

JURNAL GRAFIS & MULTIMEDIA

Pembuatan e-Kiosk Katalog Interaktif PT. Rodalink Indonesia
Patrick Christy, Hardman Budiarjo, Indah Laksita Nuryanti

Model Pembuatan Video Dokumenter (Contoh Kasus: Model Pembuangan Sampah Akhir Benowo Surabaya)
Razi Dwi Liandri

Class Media Control Interface dalam Manipulasi Dari Sistem Audio Digital Format Mp3
Soetam Rizky Wicaksono

Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi
Achmad Zainudin, Karsam

Produksi Film Cerita Pendek dengan Genre Drama Thriller (Judul: Surat Terakhir)
Evelyne Ceny SiscaUly S., Lely Novalina, Abdul Aziz

Pembuatan Video Profile Deteksi Jawa-Pos Surabaya
Mirza Riandyani, Maya Indriani, Hardman Budiardjo



PENELITIAN PENGABDIAN MASYARAKAT
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA

JURNAL GRAFIS & MULTIMEDIA

Terbit dua kali setahun, berisi tulisan yang diangkat dari hasil penelitian, makalah ilmiah, dan kajian literatur kritis di bidang Grafis & Multimedia. ISSN 1411-6049

Ketua Penyunting
I Gede Arya Utama

Wakil Ketua Penyunting
Rudy Setiawan

Penyunting Ahli
Haryanto Tanuwijaya (STIKOM)
Hardman Budiardjo (STIKOM)
Karsam (STIKOM)
Agus Windarto (ITS)
Eko Agus Basuki (UNESA)

Pelaksana Tata Usaha
Dian Arisanti
Winarti

Alamat Penyunting dan Tata Usaha : Penelitian Pengabdian Masyarakat Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya, Jalan Raya Kedung Baruk 98 Surabaya 60298
Telp. : +62.31 - 8721731 (Hunting) Pesawat 214 Fax. : +62.31 - 8710218
E-mail : ppm@stikom.edu

Jurnal Grafis & Multimedia diterbitkan sejak Desember 2000 oleh Bagian Penelitian dan Pengembangan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan di media lain. Naskah diketik dengan menggunakan program MS Word 97, 2000. Ketentuan penulisan naskah terdapat pada halaman belakang jurnal. Naskah yang masuk akan dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya. Hak penerbitan seluruhnya merupakan hak penyunting.

JURNAL GRAFIS & MULTIMEDIA

- Patrick Christy,** Pembuatan e-Kiosk Katalog Interaktif PT Rodalink Indonesia
- Hardman Budiarjo,**
- Indah Laksita Nuryuniarti**
- Razi Dwi Liandraeni,** Model Pembuatan Video Dokumenter (Contoh Kasus. Lahan Pembuangan Sampah Akhir Benowo Surabaya)
- Karsam**
- Soetam Rizky Wicaksono** Class Media Control Interface dalam Manipulasi Dokumen Audio Digital Format MP3
- Achmad Zainudin,** Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi
- Karsam**
- Evelyne Ceny Siscawilly S.,** Produksi Film Cerita Pendek dengan Genre Drama Thriller
- Lely Novalina,** (Judul: Surat Terakhir)
- Abdul Aziz**
- Mirza Riandyani,** Pembuatan Video Profile Deteksi Jawa-Pos Surabaya
- Maya Indriani,**
- Hardman Budiardjo**

Diterbitkan oleh: Penelitian Pengabdian Masyarakat
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya

JURNAL GRAFIS & MULTIMEDIA

Pembuatan e-Katalog Katalog Beneraik PT. Rosdilek Indonesia	1 - 8
<i>Patrick Christy Hardiman Budiardjo, Indah Lestarte Merviyanti</i>	
Model Pembuatan Video Dokumenter (Contoh Kasus: Lahan Pertambangan Sampai Kain)	9 - 20
<i>Benedo Surabaya</i>	
<i>Ezia Dwi Lestariani, Kartika</i>	
Cara Media Control Interaksi dalam Manipulasi Dokumen Audio Digital Format MP3	21 - 25
<i>Suciati, Ricky Wicaksono</i>	
Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi	26 - 36
<i>Achmad Zainudin, Kartika</i>	
Produksi Film Cerita Pendek dengan Genre Drama Thriller (Judul: Surat Terakhir)	37 - 47
<i>Evelyn Cerry Sisca Uly S., Lely Novalina, Abdul Atta</i>	
Pembuatan Video Profile Deteksi Jawa-Poi Surabaya	48 - 56
<i>Mirza Riandyani, Maya Indriani, Hardiman Budiardjo</i>	

Diterbitkan oleh: Penelitian Pengabdian Masyarakat
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya

PEMBUATAN VIDEO PROFILE DETEKSI JAWA-POS SURABAYA

Mirza Riandyani⁽¹⁾, Maya Indriani⁽²⁾, Hardman Budiardjo^{(3)*}

Abstract: Profile video as a tool used for recognition of a firm. Profile video act as a firm that explain vision, mission and objective of a firm. Generally duration of profile video between 7 to 12 minutes. While form, design and arrangement of information difference among firms. Profile video Deteksi-Jawa-Pos, want to submit message, increase image and effort of changing firm paradigm. Profile video started by surveying, interview, analysis and design the profile, continue with treatment step, text, storyboard, shooting script, picture caption and video editing. Video editing used Adobe Premier with Adobe Photoshop software. This profile video packed with cheerful and energy concept.

Keywords: Profile Video, Storyboard, Shooting Script, Adobe Premier

Komunikasi grafis merupakan bidang profesi yang berkembang sangat pesat sejak Revolusi Industri (abad ke-19). Pada awalnya informasi dikemas melalui media cetak, yang semakin berkembang dan penerapannya semakin luas meliputi bidang perdagangan (iklan, kemasan), penerbitan (koran, buku, majalah) dan informasi seni budaya. Peningkatan kesadaran masyarakat terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi yang didukung oleh kebutuhan bahasa rupa (visual) dalam komunikasi kontekstual.

Pada awal kemunculan mesin cetak abad ke-15, bidang ini dikenal dengan nama *graphic arts* yang masih dikonotasikan dengan seni. Pada abad ke-20 *graphic arts* berubah menjadi *graphic communication* atau juga *visual communication*.

Hal ini menggambarkan peranan komunikasi sebagai kunci profesi dalam bidang ini. Saat ini peranan komunikasi yang diemban makin beragam: informasi umum (*information graphics, signage*), pendidikan (materi pelajaran dan ilmu pengetahuan, pelajaran interaktif pendidikan khusus), persuasi (periklanan, promosi, kampanye sosial) dan pemantapan identitas (logo, *corporate identity, branding*). Munculnya istilah “komunikasi visual” merupakan akibat dari makin meluasnya media yang dicakup dalam bidang komunikasi lewat bahasa rupa ini: percetakan/grafika, film dan video, televisi, *web design, video profile* dan CD interaktif. (Komunikasi Visual dan *Multi Media*-www.google.co.id atau www.fsr.itb.ac.id).

Saat ini, video bukan sebatas alat dokumentasi semata. Selaras dengan kemajuan teknologi, dunia

⁽¹⁾ Mirza Riandyani, A.Md., Jurusan Grafis & Multimedia, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya

⁽²⁾ Maya Indriani, A.Md., Jurusan Grafis & Multimedia, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya

⁽³⁾ Hardman Budiardjo, S.P., MOS., Jurusan Grafis & Multimedia, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya

seni, dan informasi video mampu menjadi alat representasi, ekspresi dan promosi. Video banyak menarik minat orang sehingga menjadikan video sebagai sebuah karya. Terbukti, dengan macamnya penggiat video company, video dokumenter, film indie, pameran *video art*, *experimental film*, juga macam banyak genre lain di dunia video.

Video Profile dapat menjadi kekuatan utama dalam mempromosikan suatu barang, jasa maupun suatu perusahaan. Dengan durasi yang relatif cepat dan memuat seluruh *item* perusahaan suatu media ini dinilai sangat mewakili suatu presentasi yang instan, menarik dan berkelanjut.

Kekuatan *video profile* disebut-sebut dengan tujuan perusahaan. Pada Deteksi Jawa Pos, media ini lebih banyak bersifatunggal dengan anak muda. Kekuatan anak muda terletak pada sehatnya, dinamis dan energik. Untuk itu penulis tertarik untuk membuat *video profile* Deteksi Jawa Pos dengan konsep dinamis dan energik. Melalui *video profile* ini penulis berharap, terjadinya *brand image* kepada klien.

Untuk memulai pembuatan *Video Profile*, diawali dengan beberapa proses, yaitu (1) *survey*: menentukan lokasi awal yang diangkat dari pengembangan konsep awal, (2) pengumpulan data: data-data dikumpulkan melalui wawancara, pengisian kuisioner, arsip data otentik dari redaksi Deteksi Jawa-Pos, (3) studi literatur: merupakan kegiatan pembandingan berdasarkan referensi yang akan dijadikan sebagai acuan ide pembuatan karya, (4) analisa data: pengolahan dan pengkajian terhadap data gambar yang akan digunakan sebagai bahan pembuatan karya, (5) perancangan karya: perencanaan yang matang yang meliputi penulisan ide cerita, pembuatan *treatment*, pembuatan skenario,

penulisan narasi yang bergaya anak muda dan *cutting* *dubber/narrator*, (6) produksi: pembuatan karya *video profile* melalui pengambilan gambar berdasarkan *showing script*, (7) *editing*: proses pengrejatan penyuntingan keseluruhan *file hasil shoot*, penberian pemberian efek transisi, dan penentuan suara baik suara latar atau *dubbing*, sehingga dapat diikuti oleh semua orang, (8) pemuncul media kreatif yang memperlihatkan unik dan unik estetika dalam setiap karya yang dibuat. Teori yang memiliki prinsip kesenian, kreativitas, keseimbangan, efektifitas, estetika, proporsi dan *emphasis*, sehingga desain yang dibuat mempunyai suatu nilai seni dan menarik untuk dilihat. Niemann juga mengajukan untuk melihat komposisi, wacana, tipografi, gambar, *lyric*, *editing* dan sebagainya, sehingga sebuah desain akan menghasilkan suatu tetapan yang sangat tepat dan seimbang: tampilan yang sangat cantik dan indah, (9) *video profile*: media informasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi jadi diri perusahaan, (10) *dubbing*: proses pengambilan suara manusia yang akan digunakan untuk mengisi kekosongan suara, baik yang akan digunakan pada film animasi, alih bahasa pengantar atau *video profile*, (11) *audio digital*: teknik *editing* audio agar menghasilkan sebuah audio yang berbeda dengan sebelumnya. Teknik ini menggunakan pengaturan efek-efek sehingga menghasilkan suara yang enak didengar, (12) *Adobe Premier*: salah satu *software* yang digunakan untuk keperluan *digital video editing*. *Premier* memiliki fasilitas lengkap, misalnya: *editing*, *transition*, *audio mixing*, *titling*, *superimposing* & *compositing*, dan *clip animation*. *Operating tool* mudah.

METODE

Dalam pembuatan *video profile*, menggunakan

urutan proses: (1) penentuan ide: merupakan rencana pesan yang akan disampaikan kepada khalayak / *user* melalui media audio visual atau multimedia, karena itu sewaktu menuangkan ide seorang produser melalui *scriptwriter* harus selalu memperhatikan faktor yang berkaitan dengan *audience* agar apa yang disajikan dalam bentuk audio visual mencapai sasaran, (2) *treatment*: *treatment* merupakan sketsa/kerangka dari scenario, yang ditujukan untuk mendramatisir situasi. *Treatment* memiliki ciri-ciri: (a) kalimatnya ringkas dan padat, (b) merupakan garis besar kejadian dalam pembuatan film/paket audio visual, (c) tahap awal dalam mempersiapkan sebuah naskah, (3) naskah: suatu gagasan/ide yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Naskah merupakan penjabaran dari *treatment* yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang berisi tentang *scene*, *shot*, *duration*, *location* dan adegan yang dapat dimengerti semua orang yang membacanya, sekaligus memberikan gambaran bagaimana jalan cerita sebuah film. (Habiger, 1987:22), (4) *Storyboard*: panduan yang akan digunakan dalam pengambilan gambar pembuatan audio visual, (5) *design graphics*: *image* yang ditampilkan pada layar dan bukan merupakan teks atau video, seperti fotografi, gambar, ikon dan seni terapan. (www.sympatico.ca/help/glossary/g.html), (6) *image*: suatu uraian atau penyajian grafis dari suatu objek dan secara khusus diproduksi oleh suatu alat elektronik atau segala sesuatu yang bersifat *optic*, (7) teks: merupakan data yang dipresentasikan dalam bentuk karakter *alphanumeric*, yang pada umumnya tersusun dalam kata, kalimat dan paragraph. (<http://www.worldlingo.com/resources/glossary.html>) (8) video: teknologi yang memproses kode-kode elektronik yang mewakili gambar hidup, yang dirancang untuk keperluan televisi dan

digunakan pada bidang televisi, proses teknis, ilmu pengetahuan, industri manufaktur dan sistem keamanan, (9) video *company profile*: video yang diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu dan berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan, (10) *camera angle*: sudut pengambilan gambar pada sebuah camera, yang meliputi: *Extreme Close Up*, *Close Up*, *Medium Close Up*, *Knee ¼ Shot*, *Full Shot*, *Long Shot*, *Medium Long Shot*, (11) *camera movement*: pergerakan yang berfungsi untuk memberi kesan sesuatu tampilan yang bergerak pada frame video untuk menghindarkan kebosanan pada para penikmat (konsumen), unsur dari teknik pergerakan kamera yaitu: *Zoom in/out*, *Track in/out*, *Scrabing*, *Tilt up/down*, *Panning*, *Swing*, *Pedestal up/down*, *Follow*, *Establishing*, *OSS (Over Shoulder Shot)*, (12) *lighting*: berfungsi memperjelas suatu objek bidikan kamera. Di dalam prinsip kerja *lighting* harus ada salah satu sumber cahaya yang berfungsi sebagai *Main light* yaitu sumber cahaya utama yang datang mengenai objek sehingga objek akan tercapai sesuai besar kecilnya sumber cahaya tersebut. Selain *mainlight* juga terdiri dari beberapa unsur bagian lagi yang berfungsi mendukung peranan dari sebuah *main light*, antara lain: *Fill in*, *Hair light*, *Background light*, *Accent light*, (13) fokus: ketajaman dari suatu titik ataupun benda yang dilihat dengan mata telanjang. Begitu juga bila dilihat sebuah benda melalui *viewfinder* kamera, maka benda yang tampak di *viewfinder* tersebut mungkin tajam, mungkin pula tidak. Untuk mengatur agar benda yang dilihat melalui *viewfinder* nampak tajam, harus diatur *focus* dengan cara memutar gelang pengatur jarak yang ada pada lensa, (14) *f-stop*, *diafragma*: *F-stop* adalah bilangan yang menunjukkan perbandingan antara panjang fokal

dengan diameter lensa. Diafragma / Iris adalah bukaan lensa untuk menangkap sinar yang masuk. Semakin kecil angka *f-stop*, maka bukaan diafragma / irisnya semakin besar, dan sebaliknya semakin besar *f-stop*, bukaan diafragmany semakin kecil. Pengaturan diafragma ini akan berkaitan pula dengan *depth of field*, (15) *depth of field* / ruang tajam: ruang atau area pada foto semuanya akan terlihat tajam. Ruang tajam bisa diatur sesuai dengan yang diinginkan. Ruang tajam sangat dipengaruhi oleh seberapa besar *aperture* dibuka (besar bukaan diafragma), berapa milimeter panjang *focal* dari lensa yang digunakan, dan jarak lensa terhadap subyek yang akan difoto. Semakin besar bukaan diafragma dan dengan kombinasi panjang *focal* lensa yang cukup panjang dan pengambilan dari jarak yang tidak terlalu dekat maka *Depth of field* menjadi sempit, (16) *white balance*. Salah satu kewajiban sebelum merekam gambar adalah harus mengatur *white balance* kamera terlebih dulu. Pada intinya televisi atau video menerima cahaya dari 3 warna primer RGB, *red*, *green*, dan *blue*. Bila ketiga warna ini dipadukan dalam perbandingan yang sama, maka akan menghasilkan warna cahaya putih. Warna putih inilah yang harus disesuaikan agar obyek putih benar-benar terlihat putih di lensa kamera. Padahal warna putih jika terkena cahaya warna lain sedikit saja akan berubah, seperti kekuning-kuningan atau kebiru-biruan. Jika di luar ruang / *outdoor*, maka warna yang ditangkap kamera video cenderung kebiru-biruan. Sedangkan di dalam ruangan / *indoor* cenderung kemerah-merahan. Untuk itulah di beberapa kamera video dilengkapi filter koreksi warna dan *white balance* yang dipasang di antara lensa dan tabung kamera. Pada umumnya kamera video dilengkapi 2 filter koreksi untuk *outdoor* dan *indoor*. Tetapi ada

juga yang dilengkapi 4 jenis filter koreksi warna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui tahapan-tahapan: ide, pembuatan *treatment*, narasi, *storyboard*, *shooting script* dan proses *shooting*, maka penulis memasuki tahapan penyuntingan gambar untuk menciptakan sebuah karya *video profile* Deteksi Jawa-Pos.

Tahap awal penyuntingan dilakukan dengan capture data hasil pengambilan gambar dengan menggunakan *software* Sony Vegas 6.0. Teknik yang dilakukan adalah teknik *cut-to-cut* yang berfungsi untuk memotong gambar. Setelah menyelesaikan proses *capture*, maka proses berikutnya adalah *Screening Rushes*. Pada tahap ini penulis menyaksikan seluruh materi yang ada setelah proses capture selesai. Langkah berikutnya adalah *NG Cutting*, *Breakdown*, *Selection*, *Logging*. Penulis akan memilih gambar-gambar yang dibutuhkan berdasarkan dari *storyboard*. Bila belum gambar belum ada, maka akan meminta ke sutradara. Proses berikutnya adalah mengurutkan gambar yang disebut dengan teknik *Assembly*. Proses berikutnya adalah menghaluskan gambar sebelum dilakukan *editing* dan penambahan efek-efek.

Setelah gambar dihaluskan, proses selanjutnya adalah menyamakan warna gambar agar semua video mempunyai tampilan warna yang sama. Pemberian transisi pada video dilakukan agar perpindahan antar gambar tidak terlihat kasar. Untuk menunjukkan kesan cepat penulis hanya menggunakan *cut to cut* dan sedikit penggunaan *dissolve* untuk video-video yang sekiranya lambat. Pemberian *effect* pada beberapa *scene* yang membutuhkan sentuhan dinamis pada tahap ini menggunakan *software* Vegas dan *After Effect*.

Musik sebagai elemen pendukung dalam *video profile*, diberikan agar video yang ditampilkan lebih terasa hidup dan tidak membosankan. Musik yang digunakan adalah musik dengan aliran steno. Proses penambahan suara dilakukan melalui tahapan. (1) *Track Lying*, yaitu proses sinkronisasi antara lain *speech, sound effect, musik*, (2) *Sub Mix* yaitu mengolah suara satu per satu berdasarkan *speech, effect* atau musik. Hasil dari *Sound* yang diperoleh disesuaikan berdasarkan lamanya durasi yang dibutuhkan agar tepat sesuai seperti yang diinginkan, (3) *Final Mix* yaitu memilih mana yang lebih dominan antara *speech, effect* atau musik. Disini penulis memperkirakan kecocokan dalam pemberian *Sound* agar antara *dubbing speech* dan musik seirama, (4) *Dubbing Speech*. Suara *dubbing* diolah dengan menggunakan *software adobe audition*. Ditunjukkan pada Gambar 1.

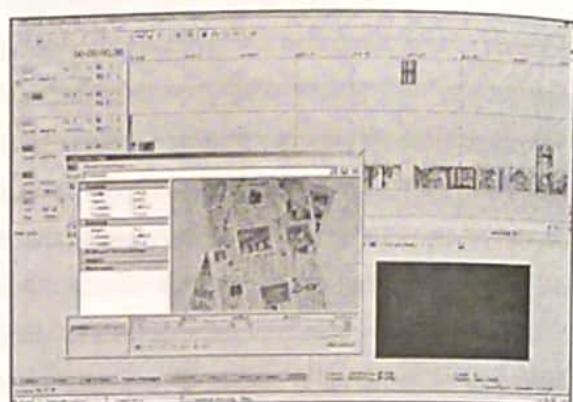


Gambar 1 Interface Adobe Audition

Tahap terakhir adalah menggabungkan setiap *scene* dalam Sony Vegas (*compositing*).

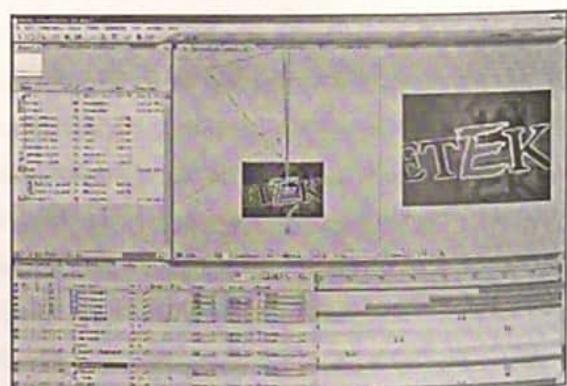
Dalam proses *editing*, khususnya transisi antar video penulis lebih banyak menggunakan menggunakan *cut to cut, dissolve, flash, dan TV Simulator* (TV yang signalnya terganggu). Dijelaskan

pada Gambar 2.



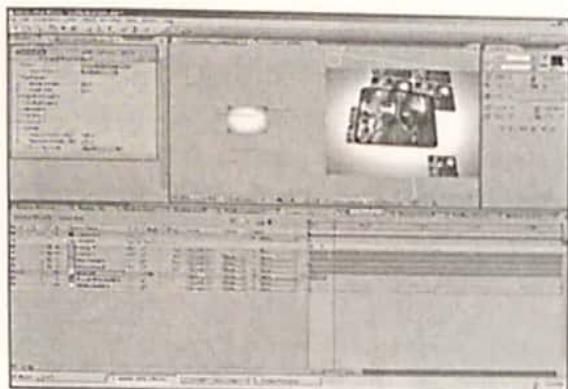
Gambar 2 Interface Sony Vegas 6.0

Untuk menambahkan visual efek, penulis menggunakan *software After Effect* dengan teknik: (1) kamera pada 3D composition: penggunaan kamera di *after effect* sangat dominan pada pembuatan *profile*. Deteksi ini bisa dilihat pada Gambar 3. Banyak *footage* yang ditampilkan dengan menggunakan kamera pada *composition 3D*,



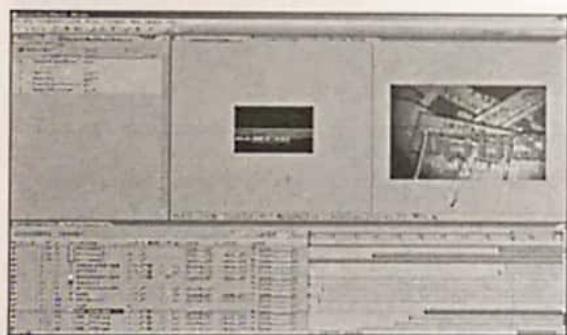
Gambar 3 Tampilan Efek 3D Composition

(2) efek *animated stroke*: Animasi Efek *stroke* yang dikombinasi dengan *path*, (3) *Starglow effect*: Efek ini untuk memberikan kesan *glowing* yang natural pada *footage, text, composition*. Seperti pada Gambar 4, (4) *Motion Blur*: Hampir disetiap



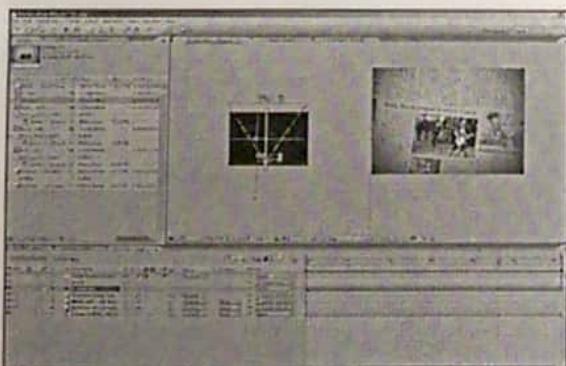
Gambar 4 Tampilan Efek Starglow

composition semua *motion blur* diaktifkan, agar gerakan animasi terlihat lebih natural, dijelaskan pada Gambar 5, (5) *Parenting* dan *masking*: Penggunaan



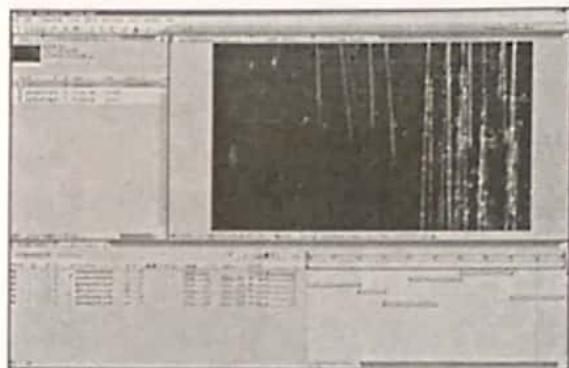
Gambar 5 Tampilan Efek Motion Blur

Parenting Layer dan *Masking* juga banyak digunakan pada pengeditan di *After effects*, dapat dilihat pada Gambar 6, (6) Efek Rusak (efek



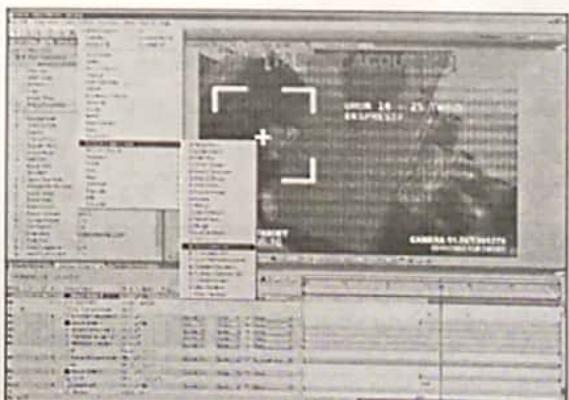
Gambar 6 Tampilan Efek Parenting & Masking

scratch): Dibuat dengan cara menumpuk beberapa *layer* yg telah dipersiapkan di *photoshop* dan kemudian ditempatkan secara acak di *after effect*. Penggunaan *layer mode add* agar *background layer* (hitam) bisa hilang, ditunjukkan Gambar 7,



Gambar 7 Efek Scratch

(7) Efek *type writer*: Efek ini yang dianimasikan adalah *typing completion*-nya (tulisan). Jadi seolah-olah memberi kesan mengetik, ditunjukkan Gambar 8.

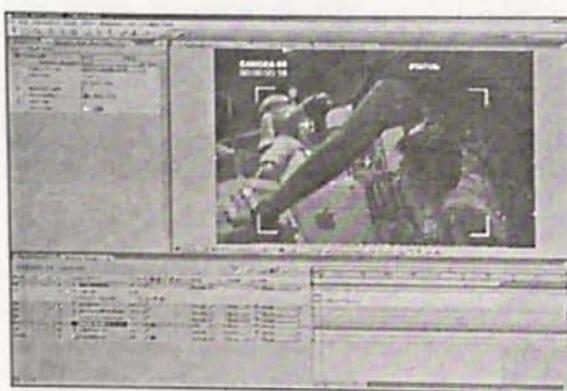


Gambar 8 Efek Type Writer

(8) *Expression*: Teknik *programming* di *after effect* berguna untuk mengotomatisasikan *keyframe*, dijabarkan pada Gambar 9, (9) *Timecode*: efek ini berguna untuk memberi kesan waktu berjalan, seperti dijelaskan pada Gambar 10, (10) *Velocity control*:

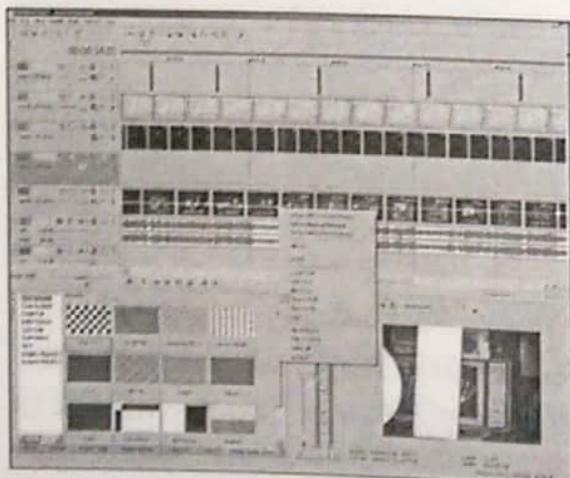


Gambar 9 Efek Expression



Gambar 10 Efek Timecode

mengatur cepat lambatnya suatu *footage*. Ini berguna untuk mencocokan *footage* dengan audio, terlihat Gambar 11, (11) *Rotoscoping*: memisahkan objek



Gambar 11 Velocity Control

dari video bergerak. Bisa menggunakan *masking* atau mengekstrak *frame by frame* dan kemudian di *edit* di *photoshop*, ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12 Efek Rotoscoping

Hasil dari pemberian visual efek pada gambar-gambar hasil *shooting*, maka gambar diolah melalui *software After Effect 7.0*. Dengan menggunakan efek kamera dan layer 3D aktif pada *after effect* seolah-olah tulisan itu berdimensi. Efek shadow diberikan agar terkesan lebih alami. Caranya dengan mengaktifkan *option 3D* pada *after effect* dan pilih kamera.

Video ini dibuat di dalam koran deteksi dengan cara menggunakan efek *masking*. Cara buatnya yaitu *path* dulu *box* yang akan di pakai di *After Effect* kemudian masukkan video. Setelah video dimasukkan langkah selanjutnya yaitu *parent* dengan koran,



Gambar 13 Implementasi Parenting dan Masking

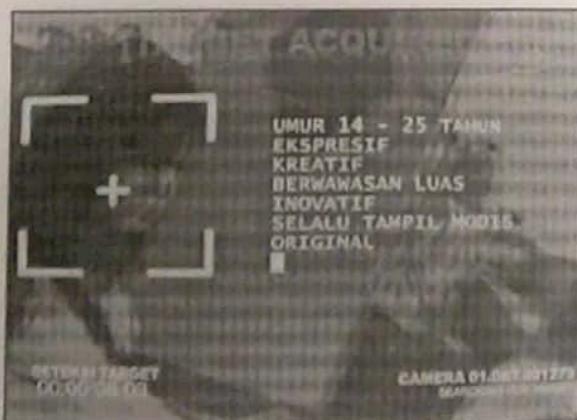
fungsi *parent* disini yaitu, apabila koran digerakkan video selalu otomatis mengikuti, dapat dilihat pada Gambar 13.

Video dibawah ini menggunakan *effect TV Simulator* yang dibuat menggunakan Sony Vegas 6.0. Dengan cara memilih video yang akan di beri efek ini, kemudian pada filter pilih *TV simulator* lalu atur pada parameternya di ubah sesuai dengan keinginan. Seperti pada Gambar 14.



Gambar 14 Implementasi TV Simulator

Pada gambar 14, tampilan video penulis menggunakan *plug in* dari *after effect* untuk pemberian efek *type writer*. Fungsi dari *effect* ini yaitu untuk memberikan kesan seperti mengetik sendiri, ditunjukkan pada Gambar 15.



Gambar 15 Implementasi Type Writer

Proses terakhir adalah *rendering video*. Proses ini menggunakan *software sony vegas 6.0* dalam format AVI. Setelah itu penulis lakukan lagi proses kompres ulang menjadi format mpeg yang kemudian siap untuk di *burning* kedalam format DVD. *Rendering* di vegas.

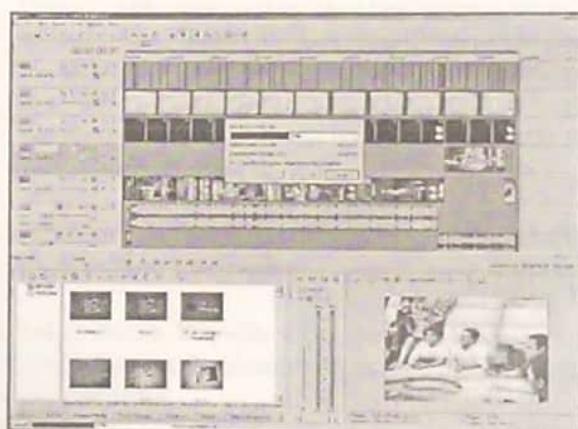
layer 1 = *footage efek scratch*

layer 2 = *old paper* yang dipersiapkan di *photoshop*

layer 3 = *scratch* yang di persiapkan di *photoshop*

layer 4 dan 5 = *footage* dipersiapkan di *after effect*.

layer 6 dan 7 = yang dipersiapkan di *adobe audition*, dijelaskan pada Gambar 16.



Gambar 16 Hasil Render di Sony Vegas

SIMPULAN

Dari proses pembuatan karya *video profile* Deteksi Jawa-Pos Surabaya dapat diambil kesimpulan, bahwa pembuatan suatu konsep visualisasi *video profile* yang matang, penyampaian materi yang informatif dan representatif, dan kemudahan akses akan mempermudah pemahaman.

Penggunaan visual *effects* yang tepat pada karya *video profile* akan meningkatkan tampilan lebih menarik. Penguasaan terhadap *software* sangat berperan penting dalam pembuatan karya *video profile*.

Dalam proses pembuatan karya *video profile*, penulis juga banyak mengalami kendala. Untuk itu penulis memberikan saran, bahwa kematangan konsep dan penguasaan materi sangat diperlukan dalam penyusunan sebuah karya. Selain penguasaan aplikasi *software* maupun perangkat pendukung lain, serta kerjasama tim yang solid.

Bagi segenap staff akademisi, kualitas dan kuantitas kerja sangat diharapkan menjadi perhatian yang utama, serta menjaga hubungan sosialisasi dan komunikasi antar akademisi.

DAFTAR RUJUKAN

- Krevolin, R. 2003. *How to Adapt Anything into a Screenplay*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons
- Ohio, D. 2002. *Five Essential in Digital Video – a DV Moviemaker's Trick of The Trade*. California: Que
- Stauffer, T., and Nina. 2003. *Get Creative ! the Digital Video Ideo Book*. California: Parickh.
- <http://www.sympatico.ca/help/glossary/g.html>
- <http://www.en.wikipedia.org/wiki/design>
- http://www.geography.geog.uvic.ca/old_manual/glossary/teks/glos.i.html
- <http://www.worldlingo.com/resouses.glossary.html>
- <http://www.fsrp.itb.ac.id>
- <http://www.komunitas-dokumenter.org>
- <http://www.encarta.msn.com/>
- [http://www.matamata.com/index.cfm? fuseaction=guide.article&id=507.](http://www.matamata.com/index.cfm?fuseaction=guide.article&id=507)