

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka pada laporan kerja praktek ini mengandung hasil penelitian berupa keberhasilan dari beberapa penelitian sebagai landasan penulis untuk mengerjakan laporan ini. Berikut ini terdapat beberapa penelitian yang menjadi acuan penulis:

Penelitian yang terinspirasi pada jurnal tentang keselamatan dan kesehatan kerja yang menggunakan media *powerpoint* berbasis video dengan hasil penelitian sebelumnya dengan topik Peran Media *Powerpoint* Berbasis Video

Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Kelas X TGB SMK Negeri 3 Surabaya (Chakim, 2017). Penelitian ini pembelajaran menggunakan media *powerpoint* berbasis video untuk membekali siswa untuk memberikan pemahaman tentang pemahaman unsur K3. Manfaat penelitian yang terkait dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran *powerpoint* berbasis video keselamatan dan kesehatan kerja dan untuk memberi pengetahuan mengenai pentingnya menjaga K3 dalam berbagai bidang nantinya. Hasil nilai tes belajar siswa 80% dinyatakan tuntas dengan hasil belajar rata-rata sebesar 81,46%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* berbasis video dalam materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) kelas X TGB SMK Negeri 3 Surabaya dinyatakan tuntas dan termasuk dalam kategori baik

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya, yaitu Pelatihan Pembuatan Profil Desa dengan Memakai *Windows Movie Maker* bagi Perangkat Desa Jangli Krajan Kecamatan Candisari Semarang (Suryanto, Sukamta, & Ayu Kusuma Wardani, 2018). Dalam penelitian ini melakukan kegiatan dalam menyalurkan kegiatan TIK dalam bentuk video yang pada video tersebut terdapat kegiatan-kegiatan yang bertujuan sebagai sarana promosi pada desa. Manfaat penelitian ini sebagai media pengenalan pengenalan profil desa berupa video profil yang modern, tanpa menghilangkan atau merubah konsep keaslian dari desa ini. Hasil dari penelitian ini menghasilkan sesuatu yang bagus, yaitu masyarakat dapat mengetahui tentang Desa Jangli Krajan Kecamatan Candisari Semarang dengan sederhana dan unik.

Penelitian berikutnya yang berjudul *Perkembangan Marketing Product Profile* pada CV. Noor Mandiri Rotan (Handayani, 2018). Perusahaan membuat strategi promosi yang lebih baik untuk menyebarluaskan promosi saat ini. Dengan cara melakukan strategi pemasaran dengan menggunakan media digital berupa pemasaran *profile product*. Tahapan perancangan meliputi pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Hasil penelitian berupa video *product profile* perusahaan yang digunakan berupa video promosi.

Penelitian berikutnya yang berjudul *Diseminasi Informasi Melalui Media Sosial dan E-Store* Dalam Rangka Pengembangan Jaringan Pasar Pada UKM Industri Kerajinan Logam Di Juwana Kabupaten Pati (Hermawan, Agustina, Setiadi, & Ariawan, 2017). Dalam penelitian ini dibutuhkan analisis suatu kegiatan agar memperoleh informasi dan dapat memanfaatkan informasi tersebut dengan dilakukannya pemetaan secara lengkap berkaitan dengan kebutuhan video

informasi yang dibutuhkan oleh UKM industri kerajinan logam Juwana. Metode penelitian dengan menggunakan scenario desain video *Company Profile* dengan pengambilan video seputar UKM industri kerajinan logam serta wawancara dengan pemilik perusahaan Pada video *company profile* proses *editing* menggunakan program aplikasi pengeditan video, serta memberikan efek yang menarik dan tambahan *dubbing* pada video *Company Profile*. Hasilnya memetakan dan melakukan dari produk UKM industri kerajinan logam Juwana, sehingga netizen sebagai konsumen potensial akan mudah mencari produk yang diinginkan dalam UKM industri kerajinan logam Juwana.

Penelitian yang berjudul Perancangan Video *Profile* Wonderee Deceration (Budianto, Ardianto, & Erandaru, 2015). Wonderee Deceration menggunakan media mempromosikannya adalah media sosial. Melihat *feedback* masyarakat yang baik terhadap ingin meningkatkan promosi dan meraih keuntungan dari produk. Maka setelah hal ini menunjang perancangan pembuatan video *company profile* untuk menyebarluaskan informasi mengenai produk tersebut. Dalam video menjelaskan mengenai sejarah, visi dan misi dari Wonderee Decoration. Perancangan yang dirancang berdurasi 5 sampai 6 menit yang videonya bertujuan untuk mempromosikan Wonderee Decoration melalui media sosial. Hasilnya berupa video *company profile* sudah membuat keberhasilan dalam memperkenalkan produk.

Penelitian yang berjudul Media Promosi dan Informasi pada PT. Daiichi Elevator Indonesia berbentuk *Video Company Profile* (Rifai, Astriyani, & Indria, 2018). Perusahaan ini belum mempunyai *video company profile* sebagai media untuk meinformasi dan promosi perusahaan. Media informasi nantinya berbentuk sebuah *video profile* yang memiliki penunjang memperoleh informasi dan dirancang untuk pembuatan media *company profile*, bisa dikembangkan dengan tujuan untuk penyampaian informasi dalam bentuk *video profile* yang menarik serta informatif dengan gambar berupa video yang memperjelas suatu informasi. Perusahaan merancang sebuah *video profile* yang bertujuan untuk membantu dalam menyampaikan informasi berupa promosi, dimana dalam *video profile* yang nantinya dirilis akan diupload pada *channel youtube* dan distribusi pada *link* surat elektronik pada calon pembeli yang berminat. Dari hasil perancangan media tersebut *video profile* terbukti meningkatkan hasil yang diperoleh dari penjualan kepada masyarakat karena masyarakat yang ingin *lift* atau *escalator* pada perusahaan dengan melihat *video profile* tentang *detail profile* yang dimiliki perusahaan.

Berdasarkan sebuah tinjauan pustaka yang telah dibuat, maka pembuatan tabel penelitian bertujuan untuk membandingkan hasil dari penelitian terdahulu sebagai video yang dikembangkan nantinya (Lihat Tabel 1).

Tabel 1 Tinjauan Pustaka

Peneliti	Tahun	Kesimpulan Penelitian
Luqman Chakim	2017	Menggunakan <i>powerpoint</i> berbasis video keselamatan dan kesehatan kerja dapat berpartisipasi dalam membantu dan memberi pengetahuan yang berkaitan dengan memberi pengetahuan mengenai pentingnya menjaga keselamatan dan kesehatan kerja.
(Suryanto, Sukamta, & Ayu Kusuma Wardani	2018	Video <i>profil</i> yang modern, tanpa menghilangkan atau merubah konsep keaslian dari desa ini dengan sederhana dan unik.
Handayani	2018	Dalam proses pembuatan video terdapat 3 tahapan, dimulai dari proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang saling berkaitan satu dengan lainnya.
Hermawan, Agustina, Setiadi, & Ariawan	2017	Analisis Video suatu kegiatan agar memperoleh informasi dan dapat memanfaatkan informasi tersebut menggunakan metode pemetaan secara lengkap berkaitan dengan kebutuhan video informasi yang dibutuhkan melalui wawancara, serta memberikan efek yang menarik dan tambahan <i>dubbing</i> pada video.
Budianto, Ardianto, & Erandaru	2015	Video <i>profile</i> dirancang berdurasi 5 sampai 6 menit yang videonya bertujuan untuk mempromosikan melalui media social.
Rifai, Astriyani & Indria	2018	Video <i>profile</i> yang nantinya dirilis akan diupload pada <i>channel youtube</i> dan distribusi kepada orang yang tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti akan membuat sebuah proyek media video keselamatan dan kesehatan kerja untuk membantu perusahaan dalam mensosialisasikan dan pengenalan tentang keselamatan dan kesehatan kerja kepada calon karyawan yang mana sudah terbukti berjalan baik seperti pada

penelitian yang dilakukan oleh (Chakim, 2017) tentang mensosialisasikan pengenalan tentang keselamatan dan kesehatan, dilanjutkan penelitian yang dilakukan oleh (Suryanto et al., 2018) tentang video sebagai penyampain informasi sangat tepat kepada masyarakat media pengenalan dengan konsep sederhana dan unik, peneliti menggukan teknik pada penelitian sebelumnya oleh (Hermawan et al., 2017) tentang penggunaan metode pengumpulan data dengan wawancara dan proses editing menggunakan program aplikasi pengeditan video, serta memberikan efek yang menarik dan tambahan *dubbing* pada video, Peneliti mengemas video *company profile* menggunakan media video dengan durasi 5 - 6 menit sehingga dapat lebih tertarik untuk menerima suatu informasi melalui media ini, penelitian yang sebelumnya sudah terbukti di lakukan oleh (Budianto et al., 2015), Peneliti menyampaikan informasi dengan pengemasan berupa dimana dirilis, diupload, dan didistribusikan dengan media promosi seperti pada *channel* youtube (Rifai et al., 2018) dan dengan menggunakan 3 konsep dan tahapan memproduksi video dengan tahapan dan konsep pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang sebelumnya digunakan oleh (Handayani, 2018).

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Multimedia

Multimedia merupakan sebuah kombinasi dari banyak atau beberapa media seperti teks, *image*, *sound* atau video (Setiawati, Surya, Hasyim, & Dimiyati, 2018). *Multimedia* juga memberikan informasi lebih rinci dan jelas pada penyampaiannya karena menggunakan media yang sangat efektif dalam penyampaiannya. *Multimedia* adalah sebuah komunikasi yang merupakan sarana

untuk memberi pengetahuan yang dapat diproses dengan menggunakan teks dan gambar yang meliputi sebuah suara sebagai medianya.

Multimedia mampu menjadi sesuatu yang menarik dalam hal mengajak ataupun sosialisasi tentang suatu masalah yang mudah diterima oleh masyarakat (Purbaya, 2015). *Multimedia* adalah media yang tepat untuk menyampaikan sebuah sosialisasi yang berupa penyampaian informasi dalam bentuk audio dan video. Dengan menggunakan *multimedia* sebagai media sosialisai, dapat memberikan gambaran umum yang jelas tentang apa yang akan disosialisasikan, karena bersosialisasi tidak hanya menggunakan lisan, akan tetapi memberi gambaran yang nyata tentang sosialisasi yang pernah dilakukan sebelumnya, lalu dibuatkan dalam bentuk video agar masyarakat mencontoh dan melakukan dengan apa yang sudah dilakukan sebelumnya.

Menurut Saputro & Saputra pada tahun 2015 Ada 3 jenis multimedia, yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia hiperaktif Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya.

Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia Linier

Multimedia linear pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Menurut Dedynggo, Mohammad, & Moh.Affan pada tahun 2015

Multimedia mempunyai peran masing-masing, yaitu sebagai berikut:

1. Teks

Text adalah bentuk dari multimedia yang berbentuk sebuah kata-kata atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kata. *Teks* juga bentuk dari kumpulan dari beberapa kata untuk membentuk sebuah kalimat yang mempunyai makna dan arti. *Tesk* dalam *multimedia* sebagai membantu

dalam memperjelas video dan gambaran tentang isi dari konten tersebut.

Sebuah teks memiliki ukuran data yang kecil pada *multimedia* dikarenakan *teks* mudah disimpan dan dikendalikan pada saat *editing*.

Text memiliki bentuk kalimat berupa narasi dalam *multimedia* yang menyajikan bahasa kata sehingga *teks* dapat menjadi bentuk media statis yang paling mudah untuk dipahami dalam *multimedia*.

2. Gambar

Gambar adalah salah satu dari *multimedia* merupakan data berupa gambar,

dengan memakai gambar konten dan isi dari *multimedia* lebih menarik dan dapat lebih dimengerti karena dapat mengurangi kejenuhan dibandingkan dengan menggunakan *teks*. Sebuah ilustrasi dengan

menggunakan media cetak berupa lukisan dan gambar animasi yang dibuat dalam komputer. Hasil dari proses data dapat divisualisasikan

menggunakan kumpulan gambar dalam membantu manusia menyampaikan informasi.

3. Suara

Suara adalah salah satu bentuk data multimedia yang berbentuk gelombang suara berupa bunyi yang dapat divisual dan diingat oleh manusia sehingga mempunyai peran sangat penting dalam membuat *multimedia*. Bunyi atau suara dapat diperoleh dengan hasil pengolahan melalui perangkat/aplikasi yang mendukung perekaman dengan format berupa wav, mp3., midi, dan voc.

4. Animasi

Animasi adalah kumpulan dari elemen-elemen berupa gambar dan teks menciptakan gerakan yang sesuai, seirama, dan berkelompok. Animasi membuat *multimedia* menjadi lebih hidup dikarenakan menggunakan kumpulan-kumpulan gambar yang secara dinamis bergerak sesuai dengan waktu yang ditentukan dan hasil gambar yang bergerak secara bergantian.

5. Video

Video adalah bentuk *multimedia* yang merupakan hasil dari gabungan elemen gambar-gambar dan elemen suara. Video dapat memahami isi cerita atau masalah dengan menggunakan visualisasi yang memiliki durasi waktu tertentu sehingga membuatnya menjadi lebih nyata dan hidup.

2.2.2 Video

Video adalah media yang mempunyai unsur visual dan audio, dimana media ini dapat dilihat gerakan visualnya dan dapat didengar suaranya sehingga tampilannya lebih menarik (Arifin, 2018). Media video merupakan media yang modern, sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan media video, pesan yang disampaikan menjadi lebih menarik. Pesan yang disampaikan melalui gambar dan suara juga lebih ringkas, sehingga mudah untuk dipahami. Membuat video memiliki Tahapan dalam pembentukan sebuah video dibagi menjadi tiga yaitu, tahap Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Setiap tahapan tersebut memiliki berbagai peran dalam setiap tahapan sesuai keperluan.

Menurut Kurniawan & Wahyurini pada tahun 2016, untuk memproduksi sebuah video harus melalui 3 tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, dan pasca produksi.

1. Tahap Pra Produksi

Tahap produksi ialah tahap yang dimana merupakan pekerjaan dari aktifitas sebelum video diproduksi *real*. Pertama dipikirkan oleh produser pada tahap pra produksi sebagai berikut

a) Konten

Konten adalah Media adalah wadah, wahana, tempat. Konten juga berisi isi yang berada dalam wadah tersebut. Media dapat berbentuk berita, blog, media sosial seperti *twitter*. Konten adalah tulisan, gambar, audio, dan video yang disampaikan dalam media tersebut.

b) *Storyline*

Storyline adalah deskripsi detail dari plot/alur cerita dalam sebuah video. *Storyline* ini penting karena akan menjadi panduan produksi sebuah video, termasuk video *youtube*. Kamu akan tahu gambar apa yang harus disiapkan, kalimat apa yang diucapkan di video, isi video, semua bisa kita lihat di *storyline*.

c) *Shotlist*

Shot List merupakan kumpulan dari beberapa shot yang dibuatkan daftar sebagai list yang nantinya akan disertakan dalam pengambilan film. *Shotlist* juga disini menggunakan checklist yang bertujuan untuk membuat film menjadi efisien dalam pengaturan pembuatannya dari segi waktu. Melakukan kegiatan dengan cara *shotlist* membantu para sutradara dan aktor dalam melakukan peran dan lebih mudah dalam setting tempat dan waktu pengambilan gambarnya.

d) *Storyboard*

Storyboard merupakan sebuah gambaran yang di tata berirama sesuai kaidah dari penulisan berupa naskah, dengan menggunakan *storyboard*, menyampaikan penyampaian cerita berupa ide untuk orang yang ingin diperlihatkan dan memritahukan isi cerita kita lebih mudah karena mendapatkan rincian yang jelas dengan memberi penjelasan pada gambar tentang konsep cerita.

e) Konsep Sinematografi

Sinematografi adalah sebagai ilmu serapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide.

f) Konsep Musik

Konsep seni musik ini mungkin jarang kita dengar, tetapi perannya sangat penting dalam seni *music*. Konsep seni musik yang kedua adalah tangga nada, yang didefinisikan sebagai suatu susunan nada atau tingkatan bunyi, umumnya berisi 7 nada, yaitu do, re, mi, fa, sol, la, dan si.

g) Narasi

Narasi adalah paragraf yang menjelaskan atau juga menguraikan suatu peristiwa maupun kejadian dengan berdasarkan urutan waktu. Narasi berisi paragraf yang berupa karangan maupun cerita yang menyajikan suatu peristiwa atau kejadian serta bagaimana peristiwa itu berlangsung berdasarkan urutan waktu. Peristiwa itu bisa benar benar terjadi tapi bisa juga hanya khayalan saja. Roman, novel, cerpen drama, biografi dan kisah perjalanan termasuk jenis tulisan narasi. Salah satu jenis pengembangan paragraf dalam sebuah tulisan yang rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu dijabarkan dengan urutan awal tengah dan akhir. sebuah paragraf yang dibuat dengan tujuan memberikan sebuah hiburan atau pengalaman estetis kepada para pembaca. Narasi dapat berupa fiksi

dan dapat pula non fiksi. Narasi dapat dijumpai pada karya seperti cerpen, biografi, novel dan lain sebagainya.

h) Pemilihan *Talent*

Pemilihan *talent* juga merupakan pemilihan peran drama dan teater adalah aktivitas yang menyenangkan. Semua persiapan yang dilakukan sebelumnya akan membuat kita semakin memahami teori tentang drama.

Kalau kamu sekarang sedang mempersiapkan sebuah pentas drama dengan teman-temanmu, salah satu langkah yang penting untuk

dilakukan adalah memilih pemain dengan tepat. Pemain dalam drama harus benar-benar menghayati watak tokoh yang dimainkan. Supaya dapat menghayati watak tokoh dengan benar, pemain harus membaca

dan mempelajari naskah drama dengan cermat. Butuh latihan berkali-kali dan arahan dari sutradara. Kali ini, kita akan membahas beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan pemain drama.

i) Properti

Pengertian properti dalam drama adalah semua benda tidak bergerak yang digunakan di atas panggung pementasan drama yang berguna untuk membentuk setting cerita, contohnya seperti, kostum, pemandangan, makanan, pintu, perabot, lampu, jendela, kursi, pohon, dan sebagainya.

2. Tahap Produksi

Tahap ini adalah tahapan pembuatan video yang dibuat secara persetujuan dari 2 pihak dengan mengatur tempat dan pengambilan gambar.

a) *Setting* Tempat

Setting tempat atau latar dari tempat keterangan mengenai, kejadian dan tempat ketika suatu objek dalam suatu karya atau gambaran. Definisi latar merupakan suatu unsur yang didalamnya terdapat karya sastra yang bersifat ruangan, kejadian, dan terdapat suasana yang menceritakan karya sastra.

b) Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar merupakan bagian dari fotografi dimana dalam pengambilan gambar tersebut mempunyai tipe dalam pengambilannya seperti pengambilan luas area frame ke subjek yang sesuai dengan kaidah dalam pengambilan gambar. Kaidah pengambilan gambar ini akan lebih dilihat kembali dengan sangat detail, jika mempunyai suatu objek maka mempunyai aturan yang berlaku dalam pengambilan gambar seperti memilih luas area frame yang tepat untuk objek dan lebar batasan frame sesuai objek dari pengambilan gambar

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap ini merupakan periode produksi pekerjaan setelah video dibuat dan diproduksi yang meliputi sebagai berikut:

a) Pemilihan Gambar

Pemilihan gambar harus mengacu pada materi yang akan ditampilkan agar gambar yang ditampilkan dapat memperjelas materi. Pada pengumpulan dan pemilihan gambar yang sesuai dengan materi, dipilih gambar-gambar yang substansial dan mendukung materi. Gambar dipilih berdasarkan materi yang ditampilkan pada video.

b) Penggabungan

Penggabungan audio dan visual, tampilan layout lebih menarik, dapat membuat transparansi warna dan dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) ke beberapa tipe.

c) *Editing*

Editing dilakukan dengan memilih kumpulan gambar dan tulisan maupun audio dari keseluruhan materi visual berupa gambar dan tulisan menjadi media publikasi yang menarik dan efektif.

d) *Scoring*

Scoring film menjadi departemen yang sangat penting dalam dunia perfilman. Ketika musik mulai bergabung dengan visual bergerak, maka pembangunan *atmospheric* semakin kuat dan membentuk banyak pengalaman ketika menontonnya. Komposer musik untuk film memiliki banyak jenis dan gaya musiknya, biasanya selalu disesuaikan dengan suasana film. *Scoring film* menjadi profesi yang sangat menarik, karena akan secara langsung berhubungan dengan director dan melibatkan banyak orang untuk kolaborasi. *Music score* tidak sama dengan soundtrack atau *original pop song*, biasanya *music score* cenderung

tanpa lirik dan mendukung suatu adegan dalam film. Beberapa *composer* memulai proses kreatifnya pada saat *editing* film atau bahkan sesudah film selesai di-edit. Tidak menutup kemungkinan, *composer* membuat *draft* pada saat *shooting* film. Scoring film bisa menjadi departemen penting pada dunia perfilman. Ketika bergabung musik dan visual bergerak, maka atmosferic pembangunan semakin membentuk banyak pengalaman ketika menontonnya. Komposer untuk musik dalam film beberapa gaya musiknya yang biasanya selalu menyesuaikan dengan suasana film pada saat melakukan scoring. Scoring film menjadi profesi menarik bagi beberapa orang berhubungan dengan director dan melibatkan banyak orang untuk kolaborasi.

2.2.3 Sinematografi

Teknik yang merupakan ilmu dalam foto dengan penangkapan suatu gambar dan penggabungan antara gambar-gambar sebagai ilmu terapan menjadikan rangkaian suatu gabungan gambar yang dapat menyampaikan pesan berupa ide (Pratiwi, 2017). Sinematografi juga merupakan aspek penting dari pembuatan sebuah karya visual, tujuan menambah kesan agar gambar yang dihasilkan lebih optimal dan memiliki estetika keindahan. Seorang sinematografer bertanggung jawab terhadap semua aspek visual seperti penggunaan kamera, pemilihan lensa, jenis filter, penggunaan lampu, dan sebagainya (Luckyta & Dewi, 2016).

Menurut Amalia, Yusanto, & Putra pada tahun 2016 Dalam pembuatan film diperlukan teknik sinematografi sebagai bentuk realisme dan kreatifitas filmmaker untuk memberikan sebuah makna bagi para penonton. Berikut adalah penjelasan mengenai teori sinematografi.

1. *Camera Angle*

Camera angle Camera angle merupakan sudut pandang kamera yang menunjukkan penglihatan penonton dan area yang jangkauan dalam pengambilan gambar, serta camera angle sangatlah berguna untuk menkonstruksikan gambar yang memunculkan daya tarik.

2. *Camera Shot*

Camera shot merupakan pengambilan gambar berdasarkan ukuran subjek untuk menentukan berapa jarak antara gambar dengan kamera, kedekatan dengan kamera, ukuran terbesar/terkecil pada gambar.

3. *Continuity*

Continuity sebuah kelanjutan dari jalan cerita yang merupakan penentu dari keberhasilan dari sebuah produksi. Dalam film menunjukkan sebuah peristiwa, fakta, fiksi atau fantasi, serta memproduksi makna dalam kehidupan nyata atau membuat dunia percaya. Oleh karena didalam penyusunan outline atau storyboard, continuity harus dijelaskan sebagai perencanaan untuk melanjutkan jalan cerita.

4. *Composition*

Composition pengaturan elemen gambar untuk membentuk suatu kesatuan, keseimbangan dan keharmonisan yang menyeluruh. Kamera person mengkomposisikan bagaimana posisi aktor, furniture atau properti.

Serta komposisi harus mempertimbangkan beberapa aspek selain keseimbangan dan keharmonisan seperti keindahan dalam ruangan serta warna dari unsur-unsur gambar.

5. *Cutting*

Cutting merupakan perpotongan yang dijadikan pedoman bagi para editor untuk menentukan peristiwa apa yang akan terjadi selanjutnya.

2.3 Tools yang digunakan

2.3.1 Camtasia Studio 9

Media camtasia adalah perangkat lunak oleh TechSmith Corporation. Program ini merupakan program yang berfungsi untuk video *editing* dan juga dapat digunakan untuk membuat video tutorial (Draini, 2015).

Menurut Durri, Raharjo, & Muchyidin pada tahun 2016 Camtasia studio adalah aplikasi yang dibuat untuk *editing*, *recording* dan *upload* dalam membuat video. Camtasia studio adalah *record* tampilan layar monitor dengan tambahan *audio* dan video. Pada Camtasia studio 9 tools yang digunakan dalam pembuatan video merupakan *tools* yang sering digunakan seperti *cut*, *copy*, *split*, & *callouts*.