

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MAHASISWA KELAS D STIMIK STIKOM INDONESIA DALAM EDITING VIDEO MULTICAM

Oleh :

Ni Luh Putu Labasariyani¹, dan Ni Luh Putu Mery Marlinda²

^{1,2}Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Indonesia (STIKI), Denpasar, Indonesia

Email: ¹ labasariyani@gmail.com, dan ² merymarlinda@stiki-indonesia.ac.id

Abstrak

Video Editing dengan multi kamera merupakan teknik menyunting video hasil dari dua kamera atau lebih, yang sedang merekam sebuah kejadian atau adegan secara bersamaan, dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah komposisi video. Pada penelitian ini, *recording* dan *editing* bisa dilakukan dengan *software editing* seperti *Adobe Premiere Pro*. *Adobe Premiere* versi professional telah memiliki fitur *editing multicamera* dengan jumlah kamera yang bisa di sinkronisasikan mencapai 4 buah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *Adobe Premiere Pro* efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran *editing* video pada Mahasiswa kelas D STIMIK STIKOM Indonesia. Dengan tujuan tersebut, efektif atau tidaknya penggunaan *adobe premiere* dalam editing video pada Mahasiswa diukur melalui pemahaman konsep penyuntingannya yaitu proses sinkronisasi 2 atau lebih video dengan satu suara. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode demonstrasi dan pemberian tugas. Penelitian ini juga menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Hopkins. Dari hasil kegiatan penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dengan penggunaan *Adobe Premiere* memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman Mahasiswa kelas D STIMIK STIKOM Indonesia dalam proses sinkronisasi 2 atau lebih video dengan satu suara pada *video editing multicam* yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar Mahasiswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I 62,50% dan siklus II 92,50%. Analisis kuantitatif prestasi belajar Mahasiswa siklus I yaitu Rata-rata (Mean)nya adalah 68,85, Median (titik tengahnya) adalah 70, Modus (nilai yang paling sering muncul) adalah 70. Analisis kuantitatif prestasi belajar mahasiswa siklus II yaitu Rata-rata (Mean) adalah 72,75, Median (titik tengah) adalah 75, sedangkan Modus adalah 70.

Kata Kunci : Photography, *Editing* video, Multikamera

Abstract

Multi-camera Video Editing is a technique for editing video results from two or more cameras, which are recording an event or scene simultaneously, with the aim of producing a video composition. In this study, recording and editing could be done with editing software such as Adobe Premiere Pro. The professional version of Adobe Premiere has a multicamera editing feature with up to four cameras that can be synchronized. The purpose of this study is to determine whether Adobe Premiere Pro can be effectively used as a learning medium in the learning process of video editing in class D STIMIK STIKOM Indonesia students. With this aim, whether or not the use of Adobe Premiere is effective in video editing for students is measured by understanding the concept of editing, namely the process of synchronizing two or more videos with one sound. The research method used was demonstration and assignment. This study also used a Classroom Action Research design developed by Hopkins. From the results of research activities that have been carried out for two cycles with the use of Adobe Premiere, it has a positive impact in increasing the understanding of class D STIMIK STIKOM Indonesia students in the process of synchronizing two or more videos with one sound on multicam video editing which is marked by an increase in student learning completeness in each cycle, namely cycle I 62.50% and cycle II 92.50%. Quantitative analysis of student learning achievement in cycle I, namely the average (mean) is 68.85, the median (the midpoint) is 70, the mode (the value that appears most often) is 70. Quantitative analysis of student achievement in cycle II is the average (Mean) is 72.75, the Median (the midpoint) is 75, and the Mode is 70.

Keywords : Photography, Video Editing, Multicamera

PENDAHULUAN

Majunya perkembangan teknologi terutama dalam bidang informasi memengaruhi manusia dalam menciptakan cara-cara baru untuk berkreasi dalam berkarya. Sebagai contoh dalam bidang multimedia terutama dalam hal *video editing*. *Video Editing* dengan multi kamera merupakan teknik menyunting video hasil dari dua kamera atau lebih, yang sedang merekam sebuah kejadian atau adegan secara bersamaan, dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah komposisi video. *Editing video* ini dilakukan secara luring dengan memanfaatkan *feature multicamera* dan *marker* pada *video editing software* Adobe Premiere Pro 9 (Saftianto, 2013). Teknik ini bekerja dengan cara mensinkronisasikan hasil rekam 2 kamera atau lebih dengan mengacu pada satu penanda adegan.

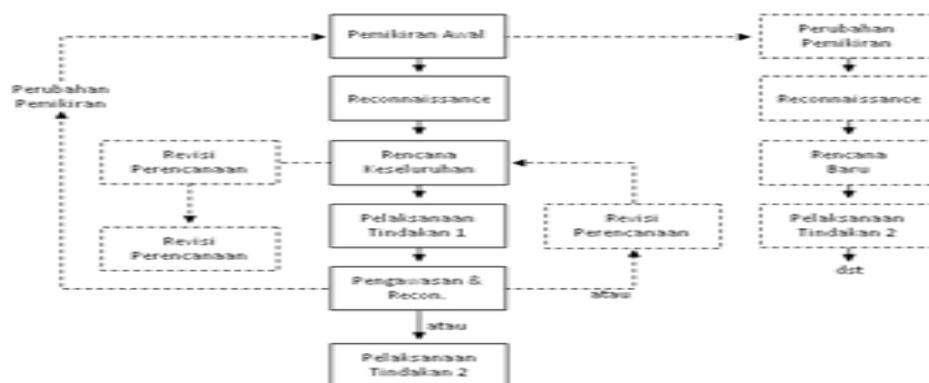
Hasil observasi penulis pada beberapa mahasiswa semester 2, kebanyakan mahasiswa belum begitu fasih dengan teknik *video editing* dengan multikamera. Beberapa penugasan yang hasil akhirnya berupa video juga masih menggunakan teknik yang sangat sederhana melalui ponsel. Memanfaatkan berbagai *editing software* yang ada saat ini, maka penulis mengadakan penelitian pada Mahasiswa Kelas D STIMIK STIKOM Indonesia mengenai penyuntingan video dengan multikamera yang bisa dimungkinkan dilakukan dengan lebih efisien. Untuk selanjutnya pada penelitian ini, recording dan editing bisa dilakukan dengan software editing seperti *Adobe Premiere Pro*. *Adobe Premiere* versi profesional telah memiliki

fitur editing multicamera dengan jumlah kamera yang bisa di sinkronisasikan mencapai 4 buah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Adobe Premiere Pro efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran editing video pada Mahasiswa kelas D STIMIK STIKOM Indonesia. Dengan tujuan tersebut, efektif atau tidaknya penggunaan adobe premiere dalam *editing video* pada Mahasiswa diukur melalui pemahaman konsep penyuntingannya yaitu proses sinkronisasi 2 atau lebih video dengan satu suara.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode demonstrasi dan pemberian tugas. Model pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan keterangan terlebih dahulu berupa definisi, prinsip dan konsep materi merupakan model pembelajaran konvensional yang selalu digabungkan dengan metode lain seperti metode demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Agar metode ceramah efektif perlu dipersiapkan langkah-langkah sebagai berikut: merumuskan tujuan instruksional khusus, mengidentifikasi dan memahami karakteristik Mahasiswa Kelas D menyusun bahan ceramah, menyampaikan materi editing, merencanakan evaluasi secara terprogram.

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Hopkins (Gambar 1).



Gambar 1. Rancang pembelajaran Hopkins
Sumber: <http://www.ishaqmadeamin.com>

Model ini menunjukkan bentuk alur kegiatan penelitian dimulai dari pemikiran awal penelitian yang selanjutnya dikenal dengan *reconnaissance*. Kemajuan Mahasiswa dalam penelitian video editing ini diukur berdasarkan pemahaman tentang proses sinkronisasi 2 atau lebih video dengan satu suara. Untuk mengetahui kemajuan Mahasiswa tersebut, maka penulis menggunakan analisis kuantitatif. Nilai individual diperoleh menggunakan rumus:

$$S = R N \times 100$$

(Batubara dan Noor, 2016)

Keterangan

S = nilai yang dicari

R = skor yang diperoleh

N = skor maksimum dari tes

100= bilangan tetap.

Nilai rata-rata hasil belajar diperoleh dengan rumus:

$$x = \sum x N$$

(Batubara dan Noor, 2016)

Keterangan:

X = Nilai rata-rata yang dicari

x =Jumlah nilai \sum ,

N =Aspek yang dinilai

Nilai klasikal

P = \sum mahasiswa yang tuntas

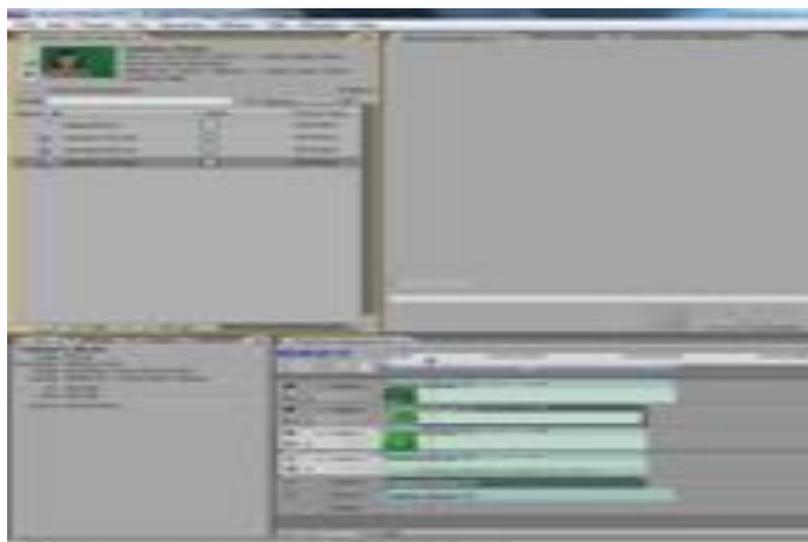
belajar : \sum mahasiswa x 100%

(Batubara dan Noor, 2016)

PROSES EDITING VIDEO MULTICAM

Berdasarkan uraian singkat diatas, maka penulis akan menguraikan cara *editing* video dengan multi kamera menggunakan Adobe Premiere Pro. Dalam proses *editing* video ada beberapa metode yang biasanya dipakai dalam proses penyuntingan video, dan masing-masing metode ini mempunyai proses yang berbeda, seperti yang ditulis oleh Franky Cutuhatunewa di dalam website www.caraeditvideo.com (2014). Walaupun saat ini, metode non linear editing yang paling banyak digunakan oleh editor-editor Video professional untuk perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk editing adalah Adobe Premiere Pro versi Creative suite 3. *Software* ini adalah *software* editing khusus untuk editing video (Mahesh dan Kuppusamy, 2013). Dalam proses ini diperlukan alat tambahan sebagai alat untuk *capture* video. Alat yang digunakan bisa bervariasi, mulai dari yang berstandar *broadcast* seperti *matrox*, *pineacle*, *avid* atau yang level bawah seperti *firewire* (Ratna, 2013).

Adapun langkah-langkah dalam melakukan *editing* dengan menggunakan teknik multikamera adalah sebagai berikut: 1) setelah *file* hasil rekaman diimpor ke jendela proyek (*file import*), kemudian *file* tersebut ditarik ke arah *channel video timeline*. Masing-masing *file* ditempatkan di dalam kanal yang berbeda dengan urutan yang bebas (Gambar 2).



Gambar 2. Kanal Video

Berikutnya adalah langkah sinkronisasi suara. Jika hanya salah satu dari tiga kamera tadi yang dijadikan sebagai sumber suara utama tentu, saja bisa dipastikan video dari 2 kamera lainnya akan

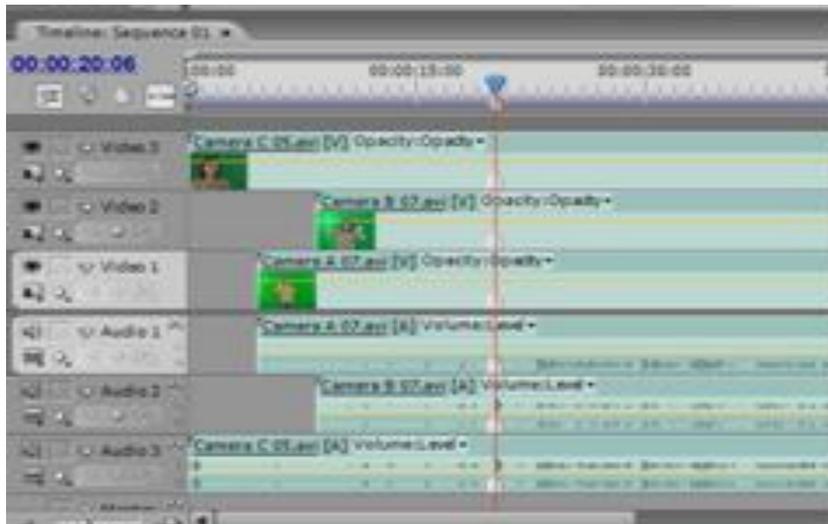
mengalami *miss lipsync*, artinya gerak mulut presenter tidak sesuai dengan suara yang terdengar. Untuk itulah proses sinkronisasi 3 video dengan satu suara tadi perlu dilakukan (Gambar 3).



Gambar 3. Marker setiap Kanal

Dari hasil pendefinisian *marker* maka langkah berikutnya adalah mensinkronisasikan 3 kanal video tersebut. Cukup menarik video yang dimaksud dan sejajarkan semua tanda *marker* dalam satu garis yang sama. Karena sistem *snap* diaktifkan secara

default oleh *premiere*, maka secara otomatis masing-masing tanda *marker* akan merespon satu sama lain menjadi sejajar secara garis vertikal ketika mereka saling bedekatan, sehingga proses sinkronisasi tidak akan meleset (Karang Anyar, 2013).



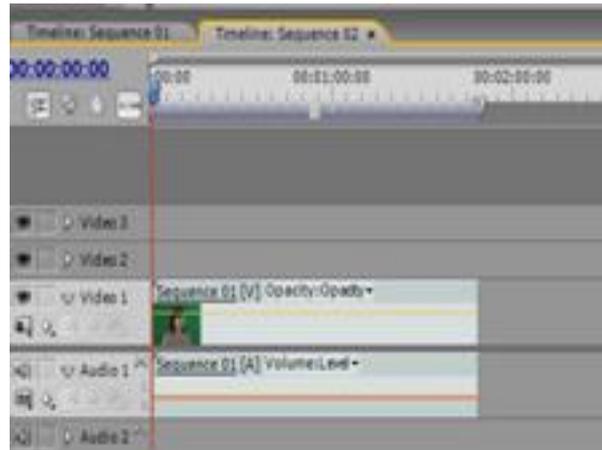
Gambar 4. Marker yang saling sejajar

Kemudian menentukan suara dari video yang akan digunakan untuk merapikan batas awal video dengan proses pemotongan video. Pemotongan di *premiere* bisa menggunakan

tool bernama *razortool*. Dengan alat ini maka pemotongan video cukup dilakukan dengan sekali klik tepat dimana durasi ingin dipotong.

Langkah berikutnya adalah menerapkan teknik multi kamera. Sebelum masuk ke menu multi kamera perlu diketahui bahwa multi kamera hanya bisa bekerja pada beberapa video yang digabung ke dalam satu *sequence*. Untuk itu perlu dibuat sebuah *sequence* baru dengan cara *file – new – sequence*, OK dan muncullah *sequence 2* (Karang Anyar, 2013). Video yang dikerjakan sebelumnya sudah disinkronisasi

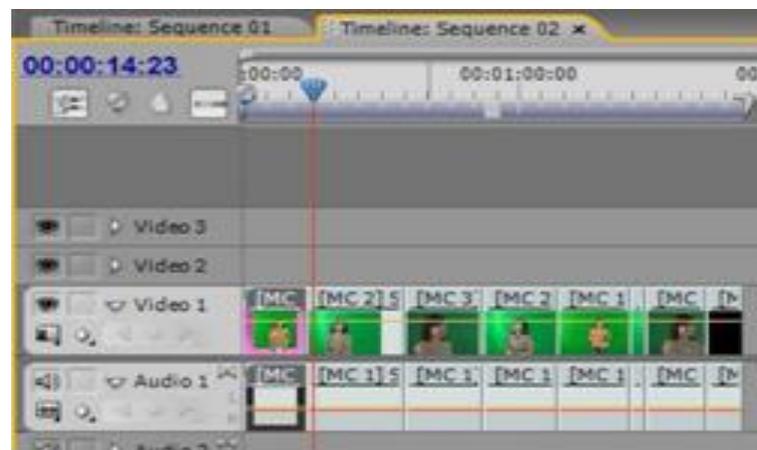
pada *sequence 1*, sehingga *sequence* hampir sama dengan lembar kerja baru. Uniknya dalam *premiere* sebuah *sequence* atau lembar kerja baru bisa memuat *sequence* yang lain. Fitur ini sangat membantu jika seorang *editor* dihadapkan pada pekerjaan *editing* yang harus dikerjakan secara paralel. Maka dari itu disimulasi kali ini pada *sequence 2* dimasukkan *sequence 1*.



Gambar 5. *Sequence 2*

Fitur ini sangat membantu jika seorang *editor* dihadapkan pada pekerjaan *editing* yang harus dikerjakan secara paralel. Fitur multikamera diaktifkan dengan cara klik kanan pada *sequence* kemudian pilih *multi camera-enable*. Kemudian untuk editing tidak dilakukan dengan cara pemotongan melainkan dengan masuk ke menu *window – multicamera monitor* (Irfan, 2013). Berikutnya adalah langkah penyuntingan multikamera. Cukup tekan tombol *record* kemudian

tekan tombol *play*. Maka video akan berjalan, dan *editor* tinggal mengaktifkan gambar video dari 3 kamera tersebut sesuai rencana. Untuk langkah perbaikan *editing* bisa memanfaatkan alat *rolling edit tool*. Penggunaan alat ini cukup dengan menempatkan pada bagian perpotongan video kemudian tarik ke kanan atau ke kiri sesuai dengan bagian dari video yang akan ditampilkan (Gambar 6).

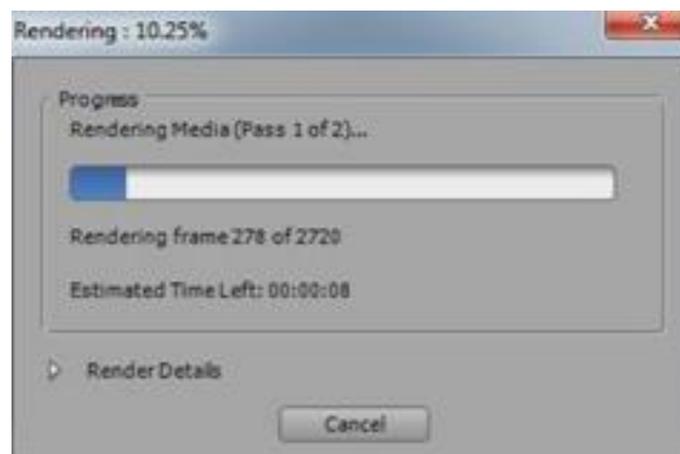


Gambar 6. Tampilan *Multi Camera Monitor*

Yang perlu diatur pada tahap *rendering* adalah untuk format dipilih *mpeg2*, dengan *range* adalah *work area* dan *preset* PAL DV *high quality*. Pengaturan lain yang perlu diperhatikan adalah ukuran *frame 720X576 px* dengan *frame rate 25 fps*. Sedangkan untuk output fasilitas *deinterlace* diaktifkan dengan tujuan agar gambar dengan garis-garis atau flicker dapat disamarkan, dengan konsekuensi gambar akan mengalami penurunan tingkat ketajaman atau sedikit kabur. Kemudian jika semua sudah selesai tinggal mengatur tempat menyimpan file dan selanjutnya tekan tombol OK, dan proses *rendering* berjalan.

Durasi proses *rendering* dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti besarnya memori sementara komputer yang digunakan (RAM) dan processor (Majumdar dan Utpal, 2012). Faktor lain sehubungan dengan *software* adalah

banyaknya kanal video yang digunakan kemudian banyaknya efek video yang digunakan serta durasi dari video yang akan di-*render* (Jayengan, 2013). Ada baiknya beberapa adegan dikerjakan secara terpisah dengan menggunakan metode *editing per sequence*. Metode ini dapat memecah konsentrasi beratnya *file* ke dalam *editing* yang terpisah dan juga bagus antara *file* satu dengan *file* *sequence* masih bisa saling terhubung. Besarnya ruang virtual memori yang tersedia sedikit banyak juga memberikan pengaruh terhadap proses *rendering*. Dengan semakin luas memori virtual yang tersedia, memungkinkan area temporer untuk menampung besarnya *rendering file* juga semakin luas, sehingga kerja komputer bisa semakin ringan (Gambar 7).



Gambar 7. Tampilan Proses Rendering

Pada intinya teknik ini memadukan hasil dari beberapa *shooting* yang harus mengacu pada tema yang sama yang dibuat sesuai rencana. Ketidaksiapan rencana akan mengakibatkan masalah pada proses pasca produksi. Harus ada kesamaan tema yang dihasilkan dari beberapa kamera yang dilibatkan karenajika tidak maka gambar yang dihasilkan akan terasa *jumping* karena tidak adanya hubungan antar gambar hasil rekaman kamera 1 dengan hasil rekam kamera video lainnya.

Teknik ini selain dapat diterapkan untuk keperluan editing presenting acara TV seperti ini, bisa juga digunakan untuk acara *editing* konser maupun sebuah adegan percakapan

untuk keperluan pembuatan sinetron, video klip maupun film. Penggunaan beberapa *angle* kamera yang berbeda untuk mendapatkan sebuah adegan dengan sekali pengambilan dapat dilakukan dengan terkoordinir. Teknik ini sangat cocok untuk pengambilan gambar dari lebih dari satu kamera yang tidak bisa dilakukan berulang-ulang seperti meliput penampilan sebuah acara konser musik, ataupun acara yang bersifat seremonial. Dengan bantuan *software editor* memungkinkan penyuntingan dilakukan pada tahap pasca produksi tanpa melalui proses *live shoot* yang melibatkan banyak hardware mahal dan sumber daya manusia yang banyak.

Pada pelaksanaan dilaksanakan: Membawa semua persiapan ke kelas, memulai pelaksanaan pembelajaran dengan pendahuluan, melaksanakan pembelajaran inti, melakukan kegiatan pembelajaran penutup, melakukan penilaian proses Pada observasi/ pengamatan/ pengumpulan data/ penilaian dilakukan melalui: membagikan tugas project, menyuruh mahasiswa berusaha bekerja sendiri, mengawasi mahasiswa dengan ketat, memberi tahu waktu mengerjakan tugas proyek masih 10 menit, mengumpulkan pekerjaan mahasiswa (semua tugas ditransfer ke CD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Refleksi merupakan kajian secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul. Refleksi menyangkut analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan.

Siklus 1

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini pada awalnya masih sangat rendah. Hasil ini menunjukkan 15 orang Mahasiswa Kelas D memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan Mahasiswa yang memperoleh nilai di bawah KKM cukup banyak yaitu 25 orang. Pada refleksi Siklus I dilakukan analisis hasil evaluasi sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Pengumpulan Data Siklus 1

NO SUBJEK	NILAI	KETERANGAN
1	60	Belum Tuntas
2	60	Belum Tuntas
3	70	Tuntas
4	70	Tuntas
5	65	Belum Tuntas
6	70	Tuntas
7	70	Tuntas
8	75	Tuntas
9	78	Tuntas
10	70	Tuntas
11	60	Belum Tuntas
12	70	Tuntas
13	75	Tuntas
14	65	Belum Tuntas
15	75	Tuntas
16	70	Tuntas
17	75	Tuntas
18	70	Tuntas
19	70	Tuntas
20	65	Belum Tuntas
21	65	Belum Tuntas
22	70	Tuntas
23	70	Tuntas
24	60	Belum Tuntas
25	70	Tuntas
26	75	Tuntas
27	60	Belum Tuntas
28	76	Tuntas
29	80	Tuntas
30	70	Tuntas
31	65	Belum Tuntas
32	75	Tuntas

33	60	Belum Tuntas
34	65	Belum Tuntas
35	65	Belum Tuntas
36	75	Tuntas
37	70	Tuntas
38	75	Tuntas
39	60	Belum Tuntas
40	65	Belum Tuntas
JUMLAH NILAI	2754	
RATA-RATA	68,85	
KKM	70	
JUMLAH MAHASISWA TIDAK REMIDI	25	
JUMLAH MAHASISWA REMIDI	15	
PROSENTASE KETUNTASAN BELAJAR	62,50%	

Analisis kuantitatif prestasi belajar Mahasiswa siklus I yaitu Rata-rata (Mean)nya adalah 68,85, Median (titik tengahnya) adalah 70, Modus (nilai yang paling sering muncul) adalah 70.

Siklus II

Pada refleksi dilakukan analisis terhadap hasil tes yang sudah diperoleh. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Pengumpulan Data Siklus 2

NO SUBJEK	NILAI	KETERANGAN
1	70	Tuntas
2	70	Tuntas
3	75	Tuntas
4	70	Tuntas
5	70	Tuntas
6	70	Tuntas
7	65	Belum Tuntas
8	80	Tuntas
9	75	Tuntas
10	70	Tuntas
11	65	Belum Tuntas
12	75	Tuntas
13	80	Tuntas
14	75	Tuntas
15	75	Tuntas
16	80	Tuntas
17	75	Tuntas
18	76	Tuntas
19	75	Tuntas
20	70	Tuntas
21	75	Tuntas
22	75	Tuntas
23	70	Tuntas
24	60	Belum Tuntas
25	75	Tuntas
26	75	Tuntas
27	70	Tuntas

28	70	Tuntas
29	80	Tuntas
30	70	Tuntas
31	76	Tuntas
32	75	Tuntas
33	70	Tuntas
34	75	Tuntas
35	70	Tuntas
36	78	Tuntas
37	70	Tuntas
38	75	Tuntas
39	70	Tuntas
40	75	Tuntas
JUMLAH NILAI	2910	
RATA-RATA	72,75	
KKM	70	
JUMLAH SISWA REMIDI	3	
JUMLAH SISWA PENGAYAAN	37	
PROSENTASE KETUNTASAN BELAJAR	92,50%	

Analisis kuantitatif prestasi belajar mahasiswa siklus II yaitu Rata-rata (*Mean*) adalah 72,75, *Median* (titik tengah) adalah 75, sedangkan *Modus* adalah 70.

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut, penggunaan *Adobe Premiere* memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman Mahasiswa kelas D STIMIK STIKOM Indonesia dalam proses sinkronisasi 2 atau lebih video dengan satu suara pada video editing multivisi yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar Mahasiswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I 62,50% dan siklus II 92,50%.

DAFTAR RUJUKAN

- Adin, taufika. 2013. *Pembuatan Video Compay Profile Berbasis Multimedia Di Hotel Taman Sari*
- Batubara, Hamdan Husein & Dessy Noor Ariani. 2016. Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47-66.
- Irfan, Muhammad. 2013. Pembuatan Video compay Profile Pada Belukar Macrh Dikelurahan Jayengan Kecamatan Serangan Kota Sulakarta, *Jurnal FTI UNSA* vol 12 nol Maret 2013
- Mahesh, K. and Kuppusamy, K., 2012, Video Segmentation using Hybrid Segmentation Method, *European Journal of Scientific Research*, Vol.71 No.3 (2012), pp. 312-326, EuroJournals Publishing, Inc. 2012
- Majumdar, J. and Utpal, A. 2012. Analytical Study of Video Summarization Based on Edge Change Ratio. *Undergraduate Academic Research Journal (UARJ)*, ISSN : 2278 – 1129, Volume-1, Issue-2, 2012
- Ratna, Arica Rina 2013, *Pembuatan Video Compay Profile Berbasis Multimedia Flash PD BPR Daerah Karang Anyar* : Jurnal FTI UNSA 2013 vol 10 no 3 Agustus 2013
- Soma Dwi Saftianto. 2013. Pembuatan Video Compay profile pada sekolah menengah atas Muammadia 1 Karang Anyar : *Jurnal FTI UNSA* 2013 vol 2 no 1 maret 2013

