

# MODUL

## Fasilitasi Pengembangan Media Video Grafis Menggunakan Sparkol VideoScribe



disusun oleh :  
Indaryanto  
Maulina Akhadiyah

**Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan**

## **DAFTAR ISI**

### **Pengantar Video Grafis**

1. Apa itu VideoGrafis ( definisi, contoh )
2. Storyboard pada VideoGrafis
3. Memulai Aplikasi Sparkol VideoScribe
4. Mengenal Interface VSparkol VideoScribe

### **Praktek Merancang Video Grafis**

1. Memasukkan teks ke kanvas
2. Mempriview / menjalankan animasi teks
3. Memodifikasi propertis teks
4. Menambah gambar bitmap ke kanvas
5. Menambah clipart ke kanvas
6. Menambahkan propertis gambar clipart
7. Menyimpan file kerja
8. Menjalankan / preview seluruh tayangan
9. Menambahkan soundefeck
10. Merubah/menghapus urutan animasi

### **Publish dan Upload**

1. Publish file kerja ke file video
2. Upload file video ke YouTube

# Kegiatan Belajar 1

## PENGANTAR VIDEO GRAFIS

### 1. Apa itu Video Grafis ?

#### a. Mengenal Video Grafis

Saat ini yang namanya konten video sedang sangat tren di internet. Biasanya konten video ini akan di-upload ke situs YouTube. Rupanya konten video ini sendiri tidak hanya sebatas untuk hiburan, tapi bisa juga untuk presentasi secara profesional untuk pekerjaan atau tugas sekolah. Konten video pada video pada video grafis umumnya akan jauh lebih mudah dimengerti ketimbang konten gambar. Tentunya hal ini membuat konten video amat cocok digunakan untuk presentasi. Selain itu, video juga terlihat lebih menarik karena bergerak.

#### b. Contoh Video Grafis

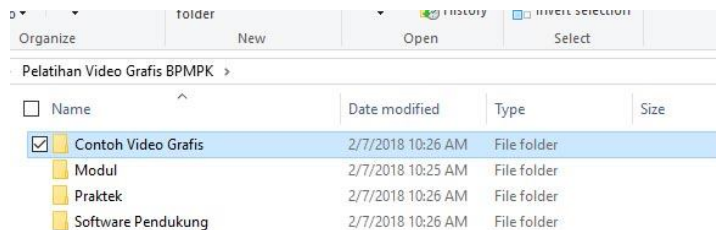
Untuk melihat contoh tayangan sebuah video grafis, silahkan buka youtube.com dan ketikkan kata kunci “video grafis” dengan keterangan kata kunci yang spesifik misalnya :

- Video grafis jumlah kendaraan
- Video grafis ekonomi
- Video grafis apa itu inflasi

Banyak sekali informasi dalam bentuk video grafis yang sudah di upload di youtube. Anda dapat mempelajari secara mandiri karakter dari sebuah informasi yang ingin ditampilkan dalam sebuah video grafis sambil membayangkan bagaimana tayangan video grafis yang akan dibuat dalam sesi pelatihan kali ini.

Bila anda sedang tidak terkoneksi ke internet, contoh video grafis dapat dilihat di folder

#### **Pelatihan Video Grafis BPMPK → Contoh Video Grafis.**



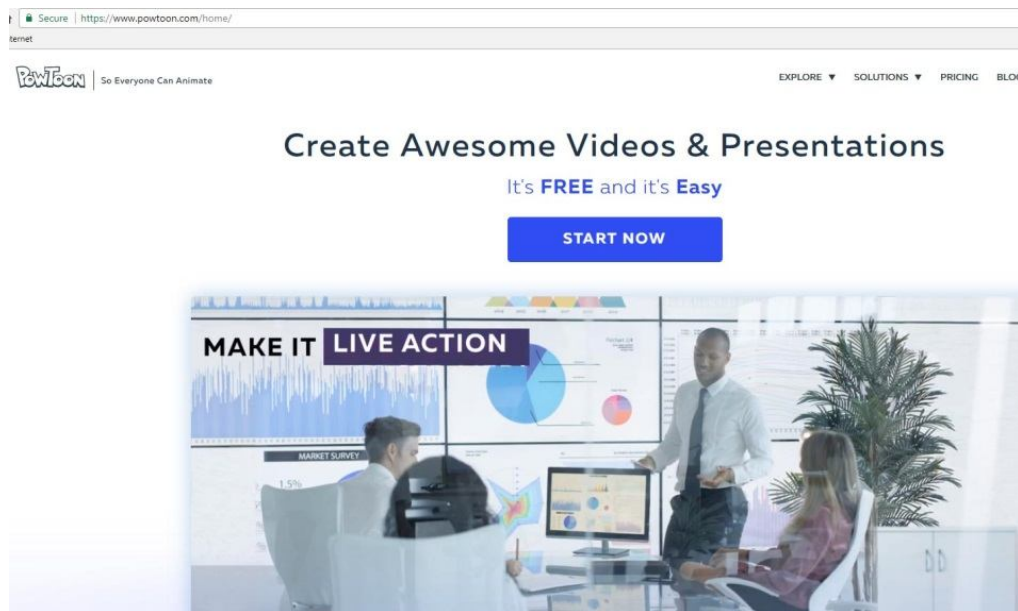
<input type="checkbox"/>	Name	Date modified	Type	Size
<input checked="" type="checkbox"/>	Contoh Video Grafis	2/7/2018 10:26 AM	File folder	
<input type="checkbox"/>	Modul	2/7/2018 10:25 AM	File folder	
<input type="checkbox"/>	Praktek	2/7/2018 10:26 AM	File folder	
<input type="checkbox"/>	Software Pendukung	2/7/2018 10:26 AM	File folder	

### c. Software Pengolah Video Grafis

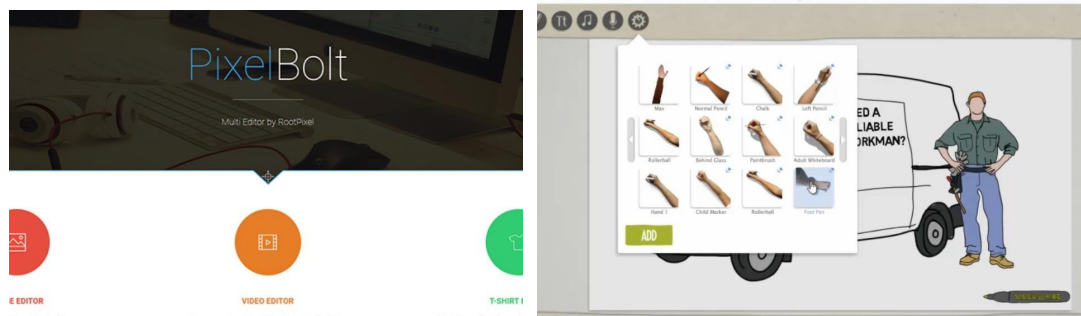
Ada banyak software untuk memuat video grafis baik yang berbasis web atau online maupun software dengan keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Keunggulan dari aplikasi web online adalah update fasilitas/library yang lebih cepat. Tetapi kekurangannya adalah hanya bisa digunakan saat terkoneksi dengan internet sehingga hal ini cukup mengganggu bagi yang tidak setiap saat terkoneksi dengan internet. Sedangkan keunggulan dari video grafis berbasis software adalah tidak tergantung dengan koneksi internet sehingga bisa digunakan kapan saja asal sudah terinstal di computer pengguna. Sedangkan kekurangannya adalah bisa ada fasilitas baru dalam sebuah update software, untuk dapat menggunakan fasilitas tersebut pengguna harus melakukan update software.

Contoh software pengolah video grafis :

- Online : <https://www.powtoon.com/home/>



- Software : PIXELBOLT , Sparkol VideoScribe



## 2. Storyboard pada Video Grafis

Dalam istilah perfilman storyboard adalah suatu sketsa gambar yang disusun dengan urut berdasarkan naskah cerita, dengan storyboard maka pengarang cerita bisa menyampaikan ide cerita secara lebih mudah pada orang lain, karena dengan storyboard seorang pembuat cerita bisa membuat seseorang membayangkan suatu cerita dengan mengikuti gambar-gambar yang telah disajikan, sehingga bisa mendapatkan persepsi yang sama dengan ide cerita yang dibuat. Dalam sebuah tampilan video grafis storyboard bisa diartikan sesuai definisi diatas tetapi dalam skala yang lebih sederhana yaitu sebagai urutan informasi dan gambar yang dibuat secara berurutan sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan dalam tayangan video grafis.

Contoh storyboard :

- Iklan Acara Pameran Buku

Urutan Tayang	Media	Text / Informasi
1	-	AYO DATANG !
2	Foto kota Semarang	Pameran Buku Kota Semarang
3	Icon Panah , Foto Gedung	Gedung Wanita Semarang
4	Icon kalender	10 – 17 Februari 2018
5	Icon buku - buku	Diikuti oleh 100 penerbit besar
6	Icon diskon & \$	Diskon khusus untuk pelajar & mahasiswa
7	Icon hadiah	Dapatkan doorprize menarik

8	Icon Laptop, TV, HP	Laptop, TV , Gadget dll
9	Icon FREE	Gratis biaya masuk
10	Icon Tangan	Ajak teman-temanmu ke sini ya !

• **Informasi Hari Pertama Masuk Sekolah**

Urutan Tayang	Media	Text / Informasi
1	Gambar sekolah	Hari Pertama Sekolah
2	Foto keluarga	Pentingnya Peran Keluarga
3	Foto anak yang lucu	Karena Anak Adalah Harapan Orangtua
4	Ikon gambar keluarga	Agar Menjadi Anak yang : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbudi pekerti luhur</li> <li>- Percaya diri</li> <li>- Berprestasi</li> <li>- Punya pergaulan luas</li> </ul>
5	Ikon gambar orang bersalaman	Dengan aktif menjalin hubungan yang baik dengan guru, anak akan merasa nyaman di sekolah
6	Gambar tas, seragam, buku. Gamabr piring sarapan	Hal yang harus di persiapan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tas, seragam, buku</li> <li>- Dan jangan lupa sarapan sehat setiap pagi</li> </ul>
7	Gambar ayah&ibu mengantar anak ke sekolah	Hari pertama di sekolah adalah petualangan baru bagi anak
8	Gamabr sekolah	Ayah dan ibu sebaiknya mengantar dan mendampingi di hari pertama sekolah
9	Gambar keluarga	Orang tua hebat, orang tua terlibat

### 3. Apa itu Software VideoScribe

Videoscribe adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol ( Salah satu perusahaan yang ada di Inggris ). Ini diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan Inggris Sparkol. Pada bulan April 2014, lebih dari 250.000 pengguna di 135 negara di seluruh dunia.

VideoScribe dikembangkan dalam Adobe Flash dan menghasilkan film QuickTime dan video Flash. VideoScribe tersedia sebagai versi desktop, aplikasi iPad dan aplikasi Android di Google Play. Versi desktop memungkinkan percobaan gratis tujuh hari setelah pengguna dapat membeli Pro VideoScribe pada langganan bulanan, tahunan, atau satu kali, yang memberi hak kepada pengguna untuk penggunaan komersial dan penjualan kembali.

### 4. Memulai Aplikasi VideoScribe

Untuk membuka program Macromedia Flash 8 Anda dapat melakukan cara berikut:

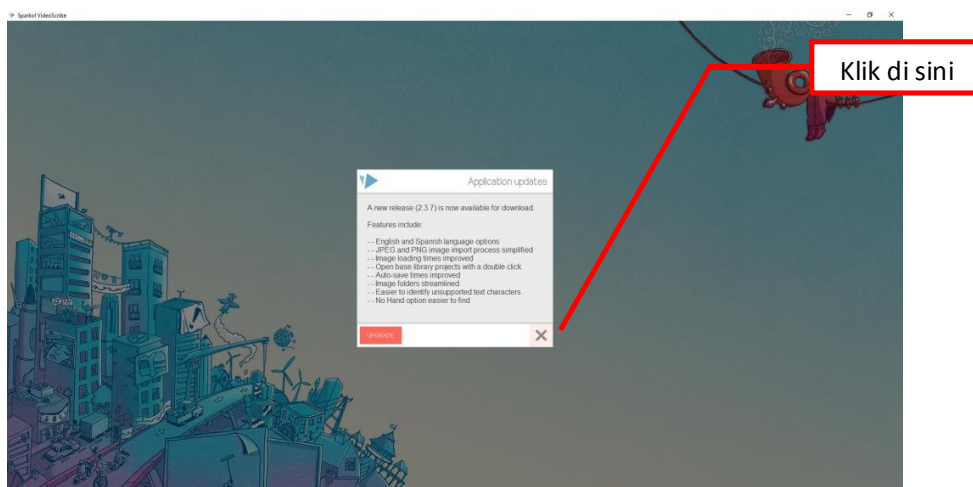
- Pilih Start → Program → VideoScribe

Atau

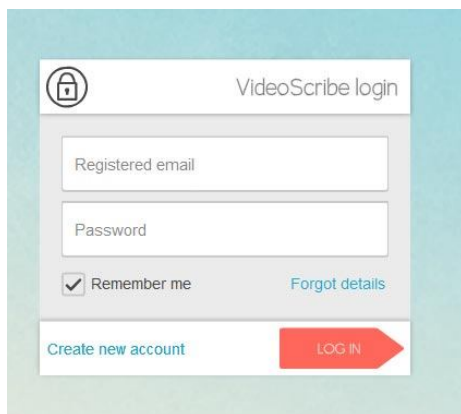
- Pilih ikon berikut pada desktop (layar monitor)



- Beberapa saat kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut :



Selanjutnya akan muncul kotak isian sebagai berikut:

The image shows a login form titled "VideoScribe login". It features a lock icon in the top left corner. Below the title are two input fields: "Registered email" and "Password". Under the "Registered email" field, there is a checked checkbox labeled "Remember me" and a blue link labeled "Forgot details". At the bottom of the form, there are two buttons: a blue "Create new account" button and a red "LOG IN" button with a white arrow pointing right.

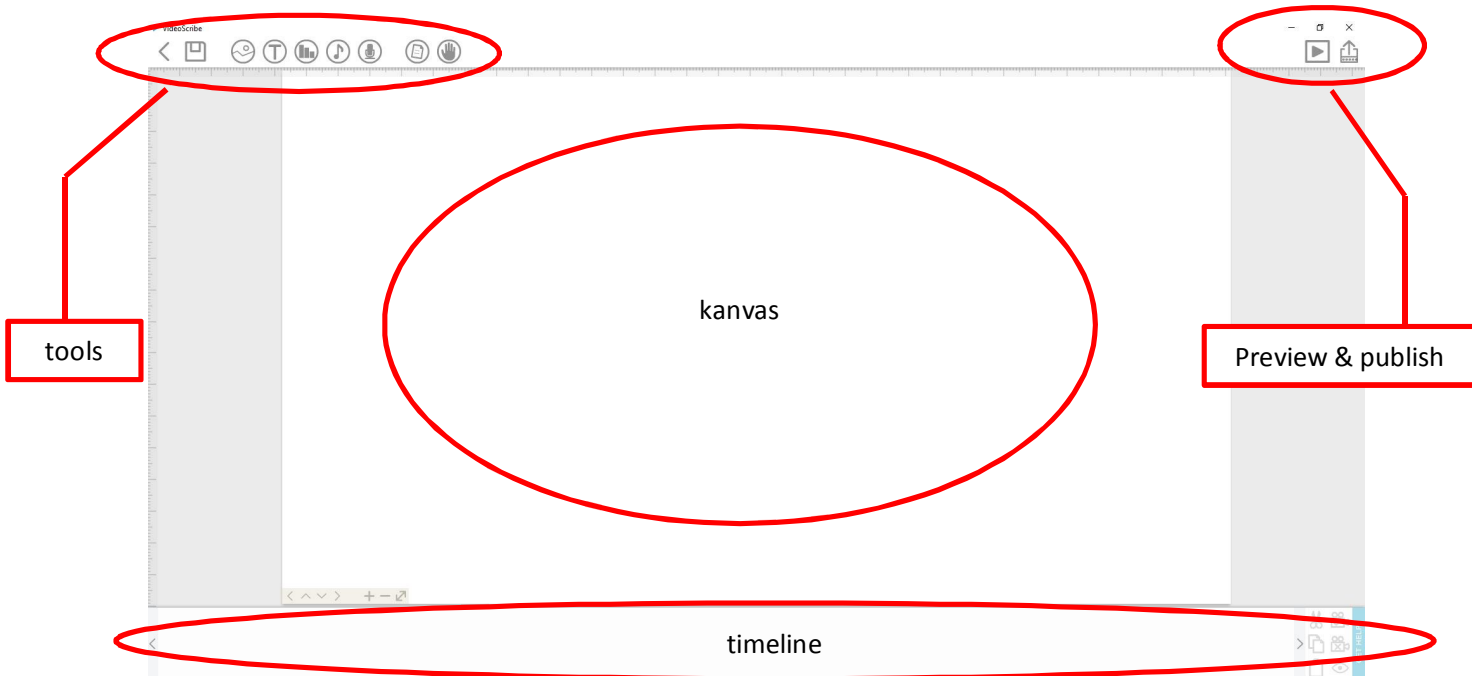
Isikan

- Registered email : exsample@exsample.com
  - Password : 1234
  - Beri centang pada bagian "Remember me"
  - Dan klik LOG IN
- Selanjutnya akan muncul tampilan sebagai berikut :






## 5. Mengenal Antarmuka (*interface*) Sparkol VideoScribe

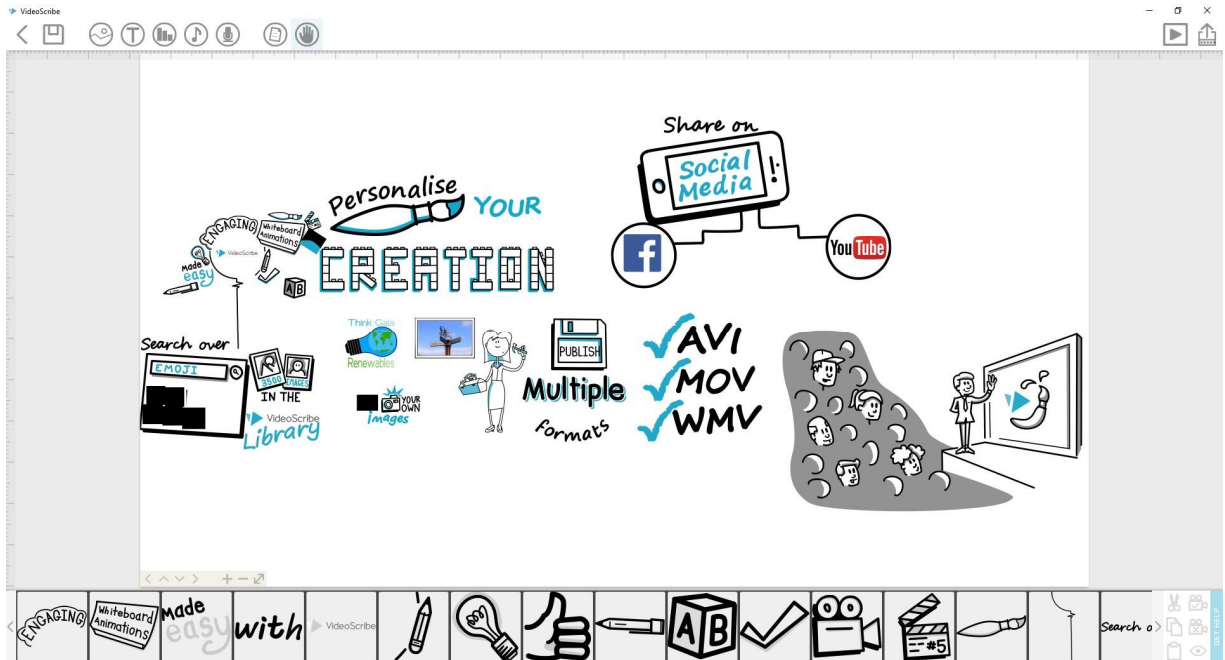
Setelah jendela Sparkol VideoScribe terbuka sempurna, akan muncul tampilan dengan interface sebagai berikut :



### Keterangan :

- Bagian **tools**  digunakan untuk menyimpan dan menambahkan berbagai komponen ke dalam kanvas.
- Bagian **timeline**  digunakan sebagai area untuk mengatur urutan dari tampilan.
- Bagian **kanvas** digunakan untuk area tempat mengatur keseluruhan tampilan
- Bagian **preview & publish**  digunakan untuk melihat tampilan dan mempublish file ke dalam file video

Setelah bekerja di dalam Sparkol VideoScribe dan setelah memasukkan elemen teks, grafis dan foto maka tampilan adalah sebagai berikut :



## Kegiatan Belajar 2

### PRAKTEK MEMBUAT VIDEO GRAFIS

#### 1. Memasukkan elemen teks ke kanvas

Untuk memulai sebuah project Sparkol VideoScribe, pada modul ini penulis akan menggunakan storyboard iklan acara pameran buku seperti pada modul halaman 6.

Peserta dapat menggunakan storyboard yang dirancang sendiri apabila diinginkan.

Tampilan pertama dari storyboard adalah sebuah teks “ **AYO HADIRI** ”.

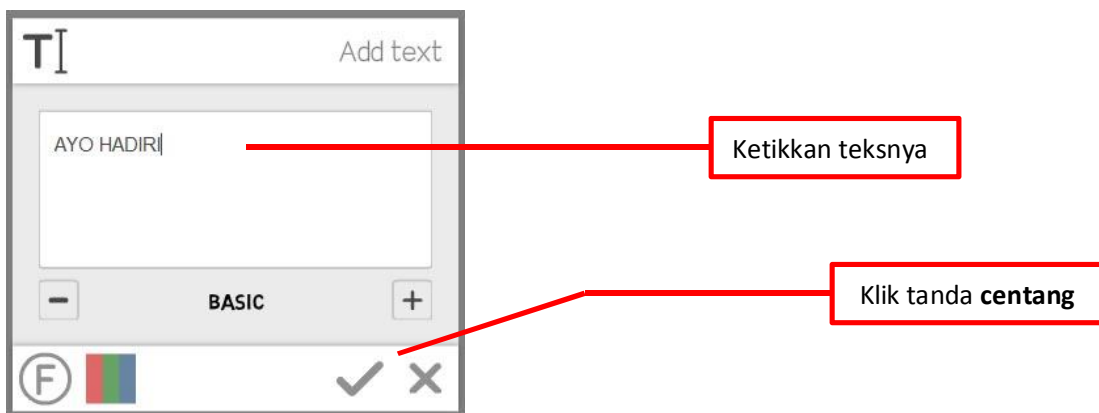
- Untuk memasukkan teks ke kanvas , gunakan tools sebagai berikut :



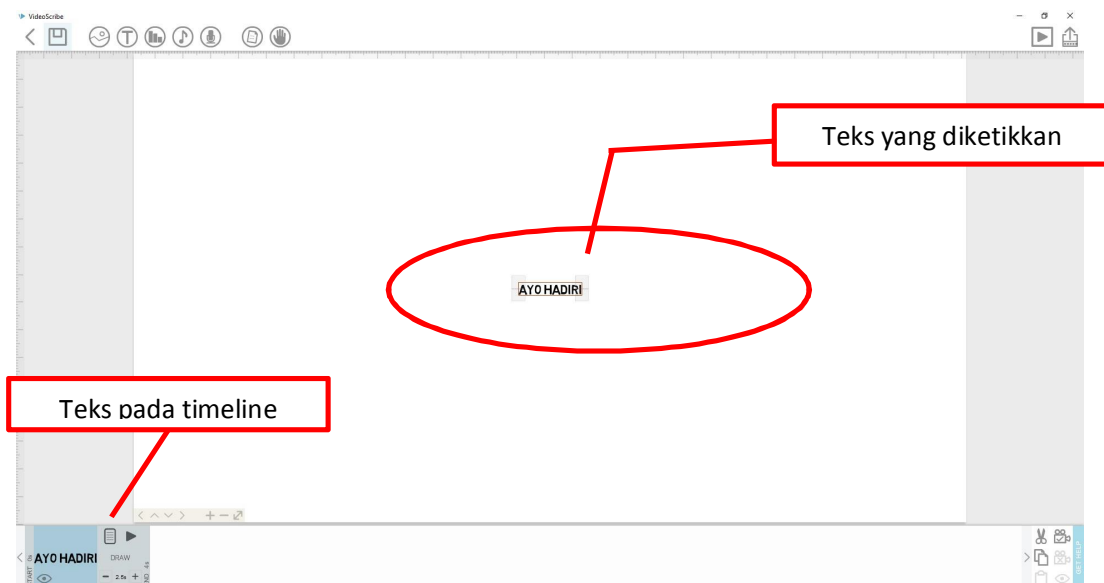
- Selanjutnya akan muncul kotak dialog sebagai berikut :



- Ketikkan teks “ **AYO HADIRI** ” dan selanjutnya klik tanda **centang**



- Setelah dicentang, maka teks akan tampil ke dalam kanvas sebagai berikut :

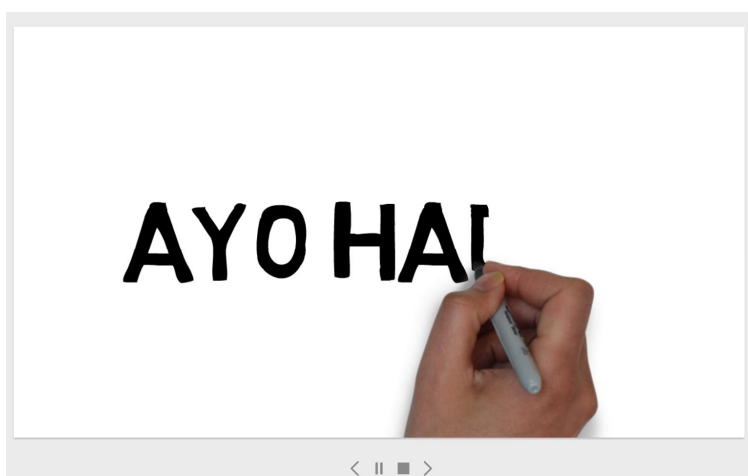


## 2. Mempriview / menjalankan animasi teks

- Sesudah memasukkan sebuah komponen, sebaiknya kita melihat/mempriview tampilan dari komponen tersebut apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan
- Untuk menjalankan preview , pilih **elemen teks** → **preview play from here**



- Selanjutnya akan tampil preview animasi teks yang bersangkutan :



### 3. Memodifikasi propertis elemen teks

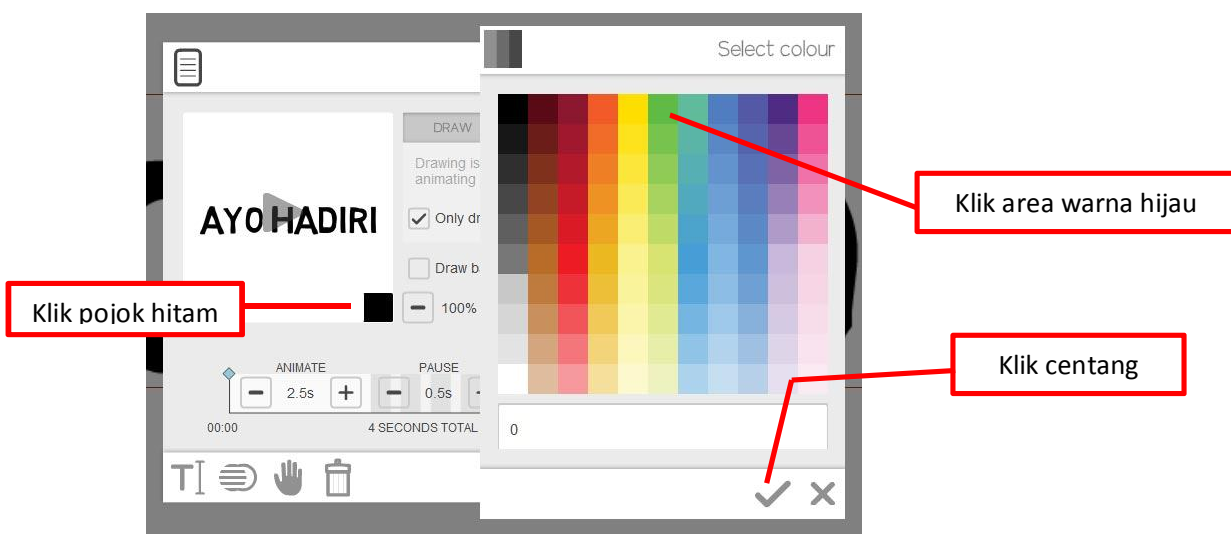
- Kita dapat mengganti sebuah propertis dari sebuah elemen teks, misalnya merubah warna teks, bentuk huruf (fontasi), memperbesar/memperkecil teks, merubah durasi waktu animasi dan lain sebagainya.
- Untuk merubah propertis, pilih **elemen teks** → **change propertis of this element**



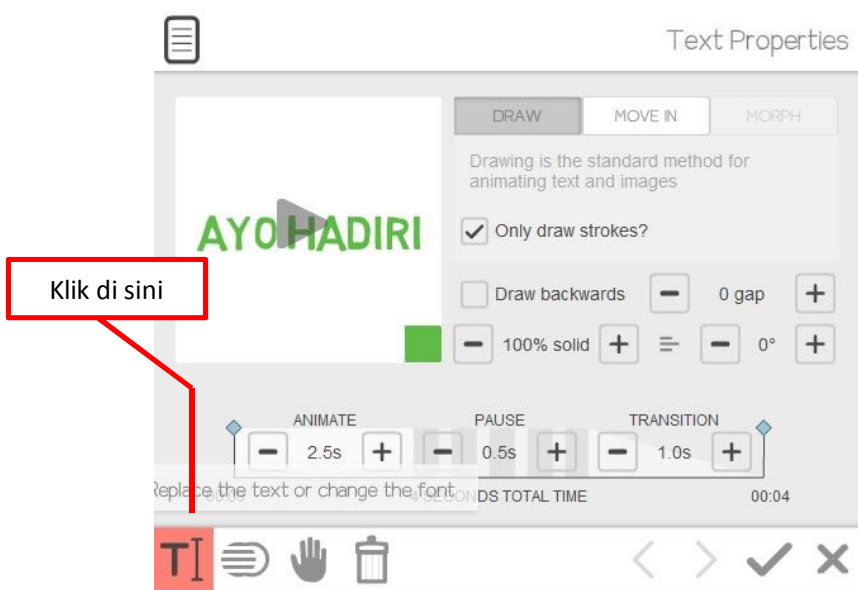
- Selanjutnya akan muncul kotak dialog sebagai berikut :



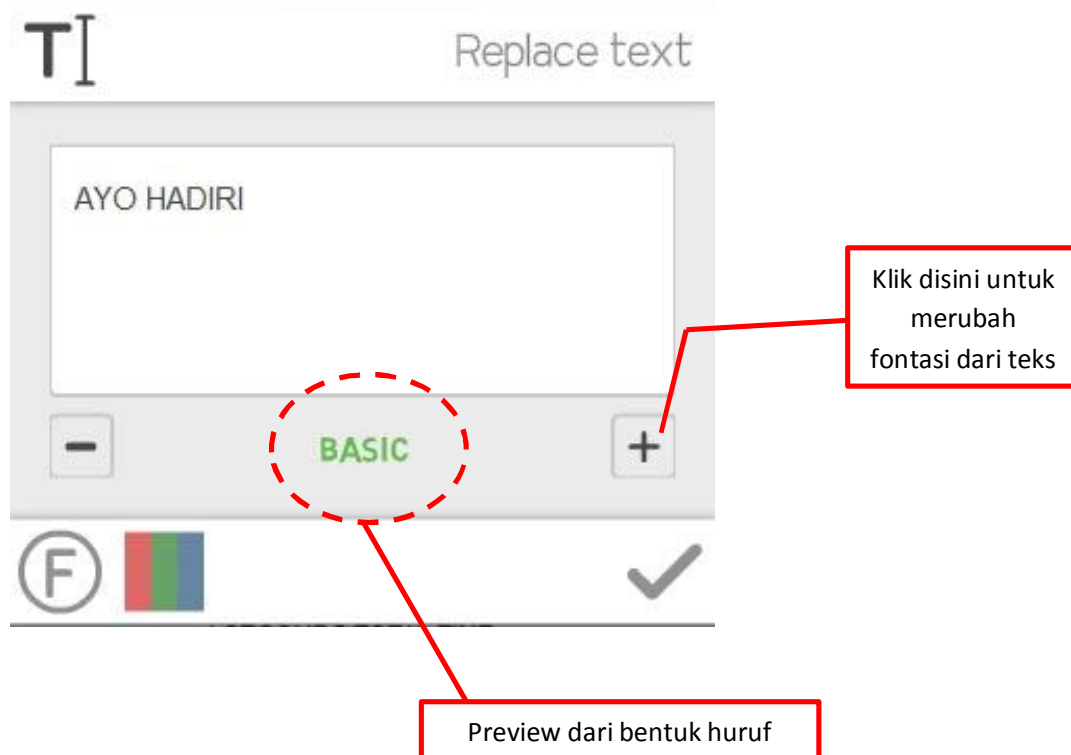
- Untuk mengganti warna teks, klik **kotak warna hitam** → **pilih warna** → **klik centang**



- Untuk mengganti fontasi, pilih bagian **replace the text or change the font**

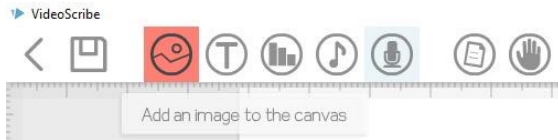


Selanjutnya kan muncul kotak dialog sebagai berikut :

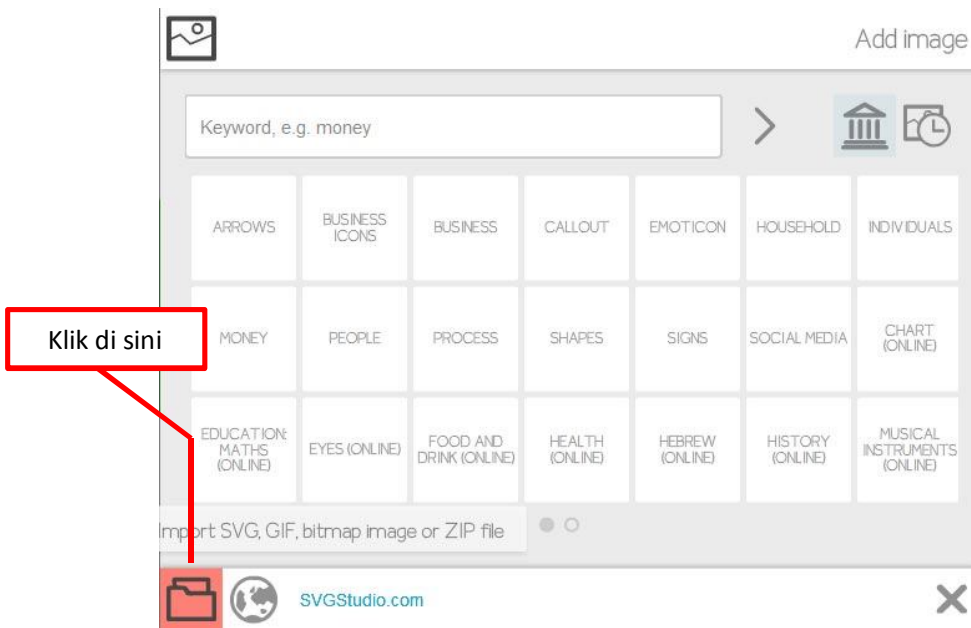


#### 4. Menambahkan file foto ke kanvas

- Pilih tool **add an image to the canvas**

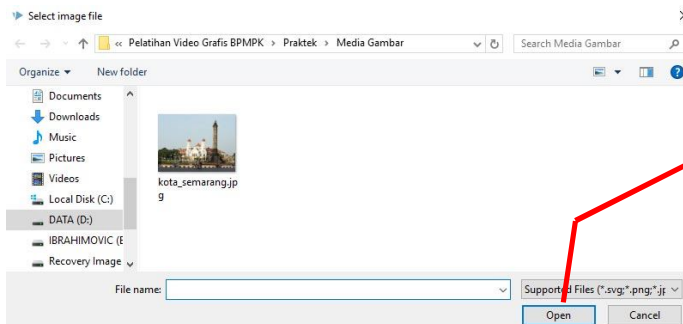


- Selanjutny akan muncul kotak dialog sebagai berikut :

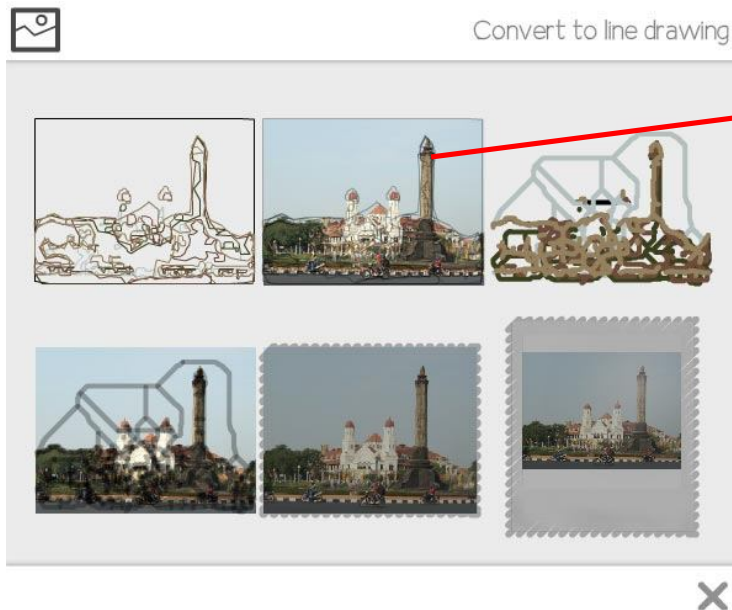


- Selanjutnya pilih file gambar yang akan ditambahkan kedalam kanvas. Untuk latihan pada modul ini akan digunakan foto ikon kota semarang yaitu foto Tugu Muda.

Pilih file pada folder **Pelatihan Video Grafis BPMPK → Praktek → Media Gambar → kota\_semarang.jpg**



- Selanjutnya akan tampil kotak dialog sebagai berikut:



Pilih salah satu line drawing yang diinginkan

- Selanjutnya elemen gambar akan masuk ke dalam kanvas.
- Bila gambar menutupi elemen teks sebelumnya, maka klik gambar tersebut dan geser posisi gambar sehingga terletak di bawah elemen teks. Bila gambar terlalu besar maka sesuaikan ukuran gambar dengan teks dengan cara klik pada bagian pojok gambar dan kecilkan dengan gerakan mouse.

Geser posisi hingga sesuai



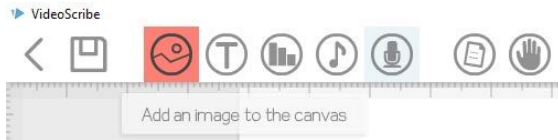
AYO DATANG



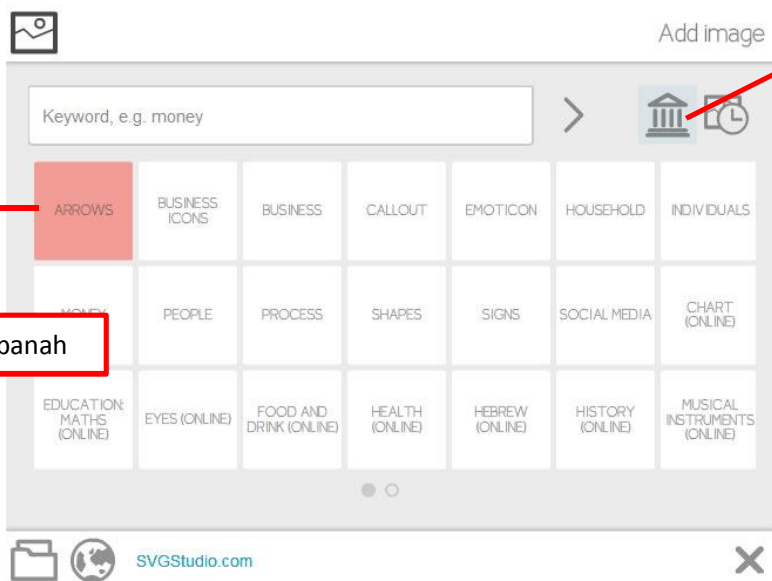
Klik untuk membesarkan/mengecilkan gambar

## 5. Menambahkan clipart ke canvas

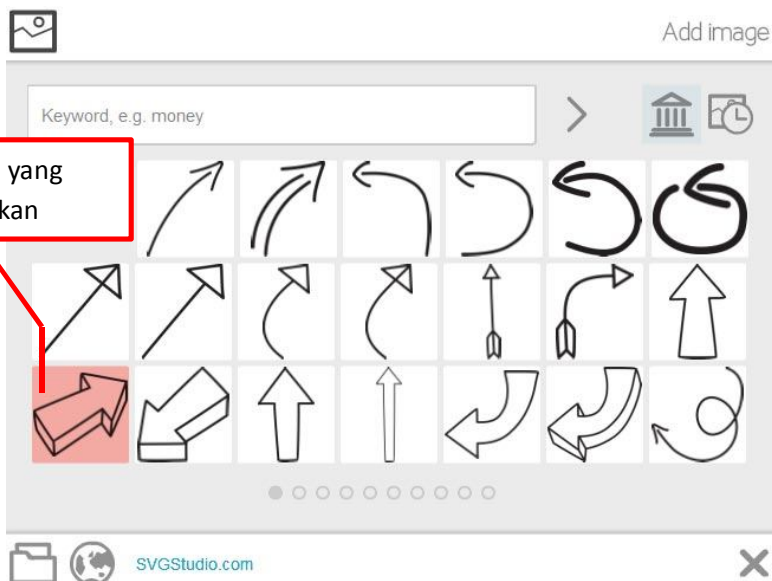
- Pilih tool **add an image to the canvas**



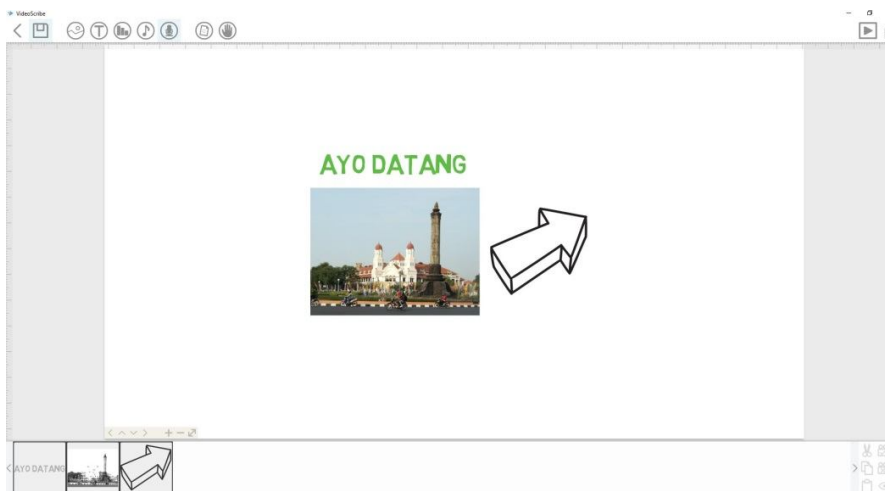
- Selanjutnya akan muncul kotak dialog sebagai berikut :



- Selanjutnya akan muncul kotak dialog clipart. Pilih gambar panah yang sesuai dengan desain yang dirancang.

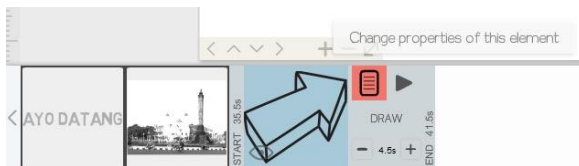


- Geser dan rubah ukuran sehingga sesuai.

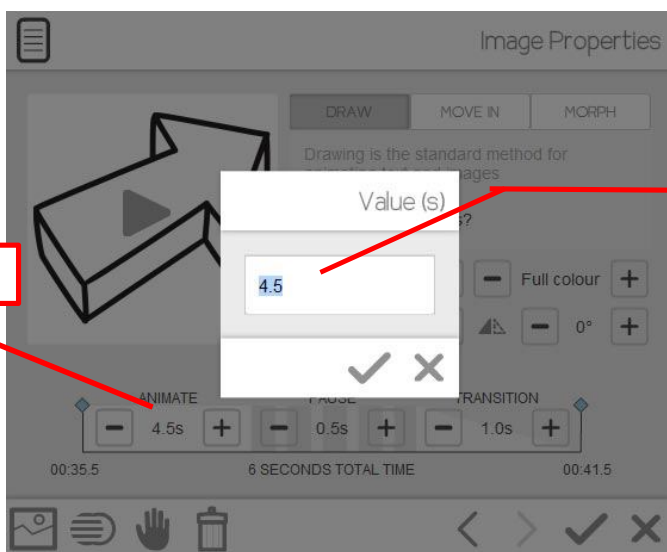


## 6. Memodifikasi propertis elemen clipart

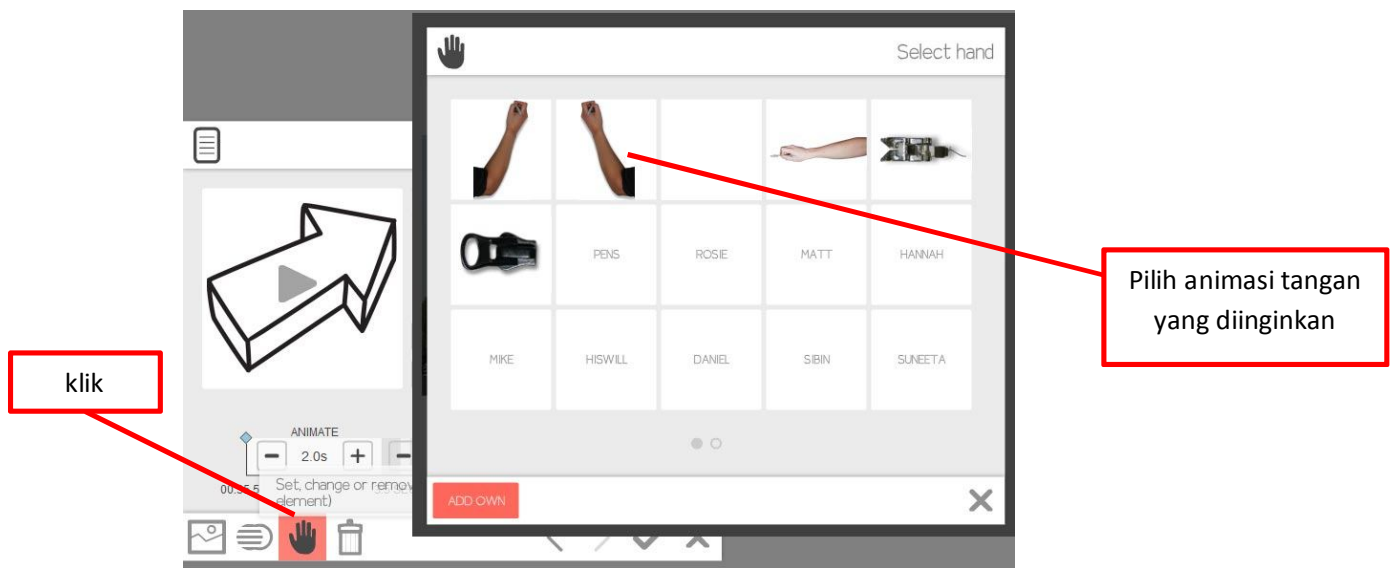
- Kita dapat mengganti sebuah propertis dari sebuah elemen clipart, misalnya merubah durasi waktu animasi dan dan merubah bentuk animasi “ use in hand” .
- Untuk merubah propertis, pilih **elemen clipart** → **change propertis of this element**



- Rubah propertis waktu animasi menjadi 2 detik dan pilih centang



- Rubah properti animasi “use in hand” atau gambar tangan yang akan tampil di animasi

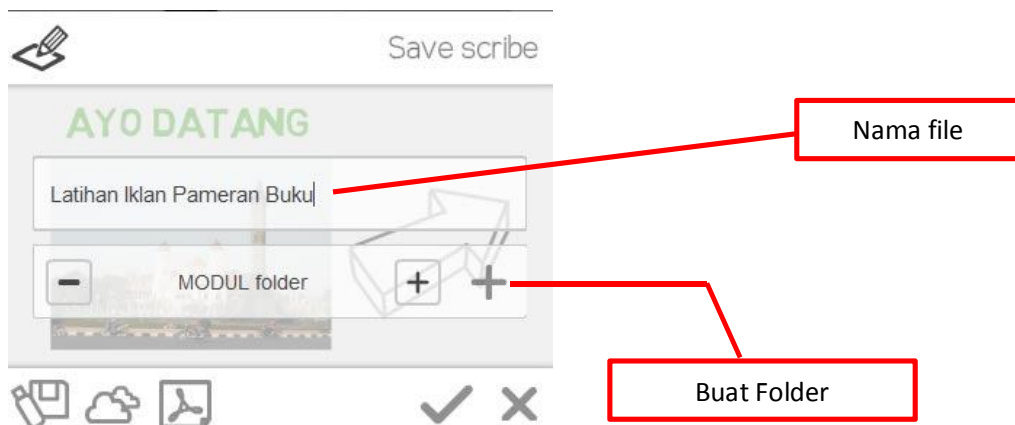


## 7. Menyimpan file kerja

- Untuk menyimpan file kerja, pilih gambar disket pada menu tools.



- Selanjutnya akan muncul kotak dialog sebagai berikut :



- Untuk mempermudah manajemen file, maka usahakan membuat folder baru saat akan membuat sebuah project. File yang senada dikumpulkan kedalam folder tersebut sehingga akan memudahkan dalam pencarian file.

•

## 8. Preview / melihat keseluruhan tampilan

- Untuk melihat keseluruhan tampilan, gunakan tombol **preview play the scribe** pada pojok kanan atas.

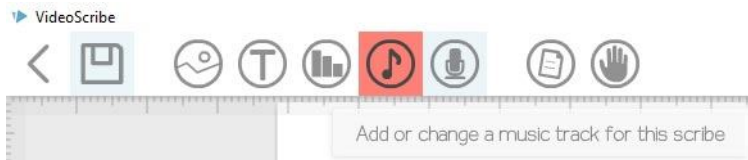


- Selanjutnya akan tampil preview keseluruhan elemen mulai dari detik pertama sampai terakhir. Apabila ada durasi animasi yang kurang sesuai dapat disesuaikan kembali dengan melihat tampilan dari preview.

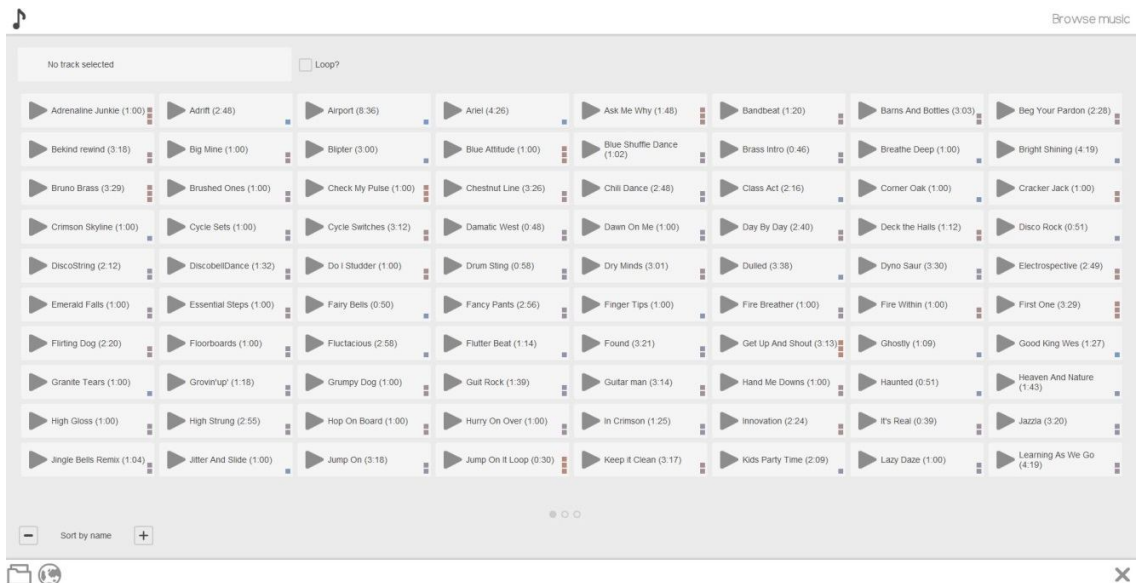


## 9. Menambahkan soundefeck dari clipart

- Untuk mempercantik tampilan, kita dapat menambahkan suara sebagai latar belakang keseluruhan tampilan dengan memilih tools **add or cange a music track for the scribe**.

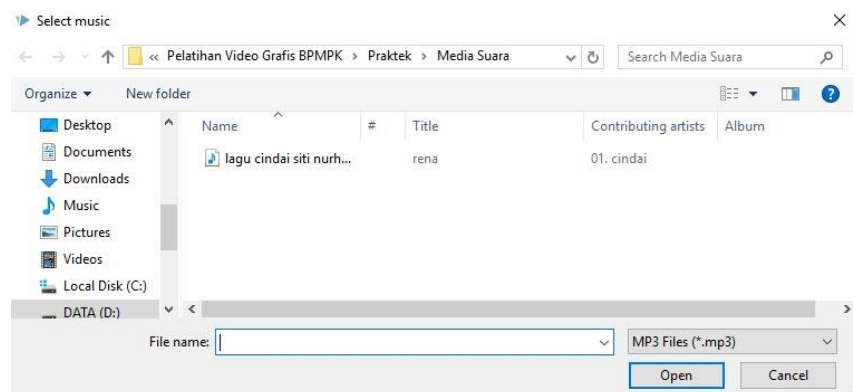
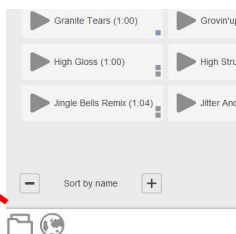


- Akan muncul kotak dialog untuk memilih suara soundefeck



- Pilih salah satu track yang anda inginkan.
- Untuk menambahkan sound efek dari koleksi lagi didalam computer, gunakan tombol di pojok kiri bawah. Selanjutnya cari dimana file mp3 tersebut berada.

Klik di sini



### LATIHAN :

- Lengkapi tayangan Video Grafis yang dibuat dalam latihan di atas dengan seluruh komponen yang ada didalam storyboard yang tadi dibuat.
- Atau dapat juga menggunakan storyboard “**Iklan Acara Pameran Buku**”.
- Rincian storyboard tersebut adalah sebagai berikut:

<u>Urutan Tayang</u>	<u>Media</u>	<u>Text / Informasi</u>
1	-	AYO <u>DATANG !</u>
2	Foto kota Semarang	<u>Pameran Buku Kota Semarang</u>
3	Icon <u>Panah</u> , Foto Gedung	<u>Gedung Wanita Semarang</u>
4	Icon <u>kalender</u>	<u>10 – 17 Februari 2018</u>
5	Icon <u>buku - buku</u>	<u>Diikuti oleh 100 penerbit besar</u>
6	Icon <u>diskon &amp; \$</u>	<u>Diskon khusus untuk pelajar &amp; mahasiswa</u>
7	Icon <u>hadiah</u>	<u>Dapatkan doorprize menarik</u>
8	Icon Laptop, TV, HP	Laptop, TV , Gadget <u>dll</u>
9	Icon FREE	Gratis <u>biaya masuk</u>
10	Icon <u>Tangan</u>	<u>Ajak teman-temanmu ke sini ya !</u>

- Selamat berlatih

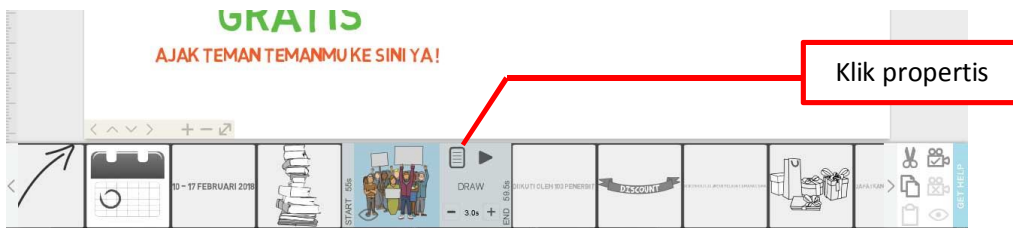
### 10. Merubah/menghapus urutan animasi

- Untuk merubah urutan animasi masuklah ke timeline dan geser elemen yang ingin dipindahkn posisinya dengan klik dan drag menggunakan mouse.

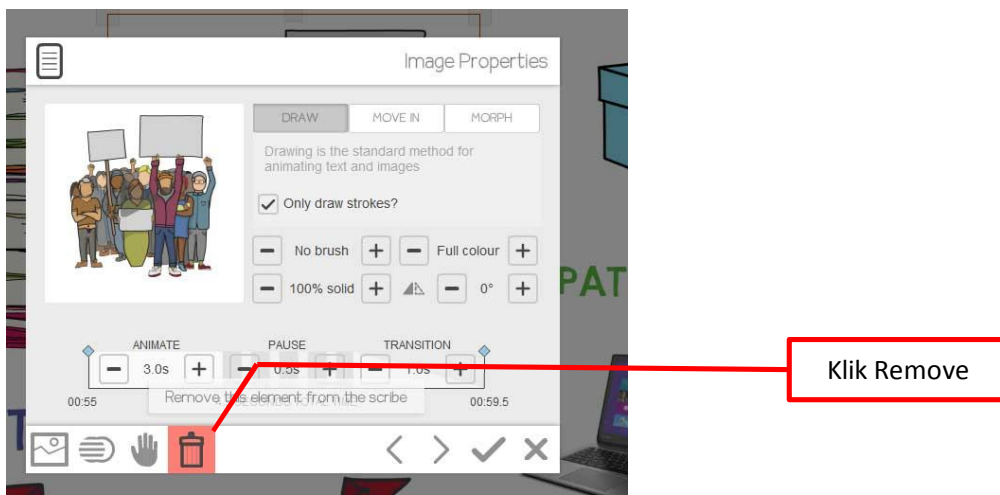


Geser dengan mouse bila ingin merubah posisi urutan animasi

- Untuk menghapus salah satu elemen , klik di bagian properstis



- Akan muncul kotak dialog properstis. Pilih tombol **remove the elemen form the scribe**



## Kegiatan Belajar 3

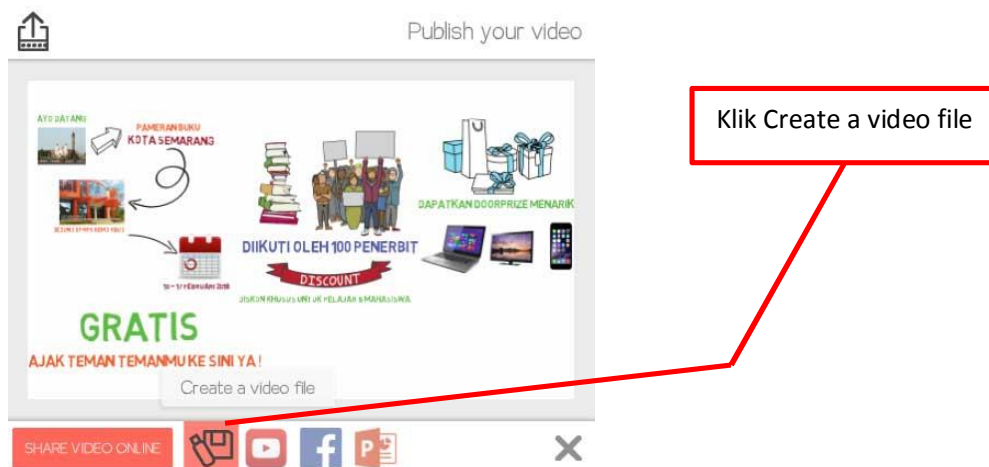
### PUBLISH & UPLOAD VIDEO GRAFIS

#### 1. Publish ke file video

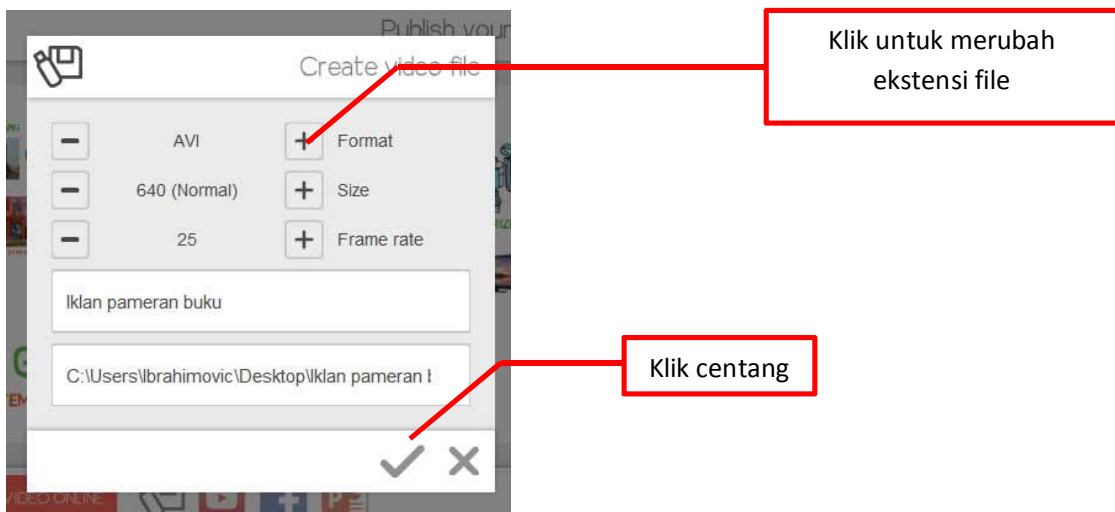
- Publish dilakukan untuk merubah file kerja menjadi file video. Ada beberapa jenis ekstensi file video yang dapat dipilih, misalnya Quictime MOV, AVI, Image Sequence PNG, Image Sequence JPG, Windows WMV. Pemilihan ekstensi tergantung dengan keperluan yang dibutuhkan. Pada modul kali ini kita akan mempublish menjadi file AVI.
- Untuk publish ke file video, pilih tools publish di pojok kanan atas.



- Selanjutny akan tampil kotak dialog sebagai berikut :



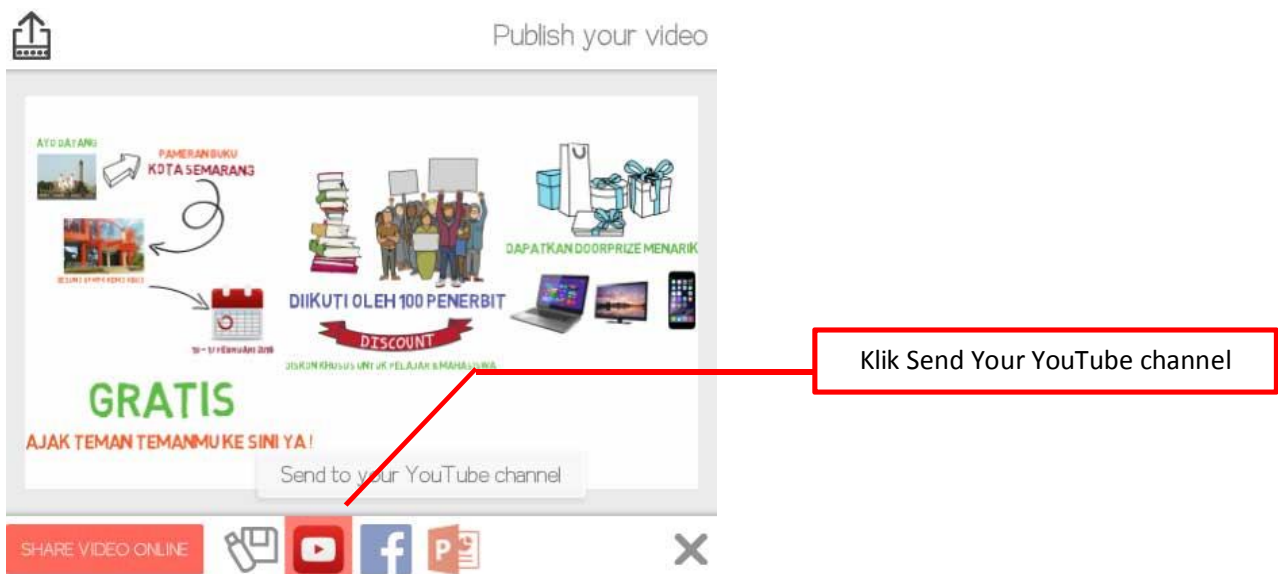
- Pilih ekstensi file video yang diinginkan (AVI)



- Tunggu sampai proses publish selesai.
- Buka file video pada folder lokasi penyimpanan. Bila belum diubah secara manual, maka lokasi penyimpanan adalah di desktop.

## 2. Publish ke YouTube

- Proses untuk publish dan upload video ke YouTube hampir sama dengan proses untuk publish ke video file. Yang membedakan adalah untuk upload ke YouTube pengguna harus terkoneksi dengan internet.



- Selanjutnya akan muncul kotak dialog untuk memasukkan judul dan deskripsi dari video. Isilah judul dan deskripsi sesuai dengan instruksi. Untuk mempermudah penamaan file maka gunakan format Latihan Video Grafis\_ Nama Anda\_ Asal Sekolah\_Kabupaten\_Instance Penyelenggara
  - **Judul** : Latihan Video Grafis Indaryanto SMAN 70 Semarang yang dilaksanakan oleh BPMPK Kemdikbud
  - **Deskripsi** : Ini adalah video hasil latihan pembuatan video grafis yang dilaksanakan oleh BPMPK Kemdikbud. Video ini berisi informasi tentang contoh iklan acara pameran buku di Semarang. Ternyata membuat video grafis itu sangat mudah dan menyenangkan...dan seterusnya dan seterusnya.
- Selanjutnya akan muncul kotak dialog untuk memasukkan akun dari YouTube. Untuk masuk ke akun YouTube anda dapat menggunakan akun Gmail yang anda punyai. Bila ada belum mempunyai akun Gmail maka anda harus membuat dahulu akun tersebut.
- Proses untuk upload bergantung dengan kecepatan koneksi internet.