

Analisis Teknik Pengambilan Vidio Cinematic dan Proses Editing Menggunakan Filmora Pada Organisasi Pramuka SMAN 14 Medan

¹Cahaya Ramadhani, ²Baginda Harahap, ³Dinur Syahputra, ⁴Roy Nuary Singarimbun, ⁵Bay Haqki
^{1,2,3,4,5}Universitas Battuta

¹cahaya@gmail.com, ²profesionalbaginda@email.com, ³dinsyahoi@gmail.com
⁴roy90singarimbun@gmail.com, ⁵bayhaqky12@gmail.com

ABSTRAK

Teknik pengambilan vidio pada setia projek merupakan yang sangat perlu diperhatikan oleh *videographer*, sehingga akan memberikan kesan yang baik. 5 hal teknik vidio *cinematic* yaitu *continuity*, *Shot*, *Angle Shot*, *Composision*, lalu diselesaikan dengan tahapan Penyunting Video. Pada penelitian ini akan membahas seputar mengenai pembuatan vidi di SMAN 14 Medan dalam kegiatan Pramuka. Untuk metode penelitian ini yaitu pembuatan *video cinematic* menggunakan aplikasi Filmora diharapkan dapat membantu meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan organisasi sekaligus dapat meningkatkan keterampilan, cara beretika dengan baik, disiplin, pengetahuan, dan peduli terhadap alam. Desain penelitian tindakan organisasi diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), tindakan (*action*), *observasi (observe)* dan refleksi (*reflect*). pembuatan Video *Cinematic* dengan aplikasi *Filmora* ini dapat diterapkan agar mempermudah dan lebih efisien dalam pembuatan Video *Cinematic*. Kemudian, adakah peningkatan minat siswa dalam mengikuti organisasi Pramuka. Maka untuk mengetahui hal tersebut, peneliti mengimplementasikan aplikasi pembuatan Video *Cinematic* dengan masalah yang dihadapi siswa. Aplikasi yang dipakai yaitu aplikasi *Filmora Video cinematic* adalah medium visual yang menggunakan gambar bergerak untuk menceritakan cerita atau menyampaikan pesan. Biasanya melibatkan penggunaan berbagai elemen seperti sinematografi, skenario, akting, pengarahan, editing, dan suara untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lengkap.

Kata Kunci: *Vidio Cinematic, Editing, Filmora, SMA Negeri 4.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu komponen utama yang sangat penting dalam rangka untuk mengembangkan dan juga meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan pendidikan juga merupakan suatu wahana untuk menjamin apakah suatu negara akan maju atau tetap jalan di tempat atau bahkan mengalami kemunduran. Seperti yang telah diamanatkan oleh pemerintah untuk menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yakni dalam pasal 31 ayat 2 Undang undang Dasar 1945. Ketentuan ini terkait dengan cita-cita mencerdaskan kehidupan bangsa serta bagi kemanusiaan. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia serta berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dengan adanya pendidikan, maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu syarat untuk lebih memajukan pemerintahan ini, maka usahakan pendidikan mulai dari tingkat SD sampai pendidikan di tingkat Universitas. Organisasi disekolah pada dasarnya sebagai sarana pendukung dan wadah pembentukan karakter siswa pada lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Salah satu yang jarang diminati oleh siswa yaitu mengikuti kegiatan organisasi. Organisasi merupakan kegiatan yang dianggap sulit dan kurang menarik di era milenial sekarang, terutama dalam ikut serta.

Penelitian ini termotivasi dari adanya permasalahan siswa yang pada dasarnya siswa kurang minat dalam mengikuti kegiatan berorganisasi. Masalah yang timbul pada kurangnya minat berorganisasi yaitu di era milenial saat ini karena siswa lebih banyak bermain pada media social, dan terdapat beberapa siswa merasa sulit dan tidak minat. Masalah tersebut terjadi karena dalam organisasi itu kurang aktif dalam dunia media sosial yang dapat menarik minat siswa sehingga mereka pasif dalam mengikuti organisasi. Kemudian, dengan adanya sebuah hasil video dokumentasi anggota pramuka masih bisa mengenang dan mengingat setiap momen sakral kegiatan dengan lebih baik kapanpun mereka inginkan yang nantinya dapat meningkatkan rasa solidaritas mereka dengan menonton video tersebut. Tidak hanya berlalu begitu saja tanpa adanya kenangan indah di setiap kegiatan berlangsung. Kurangnya metode pengexsposan berupa video sehingga kegiatan organisasi itu hanya sampai dengan anggotanya saja.

Dengan adanya kasus tersebut, peneliti melaksanakan kegiatan penelitian pada organisasi PRAMUKA SMA NEGERI 14 MEDAN pembuatan Video *cinematic* dengan memakai aplikasi Filmora. Masalah tersebut penting untuk diteliti dikarenakan dengan adanya penelitian ini, peneliti akan mengetahui bagaimana jika pembuatan Video *Cinematic* dengan aplikasi Filmora ini dapat diterapkan agar mempermudah dan lebih efisien dalam pembuatan Video *Cinematic*. Kemudian, adakah peningkatan minat siswa dalam mengikuti organisasi Pramuka. Maka untuk mengetahui hal tersebut, peneliti mengimplementasikan aplikasi pembuatan Video *Cinematic* dengan masalah yang dihadapi siswa. Aplikasi yang dipakai yaitu aplikasi Filmora Video *cinematic* adalah medium visual yang menggunakan gambar bergerak untuk menceritakan cerita atau menyampaikan pesan. Biasanya melibatkan penggunaan berbagai elemen seperti sinematografi, skenario, akting, pengarahan, editing, dan suara untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lengkap.

Menurut Patmore terdapat beberapa jenis video, di antaranya *stop motion* (membuat objek seakan bergerak), *call animation* (gambar berurutan di banyak halaman yang dijalankan), *time lapse* (setiap *frame* akan di tangkap dengan kecepatan yang lebih rendah dari pada kecepatan ketika *frame* dimainkan), *claymotion* (membuat objek seakan berubah bentuk), *cut out animation* (memproduksi animasi menggunakan karakter, property, dan *background* dari potongan material), *low key video* (teknik pencahayaan dalam video yang menggunakan ruangan gelap dan mengutamakan lampu untuk pencahayaan utama dan menjadikan video ini terlihat lebih dramatis), *mid key video* (teknik pencahayaan dalam video dengan memanfaatkan penggunaan cahaya matahari dan ditambah cahaya buatan) dan yang terakhir *high key video* (teknik pencahayaan dalam pengambilan video). *Cinematic* merupakan salah satu upaya untuk menggambarkan kepada khalayak, melalui penggunaan teknik yang menggabungkan video dan teks untuk menghasilkan visual yang profesional. *Cinematography* memiliki berbagai etika, seperti video dengan memanfaatkan cahaya matahari . Pada video yang bagus, maka penguasaan kamera menjadi hal mutlak. Mulai dari bagian-bagian kamera serta teknik pencahayaan, pengetahuan, komposisi dan kebebasan bereksprei dalam imajinasi. Seluruh etika *cinematography* tersebut tentu harus dijalankan oleh *videographer* agar nantinya video yang dihasilkan memiliki kualitas yang diinginkan.

TINJAUAN PUSTAKA

Videographer

Videographer bertanggung jawab untuk mengoperasikan kamera *film* atau video untuk merekam gambar di *film*, video maupun media penyimpan komputer. *Videographer* harus memastikan bahwa tidak ada kesalahan saat pengambilan gambar, memastikan agar pengambilan gambar harus fokus, *framing* (komposisi gambar) yang tepat, memastikan pengaturan audio yang sesuai, gambar yang sesuai dengan warna aslinya serta harus menempatkan posisi gambar yang terbaik. *Videographer* tidak hanya dituntut untuk dapat mengambil gambar dengan baik, tapi juga harus memahami gambaran apa saja yang diperlukan. Seorang *videographer* wajib memiliki kemampuan visualisasi yang baik karena ia bertugas untuk menerjemahkan sebuah naskah film maupun video. Video merupakan gabungan dari gambar-gambar mati yang dilihat dan dibaca secara berurutan dalam suatu waktu, dengan kecepatan tertentu. Gerakan inilah yang membuat video dikenal juga dengan gambar bergerak. Menurut Patmore terdapat beberapa jenis video yang harus diketahui *videographer*, di antaranya: *stop motion*, *call animation*, *time lapse*, *claymotion*, *cut out animation*, *low key video*, *mid key video* dan *high key video*.

a. *Stop Motion*

Stop motion merupakan teknik animasi untuk membuat suatu objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat seakan-akan bergerak dengan sendirinya. Objek tersebut digerakkan sedikit demi sedikit di setiap gerakan video, sehingga menciptakan ilusi pergerakan saat serangkaian *frame* tersebut dimainkan secara berurutan.

b. *Call Animation*

Call animation, merupakan gambar yang berurutan di banyak halaman sedang dijalankan, animasi tradisional bisa disebut animasi klasik atau animasi hand *drawn*. *Call animation* merupakan animasi tertua dan merupakan bentuk animasi yang paling populer.

c. *Time Lapse*

Setiap *frame* akan ditangkap dengan kecepatan yang lebih rendah dari pada kecepatan ketika *frame* dimainkan.

d. *Claymotion Animation*

Clay animation, merupakan salah satu bentuk daristop *motion animation*. Nama *claymotion* merupakan nama yang didaftarkan oleh Will Vinton pada tahun 1978 yang terdaftar di Amerika. Setiap bagian yang di animasikan baik itu karakter maupun latar belakang merupakan suatu benda yang dapat diubah-ubah bentuknya.

e. *Cut On Animation*

Teknik ini digunakan untuk memproduksi animasi menggunakan karakter, *property* dan background dari potongan material seperti kertas, karton maupun photo. Saat ini cut on animation diproduksi menggunakan komputer dengan gambar dari hasil pemindai atau grafik vector untuk menggantikan potongan material yang digunakan.

f. *Low Key Video*

Low key video adalah teknik pencahayaan dalam video yang menggunakan ruangan gelap dan mengutamakan lampu untuk pencahayaan utama, yang menjadikan video ini terlihat lebih dramatis.

g. *Mid Key Video*

Mid key video adalah teknik pencahayaan dalam video dengan memanfaatkan penggunaan cahaya matahari dan ditambah cahaya buatan, dengan demikian cahaya menjadi stabil.

h. *High Key Video*

High key video adalah teknik pencahayaan dalam video dengan memanfaatkan cahaya matahari, penggunaan *reflektor* dan *honeycomb* sebagai pemantul dan penyaring cahaya matahari. Seorang *videographer* tidak hanya mengetahui jenis-jenis video, ada beberapa hal yang harus diperhatikan *videographer* dalam menghasilkan video yang berkualitas di antaranya: jangan goyang, *mengontrol zooming*, *frame*, kontinuitas, *background foreground*, *plan the pan*, efek khusus, cahaya, audio dan peralatan.

Cinematography

Cinematography berawal dari bahasa Inggris, bahasa latin dari *cinematography* adalah cinema yang berartikan gambar dan *graphoo* yang berartikan menulis. *Cinematography* merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik pengambilan gambar serta menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang bagus dilihat. Melalui penggunaan teknik yang menggabungkan video dan teks untuk menghasilkan visual yang profesional. *Cinematography* memiliki berbagai etika, seperti pencahayaan, pengetahuan, komposisi, dan kebebasan berekspresi dalam imajinasi. *cinematography* diartikan sebagai *The craft of making picture* (pengrajin gambar). Sebagai pemahaman, *cinematography* biasa diartikan kegiatan menulis menggunakan gambar bergerak, merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau menyampaikan informasi atau mengomunikasikan ide tertentu. Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C yang perlu diperhatikan agar pengambilan teknik *cinematography* yang akan dilakukan harus mempunyai nilai cinematic yang baik. Adapun unsur-unsur yang mengatur *shot* serta kesinambungan cerita, yaitu: *angle shot*, *type shot*, *composition*, *continuity* dan *cutting*.

1. Angle Shot

Angle shot merupakan sudut pengambilan gambar suatu objek, dengan pengambilan tertentu bisa menghasilkan suatu yang menari *Angle shot* menentukan wilayah dan titik pandang yang direkam oleh kamera, pemilihan *angle shot* yang baik akan meninggalkan kualitas dramatik dari objek yang disampaikan. *Angle shot* dibagi menjadi empat bagian sesuai dengan apa yang dihasilkan. Yaitu sebagai berikut :

a. Norman Angle

Pengambilan gambar dengan sudut pandang yang normal atau sejajar dengan mata manusia. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandang mata seseorang yang berdiri atau pandang mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan objek.

b. Low Angle

Pengambilan gambar dari sudut rendah. Letak kamera berada di bawah objek, efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini terkesan besar memberikan kesan raksasa, dan agung.

c. High Angle

High angle adalah sudut pengambilan dari atas objek, sehingga kesan objek jadi mengecil. Selain itu, teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis selain itu juga menimbulkan kesan kerdil.

d. Bird Eye

Bird angle adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan oleh *videographer* maupun *photography* dengan ketinggian kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Dengan menggunakan teknik *bird angle* hasil yang diperoleh adalah memperlihatkan lingkungan yang sangat luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah sangat kecil.

e. Tipe Shot

Type shot merupakan teknik pengambilan gambar yang bertujuan untuk memilih luas area frame yang diberlakukan kepada objek utama dalam photo baik *frame* yang lebar maupun sempit untuk membenarkan pemotongan oleh *frame* tersebut. *Type shot* dibagi dalam tiga ukuran mulai dari *close up*, *medium* dan *long shot*, bagian-bagian tersebut memiliki fokus yang berbeda.

Composition

Yang harus diperhatikan dalam komposisi gambar ini adalah factor keseimbangan, faktor keindahan, faktor ruang dan faktor warna dari unsur-unsur gambar serta daya tarik tersendiri. Unsur-unsur gambar *visual element* (merancang video) dalam komposisi merupakan apa saja yang dilihat oleh mata atau lensa kamera, pada suatu kejadian atau pemandangan, yaitu :

- Objeks, termasuk perlengkapan kostum dan *make up*.
- Lokasi, dekorasi dan *property*.
- Warna dan *lighting* (cahaya).

Framing merupakan penempatan unsur-unsur gambar ke dalam *frame* yang bertujuan menempatkan objek pada komposisi yang baik, selain itu terpenuhi unsur keseimbangan *frame* di kiri, di kanan, diatas maupun di bawah. Pengelompokan *frame* terbagi menjadi :

a. *The Rule of Thirds atau The Golden Mean.*

Penempatan unsur-unsur gambar dalam *frame* yang dibagikan menjadi tiga bagian secara vertikal dan tiga bagian secara *horizontal*. Perpotongan garis vertikal dan *horizontal* merupakan titik perhatian penonton dalam menyaksikan suatu adegan gambar maupun adegan cerita. *Interest point of object* (pusat perhatian) ditempatkan pada titik-titik perpotongan vertikal dan *horizontal*. Ketika sedang pengambilan gambar, komposisi gambar yang akan diambil agar tercapai *goldenmean* tentu beragam. Pada objek manusia, mata berada pada posisi 1/3 *frame* bagian atas. Kondisi panorama atau pemandangan batas cakrawala berada 2/3 *frame* bagian bawah. Adapun posisi dua manusia yang melakukan percakapan maupun melakukan aktivitas tertentu, *golden mean* terletak di tengah-tengah antara dua manusia tersebut.

b. *Walking Room atau Lead Room*

Ruang yang menunjukkan arah jalan objek sampai tepi *frame*, ruang depan lebih luas dua kali dibanding ruang belakang (30% sampai 50%). Teknik pengambilan gambar dengan memberikan jarak untuk seseorang bergerak ke arah yang dituju. Tanpa memperhatikan *walking room*, objek gambar orang akan tampak terhalangi atau berhenti di layar televisi.

c. *Looking Room atau Nose Room*

Jarak pandang objek ke depan dengan perbandingan dua bagian depan satu bagian belakang (30% sampai 50%). Ketika objek gambar melihat atau menunjuk ke satu arah, harus tersedia ruang kosong pada arah yang dituju. Pengambilan gambar tanpa adanya teknik *lookingroom* akan terlihat janggal dan tidak seimbang.

d. *Head Room Teknik*

Pengambilan gambar ini, terdapat ruang dari atas kepalasampai tepi atas *frame*, ruang bagian ini seperempat dari kepala objek. Ruang kosong yang terdapat di atas kepala harus seimbang dengan tepi layar televisi. Jika ruang kosong terlalu banyak, jarak antara ujung kepala dengan tepi atas layar terlalu luas, maka gambar kelihatan tidak seimbang. Sehingga objek akan terlihat tenggelam pada layar dan gambar tidak nyaman dilihat.

e. *Aerial Shot*

Mengambil gambar daratan dari udara dengan meletakkan kamera pada pesawat udara. Fungsi pengambilan gambar ini untuk melihat suasana di bawah secara menyeluruh. Biasanya digunakan sebagai kebutuhan gambar program gambar berita, pertandingan olahraga yang melibatkan banyak orang atau menggambarkan suasana bencana alam.

f. *Establishing Shot*

Pengambilan gambar yang menampilkan keseluruhan objek dan ditambah dengan ruang di sekitarnya sebagai pemandangan maupun suatu tempat untuk memberi orientasi di mana peristiwa ataupun bagaimana kondisi adegan itu terjadi.

g. *Point of View Teknik*

Pengambilan gambar yang menghasilkan arah pandang pelaku atau objek utama dalam *frame*.

h. *Object in Frame*

Pengambilan gambar manusia atau pemain oleh kamera dalam satu *frame* dengan mengabaikan ukuran pengambilan tersebut. Adapun beberapa istilah pengambilan gambarnya, yaitu *one shot*, *twoshot*, *three shot* dan *group shot*.

Continuity

Continuity adalah teknik penggabungan gambar untuk mengikuti suatu aksi melalui satu patokan tertentu. Berguna untuk menghubungkan adegan-adegan agar aliran cerita menjadi jelas, halus dan lancar. Bentuk-bentuk *continuity* yang digunakan agar memudahkan penyampaian pesan, menghibur serta memberikan makna yang efektif bagi penonton, diantaranya:

a. *One Scene Three Shot Continuity Directionn*

Merupakan penggabungan gambar dalam satu *scene* yang terdiri dari tiga shot dengan kesinambungan dari gambar fokus objek *Over Shoulder Shot* (OSS), dilanjutkan OSS lawan mainnya dan diakhiri dengan *two shot* yang dramatis.

b. *Three Shot Continuity Action, Two Object One Moment*

Merupakan penggabungan gambar yang menyajikan aksi dua objek yang sedang beraktivitas dengan *background statis* pada suatu monen. Kesinambungan menggambarkan tiga *shot* dalam satu *scene* tanpa pergerakan kamera untuk merekam kegiatan objek yang seluruhnya stabil.

c. *Three Shot Continuity Direction*

Merupakan kesinambungan yang digunakan untuk memperjelas dialog yang sedang berlangsung, biasanya pada acara *talkshow* distudio. Realisasinya menggabungkan *front middle left side*, *longshoot*, dan *font middle right side*, sehingga emosional pernyataan serta ekspresi objek yang berdialog terekam secara alamiah.

d. *Three Shot Continuous Direction Scene*

Merupakan penggabungan tiga *shot* gambar dalam satu *scene* yang memfokuskan masing-masing objek, saat sedang berinteraksi aktif terus menerus. Diawali *shot front middle left side* objek yang saling berhadapan dengan *shot middle right side*, sehingga terlihat interaksinya, lalu diakhiri *two shot* kedua objek saling berhadapan.

Cutting

Cutting dalam cinematography dibutuhkan sebagai transisi atau perpindahan gambar satu ke gambar berikutnya, di antara penyambungan pengambilan beberapa gambar secara berurutan sehingga persepsi penonton tidak merasakan gambar-gambar terputus atau terpotong-potong. Hal tersebut terkenal dengan *invisible editing* atau dengan katalain sebagai penyambung potongan-potongan gambar yang tidak menimbulkan kesan penyambungan gambar tersebut.

Adapun macam-macam *cutting* yang dikenal di dalam teknik *film*, di antaranya:

a. *Jump Cut*

Jump cut merupakan pergantian pengambilan gambar di mana kesinambungan waktunya terputus karena loncatan dari satu gambar ke gambar berikutnya yang berbeda waktunya.

b. *Cut In*

Cut in merupakan suatu gambar yang disisipkan pada gambar utama atau *master shot* (pengambilan menyeluruh) dengan maksud untuk menunjukkan detail.

c. *Cut Away*

Cut away merupakan pengambilan gambar yang diambil pada saat yang sama sebagai reaksi dari pengambilan gambar utama.

d. *Cut On Direction*

Cut on direction merupakan suatu sambungan gambar dimana pengambilan gambar pertama dipertunjukkan suatu objek yang bergerak menuju suatu arah, pengambilan gambar berikutnya objek lain yang mengikuti arah gambar pertama.

e. *Cut Rhime*

Cut rhime merupakan pergantian gambar atau adegan dengan loncatan ruang dan waktu pada kejadian yang hampir sama dalam suasana yang berbeda. Teknik *cinematography* juga merupakan tahapan cara atau metode yang digunakan untuk mengambil gambar agar penonton mudah untuk menangkap makna atau pesan yang ingin disampaikan melalui sebuah gambar. Kita seharusnya bisa selalu menampilkan gambar yang menarik, mempunyai arti atau dengan kata lain think that *every picture as statemen* (gambar kita harus mampu berbicara).

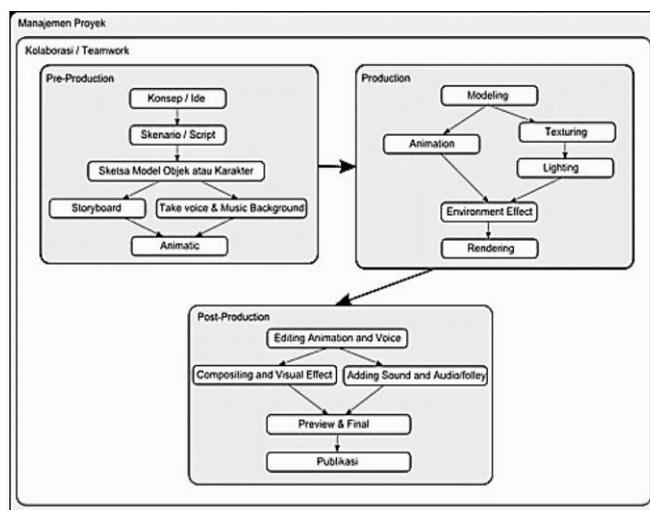
METODE PENELITIAN

Metode penelitian mencakup prosedur dan teknik penelitian. Metode penelitian merupakan langkah penting untuk memecahkan masalah-masalah penelitian. Berdasarkan keadaan tersebut, penelitian dengan pembuatan *video cinematic* menggunakan aplikasi Filmora diharapkan dapat membantu meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan organisasi

sekaligus dapat meningkatkan keterampilan, cara beretika dengan baik, disiplin, pengetahuan, dan peduli terhadap alam. Desain penelitian tindakan organisasi diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), tindakan (*action*), *observasi* (*observe*) dan refleksi (*reflect*).

Perancangan Sistem

Adapun perancangan sistem pada kegiatan penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 1. Perancangan Sistem

Tahapan utama pada manajemen proyek terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap *Pra Production*

Tahap Pra Produksi merupakan tahap awal dalam pengembangan untuk hasil karya video. Pada tahapan ini peneliti akan terlebih dahulu menentukan narasumber mana yang akan diteliti, kemudian setelah itu menentukan tempat dan waktu kapan akan dilaksanakan penelitian ini. Setelah menemukan objek apa yang akan diteliti, kemudian membuat naskah yang terkait dengan objek penelitian / nara sumber dan menentukan manajemen produksi.

2. *Production*

Setelah melakukan perencanaan maka kemudian dilakukan kegiatan pembuatan naskah, isi cerita dan *storyboard* mengenai giat rutin atau kegiatan perkemahan yang dilakukan oleh anggota pramuka. Pengambilan video menggunakan kamera *hp Iphone XR* menggunakan *tripod* dan *handed*.

3. *Post Production*

Dalam *post production* akan dilakukan proses editing dan mastering yaitu penggabungan video *live shoot* dengan audio yang telah dibuat dan kemudian dilakukan *rendering*. Dalam proses produksi menggunakan aplikasi Filmora.

4. Publikasi

Selanjutnya pada tahap publikasi yang merupakan tahap pemutaran *video cinematic* di media sosial dan *youtube*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Karya

Agar dapat menghasilkan sebuah karya *video cinematic*, maka dibutuhkan sebuah perancangan. Perancangan karya ini dimulai dari perumusan ide yang terdiri dari ide yang mentah disertai dengan penelitian pada observasi dan wawancara kemudian dikembangkan menjadi sinopsis awal, dilanjutkan pada tahap analisa data untuk menemukan judul atau tema yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya.

a. Tujuan Kreatif

Konsep yang akan dipakai dalam perancangan yaitu membuat *video cinematic* dengan mengikuti *bit music* dan *colour grading* serta di selingi konsep yang telah didapat dari beberapa hasil sebelumnya. *Keyword "Moment of Scout"* yang bertujuan menampilkan sikap mandiri, tolong menolong, kreatif, disiplin dan inovatif dapat membuat seseorang tidak akan melupakan pengalaman setiap momen yang telah dilewati ketika ikut serta dalam kegiatan tersebut. Perancangan yang akan dibuat yaitu menampilkan konsep "*Moment of Scout*" dimana di dalam video ini akan menunjukkan potensi, keunggulan dan keunikan di setiap momen kegiatan. Yang diambil menggunakan kamera HP *Iphone XR*.

b. Strategi Kreatif

Perancangan ini membutuhkan sebuah strategi yang menarik dan memunculkan suatu pemikiran yang dapat menentukan langkah yang benar, agar dapat tepat sasaran dalam menyampaikan pesan yang terdapat pada video perancangan yang akan dibuat. Berikut ini perancangan format video, durasi, *backsound*, dan *color Grading*:

1. Format video

Format video *cinematic output* yang dipakai pada proses *render* yaitu HDR 1080p (30 fps) dengan ratio 16:9. Video cinematic ini menggunakan format video ini dapat menghasilkan pemutaran video dengan kualitas baik jika ditayangkan pada media sosial seperti *Instagram*, *Tiktok* dan *Youtube*.

2. Durasi

Durasi yang terdapat dalam *video cinematic* tersebut ialah 42 detik, mencakup keseluruhan video mulai dari *opening*, *content*, dan *closing*.

3. Backsound

Musik yang digunakan dalam *video cinematic* ini yaitu "*hei lover*". Musik tersebut dipilih karena cocok untuk menggambarkan suasana hangat dan santai ketika mendengarkannya.

4. *Color Grading*

Dalam *video cinematic* yang akan dibuat di gunakan *color grading* yang dominan kewarna hijau muda agar menimbulkan efek natural dengan beberapa penyesuaian pada pencahayaan kontras, dan saturasi pada objek yang ada pada video yang akan dibuat.

2. Prose Perancangan

a. Proses Pra – Produksi

Proses produksi diketuai oleh perancang karya sendiri dan dilakukan pada hari yang sama. Kamera yang digunakan yaitu HP *Iphone XR*. Proses produksi menggunakan *aspect ratio* 16:9, dengan *frame rate* saat *shooting* 30 *fps* dan dengan tidak menggunakan efek warna apapun sehingga memudahkan proses koreksi warna. Setelah tahap merancang konsep dan mendapatkan data yang dibutuhkan, selanjutnya adalah merancang *Storyboard*. *Storyboard* yang dipaparkan hanyalah sebagian dari Video yang dibuat yang termasuk pada bagian tahap pra produksi. Langkah selanjutnya merupakan tahap produksi, dimana pada tahap ini dilakukan pengambilan video narasumber dengan alokasi waktu 2 hari pengambilan video. Video yang dihasilkan merupakan hasil *liveshoot* tanpa ada rekayasa dari cerita dan keadaan sebenarnya.

b. Proses Produksi

Secara umum persiapan sebelum memulai proses produksi, kita harus melakukan peninjauan ulang segala kebutuhan sesuai dengan cerita yang akan dibuat. Proses produksi sendiri menggunakan teknik *liveshoot* yaitu teknik yang diambil secara langsung tanpa ada rekayasa dan sesuai *storyboard* dan sinopsis yang telah dirancang.

KESIMPULAN

Bahwa dalam pembuatan *video cinematic* mempunyai lima Teknik tahapan dalam setiap perannya. Lima tahapan Teknik diawali dengan Teknik *continuity*, Teknik *Type Shot*, Teknik *Angle Shot*, Teknik *Composision*, lalu diselesaikan dengan tahapan *Penyunting Video*. Dengan adanya

Video *Cinematic* ini agar bisa menambah informasi kepada organisasi Pramuka SMAN 14 MEDAN terhadap giat kegiatan, perkemahan dan sikap mandiri yang dapat membantu pembentukan karakter yang dimiliki oleh Organisasi Pramuka dan bisa menjadi penelitian yang mempunyai manfaat bagi penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Aliwardhana, H. (2021). Upaya meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran berbasis Power Point dan Filmora melalui in house training. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(1), 22–43.
- Chen, Z., Qing, J., & Zhou, J. H. (2024). Cinematic mindscapes: High-quality video reconstruction from brain activity. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 36.
- Cheng, B., Stein, L., Jin, H., & Zhang, Z. (2008). Towards cinematic internet video-on-demand. *ACM SIGOPS Operating Systems Review*, 42(4), 109–122.
- Chusyairi, A., & Sabira, S. (2020). Pelatihan pembuatan konten pendidikan pada youtube menggunakan zoom dan editing video filmora. *JILPENMAS (Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat)*, 1(01), 55–65.
- Covello, P., & Gray, M. (1993). On the evolution of RNA editing. *Trends in Genetics*, 9(8), 265–268.
- Eliwatis, E., & Sabarullah, S. (2021). Pengembangan video pembelajaran pendidikan agama islam berbasis aplikasi wondershare filmora. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 25.
- Gleicher, M. L., & Liu, F. (2007). Re-cinematography: improving the camera dynamics of casual video. *Proceedings of the 15th ACM International Conference on Multimedia*, 27–36.
- Gleicher, M. L., & Liu, F. (2008). Re-cinematography: Improving the camerawork of casual video. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 5(1), 1–28.
- Harahap, B. (2020). Rancang Bangun Sistem Penggajian Secara Multi User (Studi Kasus Pada SMA Negeri 2 Sampean). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi (JIKTI)*, 1(1), 1–10.
- Harahap, B. (2021). Penerapan Keamanan Owasp Terhadap Aplikasi GTFW Pada Website Universitas Battuta. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 80–86.
- Harahap, B. (2022). Sosialisasi bimbingan teknis advokasi kepatuhan koperasi bagi gerakan koperasi kota dan kabupaten. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 5–10.
- Harahap, B., & Rambe, A. (2021). Implementasi K-Means Clustering Terhadap Mahasiswa yang Menerima Beasiswa Yayasan Pendidikan Battuta di Universitas Battuta Tahun 2020/2021 Studi Kasus Prodi Informatika. *Informatika*, 9(3), 90–97.
- Hasibuan, E. H., Singarimbun, R. N., & Harahap, B. (2022). IMPLEMENTATION OF THE E-VOTING SYSTEM IN THE ELECTION OF THE OSIS SMA DHARMA PANCASILA VOCATIONAL SCHOOL BASED ON WEB-BASED METHODS RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD). *INFOKUM*, 10(02), 976–985.
- Hochberg, J. (1986). Representation of motion and space in video and cinematic displays. *NASA STI/Recon Technical Report A*, 1, 22_1--22_64.
- MacQuarrie, A., & Steed, A. (2017). Cinematic virtual reality: Evaluating the effect of display type on the viewing experience for panoramic video. *2017 IEEE Virtual Reality (VR)*, 45–54.
- Masri, D., Apriyandi, A., & Harahap, B. (2022). Implementation of K-Means for Analysis of Factors Causing Consumer Satisfaction at Madani Hotel Medan City. *Bulletin of Computer Science and Electrical Engineering*, 3(2), 66–72.
- McAfee, R. P. (2010). Edifying editing. *The American Economist*, 55(1), 1–8.
- Nix, R. P. (1985). Editing by example. *ACM Transactions on Programming Languages and Systems (TOPLAS)*, 7(4), 600–621.
- of Sciences, N. A., of Medicine, N. A., of Sciences, N. A., on Human Gene Editing, C., Scientific, Medical, & Considerations, E. (2017). *Human genome editing: science, ethics, and*

governance. National Academies Press.

Ogunleye, F. (2003). *African video film today*. Integritas Services.

Rees, A. L. (2019). *A history of experimental film and video*. Bloomsbury Publishing.

Reisz, K., & Millar, G. (1971). *The technique of film editing*.

Satria, B., Tambunan, L., Radillah, T., Sari, Y. R., Aris, Q. I., & Amelia, V. (2022). Pelatihan Pembuatan Konten Video Kreatif Menggunakan Filmora 10 di STAI Hubbulwathan Duri. *J-PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 26–33.

Simpson, L., & Emeson, R. B. (1996). RNA editing. *Annual Review of Neuroscience*, 19(1), 27–52.

Xu, X., Yang, L., Yip, D., Fan, M., Wei, Z., & Qu, H. (2022). From ‘wow’ to ‘why’: Guidelines for creating the opening of a data video with cinematic styles. *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–20.