

# VIDEO (Part 1)

## A. TEORI

### KONSEP VIDEO

**Video** adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Berkaitan dengan “penglihatan dan pendengaran” Aplikasi video pada multimedia mencakup banyak aplikasi :

- Entertainment: roadcast TV, VCR/DVD recording
- Interpersonal: video telephony, video conferencing
- Interactive: windows

Digital video adalah jenis sistem video recording yang bekerja menggunakan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya. Biasanya digital video direkam dalam tape, kemudian didistribusikan melalui optical disc, misalnya VCD dan DVD. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk menghasilkan video digital adalah camcorder, yang digunakan untuk merekam gambar-gambar video dan audio, sehingga sebuah camcorder akan terdiri dari camera dan recorder.

Macam-macam camcorder: miniDV, DVD camcorder, dan digital8.



The First Camcorder, 1983



mini-DV Camcorder



Sony DV Handycam

Camcorder terdiri dari 3 komponen:

- Lensa : untuk mengatur banyak cahaya, zoom, dan kecepatan shutter
- Imager : untuk melakukan konversi cahaya ke sinyal electronic video
- Recorder: untuk menulis sinyal video ke media penyimpanan (seperti magnetic videotape) Video kamera menggunakan 2 teknik

Interlaced Adalah metode untuk menampilkan image/gambar dalam rasterscanned display device seperti CRT televisi analog, yang ditampilkan bergantian antara garis ganjil dan genap secara cepat untuk setiap frame. Refresh rate yang disarankan untuk metode interlaced adalah antara 50-80Hz. Interlace digunakan di sistem televisi analog:

- PAL (50 fields per second, 625 lines, even field drawn first)
- SECAM (50 fields per second, 625 lines)
- NTSC (59.94 fields per second, 525 lines, even field drawn first)

Progressive scan adalah metode untuk menampilkan, menyimpan, dan memancarkan gambar dimana setiap baris untuk setiap frame digambar secara berurutan. Biasa digunakan pada CRT monitor komputer.

Video digital memiliki keuntungan:

- Interaktif

Video digital disimpan dalam media penyimpanan random contohnya magnetic/optical disk. Sedangkan video analog menggunakan tempat penyimpanan sekuensial, contohnya magnetic disc/kaset video.

Video digital dapat memberikan respon waktu yang cepat dalam mengakses bagian manapun dari video.

- Mudah dalam proses edit
- Kualitas: sinyal analog dari video analog akan mengalami penurunan kualitas secara perlahan karena adanya pengaruh kondisi atmosfer. Sedangkan video digital kualitasnya dapat diturunkan menggunakan teknik kompresi.
- Transmisi dan distribusi mudah karena dengan proses kompresi, maka video digital dapat disimpan dalam CD, ditampilkan pada web, dan ditransmisikan melalui jaringan.

### **Representasi sinyal video meliputi 3 aspek**

#### **Representasi Visual**

Tujuan utamanya adalah agar orang yang melihat merasa berada di scene (lokasi) atau ikut berpartisipasi dalam kejadian yang ditampilkan. Oleh sebab itu, suatu gambar harus dapat menyampaikan informasi spatial dan temporal dari suatu scene.

#### **1. Vertical Detail dan Viewing Distance**

**Aspek rasio** adalah perbandingan lebar dan tinggi, yaitu **4:3**. Tinggi gambar digunakan untuk menentukan jarak pandang dengan menghitung rasio viewing distance (D) dengan tinggi gambar (H)  $\rightarrow D/H$ . Setiap detail image pada video ditampilkan dalam pixel-pixel.

#### **2. Horizontal Detail dan Picture Width**

Lebar gambar pada TV konvensional =  $4/3$  x tinggi gambar

#### **3. Total Detail Content**

- Resolusi vertikal = jumlah elemen pada tinggi gambar
- Resolusi horizontal = jumlah elemen pada lebar gambar x aspek rasio. Total pixel = pixel horizontal x pixel vertikal.

#### **4. Perception of Depth**

Dalam pandangan / penglihatan natural, kedalaman gambar tergantung pada sudut pemisah antara gambar yang diterima oleh kedua mata. Pada layar flat, persepsi kedalaman suatu benda berdasarkan subject benda yang tampak.

## 5. Warna

Gambar berwarna dihasilkan dengan mencampur 3 warna primer RGB (merah, hijau, biru).

Properti warna pada sistem broadcast:

### **LUMINANCE**

- Brightness = jumlah energi yang menstimulasi mata grayscale (hitam/putih)
- Pada televisi warna luminance tidak diperlukan.

**CHROMINANCE** adalah informasi warna.

- Hue (warna) = warna yang ditangkap mata (frekuensi)
- Saturation = color strength (vividness) / intensitas warna.

## 6. Continuity of Motion

Mata manusia melihat gambar sebagai suatu gerakan kontinyu jika gambar-gambar tersebut kecepataannya lebih besar dari 15 frame/det. Untuk video motion biasanya 30 frame/detik, sedangkan movies biasanya 24 frame/detik.

## 7. Flicker

Untuk menghindari terjadinya flicker diperlukan kecepatan minimal melakukan refresh 50 cycles/s.

### **Transmisi**

- Sistem broadcast menggunakan channel yang sama untuk mentransmisikan gambar berwarna maupun hitam putih.
- Untuk gambar berwarna sinyal video dibagi menjadi 2 sinyal, 1 untuk luminance dan 2 untuk chrominance. Sehingga sinyal Y, Cb, Cr harus ditransmisikan bersama-sama (composite video signal)

### **Digitalization**

Dalam aplikasi multimedia sinyal video harus diubah ke dalam bentuk digital agar dapat disimpan dalam memory komputer dan dapat dilakukan pengeditan.

- Sampling rate: mencari nilai resolusi horisontal, vertikal, frame rate untuk disample.
- Quantization: melakukan perubahan sampling sinyal analog ke digital.
- Digitalisasi warna video: semakin banyak warna yang diwakilkan, maka semakin baik resolusi warnanya dan ukuran kapasitasnya juga makin besar.

Dalam sistem TV digital proses digitasi ketiga komponen warna dilakukan sebelum ditransmisikan. Proses pengeditan dan operasi lain dapat dilakukan dengan cepat dibutuhkan resolusi yang sama untuk ketiga sinyal

- CGA (Color Graphics Array):
  - o Menampung 4 colors dengan resolusi 320 pixels x 200 pixels.
- EGA (Enhanced Graphics Array)
  - o Menampung 16 colors dengan resolusi 640 pixels x 350 pixels.
- VGA (Video Graphics Array)
  - o Menampung 256 colors dengan resolusi 640 pixels x 480 pixels.
- XGA (Extended Graphics Array)
  - o Menampung 65000 colors dengan resolusi 640 x 480
  - o Menampung 256 colors dengan resolusi 1024 x 768
- SVGA (Super VGA)
  - o Menampung 16 juta warna dengan resolusi 1024 x 768

Beberapa format video:

- **Format umum video adalah 4:2:2**
  - o Digunakan pada studio TV
  - o Menggunakan sistem non-interlaced scanning
  - o Rekomendasi CCIR-601 (Committee for International Radiocommunications)
  - o Sampling rate : 13.5 MHz
  - o Resolusi
  - o Jumlah bit per sample sebesar 8 bit (sesuai dengan 256 interval kuantisasi)
- **FORMAT 4:2:0**
  - o Digunakan pada digital video broadcast
  - o Menggunakan sistem interlaced scanning
  - o Resolusi
- **Digital Video Compressed**
  - o CCIR-601 untuk broadcast tv.

- MPEG-4 untuk video online
- MPEG-2 untuk DVD dan SVCD
- MPEG-1 untuk VCD

- **Analog / Tapes Video**

- Betacam: format untuk broadcast dengan kualitas tertinggi.
- DV dan miniDV untuk camcorder
- Digital8 dibuat oleh Sony tahun 1990-an, mampu menyimpan video selama 60-90 menit.
- Hitachi Digital8 Camcorder

Beberapa format Data Video

**ASF (Advanced System Format)**

- Dibuat oleh Microsoft sebagai standar audio/video streaming format
- Bagian dari Windows Media framework
- Format ini tidak menspesifikasikan bagaimana video atau audio harus di encode, tetapi sebagai gantinya menspesifikasikan struktur video/audio stream. Berarti ASF dapat diencode dengan codec apapun.
- Dapat memainkan audio/video dari streaming media server, HTTP server, maupun lokal.
- Beberapa contoh format ASF lain adalah WMA dan WMV dari Microsoft.
- Dapat berisi metadata seperti layaknya ID3 pada MP3
- ASF memiliki MIME "type application/vnd.ms-asf" atau "video/x-ms-asf".
- Software : Windows Media Player

**MOV (Quick Time)**

- Dibuat oleh Apple
- Bersifat lintas platform.
- Banyak digunakan untuk transmisi data di Internet.
- Software: QuickTime
- Memiliki beberapa track yang terdiri dari audio, video, images, dan text sehingga masing-masing track dapat terdiri dari file-file yang terpisah.

**MPEG (Motion Picture Expert Group)**

- Merupakan file terkompresi lossy.

- MPEG-1 untuk format VCD dengan audio berformat MP3.
- MPEG-1 terdiri dari beberapa bagian:

Synchronization and multiplexing of video and audio.

Compression codec for non-interlaced video signals.

Compression codec for perceptual coding of audio signals.

MP1 or MPEG-1 Part 3 Layer 1 (MPEG-1 Audio Layer 1)

MP2 or MPEG-1 Part 3 Layer 2 (MPEG-1 Audio Layer 2)

MP3 or MPEG-1 Part 3 Layer 3 (MPEG-1 Audio Layer 3)

Procedures for testing

conformance. Reference software

- MPEG-1 beresolusi 352x240.
- MPEG-1 hanya mensupport progressive scan video.
- MPEG-2 digunakan untuk broadcast, siaran untuk direct-satelit dan cable tv.
- MPEG-2 support interlaced format.
- MPEG-2 digunakan dalam/pada HDTV dan DVD video disc.
- MPEG-4 digunakan untuk streaming, CD distribution, videophone dan broadcast television.
- MPEG-4 mendukung digital rights management.

### **DivX**

- Salah satu video codec yang diciptakan oleh DivX Inc.
- Terkenal dengan ukuran filenya yang kecil karena menggunakan MPEG4 Part 2 compression.
- Versi pertamanya yaitu versi 3.11 diberi nama "DivX ;-)"
- DivX bersifat closed source sedangkan untuk versi open sourcenya adalah XviD yang mampu berjalan juga di Linux.

### **Windows Media Video (WMV)**

- Codec milik Microsoft yang berbasis pada MPEG4 part 2
- Software: Windows Media Player, Mplayer, FFmpeg.
- WMV merupakan gabungan dari AVI dan WMA yang terkompres, dapat berekstensi wmv, avi, atau asf.

Software: QuickTime, Windows Media Player, ZoomPlayer, DivXPro, RealOne Player, Xing Mpeg Player, PowerDVD, dll.

## **SEKILAS TENTANG PROSES PRODUKSI VIDEO**

### **Preproduction/Praproduksi**

Preproduction atau Pra Produksi merupakan tahapan perencanaan. Secara umum merupakan tahapan persiapan sebelum memulai proses produksi (shooting film atau video). Dengan lahirnya teknologi digital video dan metode nonlinear editing maka proses produksi video menjadi lebih mudah. Ketika kita akan memulai sebuah proyek, terkadang kita telah memiliki stock-shoot/footage video yang kita butuhkan, untuk itu kita harus melakukan peninjauan ulang segala kebutuhan sesuai dengan cerita yang akan kita buat. Artinya, kita harus mempersiapkan footage video yang telah ada, fotografi, diagram dan grafik, gambar ilustrasi, atau animasinya. Tetapi banyak pula para videographer yang memulai dari awal atau dari nol. Pada intinya tujuan pra produksi adalah mempersiapkan segala sesuatunya agar proses produksi dapat berjalan sesuai konsep dan menghasilkan suatu karya digital video sesuai dengan harapan.

#### **Outline**

Untuk mempermudah membuat proyek video, maka kita harus membuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. Outline dijabarkan dengan membuat point-point pekerjaan yang berfungsi membantu kita mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun supaya pekerjaan kita dapat berjalan. Outline dapat disusun dengan rekan kerja atau dengan klien kita, supaya kita dapat menghasilkan sebuah visi dan persepsi yang sama tentang langkah pelaksanaan proyek yang akan dibuat.

#### **Script/Skenario**

Dengan menggunakan outline saja sebenarnya sudah cukup untuk memulai tahapan pelaksanaan produksi, tetapi dalam berbagai model proyek video, seperti iklan televisi, company profile, sinetron, drama televisi, film cerita dan film animasi tetap membutuhkan skenario formal yang berisi dialog, narasi, catatan tentang setting lokasi, action, lighting, sudut dan pergerakan kamera, sound atmosfer, dan lain sebagainya.

#### **Storyboard**

Apabila kurang cukup dengan outline dan scenario, maka kita dapat pula menyertakan storyboard dalam rangkaian perencanaan proses produksi kita. Storyboard merupakan coretan gambar/sketsa seperti gambar komik yang menggambarkan kejadian dalam film. Di dalam gambar tersebut juga berisi catatan mengenai adegan, sound, sudut dan pergerakan kamera, dan lain sebagainya. Penggunaan storyboard jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi nantinya.

#### **Rencana Anggaran Biaya**

Ketika kita sedang mengerjakan proyek profesional ataupun pribadi, maka sangat dianjurkan untuk merencanakan anggaran biaya produksi. Dalam proyek profesional, rencana anggaran biaya berguna untuk mengamankan keuangan perusahaan. Tanpa

anggaran biaya yang terencana, dan hanya mengandalkan spekulasi, maka prosentase kerugian akan menjadi besar. Rencana anggaran biaya meliputi gaji untuk kita, rekan kerja, actor dan talent lainnya (effect specialist, graphics designer, musisi, narrator, dan animal trainers), begitu pula dengan pembelian kaset DV, biaya sewa lokasi, kostum, properties, sewa peralatan, catering dan yang lainnya.

## **Production/Produksi**

“Quiet on the set! Action! and Roll 'em!”, kata-kata tersebut seringkali terdengar saat shooting berlangsung, pada intinya merekam kejadian langsung, adegan animasi dan suara pada film, videotape atau DV untuk menghasilkan footage/clip disebut dengan “production” atau proses produksi. Selama proses produksi berlangsung, perhatian kita akan tertuju pada lighting/pencahayaan, blocking (dimana dan bagaimana aktor atau subyek kita bergerak), dan shooting (bagaimana pergerakan kamera dan dari sudut mana scene kita dilihat). Ada banyak referensi yang bagus untuk mempelajari lebih dalam mengenai proses produksi. Pembuatan animasi/motion graphics dapat pula dikategorikan dalam proses produksi, karena bertujuan menghasilkan footage yang nantinya akan disusun dan diedit dalam proses pasca produksi.

## **Post Production/Paska Produksi**

Setelah proses produksi maka akan dihasilkan footage atau koleksi klip video. Untuk membangun dan menyampaikan cerita, maka harus mengedit dan menyusun klip-klip tersebut dan tentu saja menambahkan visual effects, gambar, title dan soundtrack. Proses diatas disebut dengan postproduction atau pasca produksi. Berikut ini merupakan aplikasi dari Adobe yang khusus dirancang untuk proses pasca produksi :

- **Adobe Premiere Pro**, aplikasi editing yang real-time untuk para professional dalam bidang digital video production.
- **Adobe After Effect**, sebuah aplikasi khusus untuk Motion Graphics dan Visual Effect. **Adobe Audition™**, aplikasi professional untuk pengolahan audio digital.
- **Adobe Encore™ DVD**, aplikasi professional untuk DVD authoring.

Selain aplikasi-aplikasi diatas, dikenal pula dua aplikasi grafis professional yang juga memainkan peranan penting dalam menghasilkan elemen grafis berkualitas tinggi, aplikasi tersebut adalah **Adobe Photoshop®** dan **Adobe Illustrator®**. Pada bab lain akan dibahas pula metode integrasi berbagai produk Adobe untuk keperluan pasca produksi.

## PENGANTAR ADOBE PREMIERE PRO

### Memahami Tampilan Awal

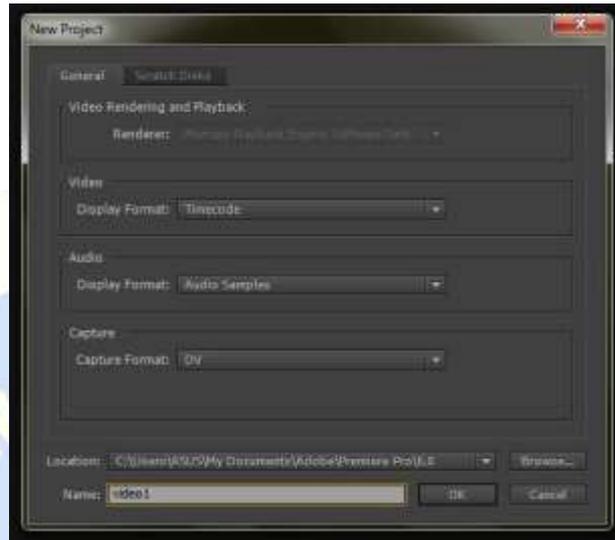
Jalankan program Adobe Premiere Pro yang telah kita instal dengan cara pilih **Start > All Programs > Adobe Premiere Pro**. Tampilan awal program seperti gambar berikut.



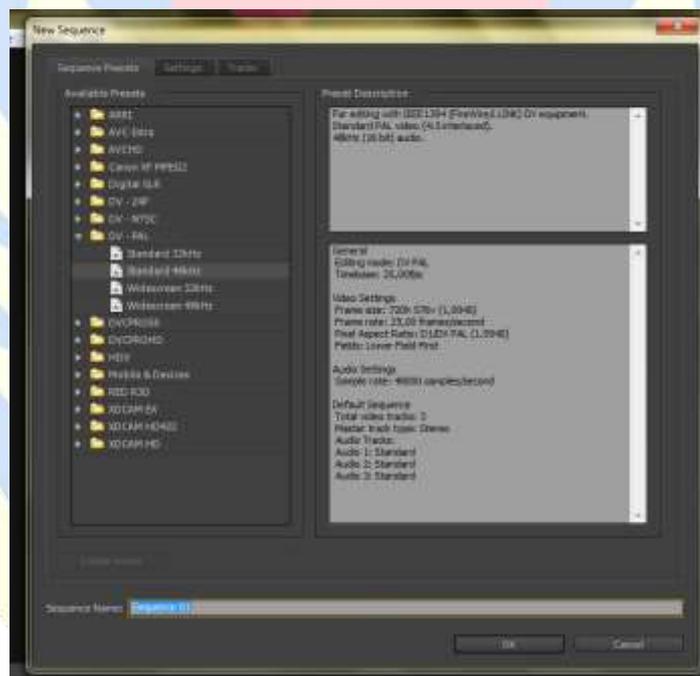
### Membuat Project Baru dan Mengatur Seting Dasar

Setelah menjalankan Adobe Premiere Pro maka langkah selanjutnya adalah membuat project baru dan mensetingnya, langkahnya :

1. Klik tombol New Project yang terdapat pada kotak dialog pembuka. Maka akan tampil kotak dialog New Project.
2. Pada kotak dialog New Project atur video, audio dan capture. Isi nama file, lalu pilihlah lokasi penyimpanan file dengan klik tombol Browse. Kemudian klik Ok.



3. Pada kotak dialog New Sequence Available Presets dengan pilihan DV-PAL Standard 48 KHz, 48 KHz menyatakan rate audio ketika direkam. Jika DV Camcorder menggunakan format video NTSC, pilih DV-NTSC Standard 48 KHz. Lalu isi nama sequence, kemudian klik Ok . Maka akan tampil area kerja Adobe Premiere Pro.



## Mengenal Area Kerja Adobe Premiere Pro



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

1. **Project Window**, yang berada pada sebelah kiri atas.

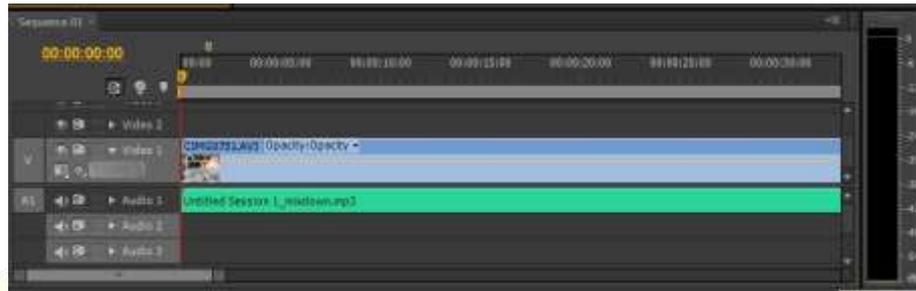
Project Window adalah tempat dimana Anda menyimpan clip/footage (sebutan bagi file yang digunakan dalam digital video production) yang berupa file image, audio, title dan video yang akan digunakan dalam proses editing. Project Window memiliki 2 bagian yaitu Tab Project yang berisi daftar clip dan Tab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

2. **Monitor Window**, yang berada pada sebelah kanan atas.

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.

3. **Timeline Window**, yang berada di sebelah kiri bawah.

Timeline Window adalah tempat untuk menyusun dan menempatkan clip/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 menggunakan format SMPTE dalam satuan waktunya. SMPTE (Society of Motion Picture dan Television Engineers) adalah organisasi dari orang-orang film dan televisi internasional. Satuan format SMPTE adalah berdasarkan Jam:Menit:Detik:Frame. Misalnya posisi 00: 05: 15: 19 artinya kita berada pada posisi menit ke-5, detik ke-15 dan frame ke-19. Dengan format ini kita akan tahu durasi dari sebuah movie.



4. **Tools Window**, yang berada di sebelah kiri bawah.

Tools Window berisikan tombol Selection Tool, Track Selection Tool, Ripple Edit Tool, 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.

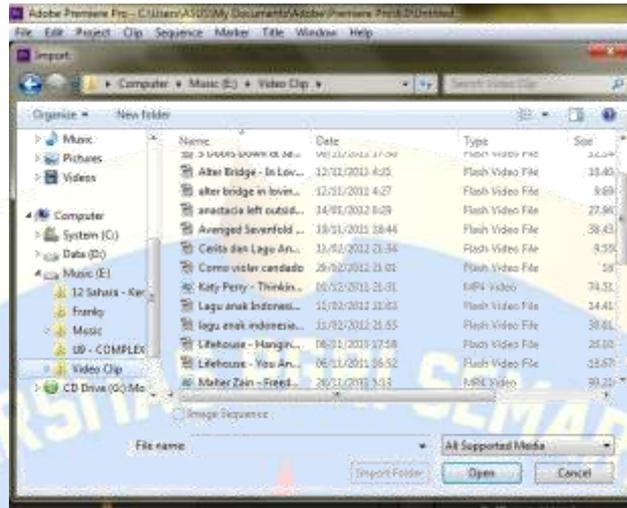


**C. PRAKTEK**

1. **Import Clip**

Clip adalah sebutan untuk file-file yang dapat dipakai dalam project untuk membangun project di dalam Timeline, dapat berupa file image/gambar, file video dan file suara/audio. Format file yang disupport oleh Adobe Premiere Pro adalah QuickTime, Direct Show (Windows only), AVI (Windows only), WAV (Windows only), Adobe Photoshop, JPEG, SGI, Softimage PIC, Targa, TIFF, PICT, Cineon, RLA, Electric Image, Filmstrip, FLC/FLI, EPS (import only), Adobe Illustrator (import only). Berikut ini langkah-langkah mengimpor clip :

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



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



## 2. Melakukan Trimming

File-file hasil capture dan clip hasil import masih merupakan potongan-potongan kasar yang masih harus dilakukan pemilihan atau penyortiran final.

Pada dasarnya proses Trimming adalah menentukan Mark In dan Mark Out pada clip kemudian hasil trim tersebut dapat disusun ke dalam Timeline. Berikut ini langkah-langkah Trimming :

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



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



Proses penentuan Mark In pada Source Monitor Window

3. Kemudian geser **Playhead** ke posisi waktu akhir lalu klik tombol **Mark Out**  untuk menandai akhir trimming.

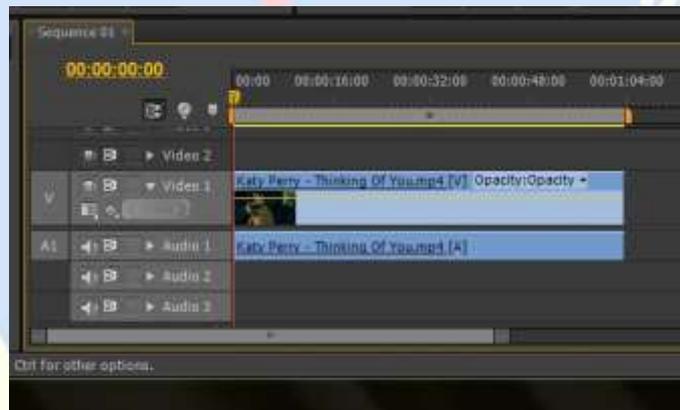


Proses penentuan Mark Out dalam Source Monitor Window

4. Apabila file atau clip 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 clip 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.

5. Setelah clip ditrimming maka clip siap untuk disusun di dalam **Timeline Window**. Untuk menyusun clip 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 clip hasil trimming pada **Track Video**, apabila format clip 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.



Tampilan track hasil Trimming ke dalam timeline Window

### 3. Menyusun Clip ke dalam Timeline

Setelah clip-clip yang akan kita pakai diimpor, maka langkah selanjutnya adalah menyusun clip-clip tersebut kedalam Timeline. Kita dapat secara langsung melakukan drag and drop pada clip-clip yang ada di dalam Project Window ke dalam Timeline Window apabila clip-clip tersebut tidak membutuhkan proses trimming. Begitu pula clip yang telah mengalami trimming, kita dapat langsung melakukan drag and drop video yang tampil pada Source Monitor Window setelah melakukan trimming. Tetapi kita dapat juga memakai metode Insert dan Overwrite untuk memasukkan clip hasil trimming ke dalam Timeline Window.

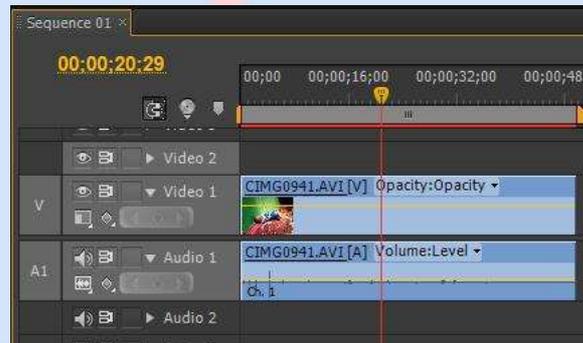
#### Metode Insert dan Metode Overwrite

Setelah dilakukan trimming dengan menentukan Mark In dan Mark Out pada salah satu clip video maka kita akan berlatih menggunakan metode Insert dan Overwrite serta melihat perbedaan antara keduanya, langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Pilih salah satu clip yang ada di dalam Project Window, kemudian drag ke dalam Timeline Window.



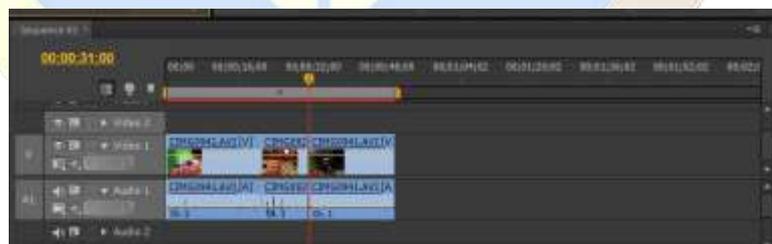
2. Geser Current Time Marker pada tempat dimana akan menyisipkan clip lain ke dalam timeline



3. Kemudian pilih sebuah clip yang ada dalam Project Window, dan pada Source Monitor Window, pada tempat kita melakukan trimming, tekan tombol Insert  atau Overwrite . Lihat perbedaannya.



Tampilan track hasil insert ke dalam timeline Window



Tampilan track hasil Overwrite ke dalam timeline Window

#### 4. Mengatur Tampilan Clip yang ada di dalam Track Video

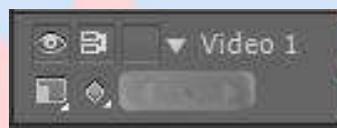
Tampilan Clip yang ada pada Track Video di dalam Timeline Window dapat diatur sedemikian rupa, terkadang kita membutuhkan tampilan yang kompleks untuk mempermudah kita dalam mencari letak adegan tertentu, tetapi kita juga membutuhkan tampilan yang sederhana untuk meringankan kinerja komputer. Untuk mengatur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

1. klik tombol panah Collapse/Expand Track yang berada pada Track Video 1.



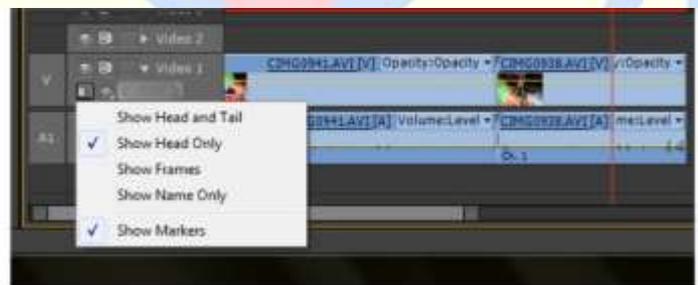
Tombol Collapse/Expand Track pada Track Video

2. Maka tampilan Track Video 1 akan menjadi seperti pada gambar di bawah ini.



Tampilan Track Video 1 setelah di expand

3. Kemudian kita dapat memilih style tampilan clip 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 pilihan pengaturan yaitu Show Head and Tail, Show Head Only, Show Frames, Show Name Only dan Show Marker. Atau kita dapat memilih Display Style yang berisi Show Keyframe, Show OpacityHandle dan Hide Keyframe.



Tampilan pop-up menu apabila tombol Set Display Style di klik

4. Selanjutnya pilih salah satu dari 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 clip, pilihan Show Frames akan menampilkan setiap frame dari sebuah clip, sedangkan pilihan Show Name Only hanya akan menampilkan nama dari clip saja.

## 5. Mengatur Tampilan Clip yang ada di dalam Track Audio

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

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



Tombol Collapse/Expand Track pada Track Audio

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



Tampilan Track Audio setelah di expand

3. Kemudian klik tombol Set Display Style, maka akan tampil pop-up menu yang berisi pilihan, yaitu Show Waveform, Show Name Only dan Show Marker. Pilihan Show Waveform akan menampilkan bentuk gelombang audio pada clip, sedangkan pilihan Show Name Only hanya akan menampilkan nama file dari clip tersebut. Atau kita dapat memilih Display Style yang berisi pilihan Show Clip Keyframe, Show Clip Volume, Show Track Keyframe, Show Track Volume dan Hide Keyframe.

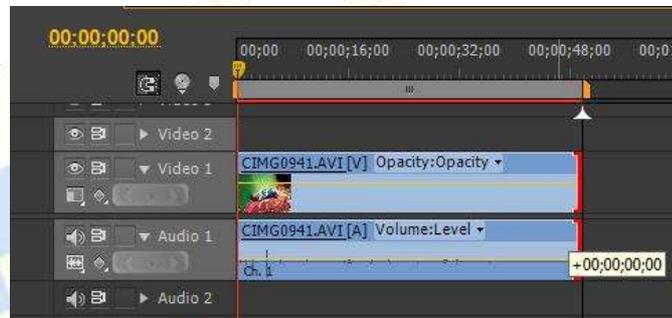


Tampilan pop-up menu apabila tombol Set Display Style di klik

4. Klik salah satu pilihan tersebut.

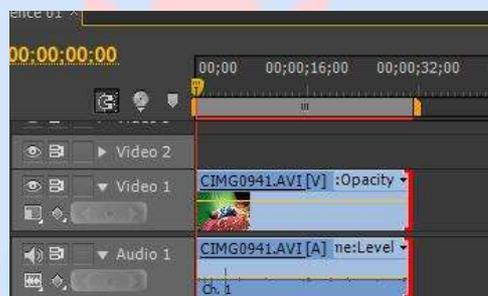
## 6. Mengatur Durasi Clip

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



Tampilan clip sebelum diubah durasinya

Kemudian drag maju dan mundur untuk merubah durasi clip.

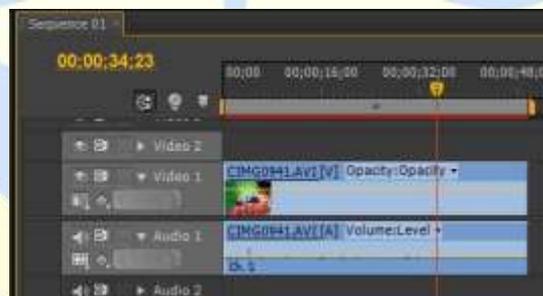


Tampilan clip yang telah diubah durasinya

## 7. Memotong Clip

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

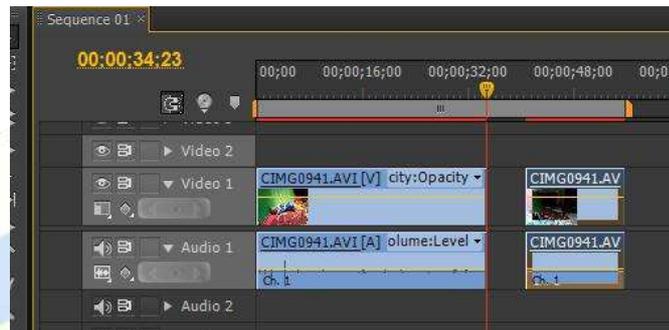
Susun sebuah clip ke dalam Timeline Window. Kemudian geser Current Time Marker ke posisi yang akan dilakukan pemotongan.



Penggeseran Current Time Marker untuk membantu mempermudah pemotongan clip

Kemudian klik tombol Razor Tools  yang berada dalam Tools Window. Lalu klik satu kali pada clip tepat pada posisi Current Time Marker berada.

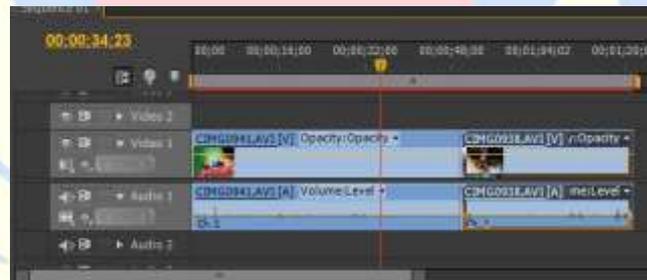
Maka clip akan terpotong menjadi dua bagian.



Clip yang terpotong menjadi dua bagian

## 8. Menghapus Clip

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



Tampilan clip yang telah terpilih

## 9. Export Clip

Clip-clip yang telah kita susun dan edit dalam Timeline Window selanjutnya dapat diekspor menjadi berbagai format akhir. Adobe Premiere Pro mendukung banyak format media sebagai hasil akhir proses ekspor. Untuk format video Adobe Premiere mendukung format Microsoft AVI dan DV AVI, Animated GIF, MPEG, RealMedia, QuickTime, serta Windows Media.

Untuk format audio Adobe Premiere Pro mendukung format Microsoft AVI dan DV AVI, MPEG, RealMedia, QuickTime, serta Windows Audio Waveform. Untuk format still-image Adobe Premiere Pro mendukung format Filmstrip, FLC/FLI, Targa, TIFF, dan Windows Bitmap.

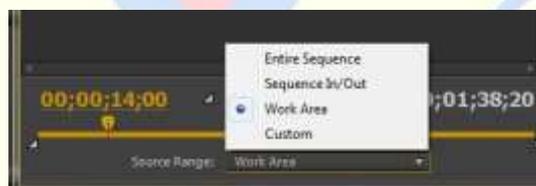
Sedangkan untuk format sequence Adobe Premiere Pro mendukung format GIF sequence, Targa sequence, TIFF sequence, dan Windows Bitmap sequence.

Untuk mengekspor susunan clip dalam Timeline Window menjadi format akhir caranya :

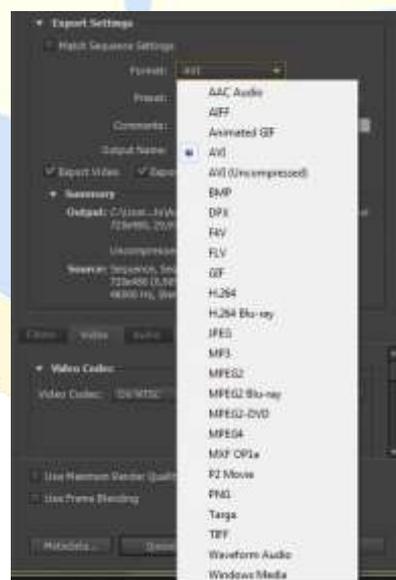
1. Pilih sequence pada timeline window atau program monitor. Kemudian pilih clip pada project window.
2. Kemudian klik menu File > Export > Media



3. Pada kotak dialog Export Setting, pilih source range dari sequence atau clip yang ingin di export.



4. Kemudian pilih format file dengan yang diinginkan.



5. Klik Output Name jika ingin merubah nama file dan lokasi penyimpanan.
6. Terakhir klik Export. Maka Adobe Premiere Pro akan mulai merender dan mengekspor.

