PENGOLAHAN VIDEO GRAFIS DENGAN KOMPUTER MENGGUNAKAN ADOBE PREMIERE

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Dalam Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Teknik Informatika, Institut Teknologi Indonesia

OLEH :
DANNY SPRAGUSO YUWONO
015920002 / 923206716750002

TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA
SERPONG
Februari 1999

Tulisan ini penulis persembahkan kepada...

Yang Tercinta (Alm) Mama Sonya,

Yang telah melahirkan , membesarkan dan meninggalkan

semua yang belum sempat penulis balas semua

Kebaikan, Cint+, Sayang, Hidup, Kesabaran dan segalanya

Semoga tenang di alam sana..Amien...

(Dari yang slalu +)

PENGOLAHAN VIDEO GRAFIS DENGAN KOMPUTER MENGGUNAKAN ADOBE PREMIERE

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Dalam Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Teknik Informatika, Institut Teknologi Indonesia

OLEH :
DANNY SPRAGUSO YUWONO
015920002 / 923206716750002

Disahkan Oleh :

Ketua Jurusan Teknik Informatika/Pembimbing

DR. - Ing. Kondar Siahaan

A B S T R A K S I

Dalam pengolahan video grafis berbasis komputer, pemakaian dan implementasinya tidak terlepas dari prinsip *user friendly* dan harmonis. Pada Tugas Akhir ini penulis menggunakan perangkat lunak ***Adobe Premiere*** untuk membuat suatu produk grafis berbentuk video klip, iklan, film, animasi yang *user friendly* dan harmonis.

Untuk membuat video klip ini yang dibutuhkan adalah potongan - potongan gambar bergerak (klip) maupun gambar diam, suara dan teks. Kemudian semua itu disusun dalam suatu *construction window*, lalu bila semua sudah sesuai dengan jalan cerita yang diinginkan, kemudian dikompilasi atau dikompres, bisa dalam bentuk format AVI, MOV maupun MPEG. Kesulitan utama dalam penyusunan antara elemen gambar (bergerak maupun diam), suara dan teks adalah mensinkronkannya.

Hasil akhir dapat dilihat tampilannya di layar monitor atau bisa juga ditransfer atau *encode* kedalam *video cassette recorder (VCR)* kemudian bisa dilihat tampilannya di layar TV.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Atas berkat rahmat dan karunia Allah SWT, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Adapaun penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Industri, Institut Teknologi Indonesia.

Pada kesempatan ini penulis ingin menghaturkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak DR.-Ing Kondar Siahaan, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, dan juga selaku Pembimbing Tugas Akhir.
2. Para dosen Teknik Informatika, yang telah memberikan ilmu pengetahuannya.
3. Darwin, Mbak Fitri dan seluruh pegawai Sekretariat Informatika, yang telah banyak membantu dalam urusan administrasi.
4. Ayahanda Drs. Bambang Soeyono dan Ibunda Dra. Mardiah Achmad, yang telah memberikan bantuan moril maupun materil, serta kasih sayang yang tak terhingga.
5. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu penulis selama ini.

DAFTAR ISI

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, bisa dibilang setiap hari selalu ada yang baru. Teknologi Komputer tidak luput dari perkembangan tersebut. Kalau dulu fungsi dari komputer secara umum adalah sebagai alat untuk mengolah data, angka, dan kata, lambat laun mulai terjadi perkembangan menjadi pengolah video atau gambar.

Pengolahan video adalah sesuatu yang bisa dibilang masih baru, karena tidak semua orang dapat mengaplikasikannya, tanpa ditunjang oleh alat dan pengetahuan tentang video dan gambar/grafis. Perkembangan lengkap dengan munculnya perangkat lunak/program untuk pengolahan video. Masing-masing produk bersaing sebagai yang terbaik dimata konsumen dengan menampilkan keunggulannya masing-masing.

Oleh karena itu, dengan perangkat lunak maupun perangkat keras yang memenuhi syarat, kita dapat menjadi seorang editor video sendiri. Untuk itulah perlu juga untuk mempelajarinya, agar tidak ketinggalan jaman dan menambah pengetahuan.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Dalam proses akhir pembuatan *Video Klip*, ada dua cara, yang pertama adalah video di *edit* sesuai dengan "ceritanya" , lalu baru digabungkan menjadi satu, tanpa ada tambahan efek- efek khusus. Yang kedua adalah dengan menambahkan efek - efek, seperti filter, transisi, dan efek khusus, yang tersedia dalam perangkat lunaknya.

Untuk tugas akhir ini penulis memilih menyorati permasalahan pengolahan video klip dengan perangkat lunak yang digunakan yaitu ***Adobe Premiere*** (AP), semua pengolahannya memakai komputer. Masalah yang disorot antara lain :

- Perangkat lunak yang dipakai
- Efek - efek yang dipakai
- Bagaimana cara pembuatan atau pengolahan video klip
- Hasil dari pembuatan atau pengolahan video klip

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah agar kita lebih mengetahui pemakaian komputer untuk pembuatan video klip. Dengan mengetahui dan mengerti bagaimana mengolah suatu video klip atau gambar dengan komputer, harapan dari penulis agar makin banyak orang yang akan tertarik menggeluti dunia video klip atau gambar tersebut.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Pembatasan masalah dilakukan agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Pembatasan masalah sebagai berikut :

- Berkaitan dengan perangkat lunak Adobe Illustrator
- Materi fokus pada Adobe Illustrator
- Cetakan dan proyek akhir

1.5 METODOLOGI PENULISAN

- Studi literatur tentang Jurusan Manajemen Komputer
- Studi literatur tentang komputer grafis
- Pengumpulan kepustakaan
- Pembuatan proyek akhir
- Menyusun dan Bahas dengan judul "Creative Design Visual" dan MANAJEMEN PRODUKSI

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

- **BAB 1 PENDAHULUAN**

  Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

- **BAB 2 LANDASAN TEORI**

  Tinjauan teori - teori sebagai pendukung dalam pratikeknya pada

implementasi program.

- **BAB 3. ADOBE PREMIERE & IMPLEMENTASI PROGRAM**

  Berisi proyek video klip sederhana yang dibuat khusus untuk tugas akhir, dan kita dapat melihat *output* nya melalui layar *monitor*.

- **BAB 4. KESIMPULAN DAN SARAN**

  Berisi kesimpulan dari hal - hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengolahn video, dan beberapa *tips* untuk pengolahan video yang baik.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Interaksi manusia dan komputer atau *Human and Computer Interaction* (HCI), mempelajari interaksi antara manusia, komputer dan *task* (perintah). Pemahaman bagaimana manusia dan komputer dapat berinteraksi untuk melakukan tugas - tugas merancang sistem interaktif. Interaksi melibatkan dialog *Task - Oriented* antara pemakai dan program. Pemakai harus memberikan instruksi (program/data) informasi kepada sistem komputer.

Antarmuka pemakai adalah apa yang dilihat, disentuh dan didengar. Alat bantu *antarmuka pemakai* (I/O) adalah :

- *Input device* : *keyboard, mouse, light pen, touch screen, joystick,* dan lain - lain.
- Output device : *screen, printer.*

2.1.1. Human Factor

Yang perlu diperhatikan adalah persepsi *visual*, pengenalan psikologi *reading, human memory* (kemampuan manusia untuk mengingat informasi), deduktif dan induktif *reasoning* dan sifat - sifat manusia. Membuat pemakai *FRIENDLY* dalam dialog antara pemakai dan

program/sistem. Perancangan HCI perlu memperhatikan kemampuan manusia untuk mengingat, mengenal dan memanggil informasi, pengetahuan *human memory* diperlukan juga. Dalam kemampunan manusia untuk mengingat informasi hal yang perlu diketahui adalah :

- Panjang pendek informasi yang diterima
- Betuk - bentuk dari informasi yang diterima
- Kata - kata yang terdapat dalam informasi yang diterima

2.1.2. Dasar - Dasar Persepsi Human

HCI pada umumnya dilakukan dengan media *printer report*, grafis. Mata dan otak bekerja sama dalam menerima dan mengintepretasikan visual informasi berdasarkan ukuran bentuk, orientasi, gerakan dan sebagainya. Selain itu juga mencakup *human skill level* dan *behavior* yaitu *individual skill, personality* dan *behavior.*

2.1.3. Psikologi dan HCI

Psikologi HCI adalah pemahaman, *modeling* dan *explaining* dari fenomena yang komplek *Human Behavior.* Metoda psikologi termasuk observasi, survey, eksperiman laboratorium, studi kasus, simulasi dan investigasi.

Disainer HCI memperhatikan pengetahuan, pengalaman dan kemampuan belajar dari *user.* Dalam sistem informasi antarmuka pemakai harus interaktif sistem dan pemakai*friendly* yaitu pengetahuan, pengalaman dan kemampuan *user.*

2.1.4. Rancangan HCI

Model rancangan antarmuka

1. *Design Model* : data, *architecture* dan *procedure*
2. Pemakai*Model* : profil *End-User*
3. *System Perception* : *system* respon
4. *System Image* : implementasi dan *supporting information*

HCI memperhatikan desain dan pengembangan sistem komputer dengan mempertimbangan *user*, dimana pemakaidapat menjadi seorang pemakai komputer *(*pemakai*requirement)* dan pemakaisebagai pemberi order *(client requirement)*.

Antarmuka antara pemakai dan komputer disebut antarmuka pemakai. Untuk membuat suatu antarmuka harus *userfrien*dly dan mudah digunakan (*easy to use*). Sistem harus memadai bagi pemakai baik untuk orang baru maupun yang berpengalaman.

2.1.5. Pertimbangan Dalam Merancang Antarmuka pemakai

Rancangan yang baik adalah rancangan bersih dan bebas dari informasi yang tidak perlu. Petunjuk untuk menentukan informasi apa saja yang diletakkan dalam *single screen* :

- Menyajikan informasi yang penting saja untuk pengambilan keputusan atau untuk melakukan suatu pekerjaan (*action*).
- Menyajikan semua data yang terkait dalam satu pekerjaan pada satu layar (satu tampilan).

- Menempatkan *item-item* secara bersamaan bila secara logik berkaitan.
- Dalam memanfaatkan *screen* sebagai media antarmuka yang baik perlu organisasi *screen* yang baik membuat pembagian daerah *screen* dan membuat *window-window*.
- Dua macam *feedback* yang harus diperhatikan dialog yaitu sistem harus memberi tahu setiap permintaan pemakaidan keterangan tambahan pada saat melayani *request* dari *user*.
- Sistem harus memberikan respon yang baik untuk *input* yang benar maupun *input* yang salah.

Terdapat empat dimensi *error control* yaitu :

- **Error Prevention**

  Sebanyak mungkin sistem harus menyediakan instruksi spesifik sehingga pemakaitahu apa yang harus dilakukan untuk menghindari *error*.

- **Error Detection**

  Bila terjadi *error*, sistem mengidentifikasikan secara jelas dan pasti, meski demikian perlu *error massage* yang sopan.

- **Error Corection**

  Koreksi harus dilakukan dengan segera dan hanya data yang salah yang perlu diketik kembali. Jika terjadi *error* sistem tidak harus berhenti.

- **Error Recovery**

  Sekali satu perintah diterima, masih memungkinkan terjadi *error* dan menyebabkan aksi yang salah, perlu *do* atau *undo*, dll.

2.1.6. Merancang *input* yang efektif

Petunjuk merancang *Form* :

1. *Form* mudah diisi.
2. Bentuk *form* memenuhi spesifikasi *input*.
3. Informasinya lengkap.
4. *Form* atraktif (*lay out* nya menarik).

Enam tujuan merancang *input* yang baik :

1. Mudah dipakai.
2. Efektif.
3. Akurat.
4. Sederhana.
5. Atraktif .
6. Konsisten.

2.1.7. Pengembangan Rancangan Antarmuka

Pengembangan rancangan antarmuka melibatkan rancangan komunikasi grafik dan teks.

Perspektif rancangan Antarmuka pemakai yaitu :

- Perpektif Fungsional :
  - Kemampuan menggunakan (*Useability*).

- Kemampuan melayani kebutuhan (*Serviceable*).

❊ Perspektif Estetika :

- Kesukaran.
- Penampilan : *line caption, box caption, table caption*, dll.
- *Font* : warna dan ukuran.
- Ukuran dan bentuk *device*.
- Posisi.
- Animasi atau grafik.

❊ Perpektif Struktural :

- *Reability*.
- Efisiensi.
- Kemudahan : pemeliharaan, *extended*.
- *Composite* Antarmuka *Object* : Struktural *object-object*.

2.1.8. Rancangan Antarmuka pemakai

Bagi kebanyakan pemakai, antarmuka sama dengan sistem. Tujuan perancangan antarmuka pemakai :

❊ Efektif.

❊ Efisien.

❊ Pertimbangan keinginan *user*.

❊ Produktifitas.

2.1.9. Evaluasi Sistem Interaktif

Evaluasi dan prosedur desain :

- Pada umunya prosedur desain bisa berbagai macam.

- Evaluasi dilakukan pada :

  1. Evaluasi *Stage Spesification* Rancangan
     - *Task Action Language* (TAL), mengevaluasi bahasa perintah : konsistensi dan *learnability*.
     - *Task Action Grammar* (TAG).
  2. Evaluasi *Stage* Implementasi.

     Mengevaluasi *runnable* program :
     - Kemampuan diagnostik.
     - Evaluasi berjalan (*walk through*).
     - *Questioner*, mengidentifikasikan *features*.

2.1.10. Metode Eksperimen

Sering digunakan dalam HCI untuk mengevaluasi implementasi desain.

- *Dependent variable*, yang ukurannya adalah waktu.
- Eksperimental-eksperimental *Control Independent Variable, style icon* atau urutan *item-item* menu.
- Eksperimen *control*.
- Eksperimen Faktor.

2.2. GRAFIK KOMPUTER

Grafik komputer telah menjadi salah satu bidang aplikasi komputer yang paling menarik. Grafik komputer merupakan hasil pemikiran yang muncul kemudian setelah komputer itu sendiri hadir.

Pemakaian komputer dalam bidang gambar menggambar sudah tidak asing lagi. Menggambar dengan kertas sudah dirasa tidak efisien. Selain memerlukan waktu lama, bila ada perbaikan gambar yang telah jadi, terpaksa menggambar dilakukan lagi dari awal. Dengan perangkat lunak yang telah tersedia, para arsitek dapat menggambar gambar - gambar bangunan, para perancang mesin dapat mendesain komponen mesin secara tiga dimensi dan sebagainya. Bahkan dengan semakin canggihnya komputer, gambar - gambar yang ditampilkan tidak hanya terbatas pada gambar teknik. Gambar lainnya yang ada didalam alam nyata ini dapat digambarkan lewat komputer secara nyata dengan kualitas tinggi dan selain itu juga dianimasikan. Kemajuan grafik komputer ini tidak hanya dimanfaatkan oleh perancang mesin atau bangunan, tetapi juga para perancang bisnis lainnya.

2.2.1. Pentingnya Grafik

Sebuah gambar dapat mewakili sejuta kata, demikianlah kata pepatah. Dari pepatah tersebut terbukti bahwa manusia adalah mahluk yang masih primitif dalam hal itu, penerimaan informasi. Manusia dapat memahami kata-kata dan simbol-simbol sebagai representasi informasi, tetapi tidak ingin melakukanya terus. Representasi dengan citra visual masih jauh lebih efektif di bandingkan dengan berhalaman-halaman kata, tabel angka-angka, dan rumus-rumus yang bertele-tele. Bentuk informasi paling mudah diterima oleh manusia adalah citra visual. Menerut ilmu fisika, indara penglihatan manusia tidak begitu baik, kita hanya dapat melihat sedikt saja dari cahaya yang ada di sekitar kita.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] Read Template [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

singkatan dari "*Picture Element*" (Elemen gambar), tetapi akhirnya dinyatakan sebagai sebuah kata yang berdiri sendiri.

Dalam komputer digital, informasi visual yang menyusun citra direpresentasikan dalam bentuk digital sebagai *array* (Larik) besar yang tersusun dari *bit-bit*. Pada komputer modern yang ada sekarang, masing-masing *bit* berhubungan dengan gerbang-gerbang elektronik kecil yang dapat dibuka dan ditutup, dinyatakan dari tegangan tinggi atau rendah yang melaluinya.

Terpisah dari bagaimana perangkat keras merepresentasikannya, dalam sudut pandang perangkat lunak biasa disebut 1 dan 0. Setiap titik dalam tampilan yang ada di layar monitor dipetakan sebagai satu atau lebih *bit* dalam memori komputer. Karena itu citra yang ditampilkan dengan cara ini disebut *bitmap*, yang artinya peta *bit*.

Apa yang akan ditampilkan di layar dapat dikendalikan dengan mengubah *bit - bit* dalam memori video komputer. Dengan instruksi apapun dan dalam bahasa apapun dalam membuat tampilan, semuanya tetap mengarah pada perubahan *bit - bit* tersebut.

2.2.3. Bitmap VS Vektor

Dalam grafik komputer, grafik *bitmap* sering dibandingkan dengan grafik *vektor*. Istilah ini menyangkut cara representasi informasi visual dilakukan oleh software aplikasi. Dalam hal ini sering juga digunakan istilah program *paint* dan program *draw* sebagai software aplikasi yang memanipulasi citra komputer.

Program paint atau program berbasis bitmap menyimpan citra sebagaimana ditampilkan pada layar bitmap, sebagai array dari titik - titik. Jika kita mengedit gambar dengan program paint tertentu, kita mengendalikan pewarnaan terhadap setiap pixel secara langsung. Program paint menyalin citra bitmap, yang disebut juga citra raster.

Dalam grafik bitmap menggunakan nilai diskret data dan informasi - informasi untuk tiap pixel. Program paint meliputi program - program editor grafik sederhana sampai program - program pengolah citra, contohnya : PC Paintbrush dari ZSoft, PC Draw/Board dari IBM, Deluxe Paint dari Electronic Arts, Adobe PhotoShop dari Adobe, Corel Photo Paint dari Corel, dan sebagainya.

Program draw atau program berbasis vektor menyimpan citra sebagai model matematika, dan setiap elemen citra disimpan secara terpisah. Ketika mengedit gambar dengan program draw, kita mengubah deskripsi matematika yang menyusun gambar, dan program menghitung penskalaan - penskalaan yang perlu pada warna - warna pixel secara tidak langsung. Karena mudah program berbasis vektor harus menyala ulang citra bitmap sesungguhnya setiap kali ditampilkan, sementara program paint secara langsung mentransfer data citra ke memori video untuk ditampilkan. Contoh program draw adalah CorelDraw dari Corel, Adobe Illustrator dari Adobe, dan sebagainya.

Objek - objek yang kita buat dengan grafik vektor tersusun dari serangkaian garis dan kurva. Masing - masing berdiri sendiri, dan memiliki warna serta pola dan sendiri - sendiri. Intinya sebutanya,

sebuah obyek bisa diratasi, diperbesar, diubah menjadi bentuk kotak atau lingkaran, atau diberi efek tanpa mempengaruhi obyek lainnya.

Kelebihan grafik vektor adalah kemampuannya untuk menciptakan gambar dalam resolusi yang berbeda, lebih tinggi maupun lebih rendah, tanpa kehilangan mutu gambar yang berarti. Membutuhkan lebih sedikit memori dibandingkan dengan grafik *bitmap*.

Di sisi lain, grafik *bitmap* telah mempunyai resolusi yang sudah tertentu. Jika kita memperbesar sebuah *bitmap* beberapa kali, sebuah titik tunggal akan tampak seperti sebuah bujur sangkar besar yang berwarna tertentu. Jika kita mencoba memperkecilnya, beberapa titik akan hilang dan gambar yang dihasilkan akan tampak kacau.

Karena itu grafik vektor baik digunakan untuk gambar - gambar yang akan ditampilkan atau dicetak pada resolusi yang berbeda dengan resolusi pada saat citra yang bersangkutan diciptakan.

Kelebihan grafik *bitmap* adalah kemudahannya untuk menampilkan gambar rinci dengan pola - pola yang kompleks atau gambar fotorealistik, yang tidak dapat dengan mudah direpresentasikan sebagai model matematika garis, kurva, dan bidang.

Jika kita mencoba membuat gambar fotorealistik dengan grafik vektor seperti pada CorelDraw!, kita akan memperoleh kesulitan yang luar biasa, karena gambar tersebut diperlakukan sebagai bidang, yang berisi sebuah *bitmap*, bukan vektor. Barulah bidangnya diperlakukan dengan cara vektor. *Bitmap* pada bidang tersebut tidak dapat di*edit* dengan CorelDraw!, karena bukan program *paint*. Kesimpulannya adalah, jika kita ingin menampilkan gambar yang kompleks atau mengandung

realisme fotorealistik, kita harus menyimpannya sebagaimana komputer menyimpannya sebagai *bitmap*.

Satu hal yang harus diingat, bahwa tampilan komputer kita adalah sebuah *bitmap*. Semua grafik vektor akan dikonversi menjadi *bitmap* terlebih dahulu sebelum dapat ditampilkan. Karena itu pemahaman grafik *bitmap* sangat penting dan diperlukan sebelum kita mencoba bekerja dengan grafik vektor.

2.2.4. Resolusi

Resolusi adalah jumlah piksel dan warna yang ditentukan pada layar. Jumlah piksel perbaris di layar disebut *resolusi horizontal*, dan jumlah piksel perkolom di layar disebut *resolusi vertikal*. Jumlah warna keseluruhan yang dapat ditampilkan sekaligus dilayar disebut resolusi warna. Resolusi akan mempengaruhi ketajaman dan detil gambar *bitmap*. Biasanya dinyatakan dalam dpi (*dot per inch*).

Resolusi erat kaitannya dengan *mode* video yang dapat ditampilkan oleh adapter video yang digunakan, dalam hal ini *mode* video grafik. Perlu diketahui bahwa *mode* video yang dapat ditampilkan oleh adapter yang lebih rendah dapat ditampilkan oleh adapter yang lebih tinggi.

Perlu diingat bahwa secara teknis jumlah warna yang dapat ditampilkan merupakan bagian dari resolusi, tidak terpisah. Kemudian resolusi juga erat kaitannya dengan kualitas gambar. Semakin tinggi resolusi yang digunakan untuk menampilkan suatu *bitmap*, semakin halus

hasilnya. Semakin tinggi resolusi yang digunakan, semakin besar bagian gambar yang terlihat.

Resolusi 1024 × 768 dapat menampilkan citra secara keseluruhan, sangat beda dengan resolusi yang 320 X 200, tidak keseluruhan gambar yang tampak.

Selain resolusi vertikal dan horizontal, resolusi warna juga sangat berperan dalam menentukan kualitas gambar. Semakin tinggi resolusi kemungkinan menampilkan gambar yang bermutu semakin tinggi pula. Tetapi ada satu hal yang perlu dicatat, bahwa semakin tinggi resolusi yang digunakan, memori yang dibutuhkan semakin besar, baik untuk memori *internal* (RAM) maupun *external* (media penyimpanan).

2.2.5. Palet

Telah dikatakan bahwa komputer kita dapat menampilkan warna. Sebenarnya bukan hanya sampai 256 warna yang dapat tampil, kini telah ada *card* video yang mendukung penampilan sampai 16,7 juta warna sekaligus. Jumlah tersebut melebihi jumlah warna yang dapat dilihat oleh mata manusia normal.

Untuk menampilkan sebuah piksel di layar, perangkat lunak yang digunakan menempatkan sebuah nomor warna di bagian memori yang berhubungan dengan setiap piksel. Jika *mode* videonya monokrom (hitam putih), hanya ada dua kemungkinan nomor warna, yaitu 0 dan 1 yang dapat direpresentasikan dalam 1 *bit*, dengan kata lain dibutuhkan 1 *bit* per piksel.

Untuk menampilkan 4 warna diperlukan 2 bit per pixel, dan seterusnya. Untuk menampilkan warna dan yang ditampilkan besar 4 dan 8 warna, peranglat keras video dan monitor cukup baik. Video yang terdapat dari array yang menampung nomor warna yang akan ditampilkan, bukan nomor tersebut adalah palet.

Jumlah warna yang tersedia untuk display video mulai dari 256 ke atas, sebenarnya lebih banyak dari pada yang bisa ditampilkan sekaligus di layar. Setiap nilai warna pada palet 256 warna atau 6 bit, masing - masing 2 bit untuk merah, hijau dan biru. Untuk VGA dan SVGA menggunakan 18 bit untuk setiap nilai pada palettnya, masing - masing 6 bit untuk merah, hijau dan biru untuk satu nilai palet.

2.2.5. Format Grafis

Ada banyak format bitmap yang paling terkenal saat ini, adalah :

- Format file BMP

Merupakan format grafis sistem operasi Microsoft windows dan IBM OS/2. Format ini mendukung resolusi warna dari monokrom hingga true color (16,7 juta warna). Hampir semua peranglat lunak yang bekerja di bawah Windows dan OS/2 mendukung BMP. Saat ini berakar BMP dengan header yang berbeda - beda, pada OS/2 BMP tidak hanya untuk menyimpan citra bitmap, tetapi juga array bitmap, icon, dan pointer mouse. BMP mudah dibuka dan disimpan, tetapi penyimpanannya agak genjil yaitu dari bawah ke atas. Kebanyakan file BMP tidak dikompresi, tetapi sebenarnya BMP mendukung kompresi Run-Length Encoding (RLE) dan Huffman 1D.

- Format file PCX

  Merupakan format asli program paint yang diproduksi oleh Zsoft, yaitu PC Paintbrush. Format ini paling banyak digunakan untuk citra - citra monokrom (hitam putih) dan 16 warna, meskipun sebenarnya PCX telah dikembangkan untuk menampung 256 warna dan *true color*. Penyimpanan data citra PCX sama dengan memori video PC, karena itu kecepatan tampilannya sangat tinggi, disamping algoritmanya sangat sederhana yaitu dengan *Run-Length Encoding (RLE)*. Format ini didukung oleh hampir semua program paint di PC, bahkan juga di Macintosh.

- Format file GIF

  (Graphics Interchange Format), merupakan hasil rancangan Compuserve Information Service, layanan informasi *online* terbesar di dunia. *Format* ini dirancang untuk memudahkan pertukaran citra *Bitmap* antar komputer. Karena menggunakan algoritma kompresi LZW (Lempel-Ziv & Welch), file GIF terkompresi dengan baik sehingga pertukaran citra melalui BBS, menggunakan jaringan telepon dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Tetapi disamping itu algoritma LZW cukup rumit, sehingga penyimpanan dan penampilan file GIF relatif lambat.

- Format file TIFF

  (Tagged Information File Format), merupakan hasil dari usaha kerja sama Aldus dan Microsoft untuk mendapatkan dominasi dalam perangkat lunak *desktop publishing*. TIFF mendukung berbagai teknologi citra, tetapi hal ini menciptakan kesulitan karena suatu

perangkat lunak mungkin mendukung spesifikasi TIFF yang satu, tetapi tidak mendukung yang lain. Terdapat benyak jenis TIFF yang berbeda beredar di pasaran, kebanyakan perangkat lunak *desktop publishing* mendukung TIFF, bahkan sebagai pilihan yang paling disukai.

- *Format* file TARGA

  (TGA) yang diciptakan oleh TrueVision, Inc., sebuah produsen perangkat keras grafik. *Format* ini diutamakan untuk menyimpan citra *true color* dan *high color*. Penyimpanan gambarnya berbasis palet dan mudah untuk diciptakan serta dibuka untuk ditampilkan. Hanya saja kompresi datanya sedikit, bahkan kebanyakan tidak ada sama sekali. Karena itu umumnya *file* TAR6A berukuran besar. *Format* ini didukung oleh kebanyakan program yang harus berkaitan dengan *true color*, seperti program *paint* untuk melakukan perbaikan foto dan program *renderer* dan *ray tracer*.

- *Format* file JPEG

  (Joint Photographic Experts Group) akhir - akhir ini sudah banyak digunakan di PC. *Format* ini terkenal karena ukurannya yang mini dibandingkan dengan *format - format* lainnya. Algoritma kompresi JPEG sangat rumit dan kompleks. Tidak seperti *format Bitmap* warna lainnya yang menyimpan palet berupa nilai merah, hijau, dan biru, JPEG menerjemahkan informasi tersebut menjadi komponen luminasi dan dua komponen krominasi melalui *Discrete Cosine Transform (DCT)*. Hanya saja sebenarnya *format* JPEG menurunkan

kualitas citra, tidak seperti *format* lain. Banyak perengkat lunak perbaikan foto mendukung *format* ini.

2.2.7. Kompresi Digital Video

Kompresi adalah proses pergantian data serta restrukturisasi data untuk mengurangi ukuran dari *file*. *File - file* video digital sangat besar sehingga membutuhkan *transfer* (pergantian) data yang tinggi untuk memainkan serta meng*capture*nya. Kompresi dan dekompresi (*Codecs*) tersedia untuk mengkompresi Video for Window dan Quick Time Movie. *Codecs* dopat berdasarken perangkat lunak maupun perangkat kerasnya. Kompresi perangkat keras lebih cepat dibandingkan dengan perangkat lunak. Berikut ini ada bebarapa perangkat lunak untuk kompresi Video for Windows dan perangkat lunak untuk Quick Time Compressor.

2.2.7.1. Video For Windows

- Microsoft Video 1 Codec

  Untuk mengkompresi analog video. Kompresor ini mendukung kedalam piksel 8 *bit* atau 16 *bit*.

- Microsoft RLE Codec.

  Untuk memempatkan gambar animasi atau gambar sintetis dari komputer. Kompresor RLE ini adalah kompresi 8 *bit*.

- Cinepak Codec

  Kompresi ini untuk memampatkan video 24 *bit* yang dimainkàn dari CD-ROM disc. Kompresi ini mempunyai rasio pemampatan yang tinggi, dengan kualitas gambar yang lebih baik, dan kecepatan

playback yang lebih cepat daripada Microsoft Video 1 Codec. Cinepak merupakan *Codec* dengan asimetrik tinggi, kecepatan pada saat dekompresi lebih tinggi daripada saat kompresinya.

- Intel Indeo Video R3.2 Codec

  Untuk mengkompres 24 *bit* video untuk dimainkan dari CD-ROM disc. Kompresi ini juga mempunyai kualitas yang baik seperti Cinepak Codec.

- Intel Indeo Video Raw Codec

  Dipakai untuk meng*capture video* yang tidak di kompres, Menghasilkan kualitas yang sangat baik, karena tidak ada kompresi yang digunakan.

2.2.7.2. Quick Time Compressor

- Cinepak Codec

  Untuk memampatkan 24 *bit* video untuk memainkan CD-ROM disc. Codec ini mempunyai rasio kompresi yang tinggi, dengan kualitas gambar yang bagus serta kecepatan *playback*-nya lebih cepat daripada video codec. Dengan cinepac, dekompresi akan lebih cepat dibandingkan kompresinya, dan data *rate*nya saat dimainkan kembali depat diatur sendiri oleh pemakai.

- Intel Indeo Video R3.2 Codec

  Untuk memampatkan *24 bit video* untuk memainkan CD-ROM disc. Saat menggunakan *rate data* pada waktu video dimainkan, codec akan menghasilkan *movie* yang dapat dibandingkan kualitasnya dengan pengkompresian Cinepak Codec.

BAB 3

ADOBE PREMIERE DAN IMPLEMENTASI PROGRAM

3.1. SEKILAS TENTANG ADOBE PREMIERE

Pengolahan video secara profesional semakin mudah dilakukan tanpa harus menggunakon peralatan khusus yang harganya sangat mahal. Dengan menggunakan komputer pribadi di rumah, serta perangkat lunak tertentu, saat ini dapat mengolah video dengan mudah dan dengan hasil yang profesional. Bagi perusahaan ataupun *production house* yang telah lama bergelut dengan pengolahan video secara profesional saat inipun telah banyak yang beralih ke *editing* menggunakan komputer personal. Hal ini disebabkan karena investasi yang dikeluarkan jauh lebih kecil dibandingkan dengan menggunakan peralatan *editing video* yang khusus.

Adobe Premiere merupakan perangkat lunak yang mempunyai fasilitas lengkap untuk melakukan *editing video* dan mudah untuk dipelajari serta digunakan. Prinsip dasar dari pengolahan video dengan menggunakan komputer adalah bahan - bahan gambar yang telah disimpan dalam pita megnetik di dalam kaset video harus direkam dahulu ke dalam *file* komputer. Dari *file* tersebut kita dapat mengolah maupun memanipulasi gambar melalui layar komputer menggunakan perangkat lunak **Adobe Premiere**. Langkah terakhirnya adalah

mengkompilasi *file* tersebut ke pita magnetik kembali untuk dimainkan didalam *Video Casette Recorder* (VCR) Kembali, atau ke *file* video yang dapat dimainkan komputer.

Kunci keberhasilan untuk mengolah video secara baik adalah, stok klip video harus relatif banyak agar dapat memanipulasi, berkreasi atau membuat berbagai *project* dengan menggunakan fasilitas yang ada pada **Adobe Premiere.**

Adobe Premiere adalah program untuk membuat film digital didalam komputer *desktop*. **Adobe Premiere** bekerja dengan Aplikasi **Microsoft Video** dan **Quick Time For Windows**, dapat merekam, membuat, dan memainkan film dengan menggunakan video, sound, animasi, foto, gambar, teks dan sumber lain menggunakan PC.

Microsoft Video dan Quick Time For Windows adalah utiliti sistem yang dapat mengintegrasikan *audio* dan *video* di dalam aplikasi *Windows*. Kemudian dapat memainkan **Adobe Premiere** *Movies* di dalam beberapa aplikasi yang mendukung Microsoft Video atau format Quick Time For Windows, atau dapat membawa keluar atau memainkannya di luar film ke *tape video.*

Sebelum mulai menggunakan aplikasi **Adobe Premiere** ini, kita harus terbiasa menggunakan sistem operasi Microsoft Windows. Hal ini akan mempermudah untuk memahami perintah - perintah standar yang ada di Microsoft Windows. Disarankan telah mengerti tentang *editing* gambar ataupun photo menggunakan Adobe Photoshop, sebab hal ini akan mempermudah untuk berkreasi menggunakan *Still Image yang* sering digunakan dalam *Video Clip*. Dengan sedikit memahami Adobe

Photoshop, serta *filter - filter* yang ada, akan terbiasa menggunakan beberapa efek tertentu yang juga terdapat pada **Adobe Premiere**.

3.2. SISTEM YANG DIBUTUHKAN

Untuk dapat menjalankan dan menggunakan **Adobe Premiere** dengan baik maka dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

- Microprocessor Intel 80386, 80486. Direkomendasiken menggunakan processor Pentium atau yang lebih cepat lagi.
- RAM minimal 10 MB, disarankan lebih dari 16 MB.
- MS-DOS 5.0 atau versi yang lebih baru lagi dan Microsoft *Windows* 3.1 atau versi yang lebih baru lagi.
- Monitor VGA dengan *display adapter* standar VGA yang kompatibel dengan 256 *color* atau lebih. Disarankan untuk menggunakan *display adapter Super VGA* dengan menggunakan 256 color atau *million color* pada resolusi 800 x 600 atau bisa juga 1024 x 768.
- Mouse atau peralatan untuk menggerakkan kursor yang lain.
- Sound untuk input don output.

3.3. MEMBUAT DESKTOP VIDEO DENGAN ADOBE PREMIERE

Adobe Premiere dapat digunakan untuk menggabungkan klip untuk dibuat film dan kemudian memperlihatkan serta memainkannya dengan menggunakan beberapa aplikasi yang mendukung Video for

Windows atau Quick Time Movie format. Hasil akhir dari ***Adobe Premiere Movie*** adalah *file* yang dibuat setelah menggabungkan dan mengedit klip

tersebut. Klip dapat berupa :

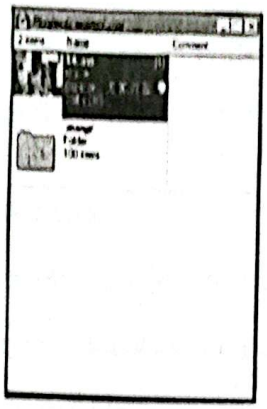
- Hasil *scan* gambar atau *slide*
- Hasil rekaman *digital audio*dan *music* sintetis serta suara
- *File - file* Adobe Photoshop
- *File - file* animasi
- *Filmstrip Format* yang dibuat dalam **Adobe Premiere** dan di*edit* dalam Adobe Photoshop
- Teks

Kita dapat membuat video dan *audio*klip sendiri dengan menggunakan bahan - bahan yang ada dalam harddisk komputer dengan berbagai variasi dari produk - produk perangkat keras yang ada.

3.4. TAMPILAN YANG TERDAPAT DALAM ADOBE PREMIERE

3.4.1. Window Project

Window ini digunakan untuk mengimpor dan menempatkan klip. Gunakan *window* ini untuk cadangan klip dan *import* klip ke dalam *project*. Pada klip tersebut, secara *default window project* akan menampilkan nama, *thumbnail*, tipe - tipe umum, dan durasi serta kotak komentar serta kotak tabel.



Klip yang diimpor di dalam *project* akan terlihat di ***window project*** ini. Klip di dalam ***window project*** ini dapat disusun dalam *folder - folder* yang akan membantu untuk pengaturan *project - project* yang besar. Dengan *window* ini akan mudah dalam hal mengatur serta menyusun alur klip, serta mengetahui tipe - tipe klipnya serta contoh gambar yang dapat dilihat melalui *thumbnail* yang terlihat.

Variasi *thumbnail* tergantung dari tipe klip di dalam ***window project*** dan ditampilkan secara urut abjad. Untuk klip animasi atau klip *movie, display* akan menampilkan *frame* pertama saja. *Audio*klip akan ditampilkan dalam bentuk grafik suara *waveform*. Label tipe klip biasanya berupa *Movie, Audio, Still Image, Film Strip, Background Matte* atau *Title*.

Durasi klip (panjang waktu klip) diukur dengan menggunakan format standar yaitu format *Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE)*, dengan format Jam: Menit: Detik: *Frames*. Contoh 0:00:05:15 dimainkan selama 5 detik dan 15 *frames*. Pada *frame movie* atau klip gambar yang tidak bergerak, dimensi gambarnya diukur dalam piksel. Pada klip *audio window project* akan menampilkan frekuensinya

dalam satuan *Kilo Hertz (KHz)*, resolusi sampel serta jenis klip *mono* atau *stereo*.

3.4.2 Construction window

Construction window akan menampilkan semua klip di dalam *movie* dari kiri ke kanan. *Window* ini merupakan *"cutting room"* atau ruang pemotong untuk merangkai dan mengedit *movie*. *Window* ini menampilkan semua klip dalam *movie* tersebut dari kanan hingga kiri, *sequence - sequence movie* akan ditampilkan. Di dalam ***construction window*** terdapat *time ruler* yang digunakan untuk mengatur penempatan klip, *pallete tool* untuk menyeleksi dan mengedit klip, serta beberapa *track*. Secara *default*, ***construction window*** akan menampilkan 7 *track*. Untuk melihat seluruh klip, dapat menggunakan *scroll bar* di bawah *window*. Tekan tombol *Home* untuk menampilkan awal dari *movie* yang sedang disusun, dan tekan tombol *End* untuk menuju ke akhir *movie*.

Tools Pada ***Construction window*** terletak di bawah ***construction window***, digunakan untuk memilih dan mengedit klip dalam *movie*. *Tools* ***Construction window*** digunakan untuk memilih dan mengedit klip dalam *movie*. *Icon tool* akan terlihat di dalam *tool pallete*, yang terletak di sudut bawah kanan dari ***construction window***. Menu - menu *pop up* yang lain terletak di samping *tool*. Saat kita memilih *tool* dari *pop up menu*, *tool* yang terpilih akan digantikan dengan *tool* yang terpilih dalam *pallete*. Untuk memilih *tool*, klik *icon* di dalam *tool*

pallete. Setelah *tool* terseleksi, *pointer* berubah menjadi *icon tool*, suatu *tool* terletak di atas ***construction window***.

1. Selection Tool

Tool ini digunakan untuk memilih dan memindahkan klip dan transisi serta memberikan tanda waktu. *Pointer* ini akan berubah menjadi *pointer strecth* saat diletakkan di atas batas dari klip, sehingga dapat memperpendek serta memperpanjang klip dengan *dragging*.

2. Out Point Tool

Tool ini digunakan untuk memilih dan memindahkan klip, transisi dan tanda waktu. Untuk mengubahnya menjadi *strech pointer*, letakkan di atas batas klip, dan *drag*lah untuk memperpendek atau memperpanjang.

3. Zoom Tool

Untuk menampilkan fungsi yang sama seperti *slider* unit waktu di bawah ***construction window***. *Tool zoom* ini akan mengurangi unit waktu sedang *zoom out tool* akan menambah unit waktu, juga dapat digunakan untuk menggambar serta mengisi ***construction window*** dengan tampilan yang terpilih.

4. Block Select Tool

Tool ini digunakan untuk memilih bagian yang mempunyai panjang yang sama dari setiap *track* dalam ***construction window***.

5. Multitrack Tool

Tool ini akan memilih klip dalam ***construction window*** yang ditempatkan di sebelah kanan dari titik yang anda pilih. Hal ini mencakup klip permulaan hingga titik yang dipilih.

6. Ripple Edit Tool

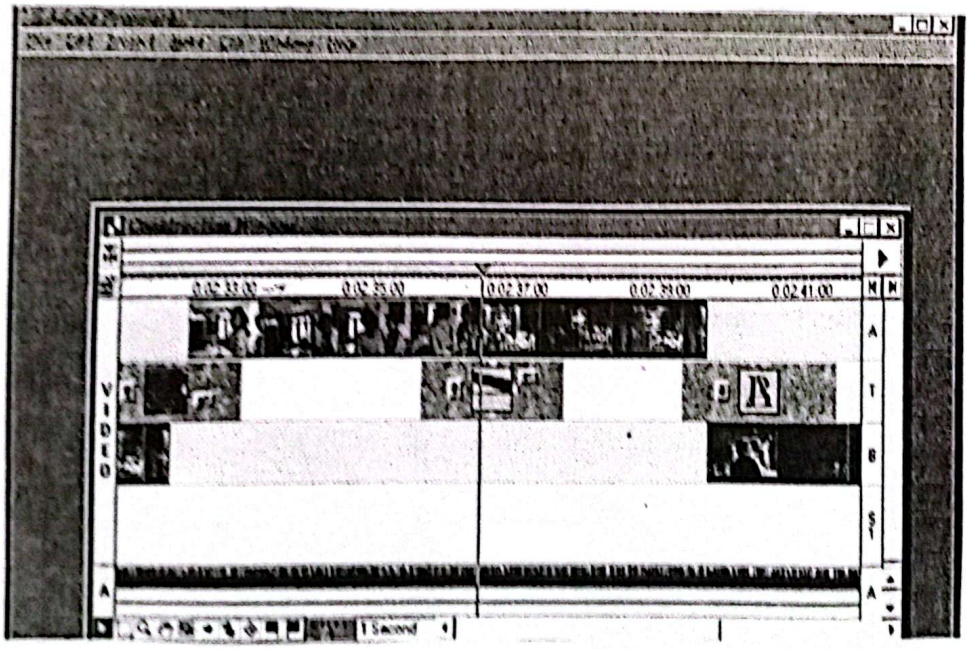
Untuk mengatur durasi klip tanpa menyebabkan durasi dari klip yong lain di dalam *track* tersebut.

7. Link Override Tool

Digunakan untuk memindahkan video atau porsi *audio* yang di-*link* secara terpisah.

8. Fade Scissor Tool

Membuat dua *handel* di dalam bagian *Control Fade* di-*audio* atau *superimposed klip*. Dengan menggunakan dua *handel*, kita dapat mengatur dengan lebih tajam, untuk mengurangi atau menambah *fade*-nya dalam klip tersebut.

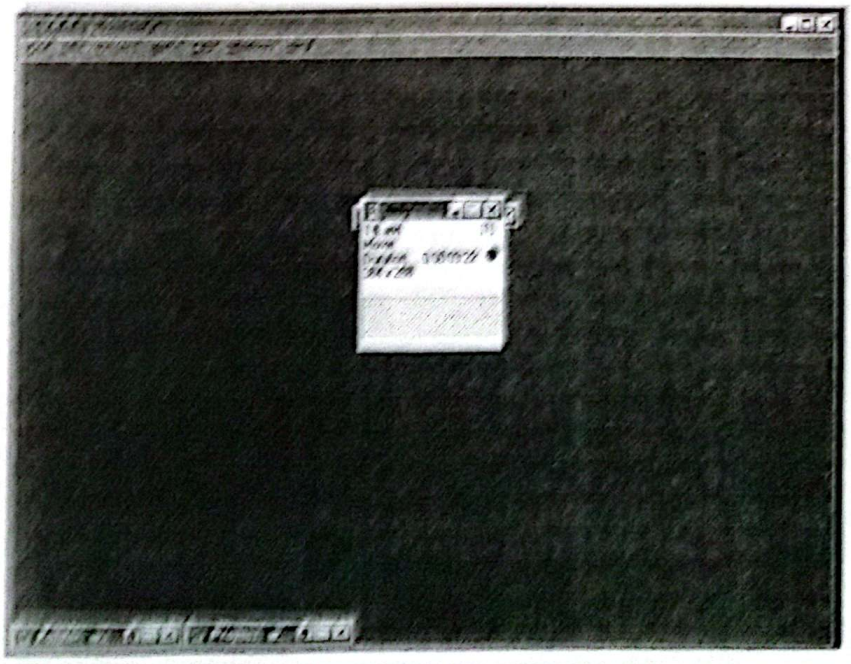


3.4.3. Info Window

Untuk menampilkan informasi secara detail tentang klip yang diseleksi, transisi atau kapasitasnya. Variasi informasi tersebut tergantung dari apa yang diseleksi, transisinya atau ruang kosong

- Jika memilih Klip dalam ***Construction window, Info Window*** akan menampilkan nama klip, tipe klip, dan kecepatan klip. Jika kecepatan klip tidak menggunakan *default setting*, maka kita harus memasukkan lokasi *pointer* pada saat itu. Hal ini akan sangat membantu apabila selalu memperhatikan awal dan akhir waktu di dalam *Info Window* saat menempatkan klip dalam ***Construction window***.
- Jika memilih Klip dalam ***Window Project, Info Window*** akan menampilkan nama klip, tipe, durasi, ukuran dan titik awal dan akhir serta lokasi *pointer*
- Jika memilih Transisi dalam ***Construction window, Info Window*** akan menampilkan nama transisi, durasi, titik awal dan akhir lokasi *pointer*.

  Jika memilih ruang kosong pada ***Construction window, Info Window*** akan menampilkan durasi dari ruang kosong serta waktu awal dan akhir.

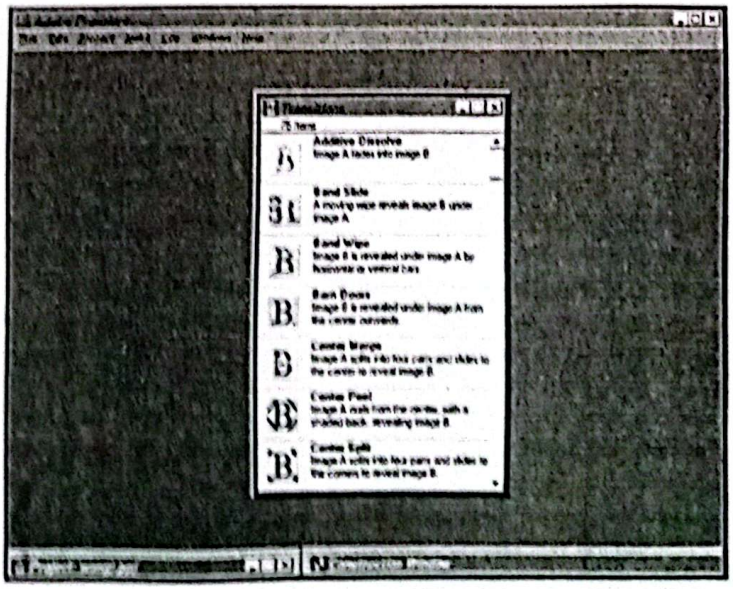


3.4.4. Transition Window

Transisi merupakan perpindahan antara klip satu ke klip lainnya atau juga dapat antar adegan satu ke adegan lain. Pada setiap perpindahan tersebut terdapat jeda atau ruang waktu yang dibutuhkan untuk melakukan perpindahan, sehingga perpindahan tersebut harus mempunyai efek yang sama menariknya dengan isi adegan sehingga tidak terlalu drastis perpindahannya.

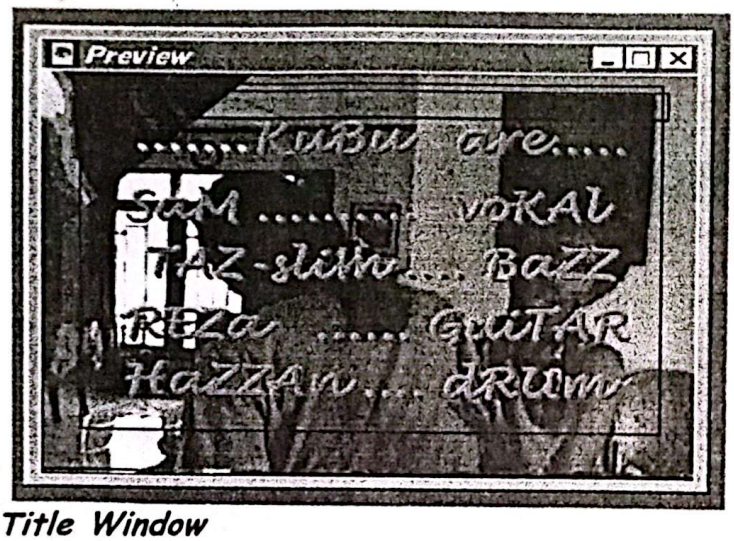
Banyak efek transisi yang telah disediakan dan mudah pemakaiannya. Kemudian dapat dirubah beberapa aturan yang ada pada transisi itu sesuai dengan kreasi atau keinginan.

Untuk memilih efek - efek khusus transisi antar klip, dapat ditempatkan transisi antara klip dan *still image* yang disediakan oleh **Adobe Premiere** sekitar 70 transisi. ***Transition Window*** mencakup pula keterangan pada setiap transisi, dan pada saat *window* aktif *icon* berisi transisi akan menjadi *icon* yang bergerak atau menjadi *icon* animasi yang mewakili bentuk transisi yang akan digunakan antara dua klip.



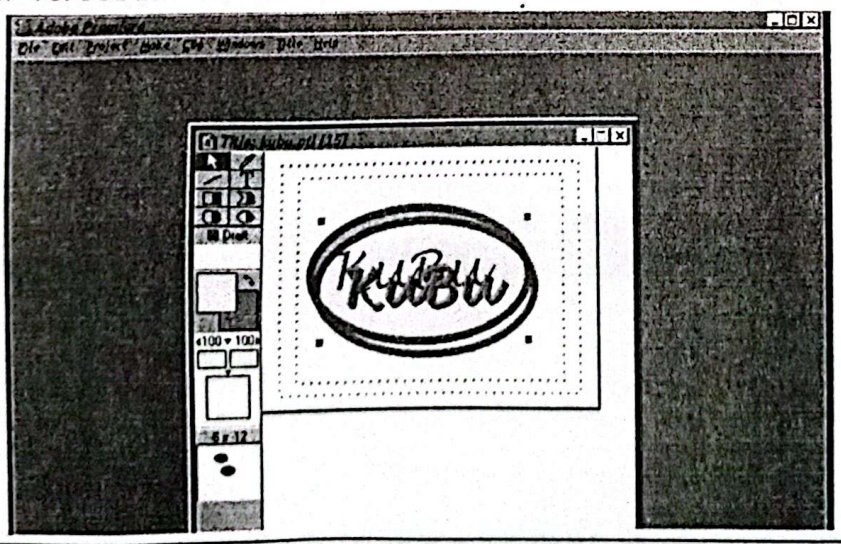
3.4.5. *Preview Window*

Untuk menampilkan *movie* yang telah dirangkai di dalam ***construction window***. *Preview* ini adalah cara tepat untuk memainkan *movie* atau seluruh *movie* tanpa harus mengkompilasinya ke Video for Windows terlebih dahulu.



3.4.6. *Title Window*

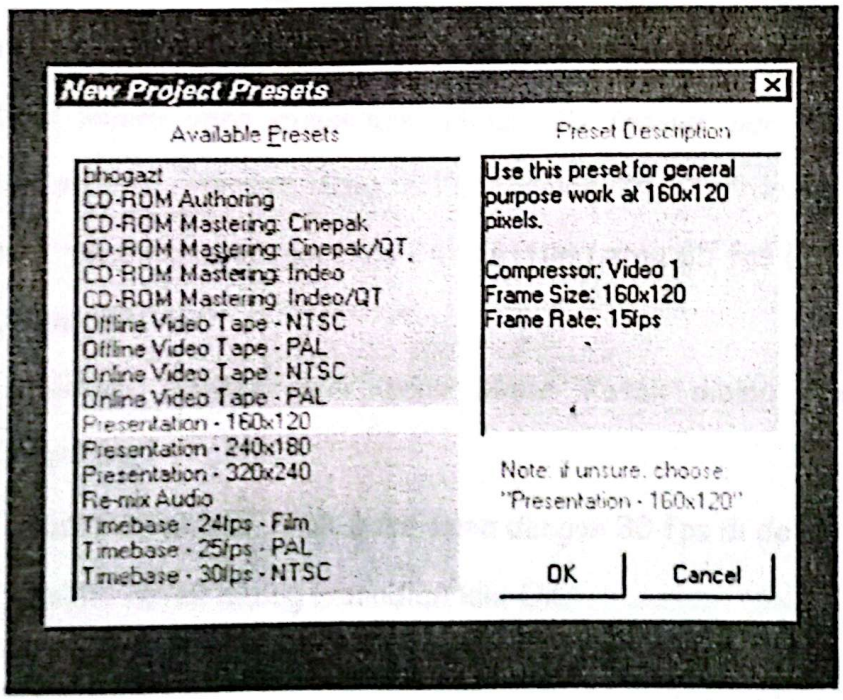
Pada sebelah kiri ***Title Window***, terdapat *tool* untuk membuat garis, bentuk - bentuk tertentu dan huruf. Saat ***Title Window*** aktif, menu - menu tambahan akan terlihat pada *menu bar*. ***Title Menu*** mencakup beberapa pilihan tipe dan objek yang tergambar pada ***Title Window*** tersebut



3.5. PROSES PEMBUATAN VIDEO KLIP DENGAN ADOBE PREMIERE

Setiap memulai **Adobe Premiere** ***Movie***, apa yang akan dibuat tersebut akan disebut sebagai proyek yaitu kumpulan dari klip - klip yang disusun disepanjang time line.

1. Untuk memulai **Adobe Premiere**, double klik ikon **Adobe Premiere.**



2. Kotak dialog ***New Project*** Presets akan terlihat
3. Setiap *project* **Adobe Premiere** baru selalu didahului dengan ***Preset,*** yang akan menentukan dasar waktu, ***movie frame rate,*** dan pilihan - pilihan untuk melakukan kompresi, ***preview*** dan ***output***nya
4. Pilihlah ***Presentation*** (160 X 120) dari daftar ***preset*** yong ada, klik OK.

3.5.1. Pengaturan Waktu

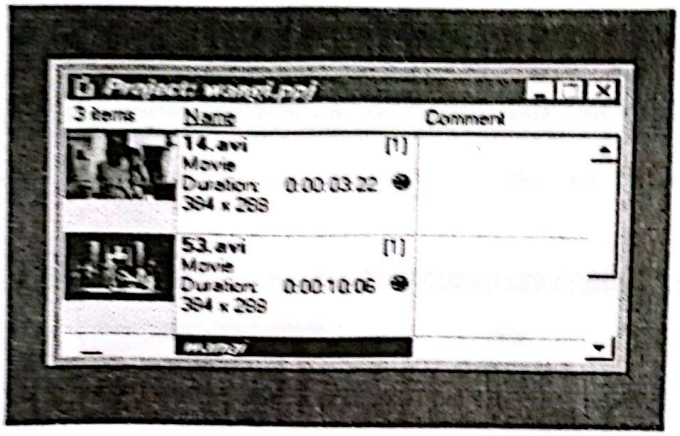
Sebelum menggabungkan *movie* ke dalam **Adobe Premiere**, aturlah terlebih dahulu waktu atau *time base project* anda. Secara *default* waktu yang digunakan adalah 30 *frames per second (fps).* Untuk standar format video NTSC adalah 29,97 *frames* per detik. Format yang lain menggunakan 24 fps (film) atau 25 fps (untuk format PAL atau SECAM).

1. Pilihlah ***Preset*** dari menu ***Make.*** Kotak dialog ***Preset*** akan terlihat.
2. Pastikan bahwa ***time base*** sama dengan 30 fps di dalam ***Settings*** dalam kotak dialog kemudian klik OK.

3.5.2. Pembuatan Proyek Baru dan Pengimpor Klip

Pada *project* ini adalah untuk mengimpor klip - klip yang ada pada direktori ***Samples*** yang telah disediakan oleh **Adobe Premiere.**

1. Pilihlah ***Import*** dari menu ***File.***



2. Pilih klip yang dimaksud, nama klip akan terlihat secara *thumbnail*-nya

3.5.3. Menempatkan Klip Baru Pada *Window Project*

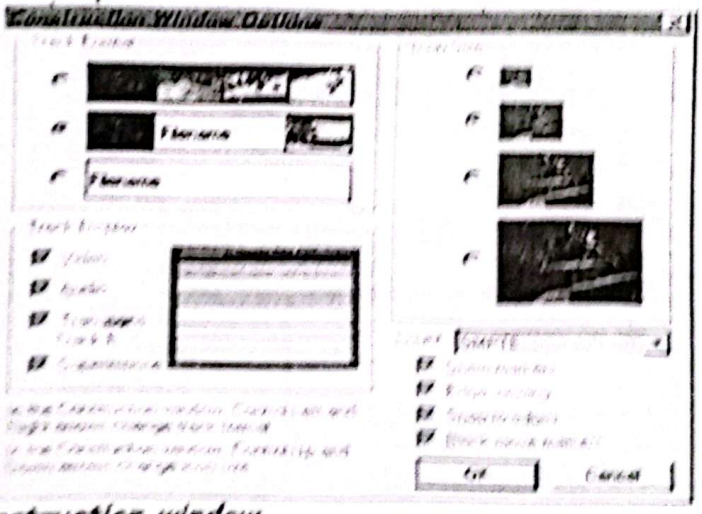
Untuk dapat memberikan variasi tampilan ukuran pada *Project thumbnail* sebanyak 4 pilihan ukuran. *Default*-nya adalah menggunakan *medium thumbnail,* pilihlah *option Window Project* dari menu ***Window.*** Akan sangat bermanfaat apabila menampilkan ikon *thumbnail* kecil untuk menambah kecepatan. Cara menempatkan klip dalam ***Window Project*** adalah sebagai berikut:

.1. Klik ***Import*** dari menu ***File***

2. Pilih klip yang ada, ***Project window*** akan menyimpan secara alphabetis

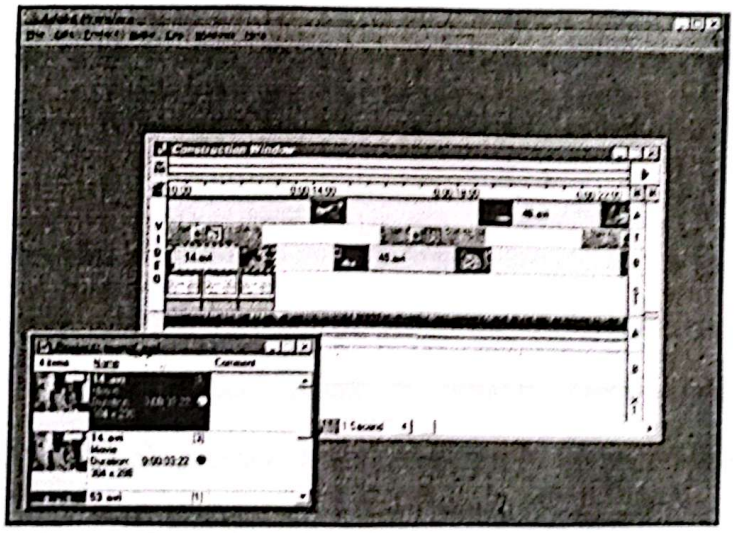
3.5.4. Merangkai Klip Dalam Contruction *Window*

Penggunaan ***Construction window*** adalah untuk mengatur klip ke dalam *movie*. ***Construction window*** akan mencakup seratus *track*, termasuk *track* T untuk transisi antara klip dan *track* S1 untuk ***superimposed*** klip video. *Track* adalah tanda bar vertikal tempat awal klip dan akhir klip video. *Track* adalah tanda bar vertikal tempat awal klip dan akhir klip.



1. Klik ***Construction window***
2. Pilihlah Option ***Construction window*** dari menu ***Window*** untuk merampilkan pilihan ***Construction window***
3. Sesudah mengatur tampilan pada ***Construction window***, klik ***Project window***, dan letakkan pointer di atas *thumbnail* klip yang ada hingga pointer berbentuk tangan.

4. Tekan tombol mouse kanan kemudian *drag*lah klip tersebut ke *track* yang paling atas (*track* A) di dalam ***Construction window.*** *Track* akan berubah menjadi gelap saat klip tersebut ditempatkan.
5. Dengan menggunakan *mouse*, dapat men-*Drag* untuk mengatur batas klip tersebut
6. Klip akan terlihat sebagai urutan *thumbnail* (sampel dari *frame*) dari klip tersebut
7. *Drag* kembali klip pilihan ke *track* B, dan klip pilihan satu lagi ke *track* A. Sehingga posisi dari masing - masing klip tersebut adalah tersebut dapat kita lihat.



3.5.5. *Preview* Menggunakan *Time ruler*

Kita dapat melakukan *preview movie* sewaktu - waktu untuk melihat hasil penggabungan klip dalam ***Construction window.*** *Preview* merupakan cara tercepat untuk memainkan bagian tertentu dari *movie* tersebut tanpa harus melakukan kompilasi terlebih dahulu ke dalam *file* digital movie. Cara *Preview* menggunakan *Time ruler* adalah sebagai berikut:

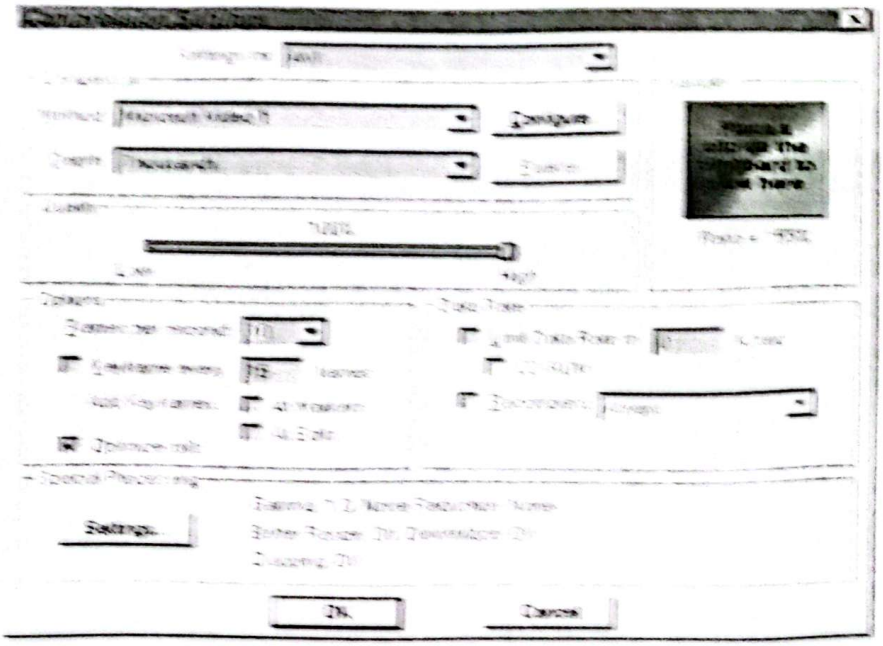
1. Pilih *Preview* dari menu *Windows*.
2. Letakkan *pointer* di *Time ruler* di atas *track* A di dalam *Construction window.*
3. Tekan tombol mouse kemudian *drag* secara pelan - pelan ke kanan. Pada saat klip pertama berhenti, maka akan disusul dengan klip selanjutnya di *track* B. Apabila perpindahan ini tanpa transisi, maka disebut CUT.

3.5.6. Kompilasi *Movie*

Setelah selesai melakukan penggabungan terhadap klip - klip tersebut di dalam ***Construction window***, dapat membuat atau mengkompilasinya menjadi ***file movie*** yang telah di digitasi.

Cara mengkompilasi *movie* yang telah kita rangkai adalah sebagai berikut:

1. Pilihlah ***Make Movie*** dari menu ***Make***.
2. Klik tombol ***Output Options*** di sudut bawah kotak dialog.
3. Klik tanda panah ke bawah di sebelah kanan untuk mengakses daftar menu *drop down.* Menu *drop* down ini akan menampilkan dua pilihan untuk mengkompilasi daerah kerja kita.
4. Pilihlah ***Entire Project*** untuk kemudian klik OK
5. Klik tombol ***Compression Option*** di kotak dialog sebelah kanan
6. Aturlah jumlah *frame* per detik hingga 10 fps. klik OK.

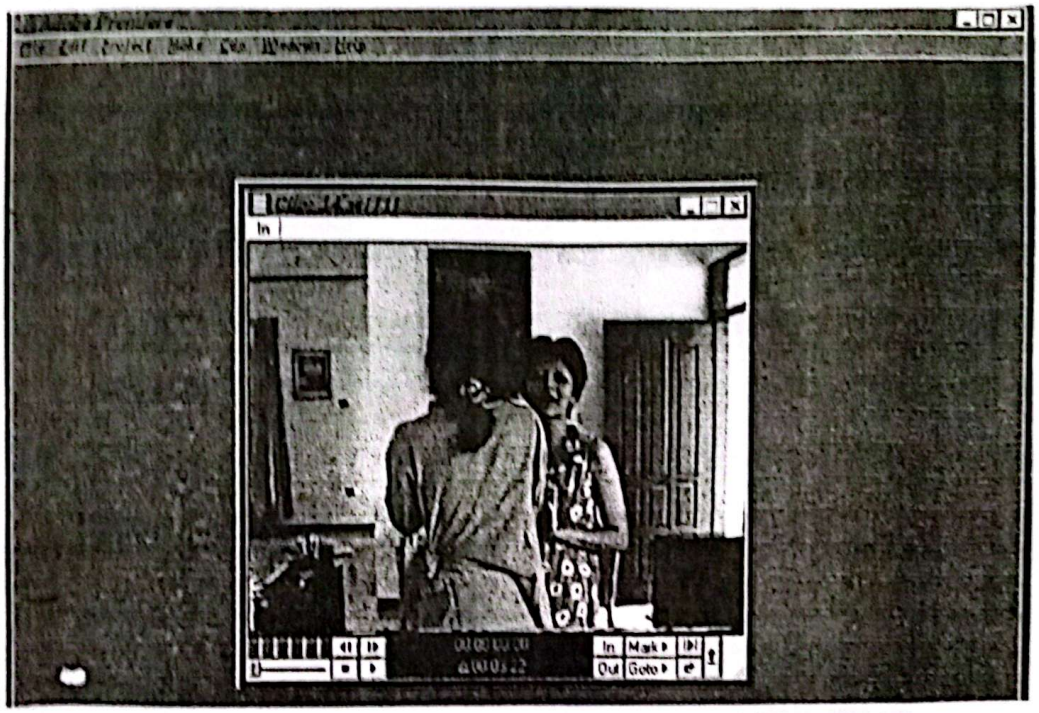


3.5.7. Memainkan Movie

Klip *window* hanya akan menampilkan *frame* pertama saja, dengan dilengkapi dengan tanda *in-point* (titik awal) yang terlihat di sudut kanan atas. Indikator *Current Frame* akan menampilkan posisi saat itu di dalam klip. Sedangkan *Counter* durasi akan menampilkan dari titik awal ke titik akhir.

1. *Play*: Tombol ini digunakan untuk memainkan *movie* atau klip.

2. *Stop*. Tombol ini digunakan untuk menghentikan *movie* atau klip yang sedang dimainkan.
3. *frame Forward* dan *frame Backward*. Klik tombol ini untuk memutar dengan cepat ke depan atau ke belakang satu *frame* saat itu.



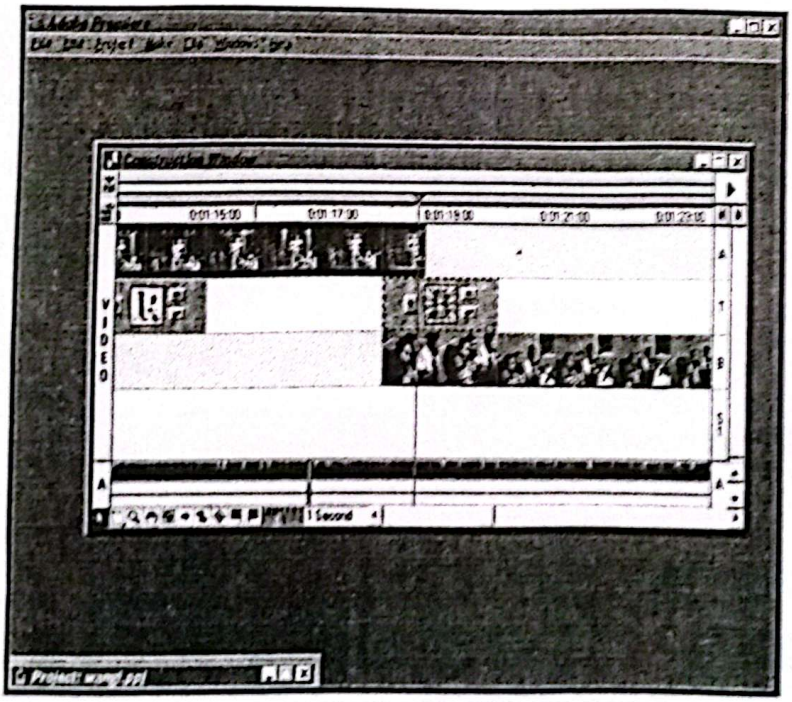
4. *Jog Control*: *Drag* kontrol ini ke kanan atau ke kiri untuk memainkan *movie* ke depan atau ke belakang dengan variasi kecepatan yang diinginkan.
5. *Slidder*. *Drag slider* ini untuk melompat ke bagian - bagian tertentu di dalam klip .

3.6. MEMBUAT SPESIAL EFEK DENGAN MENAMBAH TRANSISI

Penggunaan beberapa efek transisi yang disediakan **Adobe Premiere** adalah untuk memberikan efek perpindahan antar klip. Untuk dapat menambah transisi ini dengan mengaktifkan daftar transisi yang

ada pada *Window Transition.* Disediakan kurang lebih 70 transisi dalam **Adobe Premiere.** Cara membuat spesial efek dengan transisi adalah sebagai berikut:

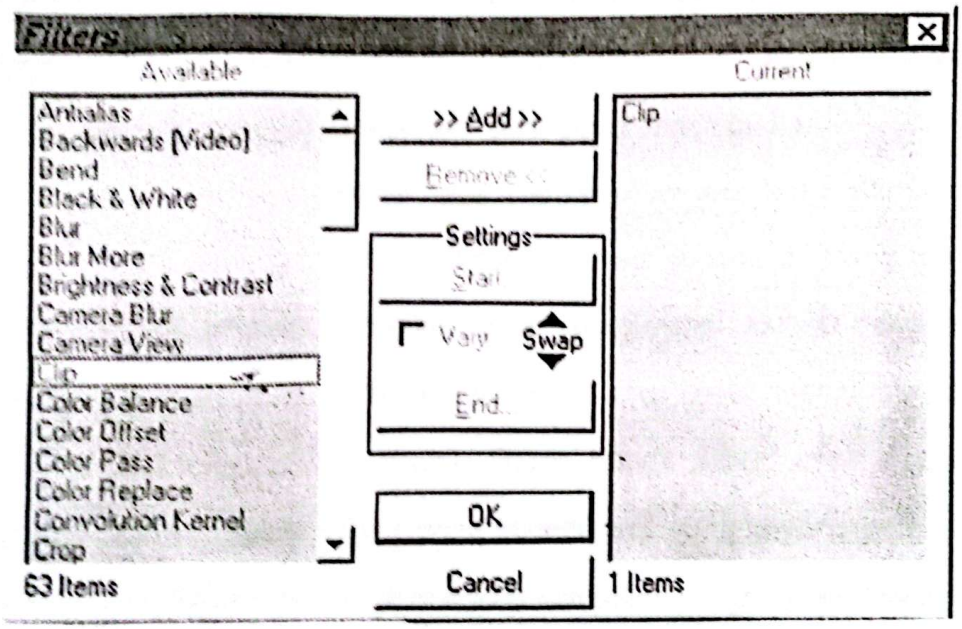
1. *Import*lah beberapa klip dari direktori klip kita pada direktori *Premiere.*
2. Pilih salah satu transisi dengan meletakkan *pointer* di atas transisi yang diinginkan. *Pointer* akan menjadi *pointer* tangan.
3. *Drag Push Transition* ke dalam *track* T, dan letakkan antara dua klip di dalam ***Construction window.*** Jika ditempatkan Transisi diantara dua klip yang bertumpuk atau overlap, program otomatis akan mengatur panjang klip tersebut.
4. Pastikan pada bar area kuning di atas *Construction* telah mencakup semua klip beserta transisinya.



3.6.1. *Filter*

Pada saat menerapkan *filter* di dalam klip, *filter* akan mengubah penampakkan gambar ataupun suara pada seluruh klip. **Adobe Premiere** menyediakan kurang lebih 50 *movie* dan *filter still image* yang secara visual akan berpengaruh terhadap gambar atau klip tersebut. Misalnya dalam menerapkan efek *Clipping*, efek ini akan memberikan *Masking* pada lokasi gambar tertentu. Cara memberi efek *Clipping* adalah sebagai berikut:

1. Klik klip yang akan diberi *filter Clipping*.



2. klik menu *Clip*, pilih *Filter Clipping*. Pilihlah *filter Clip* dan klik tombol *Add*.
3. Double klik klip untuk mengatur *setting clip*.

3.6.2. Audio

Kita dapat menambahkan suara ke dalam movie. Kita harus mempunyai file - file suara yang di-import dahulu ke dalam Window Project. Kita dapat menambahkan file suara ini ke dalam track audio, formatnya dalam bentuk WAV.

3.6.2.1. Mengatur Volume

Pada setiap track audio terdapat Audio Fade Control yang menyediakan fasilitas pengaturan volume pada setiap track audio secara terpisah dengan track - track yang lain. Audiofade control adalah garis tunggal di bawah bar biru pada track audio.

Secara default, Audio fade control akan mengatur suara secara penuh volume-nya dan hal ini berarti bahwa volume diatur pada level 100%. Kita dapat menambahkan atau mengurangi volume dengan cara men-dragging garis audio fade control ke atas untuk menaikkan dan ke bawah untuk menurunkan suara. Suara dapat diberi efek Fade Out, atau perlahan - lahan hilang atau mempunyai volume yang pelan, yaitu dengan menambah titik fade-nya dan kemudian drag ke bawah.

3.6.2.2. Menerapkan Audio

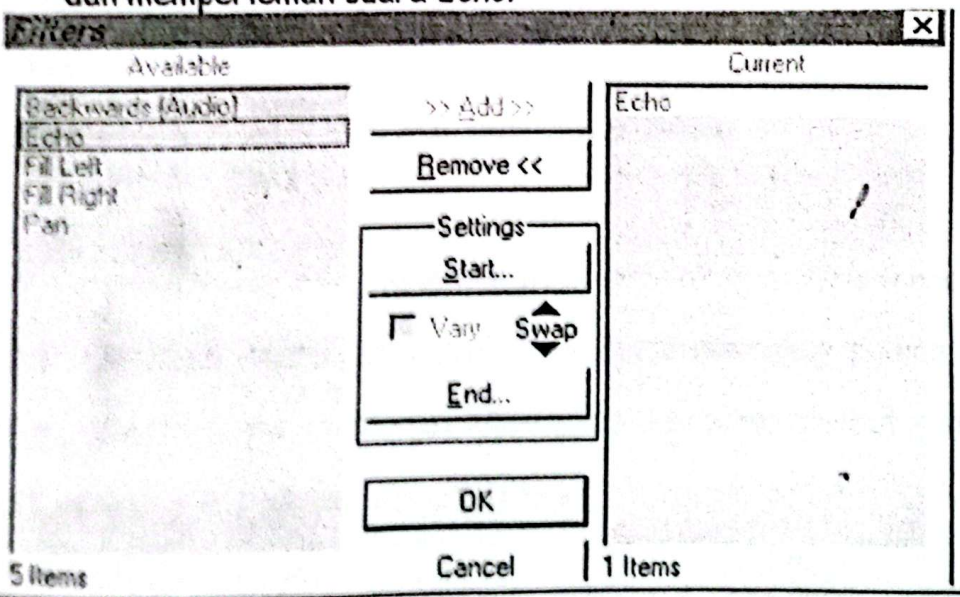
Audio filter digunakan untuk mengatur frekuensi dari klip audio yang terpilih. Dalam Adobe Premiere disediakan 4 filter audio, yaitu :

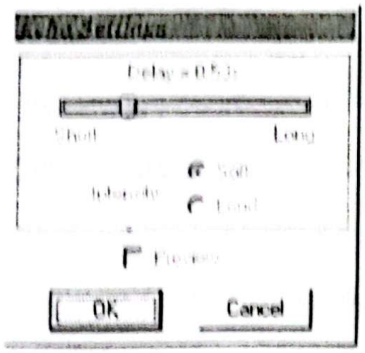
- Backwards AudioFilter. Filter ini akan menaikkan klip suara menjadi kebalikannya atau Reverse.

- ***Pan Filter***. Menyediakan fasilitas untuk membuat suara *mono* menjadi *stereo* atau seolah - olah *stereo*.
- ***Fill Left*** dan ***Fill Right***. Akan mengisolasi *track audio* dari kanal satu ke kanal lainnya.
- ***Filter Echo***. Digunakan untuk menambah efek gema atau perulangan suara .

Cara menerapkan *filter* pada *audio* adalah sebagai berikut :

1. Pilihlah klip suara yang akan diberi efek pad ***Construction window***.
2. Pilih *Filter* dari menu *Clip*.
3. Pilih ***Filter Echo*** untuk menambah gema, kemudian klik tombol *Add*.
4. Untuk mengatur *setting echo*, double klik ***filter Echo*** pada kotak ***Current***.
5. Aturlah intensitasnya dengan memilih *Soft* untuk memperhalus dan memperlemah suara *Echo*.





3.6.3. Membuat Judul

Adobe Premiere menyediakan aplikasi untuk membuat tulisan, garis, dan bentuk- bentuk sederhana. Gambar ataupun *still image* dapat kita tempatkan pada latar belakang *title* yang dibuat.

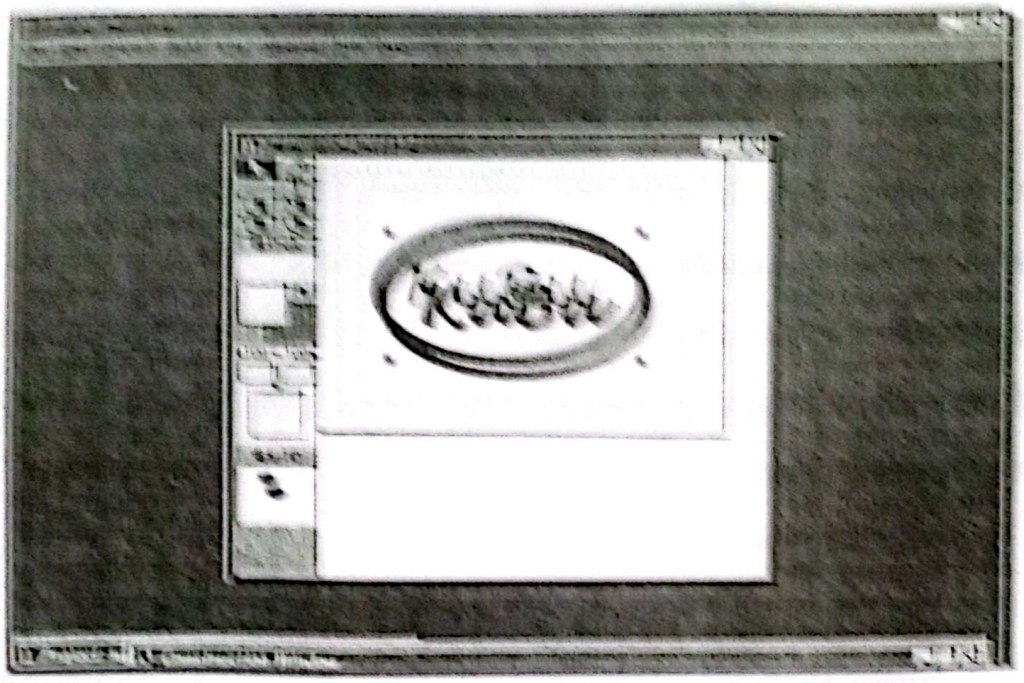
3.6.4. Membuat *Project window*

1. Pilih *New* dari menu *File*.
2. Klik OK.
3. Pilih *New* dari menu *File* dan *Title* dari submenu.

Kotak dialog *Title Window* akan terlihat dan *Title* menu akan ditambahkan ke dalam menu bar. *Title* menu mencakup pilihan untuk menggambar dan perintah - perintah untuk mengatur atribut - atribut teks seperti *font*, ukuran dan *style*-nya.

3.6.5. Membuat Logo Didalam Title Window

Pada Title Window tersedia tool untuk membuat bentuk - bentuk sederhana ketuk, oval dan bentuk garis lurus. Kemudian kita dapat memodifikasikan objek dari menu tool didalam tool box.



3.6.6. Menggambar Oval dan Teks

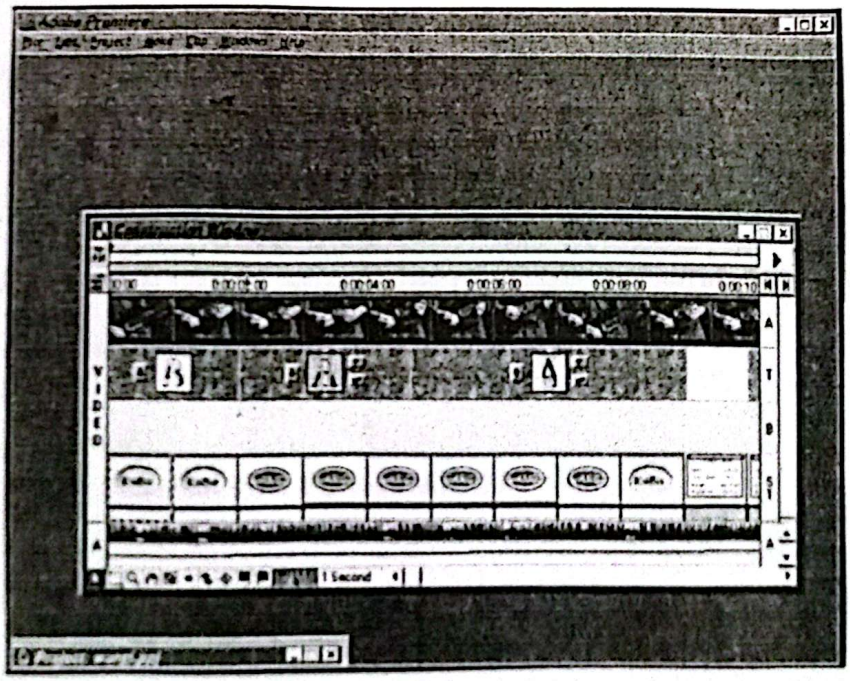
Tool oval digunakan untuk menggambar bentuk *oval* baik mempunyai *fill* (isi) ataupun tanpa *fill* (hanya *frame* saja), begitu juga dengan *tool* lingkaran, ketak dan lain - lain. Cara membuat *oval* adalah sebagai berikut:

1. Pilihlah ***oval*** *fill* (sisi kanan) pada *tool ellipse*.
2. *Drag* pada *Title* Area
3. Berikan warna gradasi maupun solid dengan klik dua ketak warna untuk mengeluarkan *Color Swatch*.

4. Untuk mengetikkan ***Initial Text***, pilih *tool* Teks.
5. Klik pada lokasi yang diinginkan untuk diberikan tulisan, ketikkan teks tersebut di tengah gambar *oval* tadi.
6. Untuk memberikan bayangan pada teks, dapat kita *drag* bayangan pada *tool Shadow* di sisi kiri bawah.

3.6.7. *Clip Superimposed*

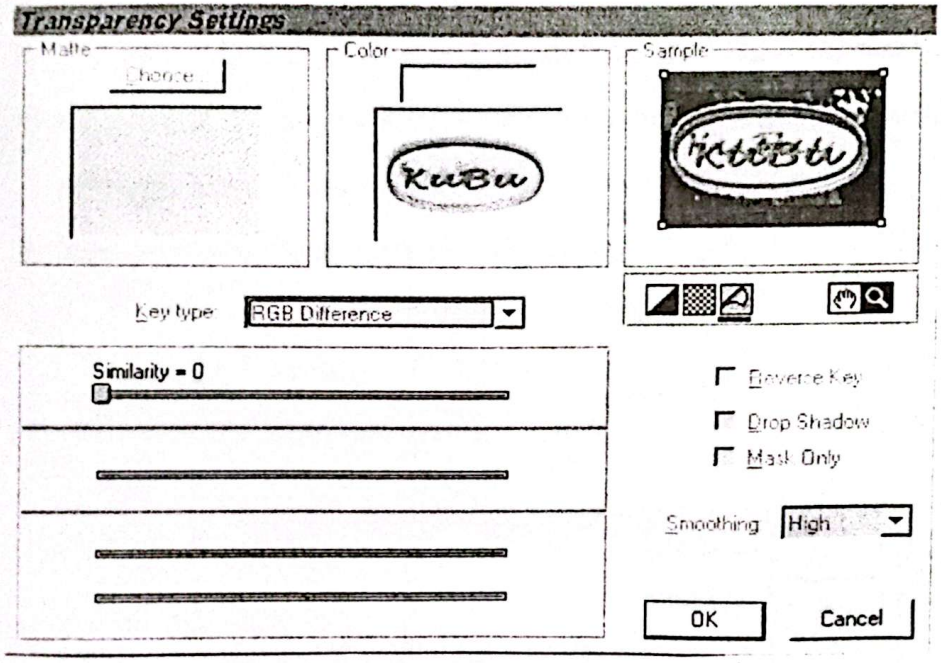
Superimposed menampilkan klip satu di atas klip yang lain. Dengan kata lain **Adobe Premiere** akan memainkan *movie* atau klip *still image* pada *Supertrack* dan dimainkan di atas klip *track* A dan B. Dapat diatur porsi transparansi dari *image* di *track* A dan B. Klip ***Superimposed*** terletak pada *track* 51. Kita dapat mengatur tipe transparansi untuk memberikan efek - efek ***superimposed***, caranya:



1. Pilih klip ***superimposed*** pada ***Construction window***

2. Klik menu *Clip* dan pilih *Transparency*

3. Pilihlah *Key* tipenya, yaitu **RGB** *Difference*



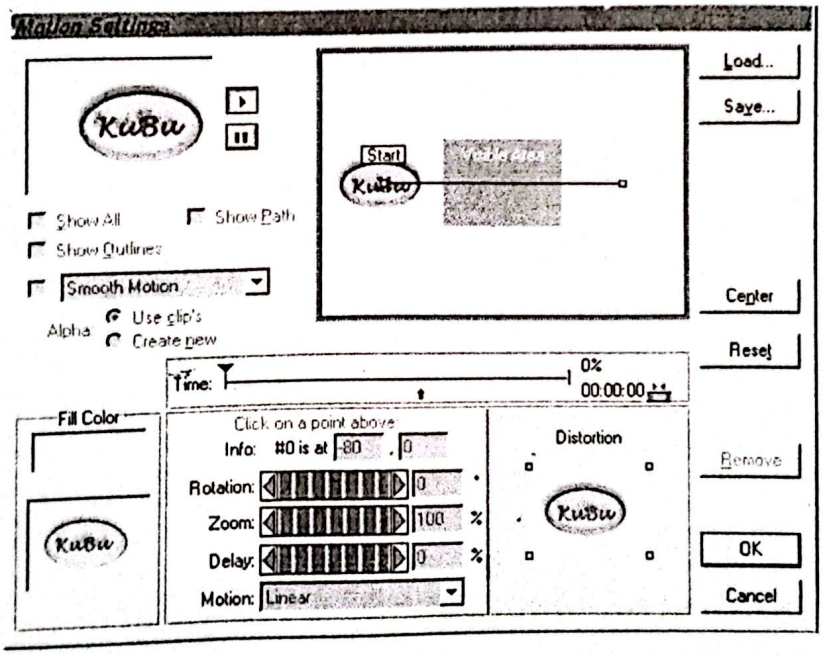
3.6.7.1. Mengatur Fading Dari *Clip Superimposed*

Fade Control dari klip ***superimposed*** terletak di bawah klip tersebut pada ***Construction window***. Sama halnya dengan *fade* pada *audio*, pada ***superimposed*** klip akan memberikan tampilan dari proses tidak nampak hingga nampak, hanya dengan mengatur garis pada *Fade Control* tersebut.

3.6.7.2. MENGATUR PERGERAKAN

Dapat juga dibuat pergerakan dari *still image* atau tulisan yang dibuat dengan terlebih dahulu membuat jalur geraknya. Cara membuatnya adalah sebagai berikut:

1. Tempatkanlah logo yang dibuat ke dalam *track* ***Superimposed***, S1.
2. Pilih klip di dalam *track* tersebut, kemudian klik menu *Clip Motion* sehingga keluar kotak dialog.
3. Tambahkanlah titik- titik pergerakan klip tersebut.



BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. KESIMPULAN

Bahwa dalam pengolahan video grafis dengan komputer menggunakan **ADOBE PREMIERE**, banyak yang harus dikerjakan dan dipikirkan. Mulai dari gambar yang di *edit*, suara, dan teks yang pada akhirnya akan digabungkan menjadi satu produk, dapat berupa film, video klip, animasi dan lain - lain. Semua itu perlu perencanaan dan ketelitian dalam pemrosesannya. Tidak semua orang dapat mengerjakan penggabungan ketiga elemen tersebut dalam waktu yang singkat, karena kesulitan yang dihadapi antara lain bagaimana mensinkronkan ketiga elemen (gambar, suara dan teks) agar menjadi harmonis, penambahan variasi seperti filter atau efek khusus yang akan memakan waktu. Perlu juga diketahui bahwa semakin banyak *file*/gambar yang dipakai dengan durasi *file*/gambar yang lama, maka akan membutuhkan kapasitas memori yang besar baik dalam *output* (tampilan) maupun media penyimpanan yang dibutuhkan, lalu juga berpengaruh pada kompilasi dan kompresi *file* akhir yang memakan waktu lama.

Yang perlu diketahui juga adalah perbedaan antara gambar digital dengan *analog*, dimana gambar digital merupakan gambar yang diproses melalui editing di komputer yang sudah dimanipulasi dengan

efek - efek tertentu, atau penambahan variasi sebingga gambar analog merupakan gambar yang dibuat secara konvensional, proses konversi dipotong satu - persatu tanpa bantuan komputer, dengan gunting kemudian baru disambung atau dipotong kembali.

Jadi dengan menggunakan **ADOBE PREMIERE**, maka perpotongan gambar yang dihasilkan adalah gambar digital, karena melewati tahapan manipulasi gambar dengan menambahkan variasi berupa efek - efek atau filter - filter khusus.

4.2. S A R A N

Apabila tertarik untuk mendalami atau mempelajari pengolahan video grafis dengan komputer menggunakan **ADOBE PREMIERE** maupun perangkat lunak yang lain, maka ada beberapa tips :

- Dalam mengedit *file*/gambar, suara dan teks jangan mengambil *file* yang berkapasitas besar
- Semakin sedikit variasi yang dibuat dengan efek atau *filter* akan mempercepat proses kompilasi dan kompres movie, juga tidak membutuhkan kapasitas memori yang besar
- Banyaknya efek atau *filter* yang digunakan akan membuat orang lain bosan, pusing dan akan mengurangi minat orang lain
- Peka terhadap perubahan bentuk, warna, suara, dan gambar
- Kreatif, inovatif, mempunyai daya imajinasi tinggi, sabar, menguasai dan mengerti sedikit banyak tentang video, gambar, suara, warna, bentuk, dan tulisan
- Sering mempelajari, membandingkan video klip, film, animasi dan lain - lain