



# Video Jurnalistik

Oleh:

**Ibnu Syafaat**

*Pemimpin Redaksi Voa Islam*



# Penduduk Digital Dunia

FEB  
2022

## ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES



INDONESIA

TOTAL  
POPULATION



**277.7**  
MILLION

URBANISATION

**57.9%**

CELLULAR MOBILE  
CONNECTIONS



**370.1**  
MILLION

vs. POPULATION

**133.3%**

INTERNET  
USERS



**204.7**  
MILLION

vs. POPULATION

**73.7%**

ACTIVE SOCIAL  
MEDIA USERS



**191.4**  
MILLION

vs. POPULATION

**68.9%**



# Pengguna Internet Indonesia

FEB  
2022

## ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES



TOTAL  
POPULATION



**277.7**  
MILLION

URBANISATION

**57.9%**

CELLULAR MOBILE  
CONNECTIONS



**370.1**  
MILLION

vs. POPULATION

**133.3%**

INTERNET  
USERS



**204.7**  
MILLION

vs. POPULATION

**73.7%**

ACTIVE SOCIAL  
MEDIA USERS



**191.4**  
MILLION

vs. POPULATION

**68.9%**



# Durasi Masyarakat Indonesia Berinternet

FEB  
2022

## DAILY TIME SPENT WITH MEDIA

THE AVERAGE AMOUNT OF TIME EACH DAY THAT INTERNET USERS AGED 16 TO 64 SPEND WITH DIFFERENT KINDS OF MEDIA AND DEVICES

TIME SPENT USING  
THE INTERNET



**8H 36M**

YEAR-ON-YEAR CHANGE  
**-3.0% (-16 MINS)**

GWI.

TIME SPENT WATCHING TELEVISION  
(BROADCAST AND STREAMING)



**2H 50M**

YEAR-ON-YEAR CHANGE  
**-0.6% (-1 MIN)**



TIME SPENT USING  
SOCIAL MEDIA



**3H 17M**

YEAR-ON-YEAR CHANGE  
**+1.5% (+3 MINS)**

GWI.

TIME SPENT READING PRESS MEDIA  
(ONLINE AND PHYSICAL PRINT)



**1H 47M**

YEAR-ON-YEAR CHANGE  
**+9.2% (+9 MINS)**

TIME SPENT LISTENING TO  
MUSIC STREAMING SERVICES



**1H 40M**

YEAR-ON-YEAR CHANGE  
**+11.1% (+10 MINS)**



TIME SPENT LISTENING  
TO BROADCAST RADIO



**0H 37M**

YEAR-ON-YEAR CHANGE  
**+12.1% (+4 MINS)**

GWI.

TIME SPENT LISTENING  
TO PODCASTS



**0H 55M**

YEAR-ON-YEAR CHANGE  
**+25.0% (+11 MINS)**



TIME SPENT USING  
A GAMES CONSOLE



**1H 19M**

YEAR-ON-YEAR CHANGE  
**+3.9% (+3 MINS)**

# Website Favorit Masyarakat Indonesia

FEB  
2022

## MOST-VISITED WEBSITES: SEMRUSH RANKING

RANKING OF THE MOST-VISITED WEBSITES ACCORDING TO SEMRUSH, BASED ON TOTAL MONTHLY WEBSITE TRAFFIC IN NOVEMBER 2021



#	WEBSITE	TOTAL VISITS	UNIQUE VISITORS	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT
01	GOOGLE.COM	583M	52.6M	23M 41S	6.06
02	YOUTUBE.COM	241M	37.6M	11M 52S	4.85
03	DETIK.COM	119M	21.1M	16M 37S	3.87
04	FACEBOOK.COM	103M	17.4M	20M 35S	6.74
05	TRIBUNNEWS.COM	102M	21.9M	10M 49S	2.87
06	KOMPAS.COM	91.6M	21.6M	22M 26S	2.65
07	BLOGSPOT.COM	83.9M	25.0M	10M 41S	2.20
08	WIKIPEDIA.ORG	72.0M	20.9M	10M 10S	2.12
09	GOOGLE.CO.ID	50.3M	13.7M	16M 40S	6.59
10	BRAINLY.CO.ID	46.6M	12.5M	12M 23S	2.79

#	WEBSITE	TOTAL VISITS	UNIQUE VISITORS	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT
11	SHOPEE.CO.ID	46.1M	15.4M	23M 09S	4.98
12	TOKOPEDIA.COM	42.0M	14.0M	18M 28S	3.77
13	ZOOM.US	41.6M	13.3M	13M 51S	2.67
14	INSTAGRAM.COM	38.2M	10.3M	18M 09S	6.35
15	KLIKBCA.COM	32.9M	3.98M	11M 07S	8.74
16	BIT.LY	31.8M	11.4M	10M 09S	1.39
17	TWITTER.COM	31.2M	7.55M	19M 37S	8.43
18	YAHOO.COM	30.6M	8.17M	17M 47S	3.66
19	LIPUTAN6.COM	30.2M	15.2M	5M 21S	2.01
20	SUARA.COM	30.0M	12.2M	6M 14S	1.60

# Apa Itu Video Jurnalistik?

Video jurnalistik adalah laporan berita yang dipaparkan dalam bentuk gambar gerak (rekaman video), yang sering kita lihat dalam media pertelevisian. Namun, seiring berkembangnya teknologi video jurnalistik disajikan melalui saluran internet.



## Kaidah 5 W 1 H

1. What= Apa yang terjadi
2. Where= Di mana hal itu terjadi
3. When=Kapan peristiwa itu terjadi
4. Who=Siapa yang terlibat dalam kejadian itu
5. Why= Kenapa hal itu terjadi
6. How= Bagaimana peristiwa itu terjadi



# Teknik Videografi Smartphone

## 1. Setting Kamera

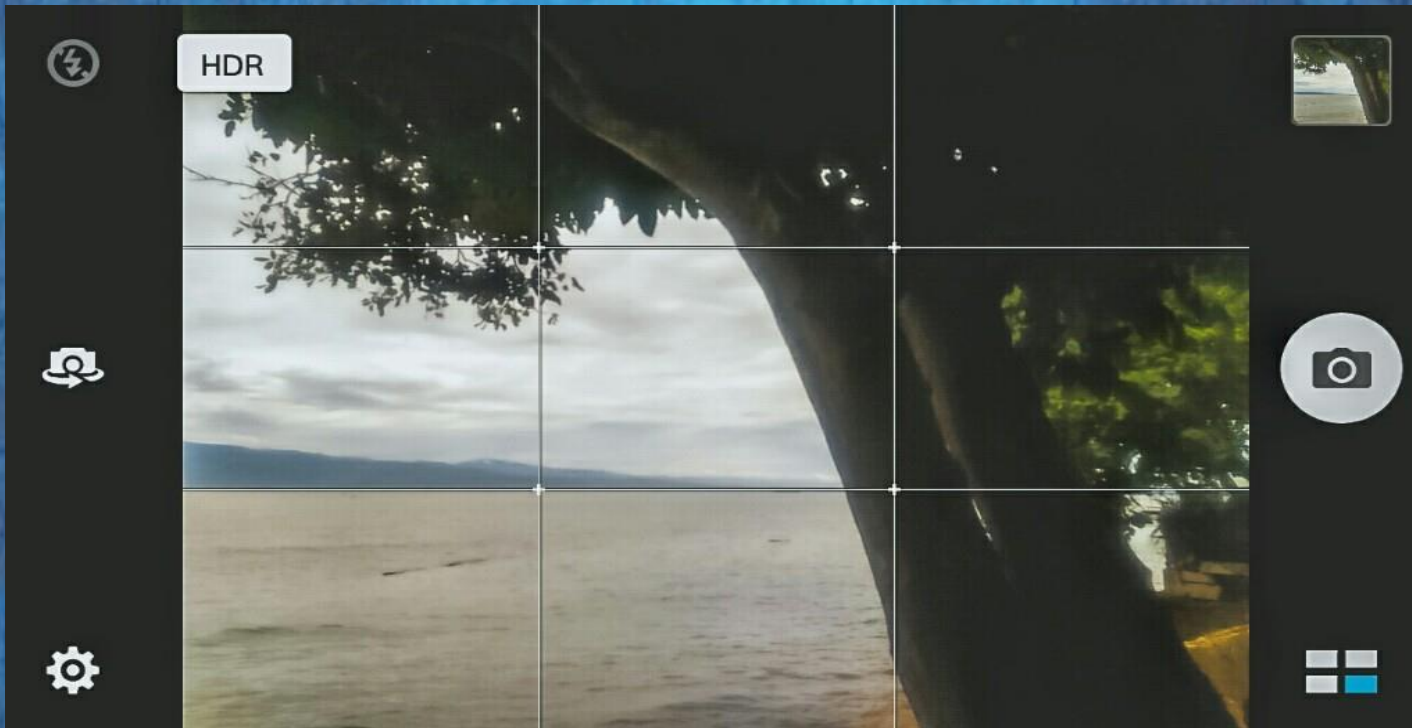
Agar hasil foto bagus, maka kita wajib melakukan langkah setting kamera smartphone. Caranya masuk ke menu Setelan Sistem Aplikasi dan dilanjutkan mencari Menu Kamera. Di dalam menu kamera ada banyak fitur yang bisa diatur.

Lakukan pengaturan bingkai kamera. Jika mau gambar terlihat luas pilih perbandingan pada bingkai, 18:9. Hal ini berguna untuk yang lebar atau horizontal. Contoh video orang dalam jumlah besar atau dalam ruangan besar. Berikutnya untuk kualitas gambar, pilih pada posisi paling tinggi. Selanjutnya, untuk Stabilitas Gambar taruh pada posisi On.

Garis bantu sangat penting untuk mengambil video. Dengan menu ini seorang videografer amatir dan profesional dapat membidik elemen secara proporsional dengan komposisi yang baik. Dengan adanya garis bantu, kita dengan mudah menempatkan obyek foto sesuai kemauan, di tengah, di pinggir atau sesuai komposisi yang diinginkan.



# Contoh garis bantu



## **2. Hindari Penggunaan Fitur Zoom, Mendekatlah ke Objek**

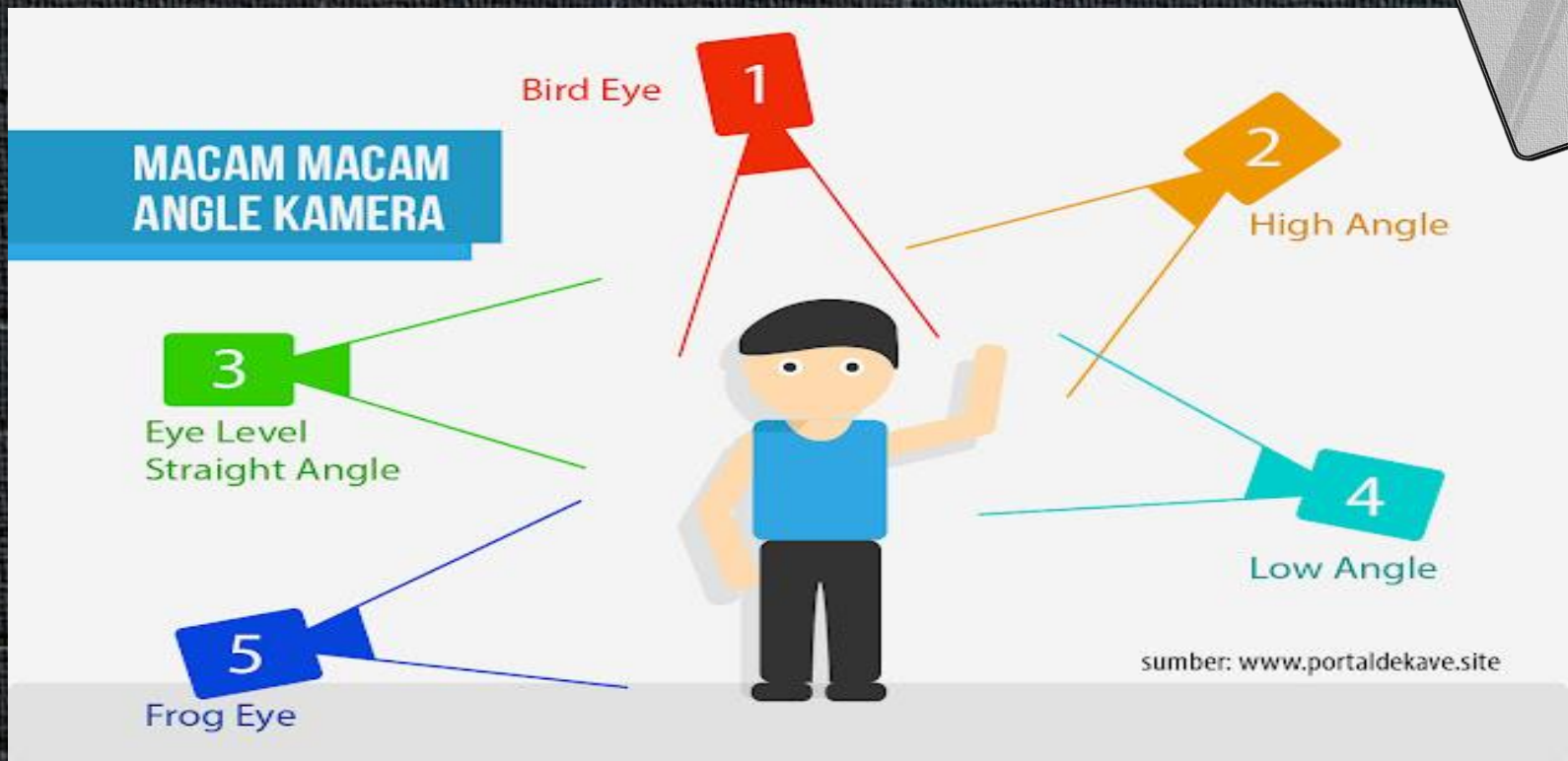
Tips kedua dalam cara mengambil gambar video dengan kamera HP ini harus Anda perhatikan, karena untuk mendapatkan hasil bidikan foto via smartphone, sangat disarankan untuk selalu menghindari fitur yang bernama zoom camera. Bukan tanpa alasan mengingat secara umum Zoom justru akan menurunkan resolusi gambar secara keseluruhan sehingga justru akan membuat gambar menjadi tidak tajam.

## **3. Bersihkan Kaca Kamera sebelum Motret**

Meski sudah melakukan pengaturan yang benar, pengambilan komposisi yang baik, tapi hasil video tidak akan bagus kalau ada kotoran yang menempel di kaca kamera HP. Jadi selalu ingat untuk membersihkan kaca kamera terlebih dahulu sebelum melakukan pemotretan.



# Angle Kamera



# 1. Bird Eye

Kita mulai dari yang paling tinggi. Bird eye atau mata burung merupakan sudut pengambilan gambar yang diambil dari hampir atau malah diatas objek yang kita bdk. Untuk menciptakan bird eye angle, videografer harus mengambil gambar di tempat yang sangat tinggi dari si objek, biasanya untuk mengambil sudut ini bisa menggunakan drone.

Posisi kamera akan selalu melihat kebawah. Posisi ini sering digunakan untuk mengambil gambar suasana.

Kesan : Menciptakan kesan luas, objek terkesan tak berdaya (lemah), pengamat akan merasa berkuasa dalam melihat foto/video.



Contoh Bird Eye

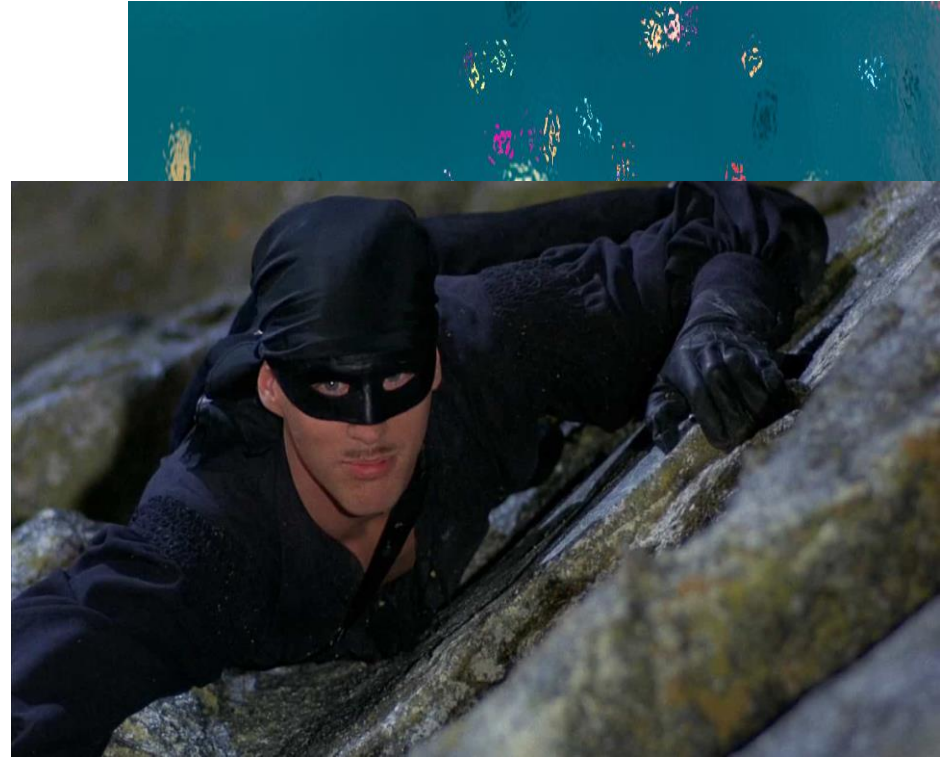


## 2. High Angle

Turun sedikit dari bird eye ada yang namanya high angle. High angle merupakan sudut pandang tinggi yang diambil di atas objek namun tidak se-extreme bird eye. sehingga muka objek masih bisa terlihat oleh kamera.

Bagian kepala objek akan terlihat lebih besar daripada kakinya. Posisi kamera high angle akan selalu miring ke bawah.

Kesan : Objek terkesan kurang berdaya (lemah), pengamat akan merasa berkuasa dalam melihat foto/video.



Contoh High Angle

### 3. Eye level / Normal Angle / Straight Angle

Sudut pandang eye level dibuat sejajar dengan mata atau objek yang dibidik. Posisi kamera pun tidak miring keatas maupun kebawah. Posisi ini merupakan angle paling netral dan sudut pandang yang paling jujur apa adanya. Posisi ini sering digunakan dalam video wawancara.

Kesan : Apa yang kamu lihat itulah yang sebenarnya, proporsi terlihat seimbang, netral



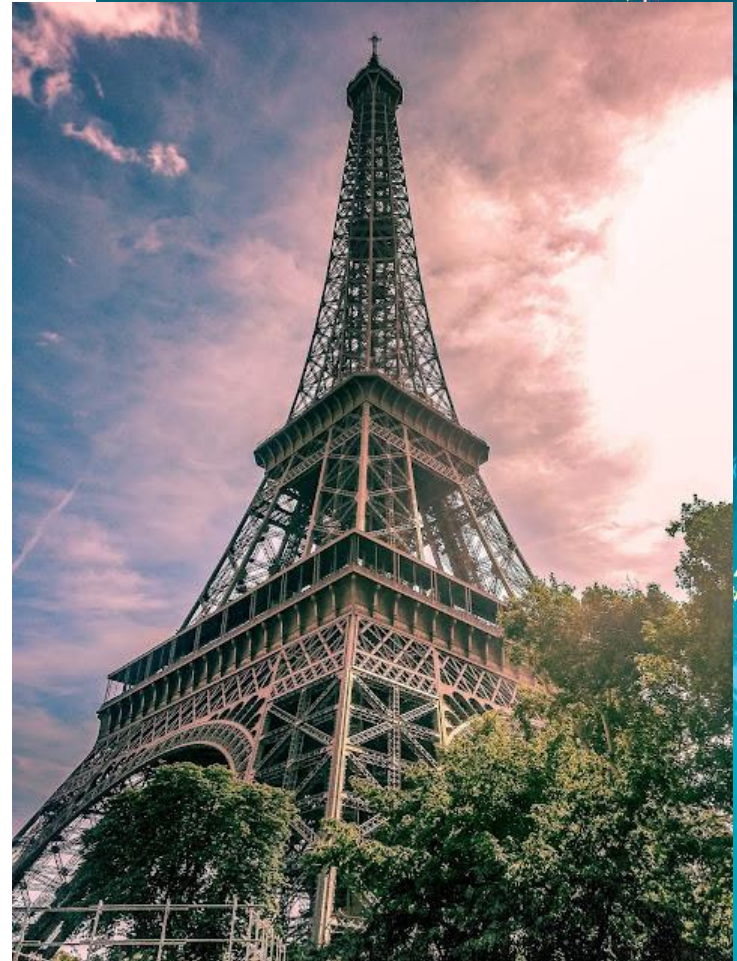
Contoh Eye Level



## 4. Low Angle

Posisi kamera akan selalu miring ke atas. Namun muka dari objek masih bisa terlihat. Kaki objek akan lebih besar dan kepala objek. Posisi ini sering digunakan dalam film super hero.

Kesan: Objek terlihat kuat, besar dan kokoh; pengamat akan terlihat takjub dan tidak berdaya.



Contoh Low Angle

## 5. Frog Eye

Frog eye merupakan sudut pandang kamera terendah, biasa disebut sudut pandang mata katak. Frog eye diambil dari sudut paling bawah bahkan menyentuh lantai/dasar.

Videografer bisa saja harus tiarap untuk mengambil sudut pandang ini. Frog eye biasanya akan memperlihatkan sudut bawah objek seperti kaki.

Kesan : Terkesan sempit, Objek terlihat kuat, besar dan kokoh; pengamat akan terlihat takjub dan tidak berdaya.



Contoh Frog Eye



# Teknik Pergerakan Kamera



**1. Zoom** Zoom/zooming merupakan gerakan paling dasar, yakni dengan cara mendekati atau menjauhi obyek secara optik dengan mengubah panjang focal lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar, atau sebaliknya. Gambar yang dihasilkan dari gerakan ini adalah subyek seolah-olah mendekat (Zoom in) dan subyek seolah-olah menjauh (Zoom out).

**2. Dolly** Dolly (Track) adalah pengambilan gambar mendekati atau menjauhi subyek dengan menggerakkan kamera di atas tripod atau dolly. Pengambilan gambar dengan cara ini biasanya kamera lebih dapat dirasakan seolah-olah menjadi mata penonton, gerakan kamera dapat mewakili gerakan penonton sehingga mereka dapat dibawa ikut terlibat dalam sebuah peristiwa film.

**3. Panning** Pan/Panning merupakan gerakan kamera menoleh kekiri (Pan left) dan kekanan (Pan right). Ada banyak fungsi dalam shot ketika melakukan panning meski pada prinsipnya dengan menggunakan gerakan yang sama. Gerakan pan yang sering digunakan dalam pengambilan gambar secara umum adalah Follow pan, yakni gerakan kamera mengikuti subyek bergerak (travelling), hal ini biasanya untuk mempertahankan komposisi visual agar tetap proporsional dalam frame, memberi head space maupun walking space sehingga subyek tidak terpotong saat melakukan gerakan tertentu..

**4. Crab** Crab/crabing adalah gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan. Gerakan crab hampir sama dengan Dolly, perbedaannya hanya pada arah gerakan kamera. Jika Dolly bergerak maju mundur maka crab bergerak kekiri (Crab left) dan kekanan (Crab right).

**5. Tilt** Tilt/Tilting adalah gerakan kamera secara vertical, mendongak dari bawah ke atas (Tilt up) maupun dari atas ke bawah (Tilt down). Gerakan tilting banyak digunakan untuk menggiring mata penonton pada aktivitas tertentu pada subyek.

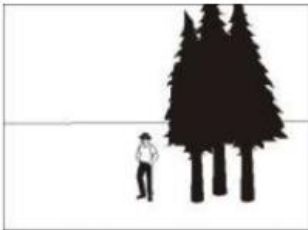
**6. Pedestal (Ped)** Pedestal adalah gerakan kamera di atas pedestal yang bisa dinaik turunkan. Sekarang ini banyak digunakan Portal-Jip Traveller. Pedestal up merupakan istilah yang digunakan untuk gerakan kamera yang dinaikan, sedangkan Pedestal down merupakan gerakan kamera yang diturunkan.

**7. Arc** Arc adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

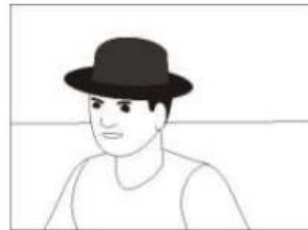
**8. Follow** Follow adalah gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak, bisa dengan pan, tilt, ped atau yang lainnya

# Teknik Pengambilan Gambar

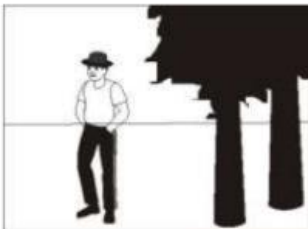
## Shot size



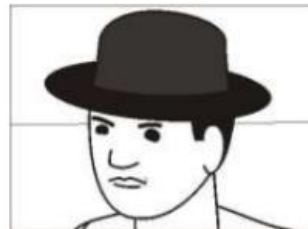
*Extreme Long Shot*



*Medium Close Up*



*Long Shot*



*Close Up*



*Medium Long Shot*



*Big Close Up*



*Medium Shot*



*Extra Close Up*

# Download dan **Install**

Ketik kine master di **play store**



# Berhasil Install

Kine Master video di Play Store

---





# KINE MASTER

Pengenalan Fitur Dasar

# Keterangan Fitur

*Fitur – fitur yang ditemukan dalam aplikasi ini.*

- 1. *Multi-layer for images, stickers, text, handwriting in video clips***  
Menambahkan beberapa image kedalam video, menambahkan sticker kedalam video, menulis text atau subtitle didalam video
- 2. *Frame to frame trimming, splicing and slicing***  
Memotong bagian bagian video, menambahkan beberapa video menjadi 1 video
- 3. *Instant preview anytime***  
Kita bisa preview video yang sudah di edit sebelum di save, sehingga apabila editan kita tersebut masih terdapat kekurangan, masih bisa di edit ulang tanpa harus di save terlebih dahulu.
- 4. *Hue, brightness and saturation controls***  
Mengontrol kecerahan video
- 5. *Speed control for video files***  
Mempercepat dan memperlambat durasi video

# Keterangan Fitur

*Fitur – fitur yang ditemukan dalam aplikasi ini.*

## **6. Fade in/fade out sound**

Bisa menambahkan musik kedalam video, dan musik tersebut bisa kita setting sound dengan suara kecil atau suara besar.

Transition effects (i.e. 3D transition, fade-in/out, PiP).

Transisi perpindahan dari 1 video ke video lainnya, atau dari 1 image ke image lainnya bisa di buat dengan berbagai macam effect 3D, Zoom in dan Zoom Out.

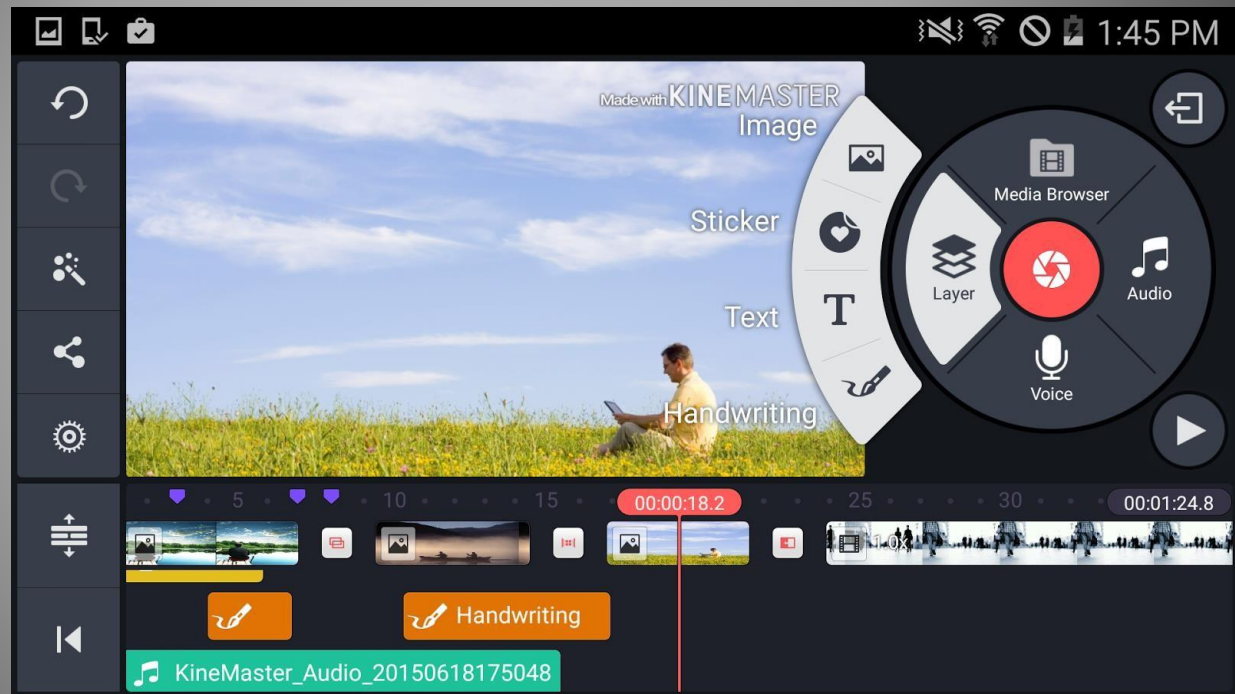
Diverse themes, animations and visual and audio effects.

Video bisa ditambahkan dengan beberapa tema, atau visual dan audio effect, sehingga akan terlihat seperti editan profesional walaupun hanya menggunakan HP Android.

*Share on YouTube, Facebook, Google+, Dropbox and more  
Video yang kita edit, bisa langsung di share/berbagi ke  
beberapa media sosial.*

# KINE MASTER

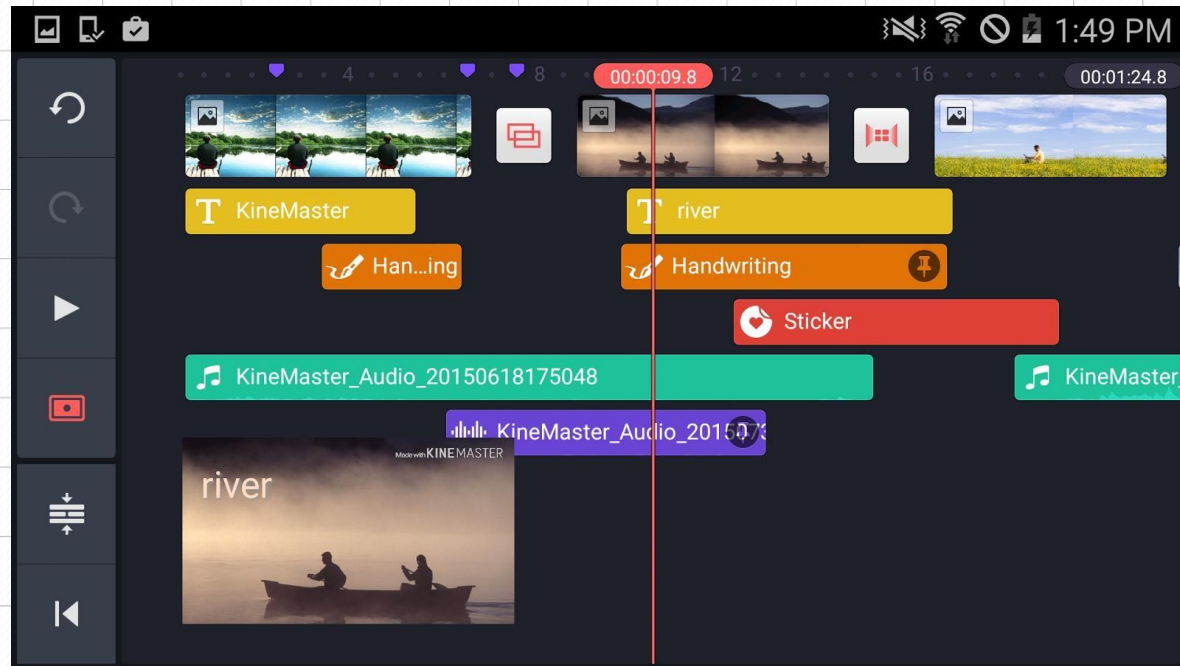
Pengenalan Fitur Dasar – Sesi  
01



FOR JIM TEKNO DIVISION

# KINE MASTER

Pengenalan Fitur Dasar – Sesi  
01



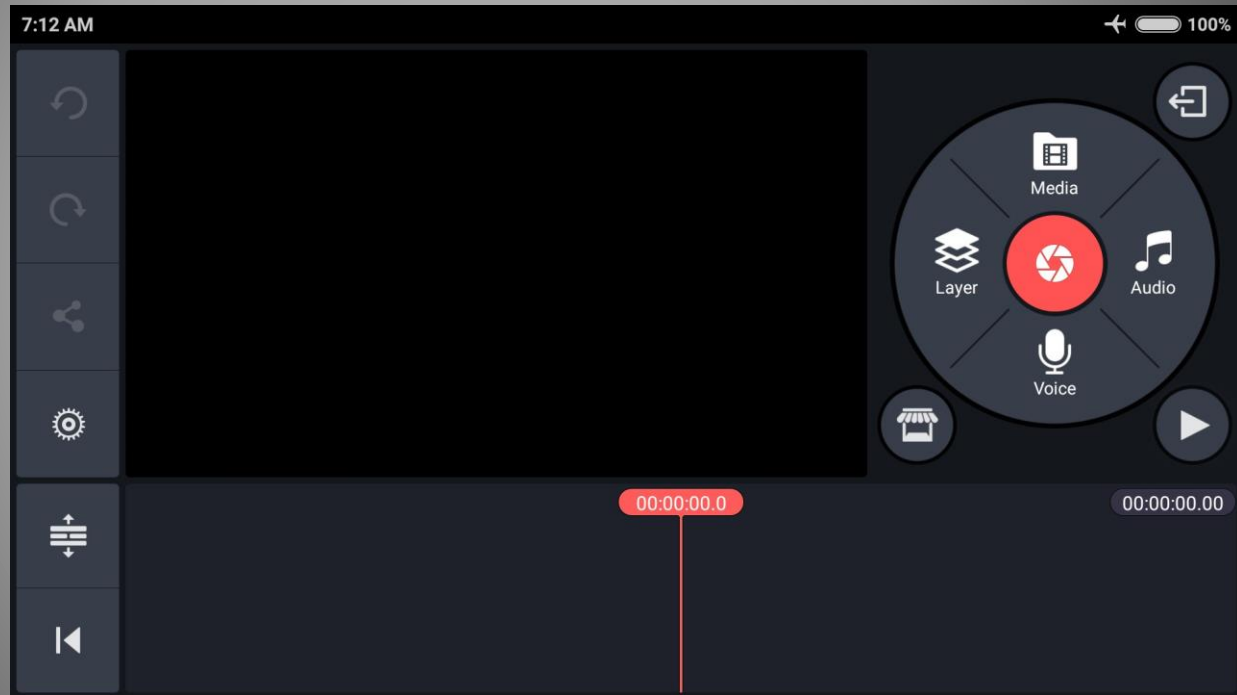
# Insert – Edit – Save&Share



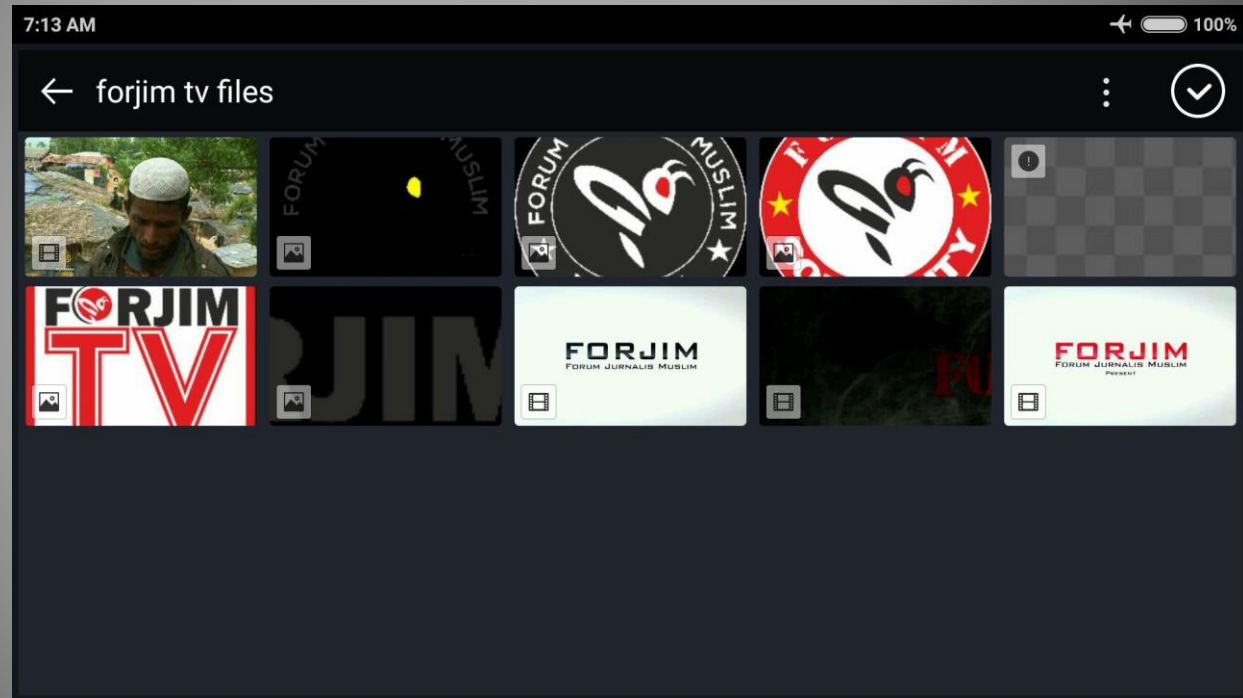
# Insert – Edit – Save&Share



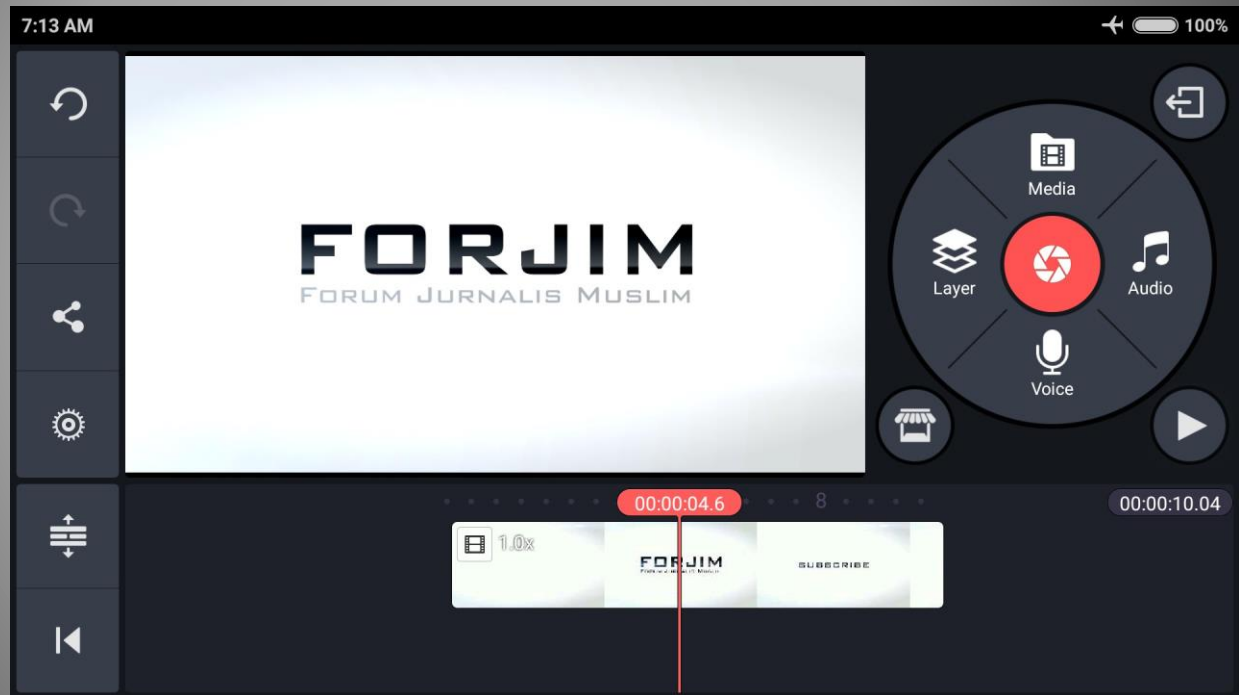
# Insert – Edit – Save&Share



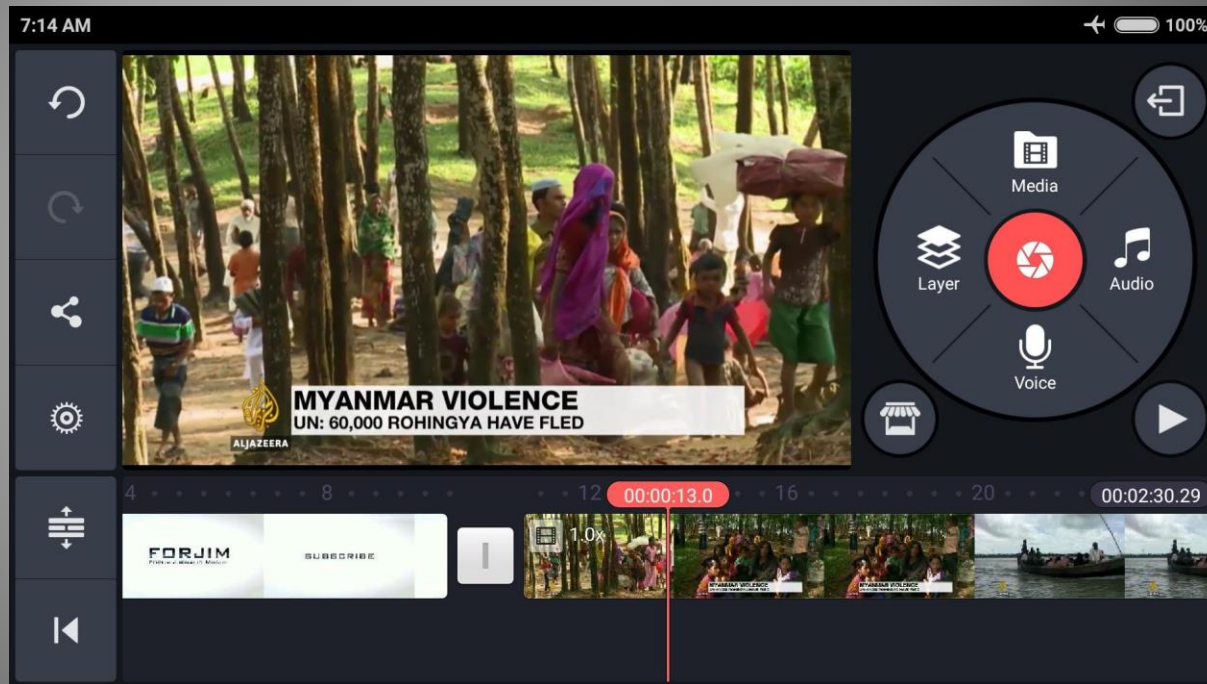
# Insert – Edit – Save&Share



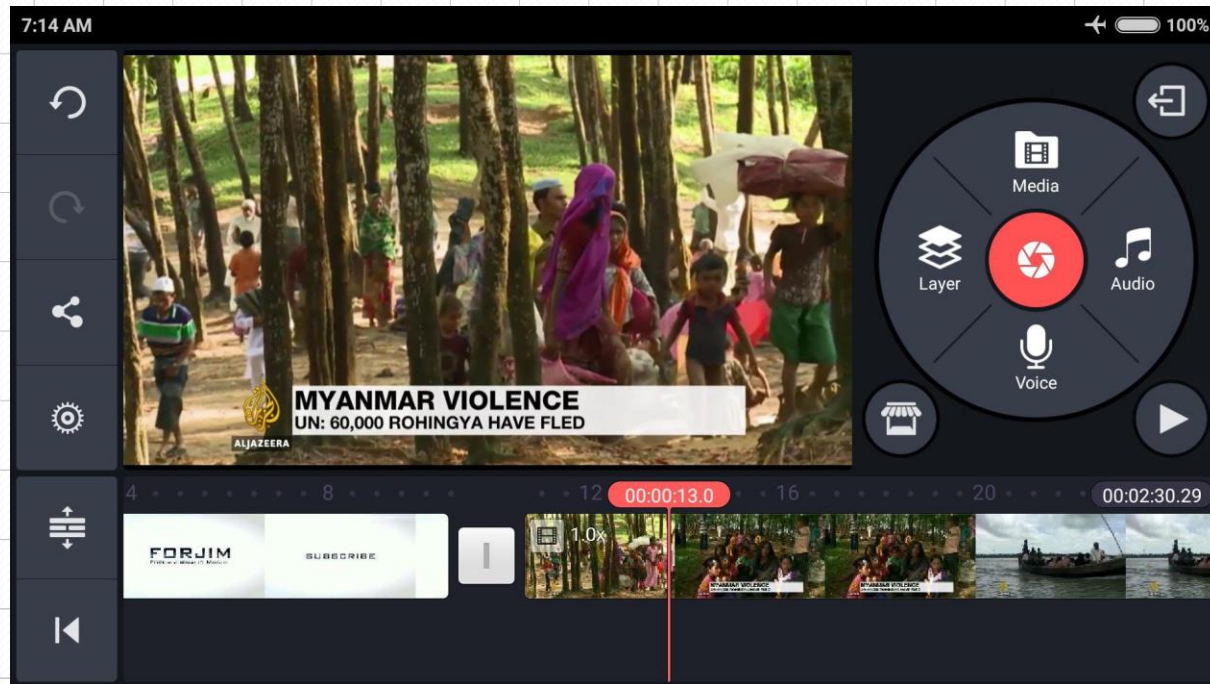
# Insert – Edit – Save & Share



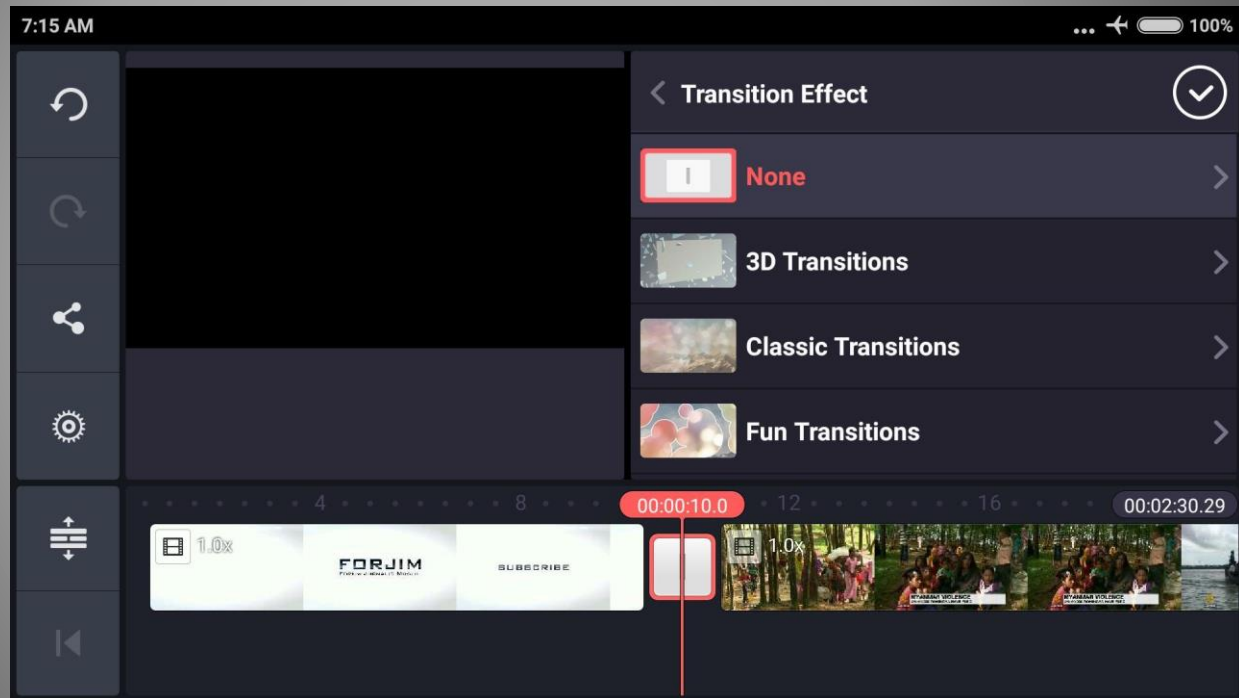
# Insert – Edit – Save&Share



# Insert - Edit - Save & Share



# Insert – Edit – Save&Share



# Insert - Edit - Save&Share

