membantu penonton mengarahkan perhatian pada subjek/obyek yang penting. Benda-benda yang terang akan lebih menarik dibandingkan yang gelap. Demikian juga warna-warna cerah akan lebih menarik dibandingkan warna suram.

- Gerak lensa *zoom*.

Lensa *zoom* adalah lensa yang memiliki kemampuan mendekatkan atau menjauhkan subjek/objek secara optik tanpa harus mendekatkan atau menjauhkan kamera. Dengan menggunakan gerakan lensa *zoom* suatu adegan dapat semakin terasa dramatis.

- Gerak kamera mobil.

Jika kamera dapat mengikuti arah gerak mobil, maka kemungkinan pengayaan gerak akan semakin bertambah. Dengan membebaskan kamera pada posisi statisnya, seorang juru kamera dapat menciptakan sudut pandang kamera yang terus menerus sehingga penonton memperoleh sajian gambar bergerak. Misalnya dengan memasang kamera di atas derek atau *crane* atau *steady cam*, juru kamera dapat menggerakkan kamera dengan mulus ke mana saja. Dengan demikian unsur dramatis semakin meningkat.

b) Menciptakan ilusi kedalaman

Komposisi sinematik juga harus memberikan perhatian pada usaha untuk menciptakan ilusi kedalaman atau suatu kesan tiga dimensi pada layar yang pada dasarnya layar tersebut bersifat dua dimensi. Untuk mencapai tujuan itu, seorang juru kamera dapat menggunakan beberapa macam teknik:

- Gerak subjek.

Untuk menciptakan kesan kedalaman, seorang juru kamera dapat mengatur subjek agar melakukan gerakan diagonal atau mengatur penempatan kamera pada posisi tertentu sehingga pada hasil pengambilan gambar nantinya dapat mendapatkan gerakan diagonal.

- Seleksi pokok.

Dengan membuat subjek tertentu lebih fokus (tajam) dibanding subjek yang lain, akan tercipta suatu dimensi kedalaman pada gambar yang direkam.

- Pembingkai latar depan.

Subjek utama diberi bingkai oleh subjek atau obyek di latar depan. Contohnya, seorang tukang ban mobil sedang asyik dengan pekerjaannya membongkar ban yang bocor. Seorang juru kamera

mengambil sebuah ban luar yang ukurannya besar kemudian diletakkan berdiri. Selanjutnya kamera diletakkan setinggi ban tersebut dan mengambil gambar tukang tambal ban yang sedang asyik mengerjakan pekerjaannya dari celah ban yang posisinya berdiri. Pengambilan gambar yang demikian juga dapat menciptakan kesan tiga dimensi.

- Efek dengan penyinaran cahaya.

Dengan memberi cahaya yang berbeda intensitasnya pada suatu subjek diantara subjek-subjek lain yang tidak mendapatkan cahaya dengan intensitas yang sama, juga dapat menciptakan kesan kedalaman. Contohnya, sebuah adegan *three shot* dengan komposisi subjek berdiri di kiri dan kanan sedangkan seorang subjek yang lain sedang duduk di kursi yang rendah. Kemudian sebuah sorotan cahaya lunak diterpakan ke wajah subjek yang duduk di tengah itu. Keadaan yang demikian dapat menciptakan kesan gambar yang mempunyai kedalaman.

5) *Cutting (Editing)*

Editing adalah jiwa dari sebuah film. *Editing* adalah suatu proses memilih, mengatur dan menyusun *shot-shot* menjadi satu *scene*, menyusun dan mengatur *scene-scene* menjadi *sequence* yang akhirnya merupakan rangkaian *shot* yang bertutur tentang suatu cerita yang utuh. Dengan kata lain, pekerjaan *editing* adalah menyingkirkan semua yang berlebihan, yang tidak diperlukan dalam pengambilan gambar sebelumnya, termasuk pengambilan gambar yang salah.

Editor adalah seseorang yang mempunyai peran membantu atau bekerja sama dengan sutradara, mempunyai kewajiban merangkai gambar dengan baik dan teliti sehingga dapat bercerita kepada penonton. Editor harus bekerja dengan menggunakan kepekaan artistik, persepsi artistik, dan pertimbangan estetik dengan menyertakan keterlibatan batinnya menjadi bagian dari film yang akan dibuat.

Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seorang editor ketika melakukan tugas *editing*:

- a) Memilih *shot*.
- b) Mempertimbangkan keterpaduan dan kesinambungan.
- c) Memilih jenis transisi yang digunakan.
- d) Membentuk irama/tempo.

Dalam pembuatan film, terdapat tiga jenis *editing*, yaitu kesinambungan, kompilasi, dan gabungan kesinambungan dan kompilasi.

- a) *Editing* kesinambungan.

Penuturan cerita disampaikan dengan menyusun gambar secara berurutan dan berkesinambungan.

- b) *Editing* kompilasi.

Penuturan cerita disampaikan dengan narasi dan gambar-gambar yang ditampilkan sebagai ilustrasi dalam penuturan tersebut sehingga penonton menjadi terbantu oleh gambar-gambar dalam memahami uraian naratifnya.

- c) Gabungan *editing* kesinambungan dan kompilasi.

Film-film cerita dapat menggunakan kedua jenis *editing* tersebut meskipun biasanya lebih sering dengan editing kesinambungan. Namun, pada intro yang menggunakan *trailer*, biasanya menggunakan *editing* kompilasi dari cuplikan peristiwa yang nanti akan disajikan dalam cerita utuhnya.

3. Teknik Pengambilan Gambar Bergerak.

a. Sudut pengambilan gambar (*Camera Angle*)

Hal yang perlu diperhatikan dalam penataan kamera salah satunya adalah *camera angle* atau sudut pandang kamera. Pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya jika pengambilan sudut pandang kamera dilakukan dengan serabutan dapat merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulit dipahami. Oleh karena itu, penentuan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan.

Sudut kamera di bagi menjadi 3 jenis yaitu sudut kamera obyektif, subjektif, dan *point of view*.

1) Sudut kamera obyektif

Sudut kamera obyektif adalah kamera dari sudut pandang penonton *outsider*, tidak dari sudut pandang pemain tertentu. *Angle* kamera obyektif tidak mewakili siapa pun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera, tidak merasa ada yang melihat.

a) *Bird Eye View*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera berada di atas ketinggian obyek. Hasilnya akan terlihat lingkungan yang luas dan benda-benda lain tampak kecil, misalnya gedung bertingkat, rumah, jalan, dan sungai.



Gambar 3. 12. Bird Eye View

b) *High Angle*

Pengambilan gambar dari atas obyek yang diarahkan ke bawah sehingga mengesankan obyek terlihat kecil. Kesan yang ingin ditimbulkan pada *angle* ini yaitu kesan tertekan atau lemah.



Gambar 3. 13. High Angle View

c) *Low Angle*

Sudut pengambilan dari arah bawah obyek sehingga mengesankan obyek tampak terlihat besar. Teknik ini memiliki kesan dramatis yaitu nilai agung/*prominance*, berwibawa, kuat, dan dominan.



Gambar 3. 14. *Low Angle View*

d) *Eye level* atau *Straight Angle*

Sudut pengambilan gambar sejajar dengan obyek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang. Posisi kamera dan obyek sejajar. Teknik ini tidak memiliki kesan dramatis melainkan kesan wajar dan sering digunakan pada liputan *stand up reporting*.



Gambar 3. 15. *Eye Level View*

e) *Frog eye*

Sudut pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan alas/dasar kedudukan obyek atau lebih rendah. Hasilnya akan tampak seolah-olah mata penonton mewakili mata katak. Motivasi teknik

pengambilan gambar ini untuk memberikan kesan dramatik pada obyek unik atau aneh.



Gambar 3. 16. Gambar 13: *Frog Eye View*

Sumber: <http://rumahkreasihana.blogspot.co.id/2012/02/teknik-pengambilan-gambar.html>

2) Sudut kamera subjektif.

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton. Atau dari sudut pandang pemain lain, misalnya film horor. Sudut kamera subjektif dilakukan dengan beberapa cara:

- a) Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.
- b) Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton dapat menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata pemain tertentu. Penonton akan mengalami sensasi yang sama dengan pemain tertentu. Jika sebuah kejadian disambung dengan *close up* seseorang yang memandang ke luar layar, akan memberi kesan penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan oleh pemain yang memandang keluar layar tersebut.
- c) Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan. Seperti presenter yang menyapa pemirsa dengan memandang langsung ke kamera. Relasi pribadi dengan penonton bisa dibangun dengan cara seperti ini.

3) Sudut Kamera *Point of View*

Sudut Kamera *Point of View* yaitu suatu gabungan antara obyektif dan subjektif. *Angle* kamera *POV* diambil sedekat *shot* obyektif dalam kemampuan meng-*approach* sebuah *shot* subjektif, dan tetap obyektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subjektif, sehingga memberi kesan penonton berada pipi

dengan pemain yang di luar layar. Contoh paling jelas adalah mengambil *close up* pemain yang menghadap ke pemain di luar layar dan sebelumnya didahului dengan *Over Shoulder Shot*.

b. Bidang Pandang Pengambilan Gambar (*Frame Size*)

Seorang pembuat film harus memiliki pemahaman tentang bagaimana cara membuat ukuran gambar (*frame size*) atau komposisi yang baik dan menarik dalam setiap adegan filmnya. Pengaturan komposisi yang baik dan menarik adalah jaminan bahwa gambar yang ditampilkan tidak akan membuat penonton bosan dan enggan melepaskan sekejap mata pun terhadap gambar yang kita tampilkan. Komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada *view finder* atau LCD kamera, itulah yang disebut dengan *framing*. Seorang juru kamera harus mempertimbangkan komposisi di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (*Point of Interest* atau obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukuran obyek tersebut dalam *frame*. Kesimpulannya komposisi *shot* atau biasa disebut dengan *shot size* adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi obyek dalam *frame* (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan.

Beberapa *shot* dasar yang sering digunakan dalam pengambilan gambar, antara lain *extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up*, *big close up*, dan *extreme close up*.

1) *Extreme Long Shot (ELS)*



Gambar 3. 17. *Extreme Long Shot*

Sumber: <http://www.sfu.ca/~jhamlin/892/designproject/xlong1.html>

Gambar diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan obyek lagi tetapi latar belakangnya. Fisik manusia nyaris tak tampak, namun dapat diketahui posisi obyek tersebut terhadap lingkungannya.

2) **Long Shot (LS)**

Pengambilan gambar objek dengan latar belakang yang jelas. Berfungsi sebagai *establishing shot* (*shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat). Fisik manusia tampak jelas namun latar belakang masih dominan.



Gambar 3. 18. *Long Shot (LS)*

3) **Full Shot (FS)**



Gambar 3. 19. Gambar 16: *Full Shot*

Sumber: <http://www.boredpanda.com/indonesian-village-photography-herman-damar/>

Merupakan teknik yang memperlihatkan komposisi obyek secara total, dari ujung kepala hingga ujung kaki (bila obyek manusia). Tujuannya untuk memperkenalkan tokoh lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan posisi obyek berada. Biasanya gambar ini digunakan

sebagai *opening shot* (biasanya *zoom in* hingga ke *medium shot* untuk menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan lebih detail).

4) **Medium Long Shot (MLS) atau Knee Shot**

Komposisi manusia dan lingkungan relatif seimbang. Gambar diambil dari jarak yang wajar, sehingga jika misalnya terdapat 3 obyek maka seluruhnya akan terlihat. Bila objeknya satu orang maka tampak dari kepala sampai lutut.



Gambar 3. 20. *Medium Long Shot (MLS)* atau *Knee Shot*

5) **Medium Shot (MS)**

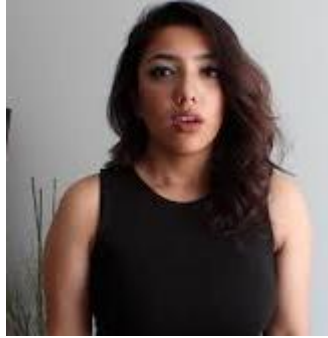
Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*. Tubuh manusia terlihat dari pinggang ke atas hingga kepala. Gambar ini sering dilakukan untuk *master shot* pada saat moment *interview*.



Gambar 3. 21. *Medium Shot (MS)*

6) *Medium Close Up (MCU)*

Sosok manusia mulai mendominasi dalam *frame*. Tubuh manusia tampak dari dada ke atas hingga kepala. Biasanya digunakan untuk adegan percakapan normal.



Gambar 3. 22. *Medium Close Up (MCU)*

7) *Close Up (CU)*

Komposisi ini untuk memperjelas ukuran gambar. Tubuh manusia terlihat dari leher bagian bawah hingga kepala. Komposisi ini menunjukkan penggambaran emosi atau reaksi terhadap suatu adegan. Biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim.



Gambar 3. 23. *Close Up (CU)*

8) *Big Close Up (BCU)*

Pengambilan gambar obyek dari dagu hingga kepala. Gambar ini bertujuan menampilkan kedalaman pandangan mata dan ekspresi wajah. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, *BCU* dapat mewujudkan emosi tersebut.



Gambar 3. 24. *Big Close Up*

9) ***Extreme Close Up (ECU)***

Pengambilan gambar dengan hanya memperlihatkan detail bagian-bagian tertentu, misalnya hidung, mata, atau telinga.



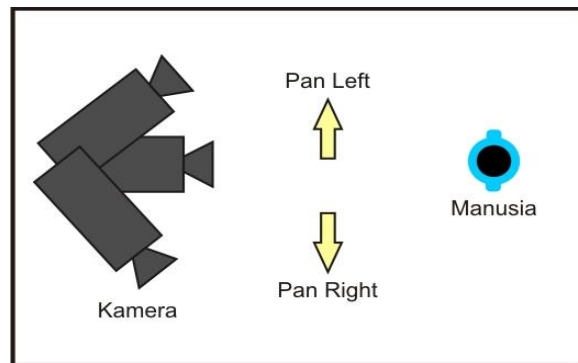
Gambar 3. 25. *Extreme Close Up (ECU)*

c. **Gerakan Kamera dalam Pengambilan Gambar**

Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, maka perlu mengenal macam-macam gerakan kamera, antara lain *panning*, *tilting*, *zooming*, dan *dolly/tracking*.

1) ***Panning***

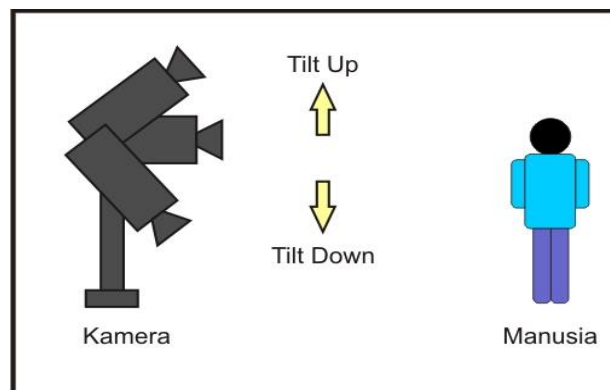
Pan singkatan dari panorama, yaitu pergerakan horizontal kamera dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Pengambilan gambar dilakukan dengan menggerakkan *body camera* tanpa mengubah posisi kamera. *Panning* ada dua macam, yaitu *pan right* dan *pan left*. *Pan right* yaitu kamera bergerak (menyapu obyek) dari kiri ke kanan. Sedangkan *pan left* yaitu kamera bergerak (menyapu obyek dari kanan ke kiri. Waktu standar untuk melakukan *panning* berkisar antara 3 sampai 5 detik.



Gambar 3. 26. Tampak atas gerakan *Panning*

2) *Tilting*

Pergerakan vertikal kamera dari atas ke bawah atau sebaliknya. Pengambilan gambar dilakukan dengan menggerakkan *body camera* tanpa mengubah posisi kamera. *Tilting* ada 2, yaitu *tilt up* dan *tilt down*. *Tilt Up* yaitu kamera bergerak (menyapu obyek) dari bawah ke atas. Sedangkan *tilt down* yaitu kamera bergerak (menyapu gambar) dari atas ke bawah. Pergerakan ini menampilkan sosok secara perlahan-lahan, sehingga menimbulkan rasa penasaran penonton.

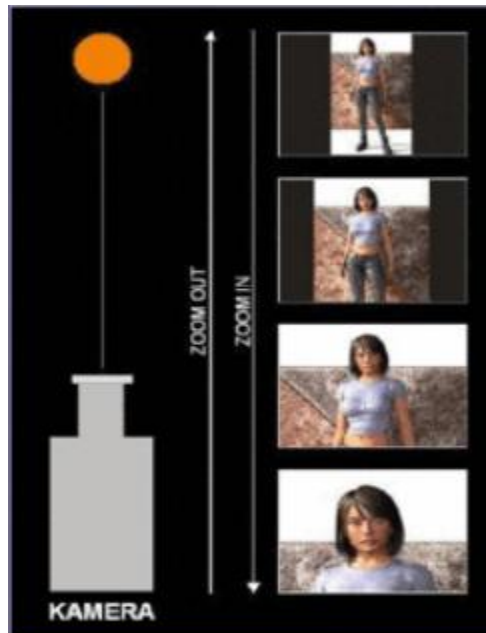


Gambar 3. 27. Tampak depan gerakan *Tilting*

3) *Zooming*

Zooming yaitu gerakan lensa kamera dalam merekam obyek. Di mana posisi kamera dalam keadaan statis/diam, cukup dengan menekan tombol *zoom* pada kamera atau dengan memutar ring lensa secara manual. *Zooming* ada dua jenis, yaitu *zoom in* dan *zoom out*. *Zoom in* yaitu gerakan lensa untuk memperbesar atau mendekatkan obyek dalam gambar. Sedangkan *zoom out* yaitu gerakan lensa untuk merekam obyek mengecil atau menjauh. Dalam pembuatan film, teknik *zooming* kurang disarankan, karena dalam

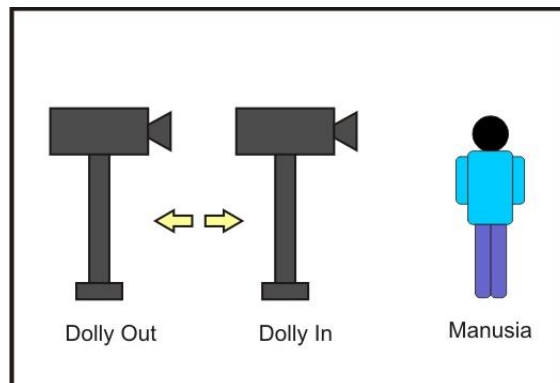
sebuah adegan durasi yang digunakan adalah satuan detik. Jika menggunakan teknik *zooming*, efek yang akan diperlihatkan sering kali tidak tersampaikan.



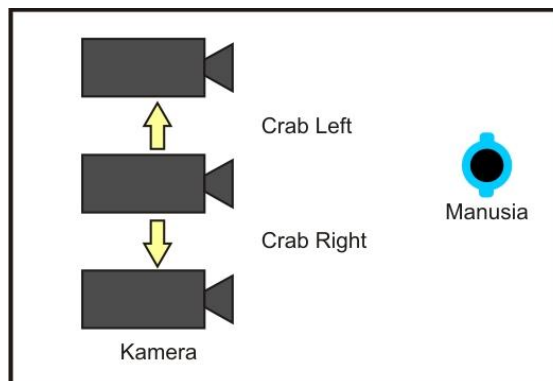
Gambar 3. 28. Gerakan *Zooming*

4) *Dolly/Tracking*

Dolly/Tracking yaitu pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat ke arah manapun (maju, mundur, samping kanan, samping kiri, maupun melingkar) sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Gerakan kamera maju mendekati obyek disebut *dolly in*. Gerakan kamera menjauhi obyek disebut *dolly out*. Posisi kamera bergeser dari kiri ke kanan disebut *crab right*. Posisi kamera bergeser dari kanan ke kiri disebut *crab left*. Posisi kamera berpindah mengikuti gerakan obyek disebut *follow*. Pergerakan kamera ini biasanya menggunakan *dolly* yaitu segitiga beroda yang diletakkan di bawah kaki-kaki tripod agar gambar tidak *shaking*/berguncang.



Gambar 3. 29. Gerakan *Dolly*



Gambar 3. 30. Tampak atas gerakan *Crab*

Terdapat beberapa teknik lain yang tidak hanya mengandalkan sudut pengambilan, ukuran gambar, gerakan kamera dan obyek tetapi juga unsur-unsur lain seperti cahaya, properti dan lingkungan. Rata-rata pengambilan gambar dengan menggunakan teknik-teknik ini menghasilkan kesan lebih dramatik, diantaranya:

1) ***Backlight Shot***

Dalam teknik ini, pengambilan gambar memperlihatkan wajah yang berbayang karena diabaikan oleh lensa kamera. Lensa kamera lebih mengejar cahaya di belakang obyek sehingga obyek menjadi tidak terkena cahaya. Pada prinsipnya, kamera selalu mengejar cahaya yang lebih terang, sehingga jika ada obyek yang menghalangi cahaya maka obyek tersebut akan terlihat gelap. Efek yang terjadi adalah obyek terlihat tidak jelas, sementara background tampak terang benderang. Semakin terang cahaya background, maka semakin gelap obyek.



Gambar 3. 31. *Backlight Shot*

2) ***Reflection Shot***

Dalam teknik ini, juru kamera tidak membidik obyek langsung ke sasaran, tetapi justru ke benda-benda yang mengandung bayangan (refleksi) atau pantulan obyek. Jika dilakukan di kamar, maka cermin bisa digunakan sebagai reflektor. Jika dilakukan di taman, kolam bisa dijadikan sebagai reflektor. Kesan yang ditimbulkan cukup dramatis karena pengaruh media yang digunakan.



Gambar 3. 32. *Reflection Shot*

Sumber: <http://eliseblaha.typepad.com/golden/2012/04/tips-for-fun-everyday-photos.html>

3) ***Door Frame Shot***

Dalam teknik ini, pengambilan gambar dilakukan dengan membuka sebuah pintu sedikit demi sedikit kemudian melongok ke dalamnya. Seolah juru kamera mengintip tapi melalui pintu yang sedikit terbuka. Teknik ini memberikan kesan menegangkan, misalnya dalam film horor. Penonton dibuat penasaran pada peristiwa yang terjadi di balik pintu.



Gambar 3. 33. *Door Frame Shot*

Sumber: http://parishes.wau.org/archives/article/open_the_door/

4) ***Artificial Framing Shot***

Dalam teknik ini, juru kamera menempatkan benda-benda di depan kamera sehingga efek yang muncul adalah keindahan karena kamera tidak langsung membidik obyek, tetapi terhalangi oleh benda yang menjadi *foreground*.



Gambar 3. 34. Gambar 31: *Artificial Framing Shot*

Sumber: <http://ahadaily.com/candid-photography.html>

5) ***Jaws Shot***

Dalam pengambilan gambar, biasanya obyek tahu jika gambarnya akan di-shoot. Tapi dalam teknik ini justru seolah-olah obyek tidak tahu sehingga ketika kamera menyorot ke arahnya dia terlihat kaget, tapi dalam situasi yang dramatik.



Gambar 3. 35. *Jaws Shot*

6) ***Framing with Background***

Dalam teknik ini, fokus tetap di depan tapi latar belakangnya dimunculkan untuk memberi kesan lain terhadap obyek tujuan. Obyek berada dalam kondisi yang benar-benar tegas dan tajam, sementara *background* dibiarkan buram karena tidak ada kaitannya dengan obyek.



Gambar 3. 36. *Framing With Background*

7) ***Tripod Transition***

Pada teknik ini, posisi kamera berada di atas tripod dan beralih dari obyek satu ke obyek lain secara cepat.



Gambar 3. 37. Penggunaan Tripod Untuk Pengambilan Gambar
Sumber: <http://www.videomaker.com/videonews/2013/09/8-tips-on-how-to-use-a-tripod>

8) ***Artificial Hairlight***

Pada efek ini, rambut obyek diberi efek cahaya buatan sehingga menimbulkan efek bersinar. Selain untuk menambah penampilan, teknik ini juga untuk memberi batas antara obyek dengan *background* sehingga tampak lebih terpisah antara obyek dan latar belakangnya.



Gambar 3. 38. *Artificial Hairlight*

9) ***Fast Road Effect***

Teknik pengambilan gambar ini memperlihatkan juru kamera berada di dalam kendaraan yang sedang melaju kencang. Kesan yang ditimbulkan adalah pemandangan jalan yang bergerak begitu cepat memperlihatkan efek kecepatan mobil obyek.



Gambar 3. 39. *Fast Road Effect*

Sumber: <http://haacked.com/archive/2009/06/08/aspnetmvc-vs10beta1-roadmap.aspx/>

10) ***Walking Shot***

Teknik ini mengambil gambar pada obyek yang sedang berjalan. Biasanya digunakan untuk menunjukkan orang yang sedang berjalan terburu-buru atau dikejar sesuatu.



Gambar 3. 40. *Walking Shot*

Sumber: <http://julianpopely.blogspot.co.id/2012/09/how-to-shoot-people-walking.html>

11) *Over Shoulder*

Pengambilan gambar dari belakang obyek, biasanya obyek tersebut hanya terlihat kepala atau bahunya saja. Pengambilan gambar ini digunakan untuk adegan dialog antar pemain.



Gambar 3. 41. *Over Shoulder*

12) *Profil Shot*

Jika dua orang sedang berdialog, tetapi pengambilan gambarnya dari samping, kamera satu memperlihatkan orang pertama dan kamera dua memperlihatkan orang kedua.



Gambar 3. 42. *Profile Shot*

Sumber: <http://production.4filmmaking.com/cinematography1.html>

4. Tata Cahaya

a. Konsep Tata Cahaya

Pencahayaan merupakan salah satu faktor penting ketika merekam video. Namun, cahaya yang terlalu banyak akan membuat obyek terlihat putih. Sebaliknya, kurang cahaya dapat membuat obyek tidak terlihat. Sebagian besar kamera video saat ini telah dilengkapi pengaturan cahaya otomatis. Namun demikian, saat merekam di luar ruangan, sebaiknya posisi Anda membelakangi cahaya matahari. Dalam kaitannya dengan masalah penataan cahaya, satu hal yang tidak boleh dilupakan oleh juru kamera adalah penempatan kamera harus

sedemikian rupa sehingga kamera membelakangi pintu atau jendela, karena melalui pintu atau jendela tersebut cahaya masuk ke dalam ruangan.

Melalui penataan cahaya, dapat diciptakan suasana yang dapat menyentuh emosi penonton. Misalnya suasanya sedih, gembira, dan sakral. Demikian pula melalui penataan cahaya dapat memberikan kesan aktor sedang marah, sedih, atau berwibawa. Jadi, meskipun kini telah banyak kamera video dengan sensitivitas tinggi, dimana dalam suatu ruangan yang cukup luas dapat mengambil gambar dengan sangat jelas, tidak berarti mampu menggeser peranan tata cahaya. Sebab, dengan pencahayaan terhadap suatu obyek akan dapat menciptakan gambar yang terang dan indah.

Tujuan dari tata cahaya adalah untuk mendapatkan gambar yang menarik dan mendukung suatu produksi visualisasi dari suatu naskah cerita. Tata cahaya/lampu yang menyinari semua obyek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara dan aktor untuk saling melihat dan berkomunikasi. Semua obyek yang disinari memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan. Dengan cahaya, sutradara dapat menghadirkan ilusi imajinatif. Banyak sekali fungsi tata cahaya/lampu tetapi fungsi dasar tata cahaya/lampu ini ada empat, yaitu penerangan, dimensi, pemilihan, dan atmosfir.

1) Penerangan

Iniilah fungsi paling mendasar dari tata cahaya. Lampu memberi penerangan pada pemain dan setiap obyek yang ada dilokasi. Istilah penerangan dalam tata cahaya/panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi juga memberi penerangan bagian tertentu dengan intensitas tertentu. Tidak semua area memiliki tingkat terang yang sama tetapi diatur dengan tujuan dan maksud tertentu sehingga menegaskan pesan yang hendak disampaikan melalui akting pemain.

2) Dimensi

Tata cahaya dapat mencitrakan kedalaman sebuah obyek. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas obyek yang disinari sehingga membantu perspektif tata panggung. Jika semua obyek diterangi dengan intensitas yang sama maka gambar yang akan tertangkap

oleh kamera tampak sama. Dengan pengaturan tingkat intensitas serta pemilahan sisi gelap dan terang maka dimensi obyek akan muncul.

3) Pemilihan

Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan obyek dan area yang hendak disinari. Pengaturan tata cahaya/lampu ini tidak hanya berpengaruh bagi perhatian penonton tetapi juga bagi para aktor serta keindahan tata panggung yang dihadirkan.

4) Atmosfir

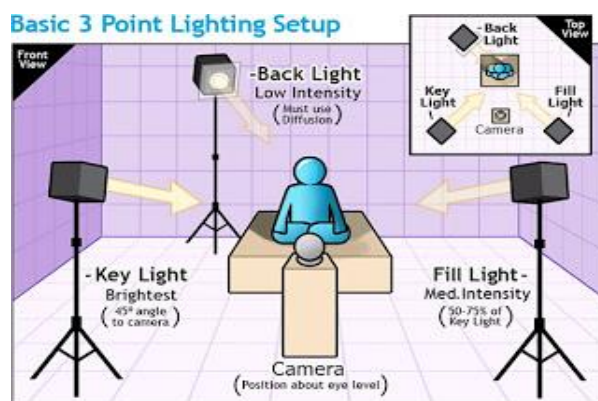
Fungsi tata cahaya yang paling menarik adalah kemampuannya menghadirkan suasana yang mempengaruhi emosi penonton. Kata “atmosfir” digunakan untuk menjelaskan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya/lampu mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh lakon. Sejak ditemukannya teknologi, efek lampu dapat diciptakan untuk menirukan cahaya bulan dan matahari pada waktu-waktu tertentu. Misalnya, warna cahaya matahari pagi berbeda dengan siang hari.

Arah cahaya terhadap obyek harus diatur sedemikian rupa sehingga memenuhi harapan yang diinginkan dalam proses produksi. Berikut ini beberapa panduan untuk mengarahkan sumber cahaya:

- 1) Menyinari *scene* sehingga menghasilkan gambar yang mudah dipahami dan dapat dilihat tanpa menyulitkan mata manusia.
- 2) Memberikan penyorotan yang seimbang dari *scene* yang satu dengan yang lain, sehingga diperoleh urutan gambar yang sesuai *tone* warna yang baik terutama pada wajah artis.
- 3) Mendukung suasana realistik (pagi, siang, malam) maupun dramatik (sedih, gembira, cemas, takut).
- 4) Menghasilkan gambar yang menyenangkan melalui distribusi cahaya dan bayangan secara artistik.
- 5) Menciptakan dimensi atau kesan ruang dan kesan kepaduan bentuk, menghasilkan pemisahan visual antara obyek latar depan dan belakang.
- 6) Menambah keindahan atau kemolekan dari segi wajah subjek.

b. Prinsip Tata Cahaya

Proses pengambilan gambar bergerak, baik di dalam maupun di luar ruangan sangat penting untuk mengatur pencahayaan sehingga subjek akan tampak dengan jelas. Jika pengambilan gambar dilakukan di dalam ruangan, usahakan ruangan memiliki cukup banyak cahaya alami atau pun cahaya buatan. Dalam proses produksi video, tata cahaya memegang peranan yang sangat penting, bahkan yang paling menentukan nilai atau kualitas materi video yang ingin ditampilkan. Secara umum, dalam tata cahaya dikenal istilah **three points lighting**, merupakan formula dasar pencahayaan dalam produksi video. *Three points lighting* yaitu *key light*, *fill light*, dan *back light*.



Gambar 3. 43. Tata Cahaya Dalam Proses Produksi Video
Sumber: <http://focuscinema.blogspot.co.id/2012/03/three-points-lighting.html>

1) *Keylight*

Key light adalah cahaya terkuat dan paling penting dari tiga cahaya yang digunakan dalam teknik ini. Sumber cahaya ini ditempatkan di antara sisi kamera dan subjek sedemikian rupa (biasanya membentuk sudut 45°) sehingga satu sisi subjek akan terang, tetapi sisi lain agak gelap.

Biasanya sinar yang digunakan pada *keylight* merupakan seberkas sinar dari *hard light* dan terfokus pada subjek. Banyaknya sumber cahaya untuk *keylight*, tergantung dari banyaknya sudut pengambilan gambar. Oleh karena itu, dalam produksi film, sumber cahaya ditempatkan di berbagai arah dengan berbagai intensitas.

2) *Fill light*

Fill light digunakan sebagai sumber cahaya sekunder untuk *key light* dan ditempatkan di sisi berlawanan dari subjek (membentuk sudut -45°). Sumber

cahaya ini tidak seterang *key light*, karena hanya digunakan untuk mengisi bayangan yang dihasilkan *key light*. *Fill light* membantu mengurangi kontras yang dihasilkan oleh *key light* sehingga gambar lebih terlihat natural.

3) *Back light*

Back light ditempatkan di belakang subjek dan digunakan untuk pencahayaan subjek dari belakang. *Back light* bisa lebih terang atau lebih redup dari *key light*; sumber cahaya ini akan memberikan *highlight* yang cukup pada subjek dan memisahkan subjek dari latar belakang. *Back light* menambah kedalaman gambar, sehingga membuat tampilan gambar menjadi tiga dimensi.

Penataan lampu dapat pula memberikan kesan tertentu. Penataan lampu juga dapat diatur untuk memberikan berbagai efek, baik efek yang bersifat artistik, yang umum digunakan untuk acara hiburan, maupun efek dramatis. Untuk mendapatkan penyinaran yang seimbang antara ketiga unsur penyinaran, harus ada perbandingan tertentu antara *key light*, *fill light* dan *back light*. Perbandingan tersebut adalah 3 untuk *back light*, 2 untuk *key light* dan 1 untuk *fill light*. *Back light* mendapat perbandingan terbanyak agar dapat memisahkan subjek dengan dekorasi sehingga gambar tidak terlihat menempel.

c. **Sumber Cahaya**

1) Sumber cahaya alam

Sumber cahaya alam yaitu cahaya matahari yang merupakan bentuk penyinaran terbaik dalam pengambilan gambar bergerak. Matahari memiliki cahaya yang terang dan merata, memberikan warna-warna alami dan kedalaman fokus yang mencukupi. Hal yang harus diperhatikan oleh juru kamera saat mengambil gambar dengan menggunakan cahaya matahari adalah bahwa kecerahan dan posisi matahari selalu berubah. Waktu yang paling baik untuk pengambilan gambar di luar ruangan yakni antara pukul 07.00 hingga 11.00 dan antara pukul 14.00 hingga 16.30. Cahaya yang diperoleh dalam rentang waktu tersebut mendekati kesamaan kecerahan sehingga juru kamera akan mendapatkan hasil gambar yang maksimal. Hindari pengambilan gambar pada saat matahari tepat di atas kepala karena akan muncul bayang-bayang dan kernyitan di dahi subjek. Hal ini akan

mempengaruhi ekspresi wajah subjek. Hindari juga pengambilan gambar saat sore menjelang petang karena akan menghasilkan gambar *bluish* (berwarna kebiruan).

2) Sumber cahaya buatan

Sumber cahaya yang digunakan berasal dari cahaya lampu. Yang dimaksud dengan lampu di sini adalah *movie lamp* (lampu *shooting*). *Movie lamp* harus memancarkan cahaya pada temperatur warna *daylight*. Untuk menghasilkan cahaya *daylight* maka lampu harus dilengkapi dengan filter biru. Penggunaan lampu ini bertujuan untuk menghilangkan bayangan, namun tetap mempertahankan teori *keylight*, *fill light* dan *back light*.

Apabila plafon ruangan berwarna putih dan tidak terlalu tinggi, juru kamera mengarahkan lampu-lampu ke dinding dan langit-langit untuk memperoleh sebaran cahaya merata ke sekitar ruangan. Penerangan ruangan dengan cahaya pantulan akan memberikan gambar *background* yang baik.

5. Editing Video

a. Memulai Adobe Premiere Pro CS4

Jalankan program Adobe Premiere Pro CS4 yang telah kita install dengan cara pilih **Start > All Program > Adobe Premiere Pro CS4**. Cara lain adalah klik 2 kali, *shortcut* yang tersedia pada *Desktop* atau klik pada shortcut toolbar Windows. Tampilan awal program seperti gambar berikut.



Gambar 3. 44. Adobe Premiere Pro CS4

b. Membuat Project Baru dan Mengatur Setting Dasar

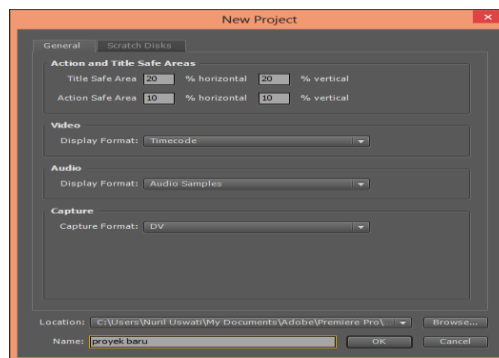
Setelah menjalankan Adobe Premiere Pro CS4 maka langkah selanjutnya membuat project baru dan mensettingnya, langkahnya sebagai berikut:

- 1) Klik tombol **New Project** yang terdapat pada kotak dialog pembuka. Maka akan tampil kotak dialog *New Project*.



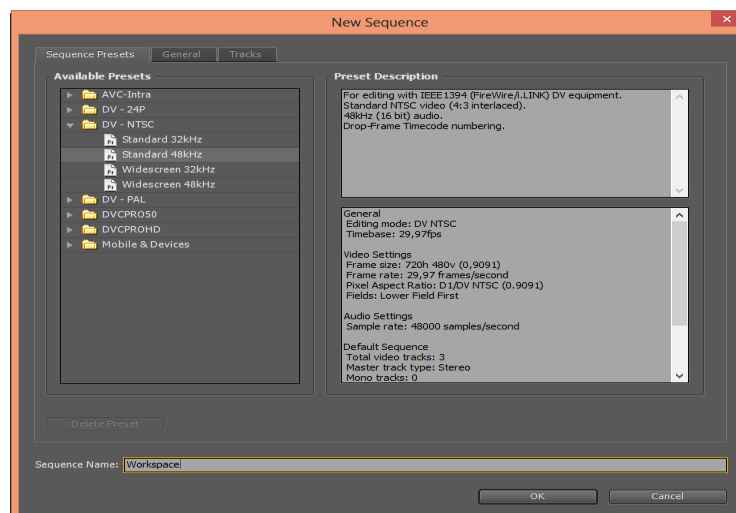
Gambar 3. 45. New Project

- 2) Pada **Location**, klik **Browse**, pilih folder **Project Files** di **My Documents** atau lokasi *hardisk* tempat Anda meletakkan folder **Project Files**.



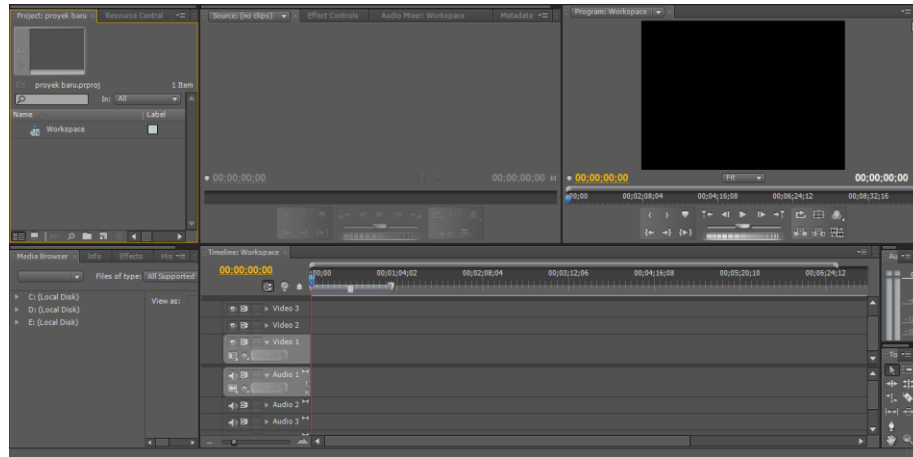
Gambar 3. 46. Tempat penyimpanan

- 3) Beri nama **Proyek baru** pada kotak **Name**. Untuk setting yang lain, Anda biarkan saja sesuai dengan nilai *default*, klik **OK**.
- 4) Pada kotak dialog *New Sequence*, Saudara klik tombol *drop down DV-NTSC*, lalu pilih **Standard 48kHz**.



Gambar 3. 47. Setting sequence

- 5) Beri nama **Workspace** pada kotak *Sequence Name*. Pada tab **General** dan **Tracks** Saudara dapat mengatur lagi setting *Sequence* dan jumlah *track video* atau *audio*, untuk kali ini Anda biarkan saja, lalu klik **OK**.
- 6) Area kerja **Adobe Premiere Pro CS4**.

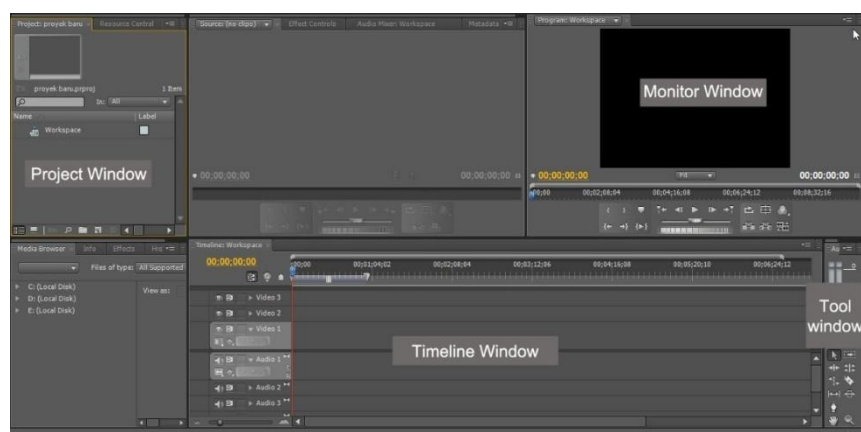


Gambar 3. 48. Area Kerja Adobe Premiere

c. Mengetahui Area Kerja Adobe Premiere ProCS4

Garis besar lingkungan kerja Adobe Premiere Pro CS4 terdiri dari 3 bagian utama, yaitu:

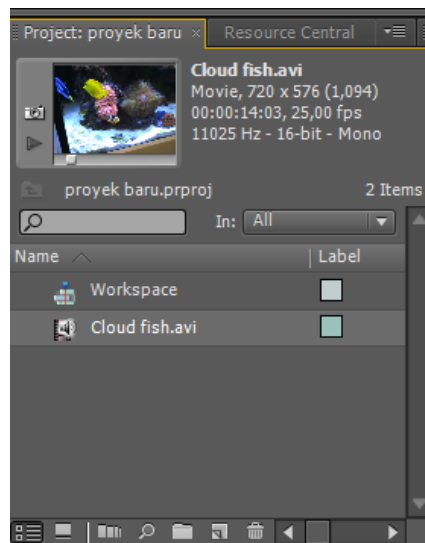
- 1) *Project window*, yang berada pada sebelah kiri atas.
- 2) *Monitor window*, yang berada di sebelah kanan atas.
- 3) *Timeline window*, yang berada di sebelah kiri bawah.
- 4) *Tools window*, yang berada di sebelah kiri bawah.



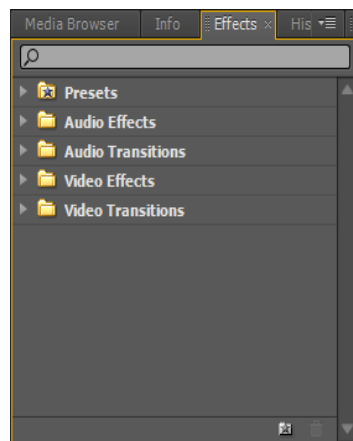
Gambar 3. 49. Mengetahui Area kerja Adobe Premiere

a) *Project Window*

Project window adalah tempat di mana Anda menyimpan klip/footage (sebutan bagi *file* yang digunakan dalam *digital video production*) yang berupa *file image*, audio, *title*, dan video yang akan digunakan dalam proses *editing*. *Project window* memiliki 2 bagian yaitu *Tab Project* yang berisi daftar klip dan *Tab Effects* yang berisikan daftar efek audio, transisi audio, efek video dan transisi video.



Gambar 3. 50. *Project Window*



Gambar 3. 51. *Effects*

b) *Monitor Window*

Monitor window terdiri dari *Source Monitor Window* dan *Sequence Monitor Window*, di sebelah kiri merupakan *Source Monitor*

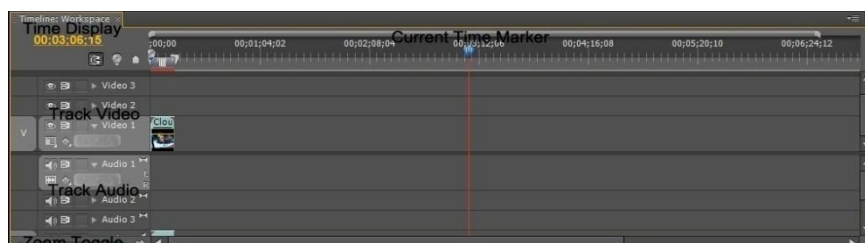
Window, sedangkan sebelah kanan merupakan *Sequence Monitor Window*. *Source Monitor Window* sangat berguna dalam proses *trimming* video nantinya, dan *Sequence Monitor Window* digunakan untuk melihat *preview* hasil editing pada *Timeline*.



Gambar 3. 52. Monitor Window

c) *Timeline Window*

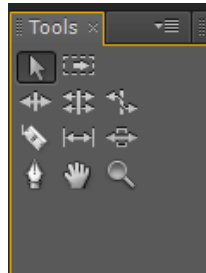
Timeline Window adalah tempat untuk menyusun dan menempatkan klip/*footage* untuk kemudian diedit. Dinamakan *timeline* karena bekerja berdasarkan waktu (secara horisontal). Sedangkan secara vertikal *Timeline* dibagi dalam “*track*”, yang terdiri dari *track* Video dan Audio. Adobe Premiere Pro CS4 menggunakan format SMPTE dalam satuan waktunya. SMPTE (*Society of Motion Picture and Television Engineer*) adalah organisasi dari orang-orang film dan pertelevisian Internasional. Satuan format SMPTE adalah berdasarkan Jam : Menit : Detik : *Frame*. Misalnya 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*.



Gambar 3. 53. *Timeline Window*

d) *Tools Window*

Tools window berisikan tombol *Selection Tool*, *Track Selection Tool*, *Ripple Edit Tools*, *Rolling Edit Tool*, *Rate Scratch Tool*, *Razor Tool*, *Slip Tool*, *Slide Tool*, *Pen Tool*, *Hand Tool*, *Zoom Tool* yang nantinya banyak digunakan dalam proses editing video.



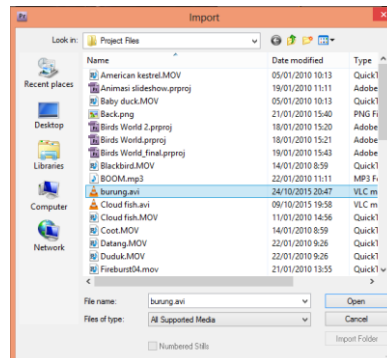
Gambar 3. 54. Tool Window

d. **Proses *Import* dan *Triming***

1) **Mengimpor Klip**

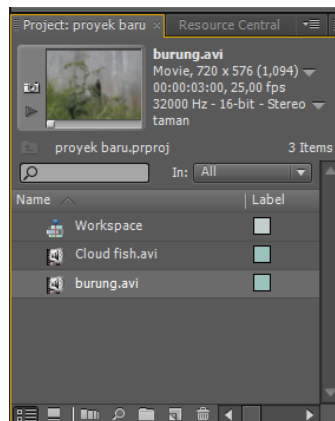
Berikut ini langkah-langkah mengimpor klip:

- Pada menu pilih ***File > Import***.
- Maka akan tampil kotak dialog ***Import***, lalu pilih file yang akan diimpor. Selanjutnya tekan ***Open***.



Gambar 3. 55. Tampilan kotak dialog *Import*

- Maka *file* yang telah diimpor akan tampil di dalam ***Project Window***.

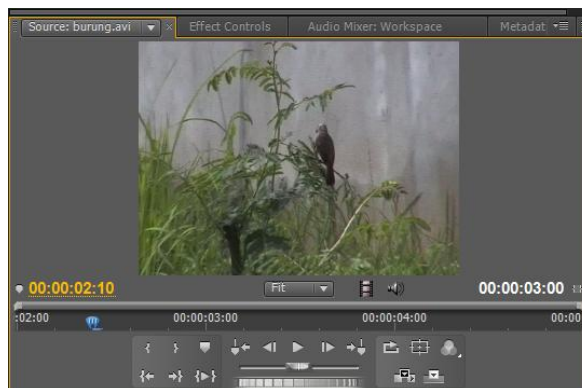


Gambar 3. 56. Tampilan daftar *file* yang telah diimpor di dalam *Project Window*

2) Melakukan *Trimming*

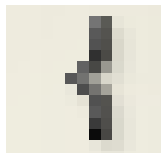
Berikut ini langkah-langkah *trimming*:

- Klik dua kali salah satu klip yang ada di dalam **Project Window** maka klip akan tampil dalam **Source Monitor** atau *drag* salah satu klip yang ada di dalam **Project Window** ke dalam **Source Window**.

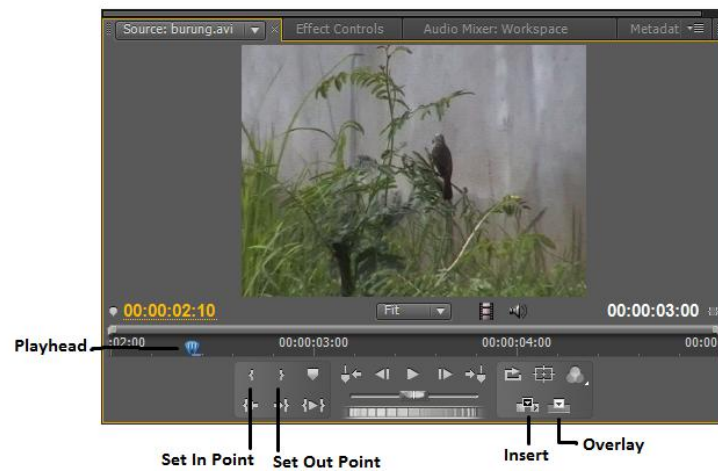


Gambar 3. 57. Tampilan klip di dalam *Source Monitor Window*

- Kemudian untuk memainkan klip tersebut gunakan tombol **Play** atau dengan menggeser **Playhead** ke posisi waktu yang kita inginkan, lalu klik tombol **Set In Point** untuk menandai awal *trimming*. Tombol ini berada di sebelah kiri bawah pada **Monitor Window**.

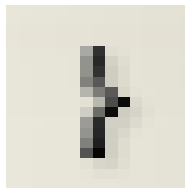


Gambar 3. 58. Tombol *Set In Point*

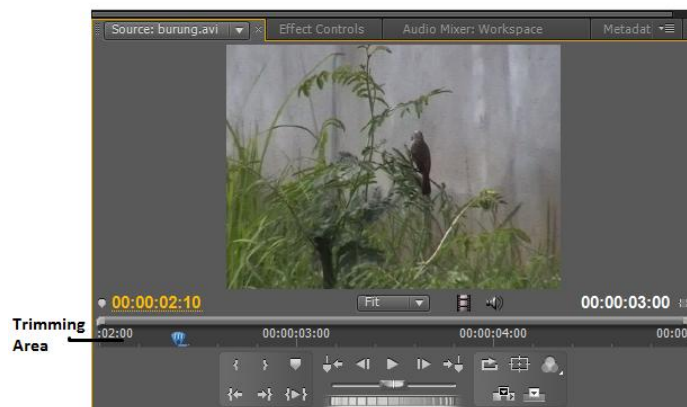


Gambar 3. 59. Proses penentuan In Point pada Source Monitor Window

- c) Kemudian geser **Playhead** ke posisi waktu akhir lalu klik tombol **Set Out Point** untuk menandai akhir *trimming*.



Gambar 3. 60. Tombol Set Out Point



Gambar 3. 61. Proses penentuan Out Point dalam Source Monitor Window

- d) Apabila *file* atau klip yang kita *trim* merupakan *file* video yang tersusun atas video dan audio, maka kita dapat memilih format yang akan disusun ke dalam *timeline*, dapat berupa video tanpa audio/suara atau hanya audio saja yang akan dimasukkan ke dalam *timeline*. Tetapi apabila klip yang kita *trim*

berupa audio saja, maka yang dapat kita masukkan ke timeline juga berupa audio saja. Terdapat tiga pilihan *Toggle Take Audio and Video* yaitu *Take Video*, *Take Audio*, *Take Audio and Video*. *Toggle Take Video* untuk mengatur hanya memasukkan format video saja tanpa suara/audio ke dalam *timeline*, sedangkan *Toggle Take Audio* apabila diaktifkan maka hanya audio saja yang akan dimasukkan ke dalam *timeline*, dan *Toggle Take Audio and Video* apabila diaktifkan maka hasil trimming yang dimasukkan ke dalam *timeline* akan berupa video beserta audionya.



Gambar 3. 62. *Toggle Take Video*

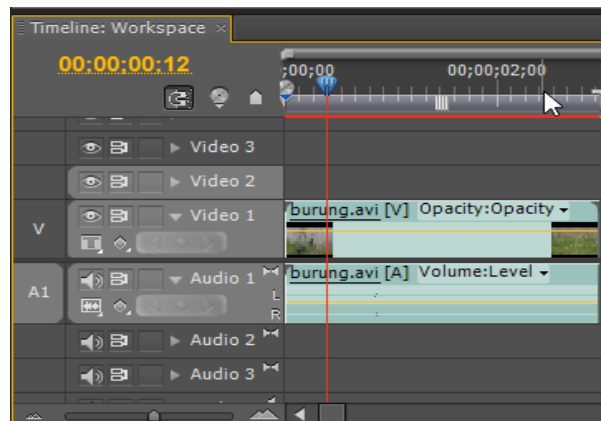


Gambar 3. 63. *Toggle Take Audio*

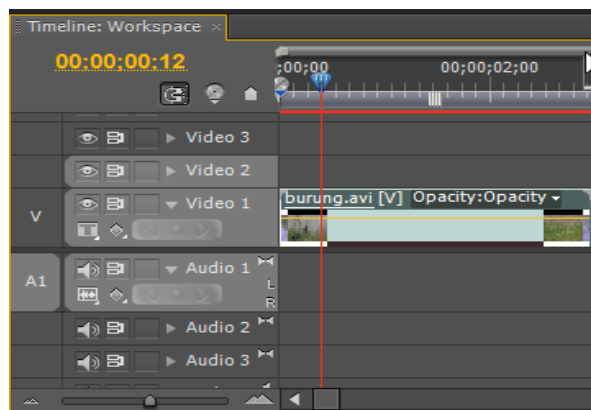


Gambar 3. 64. *Toggle Take Audio and Video*

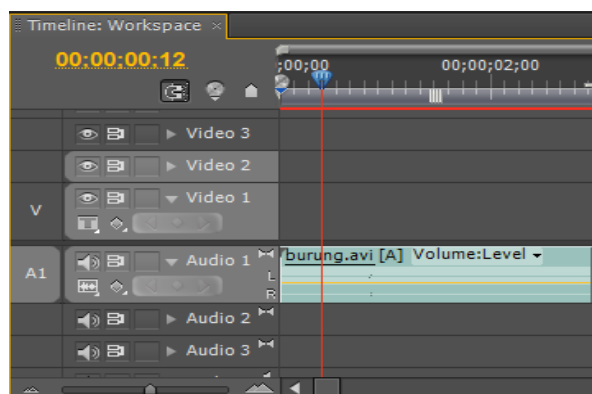
- e) Setelah klip *trimming* maka klip siap untuk disusun di dalam *Timeline Window*. Untuk menyusun klip hasil *trimming* ke dalam *Timeline Window* caranya *drag* video yang tampil pada *Source Monitor Window* ke dalam *Timeline Window* dengan cara *drag* seperti biasa. Apabila formatnya berupa video maka tempatkan klip hasil *trimming* pada *Track Video*, apabila format klip adalah audio maka tempatkan pada *Track Audio*, tetapi bila formatnya adalah video yang memiliki audio maka tempatkan dalam *Track Video* selanjutnya format audio yang bersamanya akan menyesuaikan diri menempati *Track Audio* yang kosong.



Gambar 3. 65 Klip format video yang memiliki audio disusun dalam *Timeline Window*



Gambar 3. 66. Klip video yang tidak memiliki audio yang disusun di dalam *Timeline*



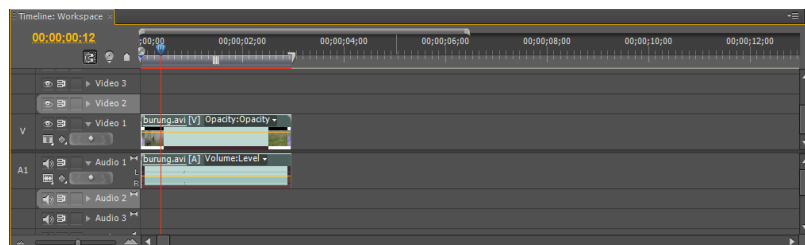
Gambar 3. 67. Klip format audio yang disusun di dalam *Timeline Window*

3) Metode *Insert* dan Metode *Overlay*

Setelah dilakukan *trimming* dengan menentukan *In Point* dan *Out Point* pada salah satu klip video maka kita akan berlatih menggunakan metode *Insert*

dan *Overlay* serta melihat perbedaan antara keduanya, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a) Pilih salah satu klip yang ada di dalam *Project Window*, kemudian *drag* ke dalam *Timeline Window* dan letakkan pada *Track Video 1*.
- b) Pilih salah satu klip yang ada di dalam *Project Window*, kemudian *drag* ke dalam *Timeline Window* dan letakkan pada *Track Video 1*.
- c) Kemudian pilih sebuah klip yang ada dalam *Project Window*, lalu *drag* ke dalam *Timeline Window* dan letakkan pada *Track Video 1* tepat di sebelah klip pertama. Lalu klik tulisan *Video 2* untuk mengeset aktif *Track Video 2*, kemudian klik tulisan *Audio 2* untuk mengaktifkan *Track Audio 2*.



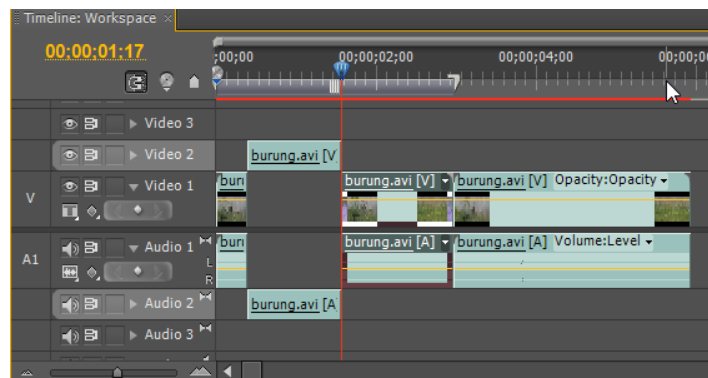
Gambar 3. 68. Penyusunan klip di dalam *Timeline Window*

- d) Setelah itu pada *Source Monitor Window*, pada tempat kita melakukan *trimming*, tekan tombol *Insert*.



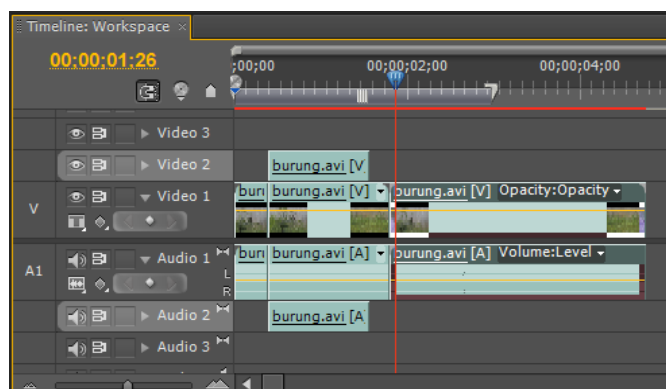
Gambar 3. 69. Tampilan *Trimming* dalam *Source Monitor Window*

- e) Maka klip hasil *trimming* akan dimasukkan ke dalam *Timeline Window* dengan cara memotong klip yang berada pada tempat *Current Time Marker* berada, kemudian klip potongannya akan berada di depan klip hasil *trimming*.



Gambar 3. 70. Penggunaan metode Insert untuk memasukkan klip hasil trimming ke dalam Timeline

- f) Kemudian tekan *File > Undo* untuk membatalkan pilihan *Insert*.
- g) Lalu pada *Source Monitor Window* klik tombol *Overlay*.
- h) Maka klip hasil *trimming* akan diletakkan di layer atau *track* yang tidak berisi klip/*track* kosong.

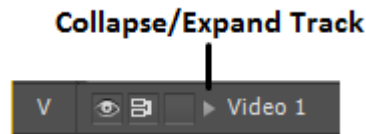


Gambar 3. 71. Tampilan penggunaan metode *Overlay* untuk memasukkan klip hasil *trimming* ke dalam *Timeline*

4) Mengatur Tampilan Klip yang ada di dalam *Track Video*

Tampilan klip yang ada pada *Track Video* di dalam *Timeline Window* dapat diatur sedemikian rupa, terkadang kita membutuhkan tampilan yang kompleks untuk mempermudah dalam mencari letak adegan tertentu, tetapi kita juga membutuhkan tampilan yang sederhana untuk meringankan kinerja komputer. Untuk mengatur tampilan klip yang ada di dalam *Track Video* caranya:

- a) Klik tombol panah *Collapse/Expand Track* yang berada pada *Track Video* 1.



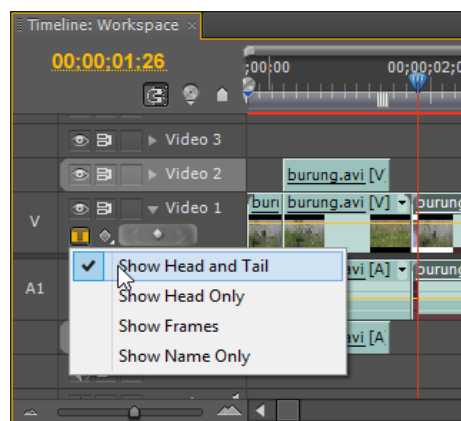
Gambar 3. 72. Letak tombol *Collapse/Expand Track*

- b) Maka tampilan *Track Video 1* akan menjadi seperti pada gambar di bawah ini.



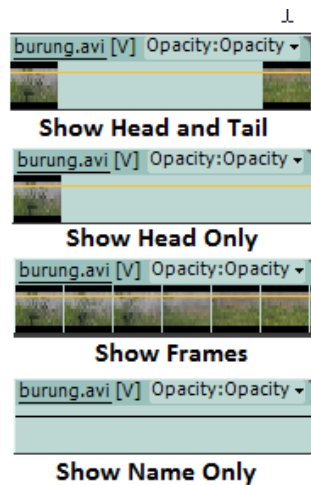
Gambar 3. 73. Tampilan *Track Video 1* setelah diexpand

- c) Kemudian kita dapat memilih *style* tampilan klip menggunakan tombol *Set Display Style* yang ada di dalam *Track Video 1*. Kemudian klik tombol *Set Display Style*, maka akan tampil *pop-up* menu yang berisi 4 pilihan pengaturan yaitu *Show Head and Tail*, *Show Head Only*, *Show Frames* dan *Show Name Only*.



Gambar 3. 74. Tampilan ketika tombol *Set Display Style* di klik

- d) Selanjutnya pilih salah satu dari 4 pilihan yang ada. Tampilan *Show Head and Tail* akan menampilkan gambar awal dan akhir dari sebuah klip, pilihan *Show Head Only* akan menampilkan gambar awal saja pada klip, pilihan *Show Frames* akan menampilkan setiap frame dari sebuah klip, sedangkan pilihan *Show Name Only* hanya akan menampilkan nama dari klip saja.

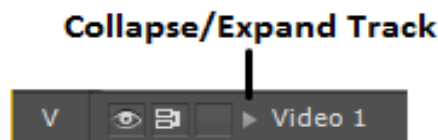


Gambar 3. 75. Tampilan berbagai *display style*

5) Mengatur Tampilan Klip yang ada di dalam **Track Audio**

Seperti halnya tampilan klip dalam *Track Video*, tampilan klip di dalam *Track Audio* juga dapat diatur sedemikian rupa. Jika klip pada *Track Video* menampilkan gambar tempelan video atau *still image*, maka klip yang ada dalam *Track Audio* akan menampilkan bentuk gelombang audio atau *waveform*. Untuk mengatur *display style* pada *Track Audio* caranya:

- Klik tombol panah *Collapse/Expand Track* yang di dalam *Track Audio 1*.



Gambar 3. 76. Tombol *Collapse/Expand Track* pada *Track Audio*

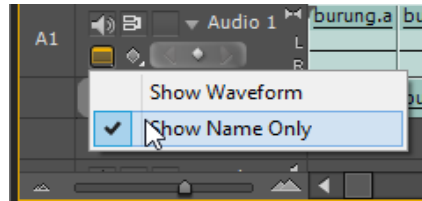
- Maka tampilan *Track Audio 1* akan menjadi seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 77. Tampilan *Track Audio* setelah diexpand

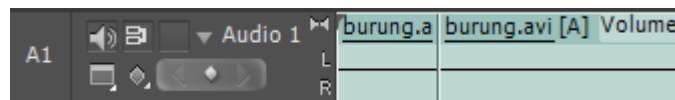
- Kemudian klik tombol *Set Display Style*, maka akan tampil *pop-up* menu yang berisi dua pilihan, yaitu *Show Waveform* dan *Show Name Only*. Pilihan *Show Waveform* akan menampilkan bentuk gelombang audio pada klip,

sedangkan pilihan *Show Name Only* hanya akan menampilkan nama *file* dari klip tersebut.

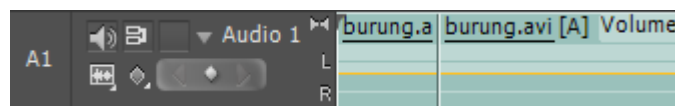


Gambar 3. 78. Tampilan *pop-up* menu apabila tombol *Set Display Style* di klik

d) Klik salah satu pilihan tersebut.



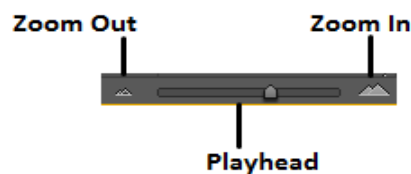
Gambar 3. 79. Tampilan pilihan *Show Name Only*



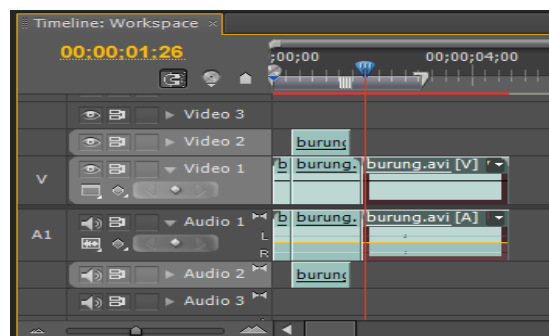
Gambar 3. 80. Tampilan pilihan *Show Waveform*

6) Menggunakan *Zoom Toggle* untuk Melakukan *Zoom-In* dan *Zoom-Out*

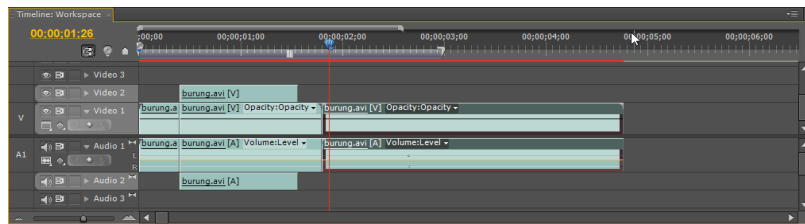
Untuk memudahkan kita dalam melakukan *Zoom-In* dan *Zoom-Out* pada *Timeline*, kita dapat menggunakan *Zoom Toggle* dengan menggeser *Playhead* *Zoom Toggle* atau dapat juga dengan melakukan klik pada tombol *Zoom-In* dan *Zoom-Out*.



Gambar 3. 81. Tampilan *Zoom Toggle*



Gambar 3. 82. Tampilan *Timeline Window* sebelum dilakukan *Zoom-In*



Gambar 3. 83. Tampilan *Timeline Window* setelah dilakukan *Zoom-In*

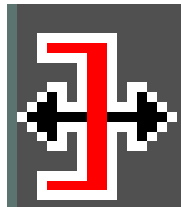
Selain menggunakan *Zoom Toggle* kita juga dapat menggunakan tombol *Zoom Tool* yang ada di dalam *Tools Window*.



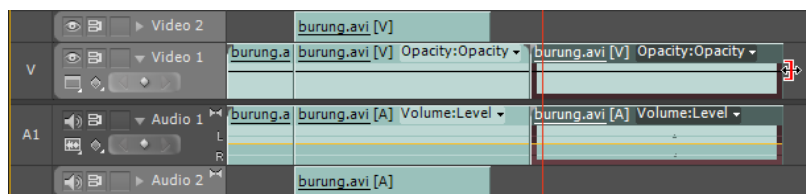
Gambar 3. 84. Tombol *Zoom Tool* yang ada di dalam *Tools Window*

7) Mengatur Durasi Klip

Untuk mengatur durasi klip yang berada di dalam *Timeline Window* caranya dekatkan kursor *mouse* ke posisi akhir klip, sehingga akan tampil kursor *Ripple Edit* berwarna merah dengan panah berwarna hitam.

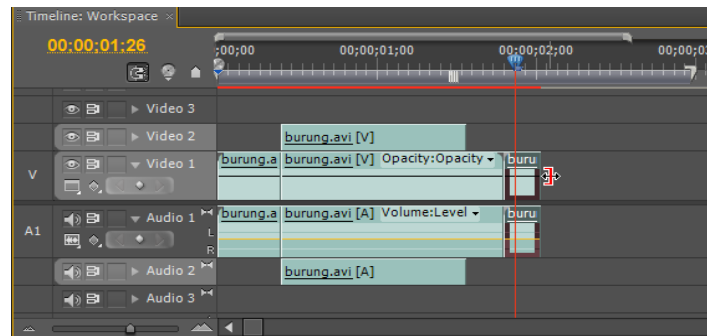


Gambar 3. 85. Tampilan kursor *Ripple Edit*



Gambar 3. 86. Tampilan klip sebelum diubah durasinya

Kemudian *drag* maju dan mundur untuk merubah durasi klip.

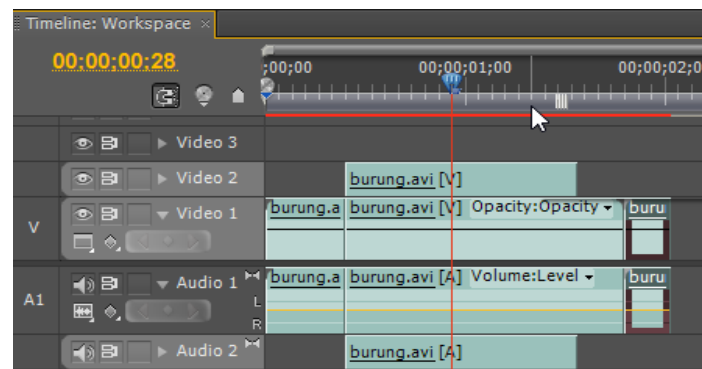


Gambar 3. 87. Tampilan klip yang telah diubah durasinya

8) Memotong Klip

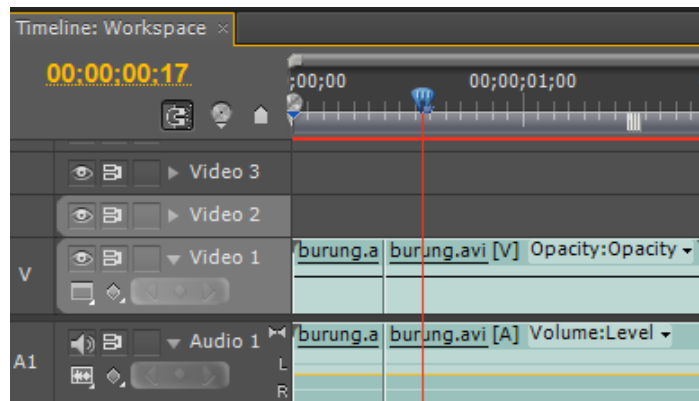
Untuk memotong klip yang telah disusun dalam *Timeline Window*, Anda dapat menggunakan tombol *Razor Tool* yang berada di dalam *Tools Window*. Berikut ini langkahnya:

- a) Susun sebuah klip ke dalam *Timeline Window*. Kemudian geser *Current Time Marker* ke posisi yang akan dilakukan pemotongan.



Gambar 3. 88. Penggeseran *Current Time Marker* untuk membantu mempermudah pemotongan klip

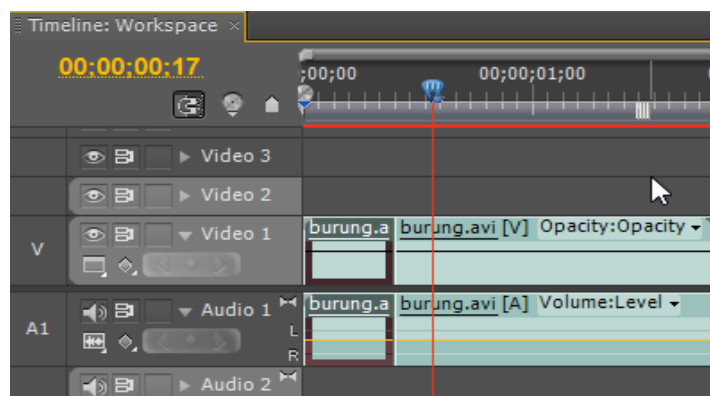
- b) Kemudian klik tombol *Razor Tools* yang berada dalam *Tools Window*.
- c) Lalu klik satu kali pada klip tepat pada posisi *Current Time Marker* berada.
- d) Maka klip akan terpotong menjadi dua bagian



Gambar 3. 89. Klip yang terpotong menjadi dua bagian

9) Menghapus Klip

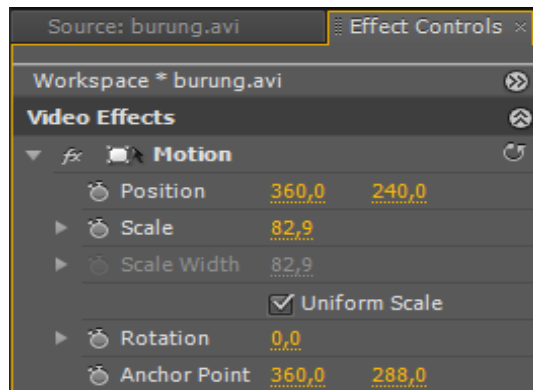
Pada suatu saat mungkin kita berniat untuk menghapus klip (baik itu berupa audio maupun video) yang ada di dalam *Timeline Window* karena berbagai alasan, misalnya tidak jadi terpakai. Maka untuk menghapus klip yang ada di dalam *Timeline Window* caranya pilih salah satu klip yang akan dihapus yang berada di dalam *Timeline Window*, dengan cara klik satu kali pada klip tersebut. Kemudian tekan tombol *Delete* yang ada di *keyboard* komputer. Maka klip tersebut akan terhapus.



Gambar 3. 90. Tampilan klip yang telah terpilih

10) Property Motion

Setiap klip yang ada di dalam *Timeline Window* memiliki *Property Motion*, untuk menampilkan *property* klip caranya klik pada klip yang ada di dalam *Timeline Window* maka akan tampil *Tab Effect Controls* yang menampilkan *Property Motion*.



Gambar 3. 91. Tampilan *Property Motion* dalam *Tab Effect Controls*

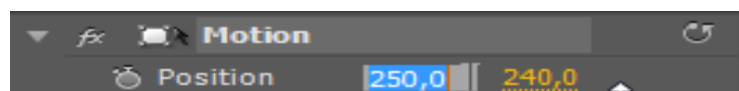
Property Motion berisikan pilihan-pilihan berupa:

- a) *Position*, berfungsi untuk mengatur letak atau posisi klip.
- b) *Scale*, berfungsi mengatur skala klip, kita dapat melakukan perbesaran dan perkecilan menggunakan pilihan ini.
- c) *Rotation*, berfungsi mengatur rotasi atau perputaran klip.
- d) *Anchor Point*, berfungsi mengatur letak titik pusat perputaran klip.

Gambar-gambar berikut ini merupakan contoh dari perubahan nilai pada pilihan *Position*, *Scale*, *Rotation*, dan *Anchor Point*.



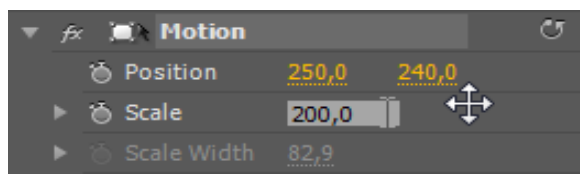
Gambar 3. 92. Tampilan awal klip sebelum mengalami perubahan nilai



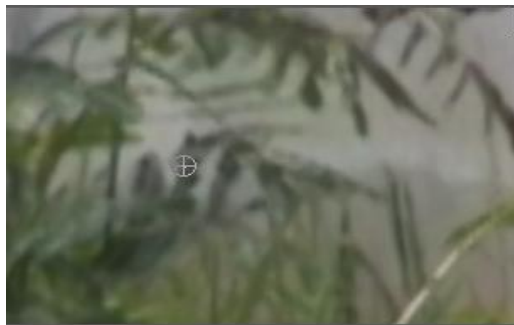
Gambar 3. 93. Perubahan nilai *Position*



Gambar 3. 94. Hasil perubahan nilai *Position*



Gambar 3. 95. Perubahan nilai pada *Scale*



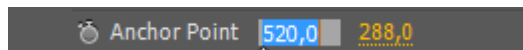
Gambar 3. 96. Tampilan perubahan nilai *Scale*



Gambar 3. 97. Perubahan nilai *Rotation*



Gambar 3. 98. Tampilan perubahan nilai *Rotation*



Gambar 3. 99. Perubahan nilai *Anchor Point*



Gambar 3. 100. Tampilan perubahan nilai *Anchor Point* dan *Rotation*

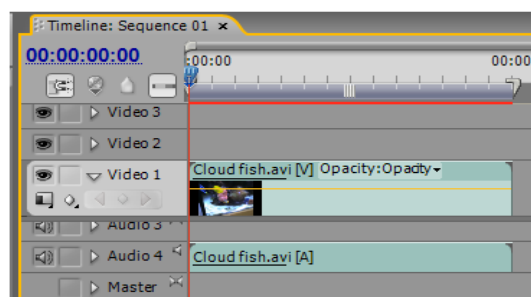
6. Membuat *Title*

Title adalah tulisan atau pun judul berupa susunan teks dalam video. *Title* ini dapat digunakan untuk judul, penjelasan, *caption* ataupun informasi lainnya. Adobe Premiere Pro menyediakan fasilitas untuk membuat *title* menggunakan *tool Adobe Title Designer*. *Adobe Title Designer* merupakan fasilitas *titling* standar yang memiliki banyak *tool* dan *template* yang bisa Anda gunakan untuk membuat *title* dan logo sesuai dengan ide kreatif Anda.

a. Mulai Membuat *Title*

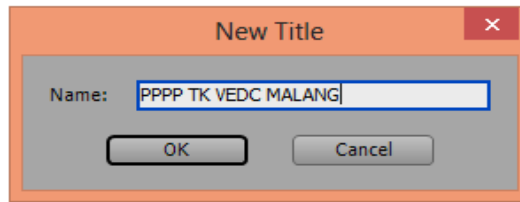
Untuk membuat *title* menggunakan *Adobe Title Designer* berikut ini langkah-langkahnya:

- 1) Susun sebuah klip ke dalam *Timeline Window* lalu tempatkan pada *Track Video 1*, klip inilah yang nantinya akan digunakan sebagai *background title*.

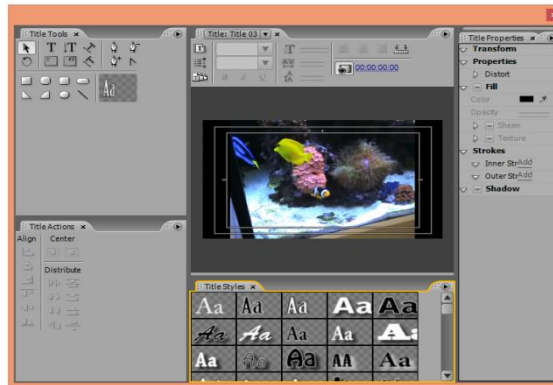


Gambar 3. 101. Sebuah klip yang disusun dalam Track Video 1

- 2) Lalu pada menu pilih *File > New > Title*. Maka akan tampil *window Adobe Title Designer*.



Gambar 3. 102. Mengganti nama



Gambar 3. 103. *Adobe Title Designer*

- 3) Kemudian pastikan tombol *Type Tool* terpilih. Tombol *Type Tool* berada pada kumpulan tombol *Tool* di sebelah kiri *window*.



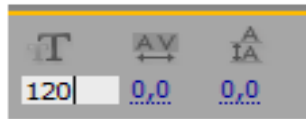
Gambar 3. 104. *Type Tool*

- 4) Setelah itu ketikkan kalimat sesuai keinginan Anda di dalam Monitor.



Gambar 3. 105. Penggunaan *Type Tool*

- 5) Kemudian ubah nilai *Font Size* yang ada dalam pilihan *Object Style* menjadi 120.



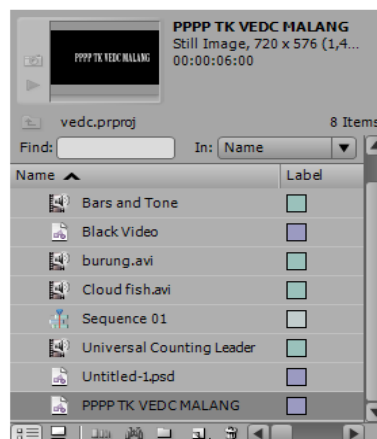
Gambar 3. 106. Perubahan nilai *Font Sise*

- 6) Sehingga tampilan pada monitor akan tampak seperti ini.



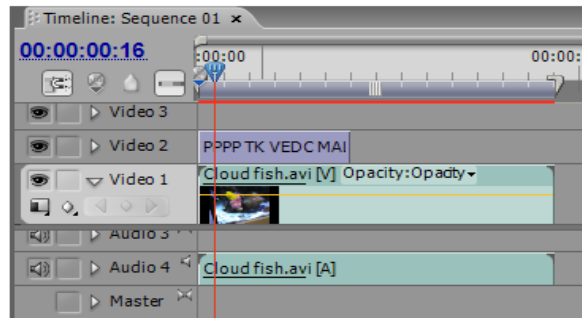
Gambar 3. 107. Tampilan perubahan *font sise* pada monitor

- 7) Lalu Anda dapat mengatur letak teks yang telah Anda buat menggunakan tombol *Selection Tool*. Selanjutnya *drag* ke posisi yang Anda inginkan.
- 8) Kemudian tutup *window Adobe Title Designer* menggunakan tombol silang yang ada di sudut kanan atas *window*.
- 9) Lalu tekan tombol *close* dan secara otomatis *title* akan tersimpan.
- 10) Maka nama file title “PPPTK VEDC MALANG” akan tampil dalam *Project Window*.



Gambar 3. 108. Title yang berada dalam project window

- 11) Lalu susun *title* yang anda buat ke dalam *Timeline Window*, letakkan pada *Track Video 2*.



Gambar 3. 109. Susunan klip dalam *timeline Window*

- 12) Maka tampilan pemberian *title* dalam *Sequence Monitor Window* akan tampak seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. 110. Tampilan title di dalam *sequence monitor window*

Langkah-langkah di atas merupakan langkah dasar pengaplikasian *title* di dalam project digital video kita. Masih terdapat banyak pengaturan *property* agar title yang kita buat terlihat bagus.

b. Membuat **Text Vertikal**

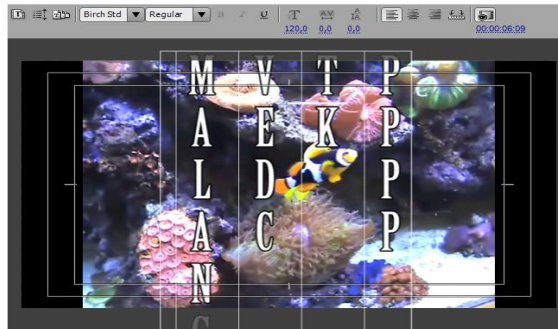
Untuk membuat *text* vertikal kita dapat menggunakan tombol *Vertical Type Tool*, berikut ini langkah-langkahnya:

- 1) Klik tombol *Vertical Type Tool* yang berada di sebelah kiri *window Adobe Title Designer*.



Gambar 3. 111. Tombol *Vertical Type Toll*

- 2) Lalu ketikkan *text* di dalam monitor.



Gambar 3. 112. Tampilan *Vertical Type Tool*

c. Membuat *Text Paragraf Horizontal*

Untuk membuat *text* paragraf horizontal kita dapat menggunakan tombol *Area Type Tool*, berikut ini langkah-langkahnya:

- 1) Klik tombol *Area Type Tool* yang berada di sebelah kiri *window Adobe Title Designer*.



Gambar 3. 113. *Area Type Tool*

- 2) Kemudian buat area paragraf pada monitor dengan cara *drag* dan klik dari area kiri atas ke kanan bawah.
- 3) Kemudian ketikkan *text* di dalam area paragraf tersebut.



Gambar 3. 114. Tampilan paragraph horizontal menggunakan *Area Type Tool*

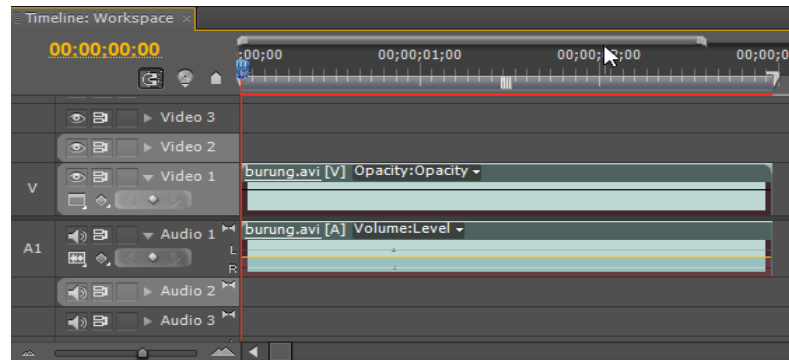
7. Transisi

a. Memberikan Transisi

Untuk lebih jelasnya maka akan dijelaskan langkah demi langkah proses pemberian transisi pada *workspace Single Track Editing*, caranya:

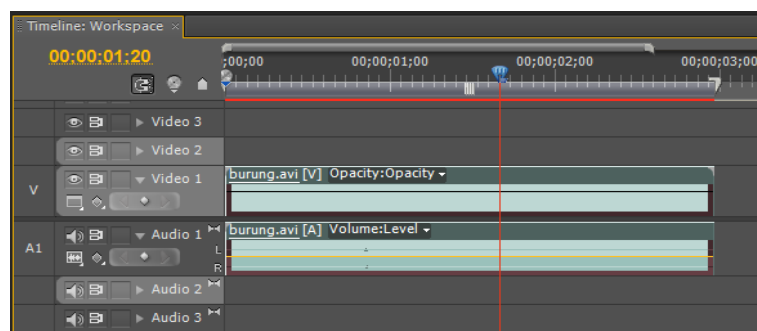
- 1) Import klip ke dalam *Project Window*.

- 2) Kemudian susun salah satu klip yang ada di dalam *Project Window* ke dalam *Track Video 1* di dalam *Timeline Window* dengan melakukan *drag and drop*.



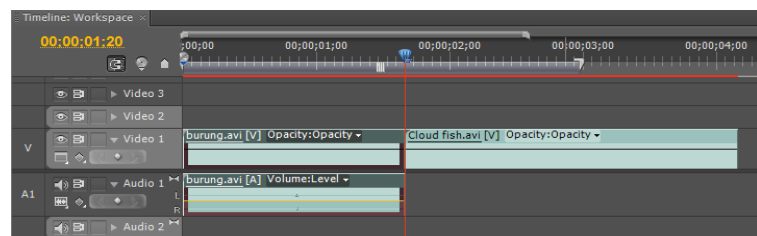
Gambar 3. 115. Klip pertama yang disusun di dalam *Timeline Window*

- 3) Geser *Current Time Marker* ke posisi waktu 00:00:10:06 untuk memberikan durasi transisi.

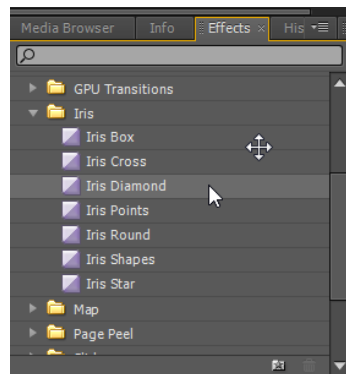


Gambar 3. 116. *Current time marker* digeser ke depan untuk memberi durasi transisi

- 4) Setelah itu *drag* lagi salah satu klip yang ada di dalam *Project Window* ke dalam *Timeline Window*. Tempatkan klip tepat pada posisi *Current Time Marker* pada *Track Video 1*, *overlap* dengan klip pertama.
- 5) Kemudian klik *Tab Effects* pada *Project Window*. *Expand*lah pilihan *Video Transitions*, selanjutnya *expand* pula pilihan *Iris*.

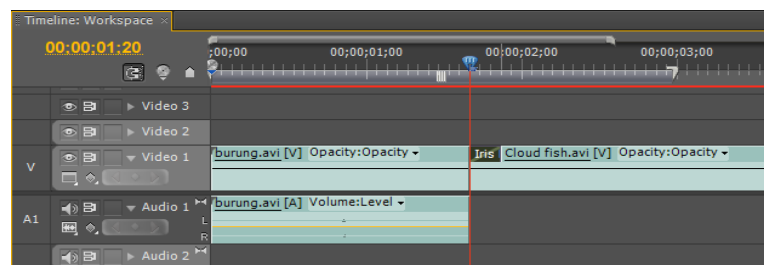


Gambar 3. 117. Penempatan klip kedua pada *track video 1* yang sengaja dibuat *overlap* dengan klip pertama



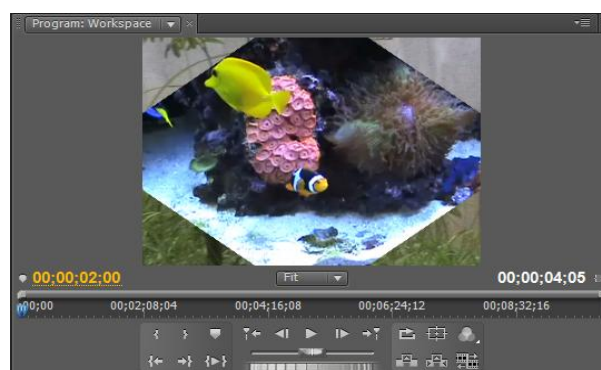
Gambar 3. 118. Tab effects di dalam project window

- 6) Selanjutnya *drag* pilihan transisi *Iris Diamond* ke dalam *Timeline Window*, tempatkan di *Track Video 1* tepat setelah *Current Time Marker*.



Gambar 3. 119. Pemberian transisi *spin* pada *track video 1*

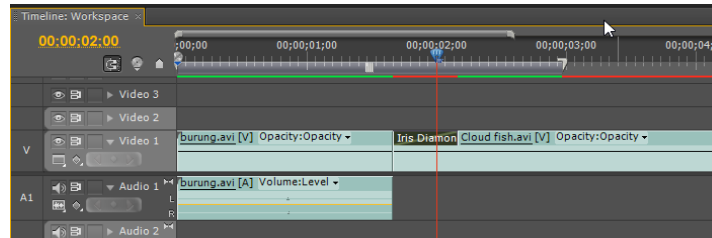
- 7) Kita dapat melihat hasil pemberian transisi dengan melakukan *Play* pada *Sequence Monitor Window* atau dengan menekan *Space Bar* pada *keyboard* komputer (Adobe Premiere tidak memerlukan proses render untuk memainkan hasil transisi).



Gambar 3. 120. Melihat transisi dalam *sequence monitor window*

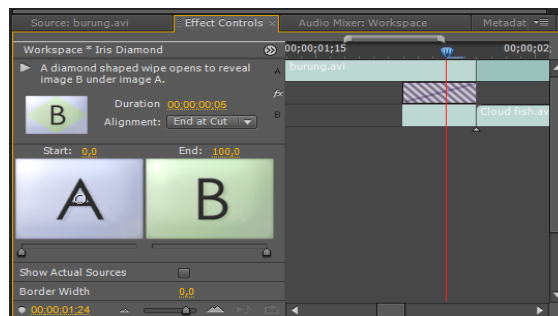
b. Mengatur DurasiTransisi

- 1) Pilih transisi yang akan diatur durasinya dengan cara klik satu kali pada transisi tersebut. Transisi yang aktif atau telah terpilih akan berwarna hitam seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 121. Pemilihan transisi yang akan diatur durasinya

- 2) Maka *Tab Effect Controls* yang ada di dalam *Monitor Window* akan tampil seperti pada gambar di bawah ini. Pada *Tab Controls* inilah kita melakukan pengaturan durasi transisi.

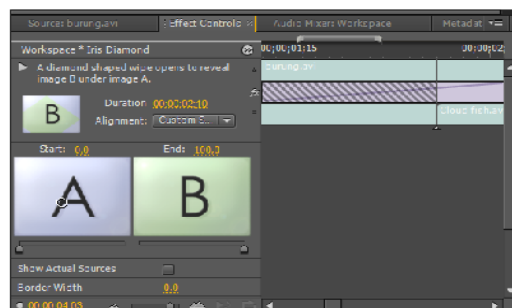


Gambar 3. 122. Tampilan *tab effect controls* dalam *monitor window*

- 3) Kemudian ubahlah nilai pilihan *Duration* menjadi 00:00:02:10. Maka panjang durasi akan berubah.



Gambar 3. 123. Perubahan nilai pada pilihan *duration*



Gambar 3. 124. Tampilan *Tab effect controls* setelah panjang durasi transisi dirubah

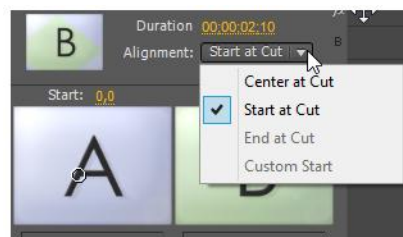
c. Mengatur Posisi Transisi

Sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam *workspace Single Track Editing*, maka kita dapat merubah posisi transisi dengan metode *Center of Cut*, *Start of Cut* dan *End of Cut*.

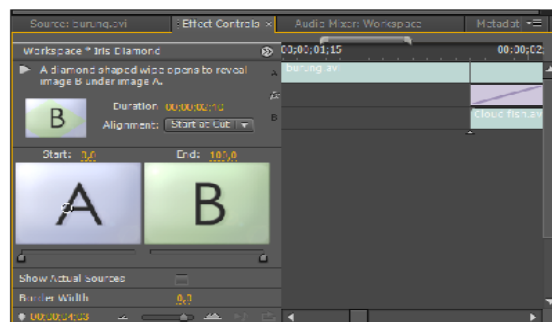
Pengaturan posisi transisi dilakukan menggunakan pilihan *Alignment* yang berada pada *Tab Effect Controls* di dalam *Monitor Window*.



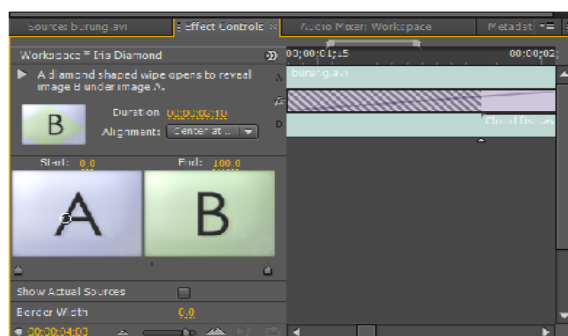
Gambar 3. 125. Tampilan Pilihan *Alignment* di dalam *Tab effect controls* yang berfungsi mengatur posisi transisi



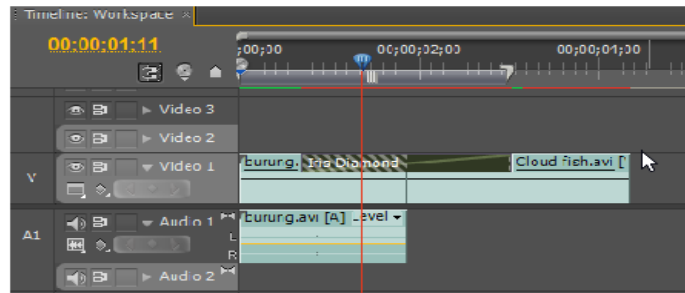
Gambar 3. 126. Tampilan *pop-up* menu pilihan *Alignment*



Gambar 3. 127. Tampilan Pilihan *pop-up* menu pilihan *Alignment*



Gambar 3. 128. Tampilan *Alignment* yang menggunakan transisi *Center at Cut*



Gambar 3. 129. Tampilan posisi transisi *Center at Cut* di dalam *Timeline Window*

d. Menghapus Transisi

Pada suatu saat mungkin kita perlu menghapus transisi yang telah dibuat, maka untuk menghapus transisi caranya pilih transisi yang akan dihapus kemudian tekan tombol *Delete* yang ada dalam *keyboard* komputer.

e. Mengganti Transisi

Sedangkan untuk mengganti transisi yang telah ada dengan transisi jenis lainnya, yang perlu kita lakukan adalah menimpa transisi yang lama dengan transisi yang baru pada posisi yang sama, maka transisi yang lama akan digantikan dengan transisi yang baru. Misalnya transisi lama Anda adalah jenis *Spin*, kemudian Anda akan menggantinya dengan jenis *Cross Dissolve*, maka yang perlu Anda lakukan adalah mengambil transisi dari jendela *Tab Effects* di *Project Window*, kemudian Anda *drag and drop* ke dalam *Timeline Window* tepat pada transisi yang lama, maka secara otomatis transisi *Spin* akan berubah menjadi *Cross Dissolve* dengan durasi yang sama.

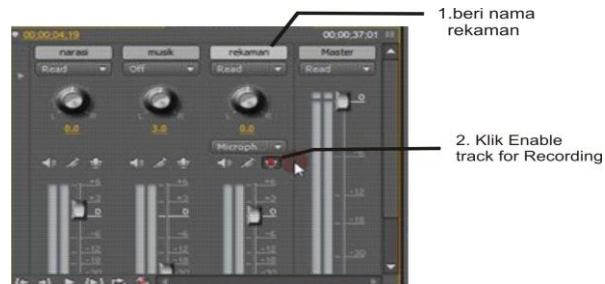
8. Merekam Suara dan Editing Suara

Dalam Adobe Premiere CS, Saudara dapat mengedit suara, menambahkan efek untuk suara, dan campuran sebanyak *track* audio yang dapat ditangani di dalam sistem komputer Anda. Trek dapat berisi mono atau saluran 5.1 *surround*. Selain itu, ada trek standar dan trek adaptif

a. Merekam Suara

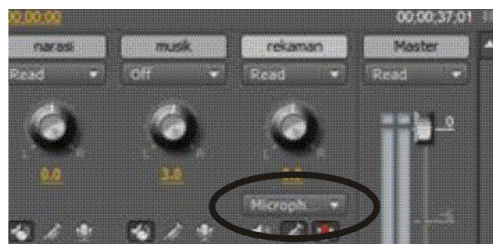
Dalam *Audio mixer* Anda dapat merekam suara yang hasilnya dapat langsung didengar, diedit, dan diberi efek. Hasil rekaman akan langsung disimpan di lokasi yang sama dengan tempat menyimpan proyek.

- 1) Pastikan Anda telah menancapkan *jack microphone* dan *headphone* ke komputer.
- 2) Sembunyikan menu efek untuk sementara waktu, siapkan sebuah *track* audio yang baru.
- 3) Beri nama *track* dengan rekaman, lalu klik *Enable track for recording*.



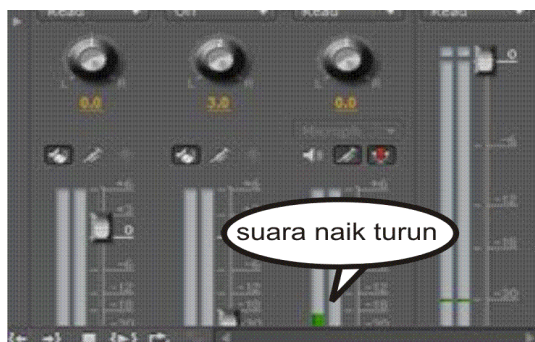
Gambar 3. 130. Menyiapkan *track* untuk perekaman

- 4) Jika *microphone* telah terkoneksi dengan benar, secara otomatis akan tampil menu yang mendefinisikan penggunaan audio.



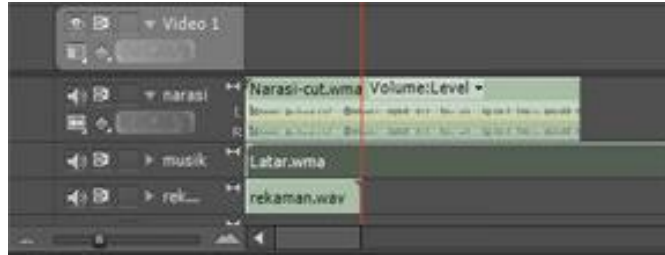
Gambar 3. 131. Definisi *audio device*

- 5) Aktifkan *Solo Track*, secara otomatis *track* audio yang lain akan di-*mute*.
- 6) Pindahkan CTI ke bagian awal, lalu klik tombol *record*.
- 7) Pastikan *microphone* telah diatur posisinya menghadap ke mulut, lalu tekan tombol *Play*, dan mulailah merekam. Prosesnya akan ditandai dengan deteksi suara yang naik turun.



Gambar 3. 132. Proses perekaman suara

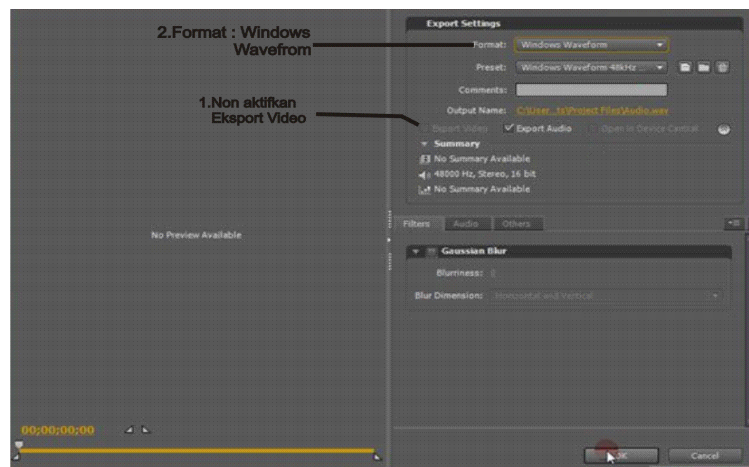
- 8) Tekan tombol *Stop* untuk menyudahi proses rekaman, secara otomatis *track* rekaman akan tampil di *Timeline panel*.



Gambar 3. 133. *Track* rekamandan *Timeline panel*

Untuk meng-*export* audio anda perhatikan langkah-langkah berikut:

- 1) Siapkan *track* yang telah anda beri efek atau edit. Sebagai contoh penulis menggunakan *track* narasi dan musik yang telah diedit pada latihan sebelumnya.
- 2) Klik menu *File > Export > Media*.
- 3) Non aktifkan pilihan *Export Video*, pilih *Format : Window Waveform*, lokasi penyimpanan secara otomatis disamakan dengan proyek, lalu klik *OK*.



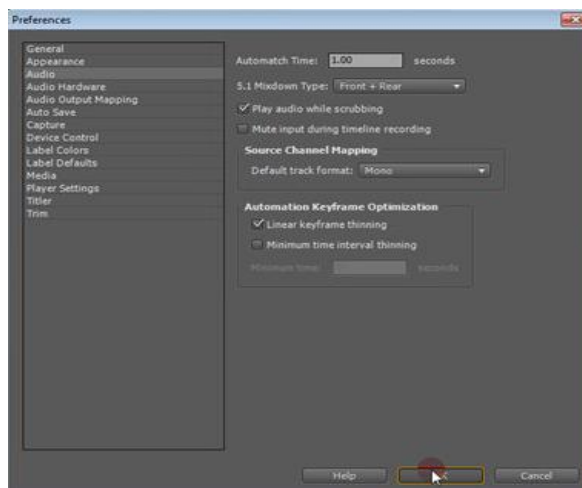
Gambar 3. 134. *Export setting*

- 4) Secara otomatis program *Adobe Media Encoder CS4* akan diaktifkan, lalu klik *Start Queue* untuk menjalankan antrian, tunggu sampai proses selesai.
- 5) Jalankan hasil *export* menggunakan *Media Player*. *File* terletak di *My Documents* di *folder Project files* dengan nama *Audio.wav*.

b. Mengubah *Source Chanel Audio*

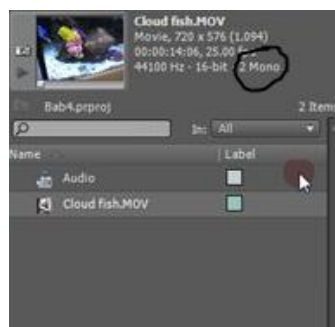
Dengan mengganti *default track* format pada *Source channel mapping*, Anda dapat dengan mudah mengubah *channel* audio dari stereo ke mono atau sebaliknya. Perhatikan langkah berikut:

- 1) Buatlah sebuah proyek baru, tentukan *Location* di *Project files*, beri nama Latihan Audio, klik *OK*.
- 2) Pilih *Presets: DC-NTSC Standard 48 kHz*, beri nama *Sequence Audio*, lalu klik *OK*.
- 3) Klik menu *Edit > Preferences > Audio*
- 4) Ganti *Default Track Format* menjadi mono, lalu klik *OK*.



Gambar 3. 135. Mengubah *source channel mapping*

- 5) Selanjutnya Anda *Import file Cloud fish.MOV* dari *folder Project file* ke dalam *Project panel*.
- 6) Perhatikan gambar di bawah pada *properti file* anda terlihat *channel* audio pada *file* telah berubah menjadi 2 Mono.



Gambar 3. 136. Melihat properti *File Cloud Fish*

- 7) Selanjutnya coba *drag file* ke *Timeline panel*.
- 8) Jika tidak menemukan *track* audio, yang harus dilakukan adalah menggeser *slider* panel audio. *Track* sudah ditambahkan secara otomatis.



Gambar 3. 137. Mencari *track* audio

Source panel merupakan panel penting untuk *preview/editing* baik video/audio sebelum *file* diletakkan dalam *Timeline panel*. Berbeda dengan video, audio dalam *source panel* menampilkan grafik yang menunjukkan gelombang suara.

- 1) Pastikan proyek sebelumnya masih aktif.
- 2) Import *file Latar.wma* ke dalam *Project panel*.



Gambar 3. 138. Meng-*import file Latar.wma*

- 3) Klik dua kali untuk menampilkan klip dalam *Source panel*.



Gambar 3. 139. Audio dalam *Source Panel*

- 4) Tentukan *in* dan *out point* kira-kira seperti gambar di bawah.



Gambar 3. 140. Menentukan *in* dan *out point*

- 5) Untuk memindahkan klip ke *Timeline panel*, anda dapat men-*drag bar* di tepi grafik atau pada ikon audio.
- 6) Sekarang anda coba tampilkan klip *movie Cloud fish.MOV* dalam *Source panel*.
- 7) Tentukan *in* dan *out point* klip *movie* kira-kira seperti gambar di bawah. Karena merupakan klip *movie* yang mengandung video dan audio, anda dapat menentukan *in* dan *out point* pada masing-masing *track*.



Gambar 3. 141. Menentukan *in* dan *out point movie*

- 8) Caranya tahan tombol *Alt*, lalu *drag In/Out point*, secara langsung *in/out point* akan terpisah di mana bagian atas adalah *track* video, sedangkan bawah audio. Teknik ini juga berlaku untuk memilih *track* audio/video yang ter-*link*.

E. Rangkuman

Dari materi kegiatan pembelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Kamera video adalah kamera elektronik untuk menangkap gambar bergerak dalam format video. Setiap kamera video terdiri dari tiga bagian, yaitu lensa, *body camera* dan *video camera recorder*. Peralatan kamera untuk produksi film terbagi menjadi tiga, yaitu *consumer*, *prosumer* dan *professional*. Untuk

produksi film atau video sebagai latihan tugas belajar, dapat menggunakan kamera jenis consumer atau prosumer. Sistem kamera digital terbagi atas 3 macam, yaitu *National Television System Committee* (NTSC), Phase Alternate Line (PAL), dan SECAM. Indonesia menggunakan sistem Phase Alternate Line (PAL). Sebelum mengambil gambar bergerak dengan kamera video harap memperhatikan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan perangkat kamera.

2. Sinematografi adalah kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak, seperti apakah gambar-gambar itu, bagaimana merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan ide tertentu.
3. Terdapat 5 prinsip yang perlu diperhatikan agar pengambilan gambar yang akan dilakukan mempunyai nuansa sistemik, yaitu *camera angle, continuity, close up, composition, cutting*.
4. Pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sudut pengambilan gambar dibagi menjadi tiga, yaitu subjektif, obyektif, dan *point of view*.
5. Terdapat beberapa *shot* dasar yang sering digunakan dalam pengambilan gambar, antara lain *extreme long shot, long shot, medium long shot, medium shot, medium close up, close up, big close up, extreme close up*.
6. Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, ada beberapa macam gerakan kamera, antara lain *panning, zooming, tilting, follow*.
7. Tujuan dari tata cahaya adalah untuk mendapatkan gambar yang menarik dan mendukung suatu produksi visualisasi dari suatu naskah cerita.
8. Ada tiga macam penerapan lampu dalam proses pengambilan gambar bergerak, yaitu *key light, fill light* dan *back light*.
9. Ada dua macam sumber cahaya dalam sebuah produksi film, yaitu cahaya alam dan cahaya buatan.
10. Adobe Premiere menjadi program standar bagi para profesional dalam bidang digital video. Ketika memulai bekerja dengan Adobe Premiere Pro CS 4 ada beberapa hal yang perlu dikenal, yaitu: *Project window* adalah tempat di mana menyimpan klip/*footage* yang berupa *file image*, audio, *title* dan video yang akan digunakan dalam proses editing. *Project window* memiliki 2

bagian yaitu *Tab Project* yang berisi daftar klip dan *Tab Effects*. *Timeline Window* adalah tempat untuk menyusun dan menempatkan klip/*footage* untuk kemudian diedit.

11. Proses *capture* adalah proses digitalisasi hasil pengambilan gambar dari format analog menjadi format digital, berguna untuk memindahkan hasil rekaman yang disimpan dalam kaset MiniDV dari kamera ke dalam komputer untuk dijadikan sebuah *file* dengan format video dan audio.
12. *File-file* yang dapat diimport dalam project untuk membangun project di dalam *Timeline*, dapat berupa *file image*/gambar, *file* video dan *file* suara/audio.
13. Proses *Trimming* adalah menentukan *In Point* dan *Out Point* pada klip kemudian hasil *trim* tersebut dapat disusun ke dalam *Timeline*. Selain *drag and drop*, kita dapat juga memakai metode *Insert* dan *Overlay*. Tampilan klip yang ada pada *Track Video* ataupun Audio di dalam *Timeline Window* dapat diatur sedemikian rupa. Pada pengaturan ini kadang kita perlu melakukan *Zoom-In* dan *Zoom-Out*, mengatur durasi klip, memotong klip, menghapus klip. Setiap klip yang ada di dalam *Timeline Window* memiliki *property Motion*.
14. Semua hal yang berkaitan dengan *title*/judul dalam Adobe Premiere, dibuat dalam panel khusus yang biasa disebut dengan *Adobe Title Designer*, di mana fitur ini sangat lengkap. Selain *title* biasa, kita juga membuat *Text Vertical*, *Text Paragraf Horizontal*, Membuat *Text Paragraf Vertikal*, *Path Text*, *Vertical Path Text*, Jenis dan Ukuran Huruf, Garis Bawah, *Gradient*, dan *Stroke*.
15. Transisi merupakan peralihan antara klip satu dengan klip lain. Transisi biasanya diletakkan di awal dan di akhir klip dengan durasi tertentu. Dengan transisi, perpindahan antar klip menjadi lebih dinamis dan menarik. Proses pemberian transisi dilakukan pada *workspace Single Track Editing*. Setelah memberikan transisi, kita perlu mengatur durasi transisi, merubah posisi transisi. Saat editing kita kadang perlu menghapus transisi, serta mengganti transisi.
16. Merekam dan editing suara mengubah dan memanipulasi sinyal analog suara menjadi digital dalam bentuk grafik gelombang suara dalam satuan decibel (dB). Format hasil rekaman dan editing audio adalah .wav, .mp3, .midi dan lainnya.

F. Tugas

1. Peserta mencari data di internet (*web learning*) tentang berbagai spesifikasi kamera *consumer* dan *prosumer* dari berbagai merk, lalu menuliskannya dalam bentuk tabel seperti di bawah ini:

Jenis Kamera	Merk Kamera	Gambar Kamera	Spesifikasi
Kamera Consumer	1.....		1. 2. dst
	2.....		1. 2. dst
	3.....		1. 2. dst
Kamera Prosumer	1.....		1. 2. dst
	2.....		1. 2. dst
	3.....		1. 2. dst

2. Peserta diklat dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 3 – 5 orang. Carilah video/film pendek di internet atau sumber lain, kemudian amatilah film tersebut. Identifikasilah unsur-unsur apa saja yang ada dalam video itu yang dapat membuat film menjadi bernuansa sistemik. Tuliskan hasil pengamatan Anda dalam lembar checklist (✓) berikut ini:

- Nama anggota kelompok :
- Judul film :
- Durasi film :

No	Unsur yang diamati	Ada	Tidak
1	<i>Camera angle</i>		
2	<i>Continuity</i>		
3	<i>Close up</i>		
5	<i>Composition</i>		
5	<i>Cutting</i>		

Buatlah kesimpulan tentang unsur-unsur pembentuk nuansa sistemik dalam film/video tersebut dengan diskusi bersama anggota kelompok Anda!

3. Carilah 3 obyek yang menarik. Kemudian dari masing-masing obyek tersebut Anda mengambil gambar dengan teknik *low angle*, *frog eye*, dan *straight angle/eye view*. Tiap shot diambil dengan durasi minimal 3 detik.
4. Buatlah kelompok yang terdiri dari 3-5 orang. Tentukan tugas masing-masing anggota kelompok dan lakukan kegiatan berikut:
 - a. Peserta mengambil gambar 1 obyek dengan menggunakan prinsip *three points lighting*. Gambar terdiri dari beberapa shot dari berbagai sudut kamera, frame size dan pergerakan kamera.
 - b. Peserta mencari obyek menarik di lingkungan sekitar yang menggambarkan **kepedulian sosial atau kepedulian lingkungan**. Kemudian, peserta mengambil gambar obyek tersebut dengan sumber cahaya alami (cahaya matahari).
 - c. Peserta membuat laporan tertulis dari hasil kegiatan praktek tersebut.
5. Import-lah sebuah file video pendek, kemudian editlah video tersebut. Hasilnya dipresentasikan di depan kelas !
6. Berilah title pada video yang telah Anda edit pada tugas sebelumnya !
7. Berilah transisi pada video yang telah Anda edit pada tugas sebelumnya !
8. Beri dan editlah audio pada video yang telah Anda edit pada tugas sebelumnya !

G. Tes Formatif

1. Sebutkan bagian-bagian kamera video!
2. Jelaskan prinsip kerja kamera video!
3. Sebutkan dan jelaskan macam-macam kamera video untuk produksi film!
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan sinematografi!
5. Jelaskan pengertian *shot*, *scene* dan *sequence*! Masing-masing berilah 1 contoh!
6. Sebutkan unsur apa saja yang harus ada, agar rangkaian gambar bergerak memiliki nuansa sistemik!
7. Jelaskan cara untuk mendapatkan gambar dengan sudut kamera subjektif?
8. Apa fungsi dari pengambilan gambar secara *close up*?
9. Apa fungsi pengambilan gambar secara *panning*?
10. Apa fungsi tata cahaya dalam proses pengambilan gambar bergerak?

11. Jelaskan apa yang dimaksud dengan *three points lighting*!
12. Kapan waktu yang paling tepat untuk mengambil gambar di luar ruangan?
13. Jelaskan secara singkat tentang Adobe Premier CS 4 !
14. Jelaskan tujuan dalam proses capture video !
15. Sebutkan fungsi import dan Trimming !
16. Jelaskan fungsi Adobe Title Designer pada Adobe Premiere !
17. Jelaskan pengertian transisi ! Di mana transisi biasanya diletakkan?
18. Jelaskan pengertian merekam dan editing suara !