**qwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnm**

|  |
| --- |
| Modul Pelatihan  Lectora Authoring Tool  “Pengenalan Fitur Lectora II”  SNAGIT dan CAMTASIA  BTKP DIY – April 2011 |

**MODUL PELATIHAN**

PENGEMBANGAN MATERI AJAR BAGI GURU

**MATERI INTI -2**

SNAGIT dan CAMTASIA

**DESKRIPSI SINGKAT**

* Snagit dan Camtasia adalah software paket instalasi Authoring Tool Lectora.
* Snagit mampu menciptakan potret layar kerja komputer dengan resolusi tinggi, untuk nantinya digunakan pada presentasi, dokumen, maupun blog.
* Camtasia mampu merekam aktivitas yang dilakukan pada layar kerja komputer, sehingga tercipta sebuah video aktivitas layar kerja komputer.

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

TUJUAN PEMBELAJARAN UMUM

Setelah pembelajaran selesai, peserta latih mampu memahami tentang authoring tool lectora inspire (Snagit dan camtasia studio)

TUJUAN PEMBELAJARAN KHUSUS

1. *Setelah pembelajaran selesai, peserta latih mampu :*

* menjelaskan fungsi aplikasi Snagit
* menjalankan Snagit
* menggunakan Snagit untuk menangkap gambar (level dasar)
* menggunakan Snagit untuk menangkap gambar (level lanjut)
* mengenal mode capture
* menukar mode capture
* mengenal jenis-jenis input
* menggunakan pilihan tambahan pada input
* mengenal output
* menjelaskan fungsi output
* mengenal effect
* menjelaskan fungsi effect
* menjelaskan area kerja snagit editor
* menggunakan pita peralatan (pita draw, pita image, etc)
* menggunakan snagit editor sebagai editor output
* menggunakan snagit editor sebagai editor independen

2. *Setelah pembelajaran selesai, peserta latih mampu :*

* menggunakan Camtasia untuk kegiatan merekam (recording) layar/screen
* Menyunting/mengedit hasil rekaman (video)
* Memproduksi hasil rekaman (video)

**POKOK BAHASAN dan SUB POKOK BAHASAN**

POKOK BAHASAN

Pengenalan Lectora-2

SUB POKOK BAHASAN

Fungsi Snagit, menggunakan Snagit untuk menangkap gambar (level dasar), menggunakan Snagit untuk menangkap gambar, mode capture, input, output, effect, snagit editor, recording layar, menyunting hasil rekaman, memproduksi hasil rekaman

**BAHAN BELAJAR**

* Modul Pengenalan lectora -2
* Modul…..

**LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Pada sesi ini Anda akan mempelajari pokok bahasan pengenalan authoring tool lectora dengan masing-masing sub pokok bahasannya. Berikut ini disampaikan kegiatan Anda sebagai fasilitator dan peserta dengan lembar kerja masing-masing.

**A. Langkah 1**

Kegiatan awal pembelajaran

*Kegiatan fasilitator:*

1. Menciptakan suasana nyaman dan memotivasi peserta untuk siap menerima materi.
2. Memberikan gambaran umum pentingnya materi bagi peserta.
3. Memberikan evaluasi awal terhadap peserta (*pre-test*) dengan menggunakan lembar kerja.

*Kegiatan peserta:*

1. Mempersiapkan diri dan alat-alat tulis yang diperlukan.
2. Mendengar/memperhatikan penjelasan dan mencatat hal-hal yang dianggap penting.
3. Mengikuti evaluasi awal (*pre-test*) dengan menggunakan lembar kerja yang tersedia.

**B. Langkah 2**

Sub Pokok bahasan 1 : Fungsi Snagit

*Kegiatan Fasilitator:*

1. Meminta peserta untuk membuka/menghidupkan komputer
2. Meminta peserta untuk membuka aplikasi Snagit
3. Menyampaikan pokok bahasan pengenalan Snagit dengan pokok bahasan fungsi snagit dengan memberikan paparan tentang fungsi Snagit.
4. Meminta peserta untuk mengeksplorasi tampilan antar muka Snagit.

*Kegiatan peserta:*

1. Menghidupkan komputer.
2. Membuka aplikasi Snagit dengan bimbingan pendamping fasilitator.
3. Mendengarkan dan memperhatikan paparan/penjelasan fasilitator.
4. Eksplorasi tampilan antar muka Snagit.

**C. Langkah 3**

Sub Pokok bahasan 2 : Menggunakan Snagit

*Kegiatan Fasilitator:*

1. Menyampaikan pokok bahasan pengenalan Snagit dengan pokok bahasan Menggunakan Snagit dengan memberikan paparan tentang penggunaan snagit.
2. Memberikan contoh cara menangkap gambar (capture).
3. Meminta peserta untuk menangkap gambar (capture)
4. Menjelaskan mengenai halaman antar muka Snagit
5. Meminta peserta untuk mengeksplorasi halaman antar muka Snagit

*Kegiatan peserta:*

1. Mendengarkan dan memperhatikan paparan/penjelasan fasilitator.
2. Membuat capture gambar menggunakan Snagit.
3. Mengeksplorasi halaman antar muka Snagit.

**D. Langkah 4**

Sub Pokok bahasan 3 : Mode Capture

*Kegiatan Fasilitator:*

1. Menyampaikan pokok bahasan pengenalan Snagit dengan sub pokok bahasan Mode Capture
2. Memberikan contoh cara menangkap gambar dengan berbagai mode capture
3. Meminta peserta untuk menangkap gambar dengan berbagai mode capture

*Kegiatan peserta:*

1. Mendengarkan dan memperhatikan paparan/penjelasan fasilitator.
2. Mengcapture gambar menggunakan beberapa mode capture.

**F. Langkah 5**

Sub Pokok bahasan 4 : Mengenal Jenis-jenis Input

*Kegiatan Fasilitator:*

1. Menyampaikan pokok bahasan pengenalan Input Snagit dengan sub pokok bahasan mengenal Jenis-jenis Input dalam Snagit.
2. Memberikan contoh penggunaan jenis-jenis input pada snagit.
3. Meminta peserta untuk menggunakan jenis-jenis input pada snagit.

*Kegiatan peserta:*

1. Mendengarkan dan memperhatikan paparan/penjelasan fasilitator.
2. Menggunakan jenis-jenis input pada snagit.

**G. Langkah 6**

Sub Pokok bahasan 5 : Output

*Kegiatan Fasilitator:*

1. Menyampaikan pokok bahasan pengenalan Snagit dengan sub pokok bahasan Output atau keluaran hasil penangkapan dalam Snagit.
2. Memberikan contoh hasil penangkapan yang dapat langsung dicetak, disimpan dalam bentuk berkas, disisipkan pada Microsoft Office, atau berbagi secara daring dengan pos elektronik, FTP, dan Screencast.com.

*Kegiatan peserta:*

1. Mendengarkan dan memperhatikan paparan/penjelasan fasilitator.
2. Mendengarkan dan memperhatikan Output atau keluaran hasil penangkapan dalam Snagit.
3. Menyimpan dalam bentuk berkas sehingga hasil penangkapan dapat langsung dicetak, disisipkan pada Microsoft Office, atau berbagi secara daring dengan pos elektronik, FTP, dan Screencast.com.

**H. Langkah 7**

Sub Pokok bahasan 6 : Effect

*Kegiatan Fasilitator:*

1. Menyampaikan pokok bahasan pengenalan Snagit dengan sub pokok bahasan menambahkan effect dengan memberikan memberi kesan potongan atau bayangan pada tepian hasil penangkapan
2. Memberikan contoh penambahan effect dengan Snagit
3. Meminta peserta untuk menambahkan effect dengan Snagit

*Kegiatan peserta:*

1. Mendengarkan dan memperhatikan paparan/penjelasan fasilitator.
2. Mendengarkan dan memperhatikan langkah-langkah penambahan penambahan effect dengan Snagit
3. Menambahkan effect dengan Snagit

**I. Langkah 8**

Sub Pokok bahasan 7 : Area kerja Snagit Editor

*Kegiatan Fasilitator:*

1. Menyampaikan pokok bahasan pengenalan Snagit authoring tool lectora dengan sub pokok bahasan Area kerja Snagit Editor
2. Menjelaskan Pita Peralatan.
3. Menjelaskan Jendela Editor.
4. Menjelaskan baki hasil tangkapan layar.

*Kegiatan peserta:*

1. Mendengarkan dan memperhatikan paparan/penjelasan fasilitator.
2. Mendengarkan dan memperhatikan Area kerja Snagit Editor
3. Melihat riwayat hasil tangkapan layar yang disunting pada Snagit Editor

**J. Langkah 9**

Sub Pokok Bahasan 8 : Recording Layar

*Kegiatan Fasilitator:*

1. Menyampaikan pokok bahasan pengenalan Lectora Fitur II dengan sub pokok bahasan Camtasia.
2. Memberikan contoh recording layar menggunakan camtasia
3. Meminta siswa untuk melakukan recording layar menggunakan camtasia.

*Kegiatan peserta:*

1. Mendengarkan dan memperhatikan paparan/penjelasan fasilitator.
2. Merekam layar menggunakan software Camtasia.

**K. Langkah 10**

Sub Pokok Bahasan 9: Menyunting Hasil Rekaman

*Kegiatan Fasilitator:*

1. Menyampaikan pokok bahasan pengenalan Lectora Fitur II dengan sub pokok bahasan menyunting layar pada camtasia.
2. Memberikan contoh menyunting hasil recording camtasia
3. Meminta siswa untuk melakukan penyuntingan hasil recording camtasia.

*Kegiatan peserta:*

1. Mendengarkan dan memperhatikan paparan/penjelasan fasilitator.
2. Menyunting hasil recording screen menggunakan software Camtasia.

**L. Langkah 11**

Sub Pokok Bahasan 9: Memproduksi hasil rekaman

*Kegiatan Fasilitator:*

1. Menyampaikan pokok bahasan pengenalan Lectora Fitur II dengan sub pokok bahasan memproduksi hasil rekaman camtasia.
2. Memberikan contoh memproduksi hasil rekaman di camtasia
3. Meminta siswa untuk memproduksi hasil rekaman di camtasia.

*Kegiatan peserta:*

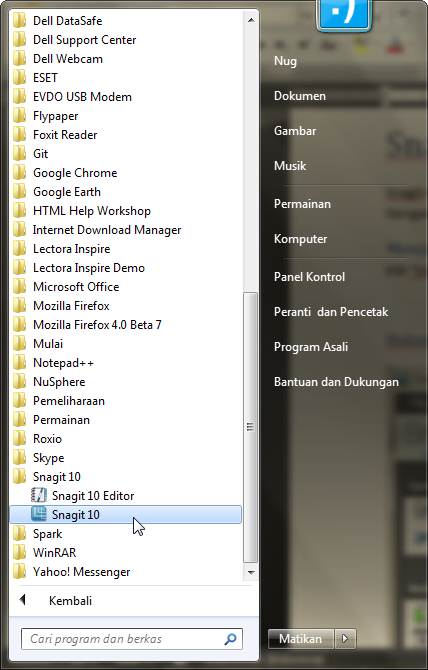
1. Mendengarkan dan memperhatikan paparan/penjelasan fasilitator.
2. Memproduksi hasil recording menggunakan software Camtasia.

**URAIAN MATERI**

1. **Fungsi Snagit**

Snagit merupakan perlengkapan untuk memudahkan menangkap tampilan layar dan menyuntingnya. Dengan kata lain revolusi “Print Screen”. Untuk membuka Snagit, langkahnya adalah sebagai berikut:

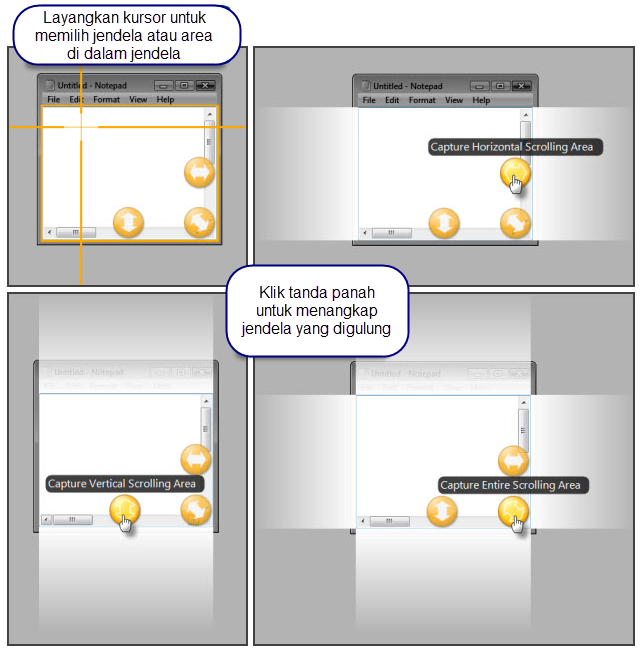
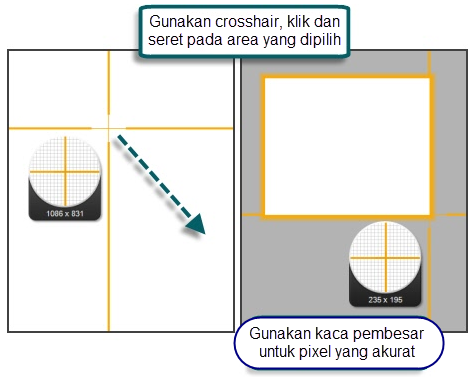
Klik “Start”🡪”All Programs”🡪”Snagit 10”🡪”Snagit 10”



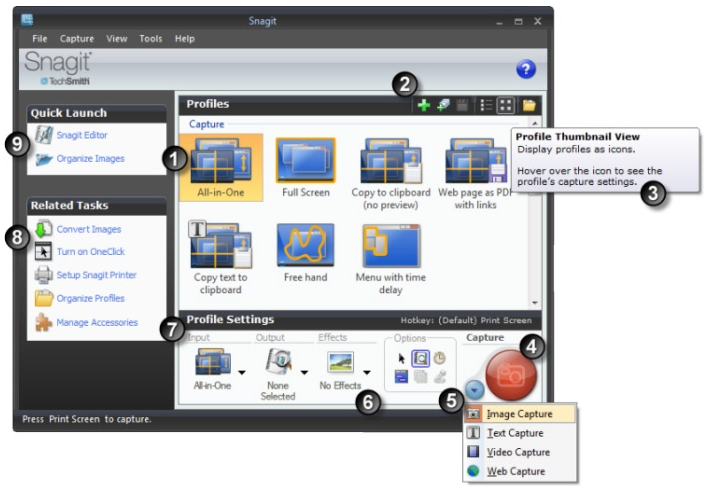
1. **Menggunakan Snagit**

Secara asali, Snagit berada pada mode Image Capture dengan metode penangkapan All-in-One.

1. Untuk menangkap gambar, tekan “PrntScr” (Print Screen) pada papan tombol.
2. Jendela Snagit akan sembunyi secara sendirinya dan crosshair akan muncul.
3. Setelah selesai, gambar akan muncul pada jendela menyunting.



Halaman awal Snagit beserta keterangannya adalah sebagai berikut:



1. **Profile,** mencakup kombinasi Input, Output, dan Efek. Properti Profil Capture ditampilkan sebagai tooltip ketika mouse melayang ke ikon profil. Profil berisi 7 capture profil secara asali.
2. **Bilah Alat Profil**, untuk membuat dan menyunting profil.
3. **Informasi**, muncul ketika melayangkan mouse di atas ikon, menu, dll.
4. Klik tombol **Capture** untuk memulai menangkap layar, atau bisa juga melalui tombol pintas “Print Screen”.
5. **Mode Capture**. Untuk mengubah mode, klik pada tombol biru di sebelah tombol **Capture**. Ada empat mode pengambilan gambar yang berbeda: **Image Capture, Text Capture**, **Video Capture, Web Capture**.
6. **Option**, merupakan pilihan bagaimana penangkapan layar. Pilihan tersebut antara lain, penyertaan kursor, tampil di editor, pewaktu, multi-area, dll.
7. Profile Settings, pilihan-pilihan mode capture, input, output, dan effect.
8. Akses cepat menuju **Convert images**, **Turn on OneClick**, **Setup Snagit printer**, **Organize profiles**, dan **Manage Accessories**.
9. Akses cepat menuju **Snagit Editor** dan **Editor’s Library.**
10. **Mode Capture**

Capture terdiri empat mode:

1. Image

Menangkap gambar apapun yang terdapat pada layar.

1. Text

Mode text memberikan kemudahan mengopi text pada layar.

1. Video

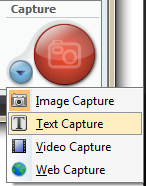
Membuat rekaman video dari layar.

1. Web

Menangkap gambar atau berkas dari halaman Web yang diberikan.

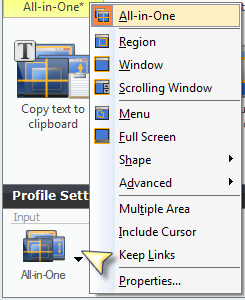
Untuk menukar mode Capture, langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Buka jendela Snagit
2. Perhatikan kanan bawah jendela. Klik pada tombol biru di kiri tombol Capture.
3. Pilih Mode Capture.
4. Klik pada logo capture/tekan PrintScreen untuk mengcapture gambar/Video/Text/ Web.



1. **Input**

Merupakan pilihan area yang akan di tangkap pada layar.



Jenis-jenis input yang terdapat dalam Snagit adalah sebagai berikut:

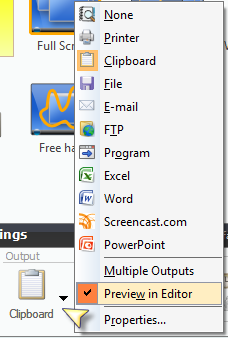
1. All-in-One, jenis masukan akan ditentukan program cerdas Snagit dengan meninjau objek di bawah kursor.
2. Region, masukan berupa area persegi pilihan pengguna. Pemilihan area dengan cara klik pada sudut kiri atas area, seret, dan lepas pada sudut kanan bawah area.
3. Window, masukan berupa jendela yang aktif saat capture.
4. Scrolling window, masukan berupa jendela dengan area berpenggulung (ditandai dengan adanya bilah gulung “*scrollbar*”).
5. Menu, area berupa menu (memerlukan tambahan pewaktu).
6. Full Screen, masukan berupa seluruh tampilan pada layar.
7. Shape, masukan berupa area dengan bentuk selain persegi.
8. Advance, masukan tingkat lanjut. Terdiri object, fixed region, clipboard, dll.

Pada menu input, terdapat beberapa pilihan tambahan, yakni sebagai berikut:



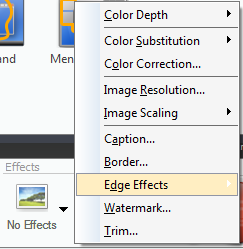
1. Penyertaan kursor pada penangkapan.
2. Tampilkan pada Snagit Editor setelah penangkapan.
3. Penambahan jeda waktu.
4. Penyertaan pranala pada penangkapan.
5. Penangkapan banyak area dalam sekali Capture.
6. Penyertaan suara pada penangkapan (hanya pada mode Video).
7. **Output**

Output merupakan pilihan cara keluaran hasil penangkapan. Hasil penangkapan dapat langsung dicetak, disimpan dalam bentuk berkas, disisipkan pada Microsoft Office, atau berbagi secara daring dengan pos elektronik, FTP, dan Screencast.com.



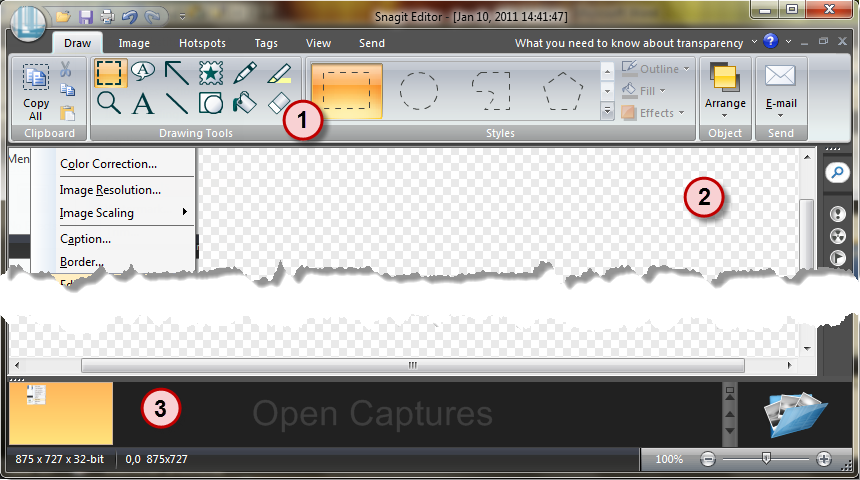
1. **Effect**

Dengan effect, kita dapat memberi kesan potongan atau bayangan pada tepian hasil penangkapan. Efek yang sering digunakan adalah, ***border*** untuk memberikan garis tepi, ***edge effect***, dan ***watermark***. Untuk manipulasi yang lebih banyak, dapat digunakan Snagit Editor.



1. **Snagit Editor**

Snagit Editor merupakan jendela editor hasil capture dari snagit. Area kerja snagit editor adalah sebagai berikut:



1. Pita Peralatan

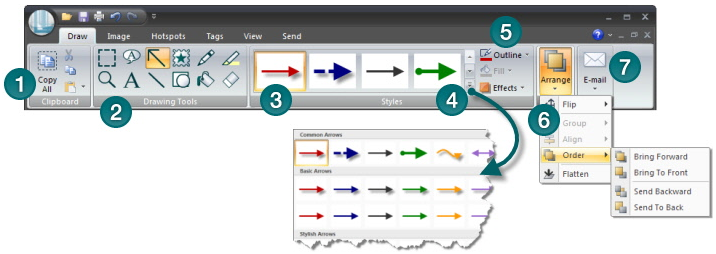
Berisi peralatan menggambar dan efek.

1. Jendela editor.
2. Baki hasil tangkapan layar

Berisi riwayat hasil tangkapan layar yang disunting pada Snagit Editor.

Ada beberapa menu dalam pita peralatan, yakni pita Draw, pita Image, pita Hotspots, pita Tags, pita View, dan pita Send.

Pita Draw berisi tools-tools sebagai berikut:



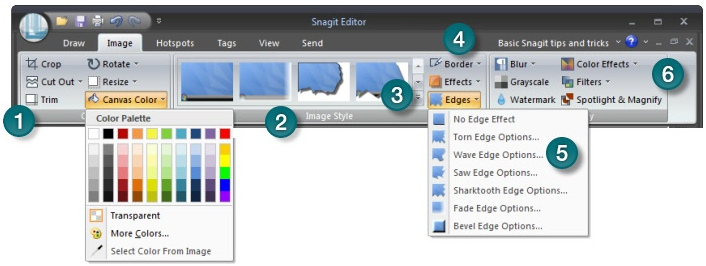
1. Kelompok ***Clipboard***, untuk bekerja dengan memori papan klip (copy-paste).
2. Kelompok ***Drawing Tools*** (Peralatan Menggambar) berisi alat-alat dan perintah berikut: *Selection*, *Zoom*, *Callout*, *Text*, *Arrow*, *Line*, *Stamp*, *Shape*, *Pen*, *Fill*, *Highlight*, *Eraser*.
3. ***Quick Styles Gallery*** (Gaya Cepat) adalah kumpulan gaya siap pakai atau efek. Untuk menggunakan, pilih gaya dari galeri dan seret atau klik di kanvas.
4. Klik tombol ***More*** galeri untuk melihat pilihan gaya lainnya.
5. Klik kanan objek vektor di kanvas lalu pilih *Add to Quick Styles* untuk menambahkannya ke kategori *Quick Styles Gallery*.
6. Pilihan ***Outline***, ***Fill***, dan ***Effect*** untuk alat yang dipilih di grup *Styles*. Klik panah bawah pada ikon untuk mengekspos pilihan yang tersedia.

Kelompok ***Arrange*** (Atur) berisi pilihan obyek vektor untuk mengatur dan menyelaraskan objek. Klik kanan pada objek untuk melihat pilihan pengaturan objek vektor.

1. Kelompok ***Send*** berisi opsi *Output*. Klik atas ikon untuk mengirimkan isi dari kanvas ke *output* terdaftar. Klik bawah ikon untuk memilih keluaran baru dari daftar.

Perubahan ikon *Output* menjadi ikon *Finish Profile* jika Anda menggunakan menangkap profil dengan output tertentu.

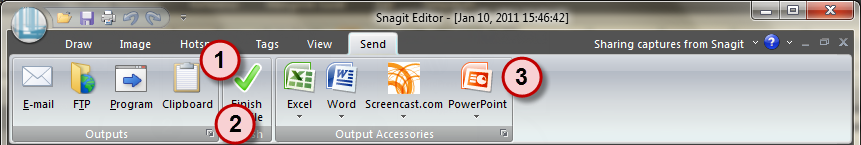
Pita Image berisi fitur-fitur sebagai berikut:



1. Kelompok ***Canvas*** berisi alat-alat dan perintah berikut: ***Crop***, ***Cut Out***, ***Trim***, ***Rotate***, ***Resize***, ***Canvas Color***.
2. ***Edge Effect*** berisi efek drop shadow, sobek, pudar, gelombang, gergaji, gigi hiu dan tepi miring.
3. Klik ***More*** tombol galeri untuk melihat lebih Edge Efek lainnya.
4. Kelompok Styles berisi *Border*, *Effects*, dan *Edge Effects* untuk menciptakan gaya sesuai pilihan Anda. Klik panah bawah pada alat untuk melihat pilihan yang tersedia.
5. Klik *Edges* untuk mengakses penyesuaian efek.

Kelompok ***Modify*** berisi efek sebagai berikut: Blur untuk menyamarkan area terpilih, Grayscale untuk mengubah warna ke skala abu-abu, Watermark untuk menambahkan gambar air, Filter untuk menambahkan efek-efek seperti pada Photoshop, dan Spotlight and Magnify untuk memberikan fokus pandangan pada area terpilih.

Pita Hotspots digunakan untuk memberi link aktif pada gambar. Pita Tags, berfungsi untuk memasukkan informasi tambahan pada gambar. Dan pita View digunakan untuk mengatur jendela editor pada penyuntingan gambar. Sedangkan Pita Send memiliki fitur-fitur sebagai berikut:

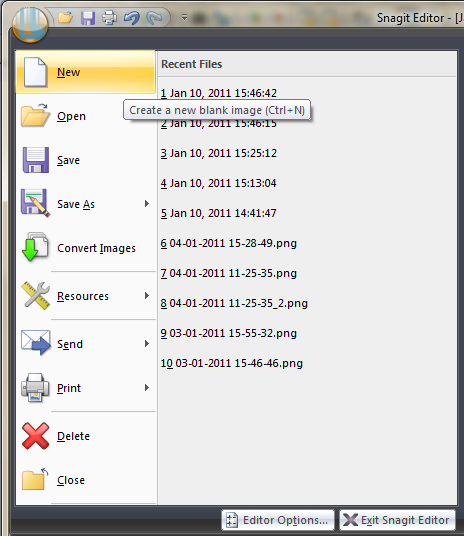


1. Kelompok ***Outputs*** berisi *output* yang secara otomatis terinstal dengan Snagit. Klik Output untuk mengirim gambar yang aktif pada tujuan tersebut.
2. Gunakan ***Output Properties*** untuk menyesuaikan *Output* yang sedang dipilih.

Kelompok ***Output Accessories*** berisi output yang diunduh dan dipasang dari situs Web TechSmith.

Setelah mengenal fungsi dari tiap-tiap bagian yang ada pada Snagit editor, maka langkah selanjutnya adalah kita bekerja dengan menggunakan Snagit Editor. Sebagai Editor Output, Snagit editor akan secara sendirinya membuka setelah Capture Layar. Untuk mengakhiri (menyimpan) hasil sunting gambar, klik Finish Profil pada pita Draw atau pita Send.

Sementara sebagai sebuah Editor Independent, langkah yang diterapkan adalah dengan mengeklik tombol “Start” Snagit Editor , pilih *New* (Ctrl+N) untuk membuat gambar baru atau *Open* (Ctrl+O) untuk menyunting gambar yang telah ada.



Untuk menyimpan gambar, klik tombol “Start” Snagit Editor , pilih *Save* (Ctrl+S).



1. **Merekam (Recording) Video Menggunakan Camtasia**

Camtasia merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk merekam aktivitas kerja yang terjadi pada layar komputer. Langkah-langkah untuk merekam aktivitas layar komputer dengan Camtasia adalah sebagai berikut:

1. Jalankan Camtasia Studio 7.



1. Tampilan awal Camtasia Studio.



1. Merekam layar.



1. Merekam suara (lewat mic).



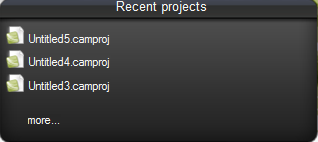
1. Merekam PowerPoint.



1. Mengimpor media.



1. Project terkini.

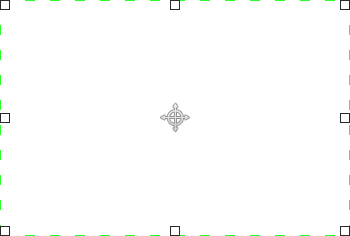


**MEREKAM LAYAR**

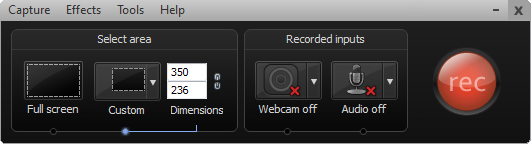
1. Klik ,kemudian sesaat editor Camtasia akan tersembunyi dan akan tampil area layar yang akan di rekam.



1. Kotak yang muncul pada layar dengan garis putus-putus berwarna hijau adalah area rekam.

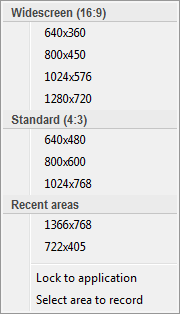


**NAVIGASI PEREKAM**

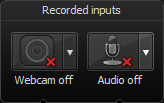


1. Full screen : untuk mengubah ukuran area rekam menjadi seluruh layar.
2. Custom : untuk mengubah ukuran area rekam sesuai dengan dimensi rekam yang

diinginkan, klik panah bawah untuk melihat dan memilih dimensi rekam.

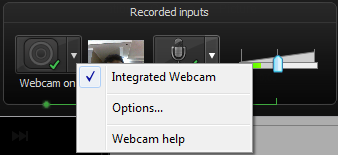


Catatan : selain menggunakan pilihan dimensi diatas, cara lain untuk mengubah dimensi rekam adalah dengan menyeret kotak batas yang terdapat pada sisi-sisi area rekam tersebut.

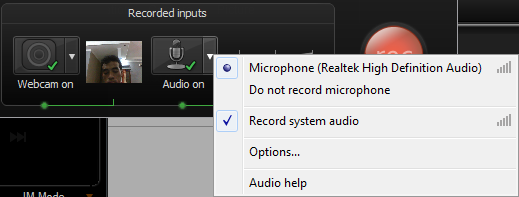


Navigasi input rekam ada dua yaitu lewat wabcam dan audio (mic). Klik untuk mengaktifkan ditantai dengan tanda silang merah dan mematikan fungsi input perekam ditandai dengan tanda centang hijau.

1. Input perekam webcam

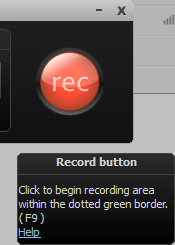


1. Input perekam audio (mic)



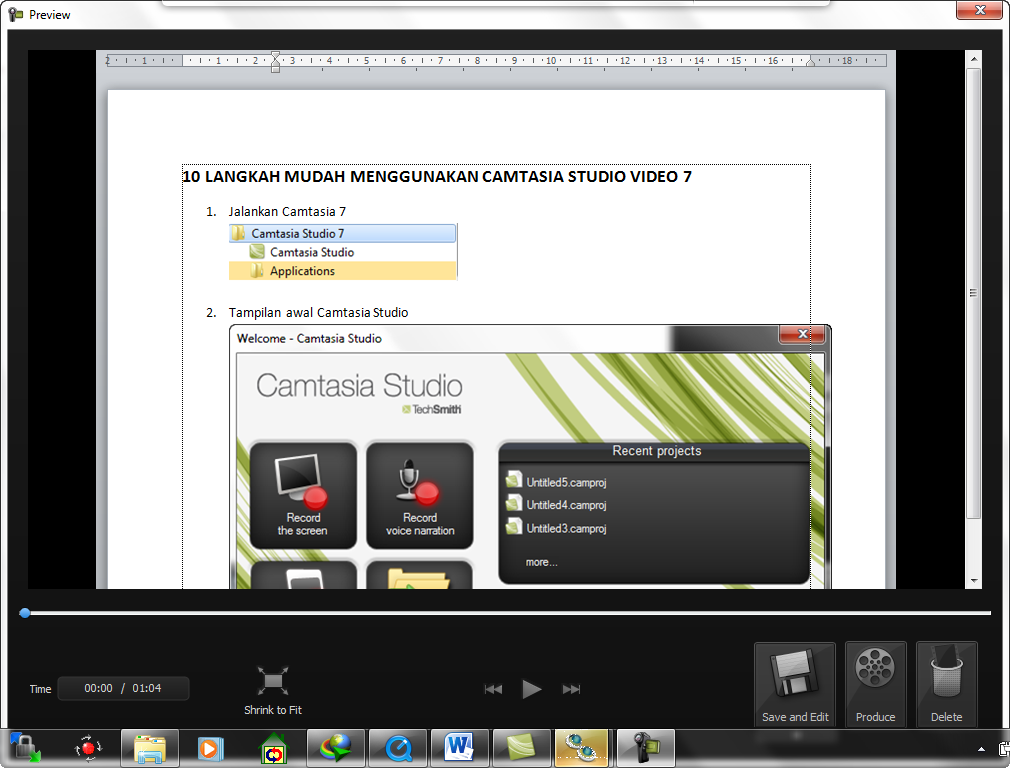
Sesuaikan volume suara input mic dengan menggeser panel volume.

1. Klik tombol **rec** untuk memulai merekam dan menghentikan sementara (Pause) atau tekan F9. Untuk menghentikan proses rekaman klik stop atau F10.

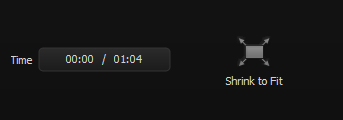


Catatan : Semua kejadian yang ada di layar pada saat rekaman berlangsung dan suara yang ditangkap oleh mic akan terekam oleh recorder.

**HASIL REKAMAN**

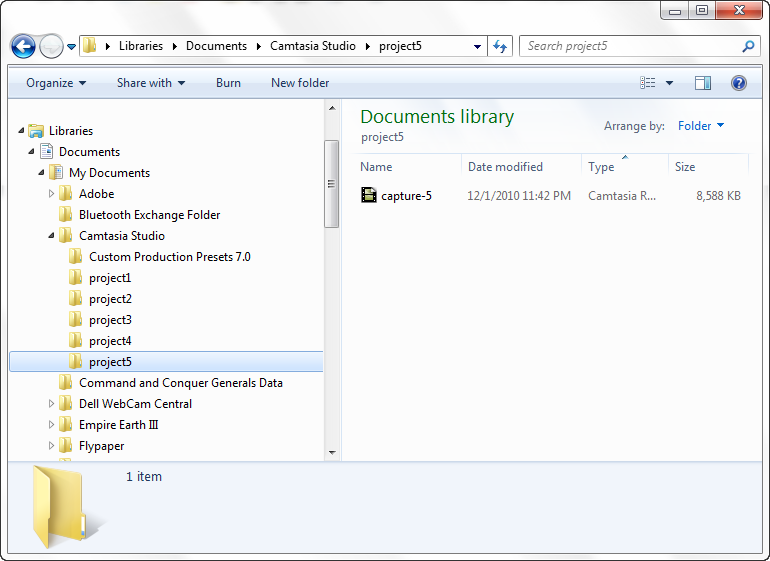


**NAVIGASI HASIL REKAMAN**



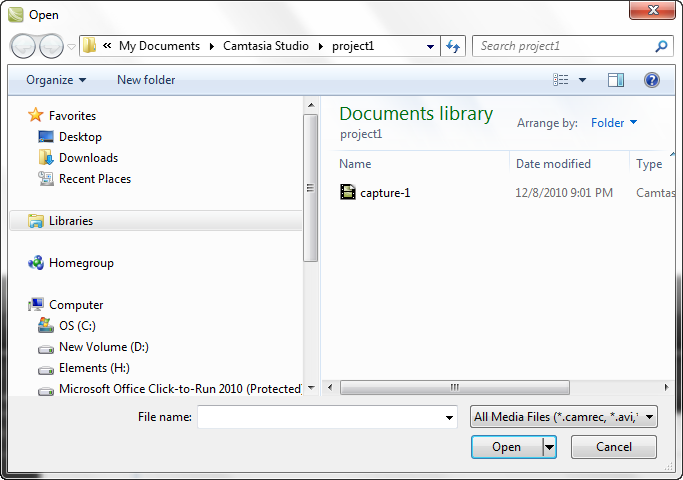
1. Time. Menampilkan durasi rekaman.
2. Panel preview

|  |  |
| --- | --- |
|  | Skala disesuaikan dengan window |
|  | Skala disesuaikan dengan tampilan 100% |
|  | Panel kontrol preview |
|  | Kedua navigasi ini memiliki fungsi yang sama yaitu menyimpan hasil rekaman ke dalam file berbentuk .camrec dan dapat dilakukan proses produksi / editing video |
|  | Berfungsi untuk menghapus hasil rekaman |

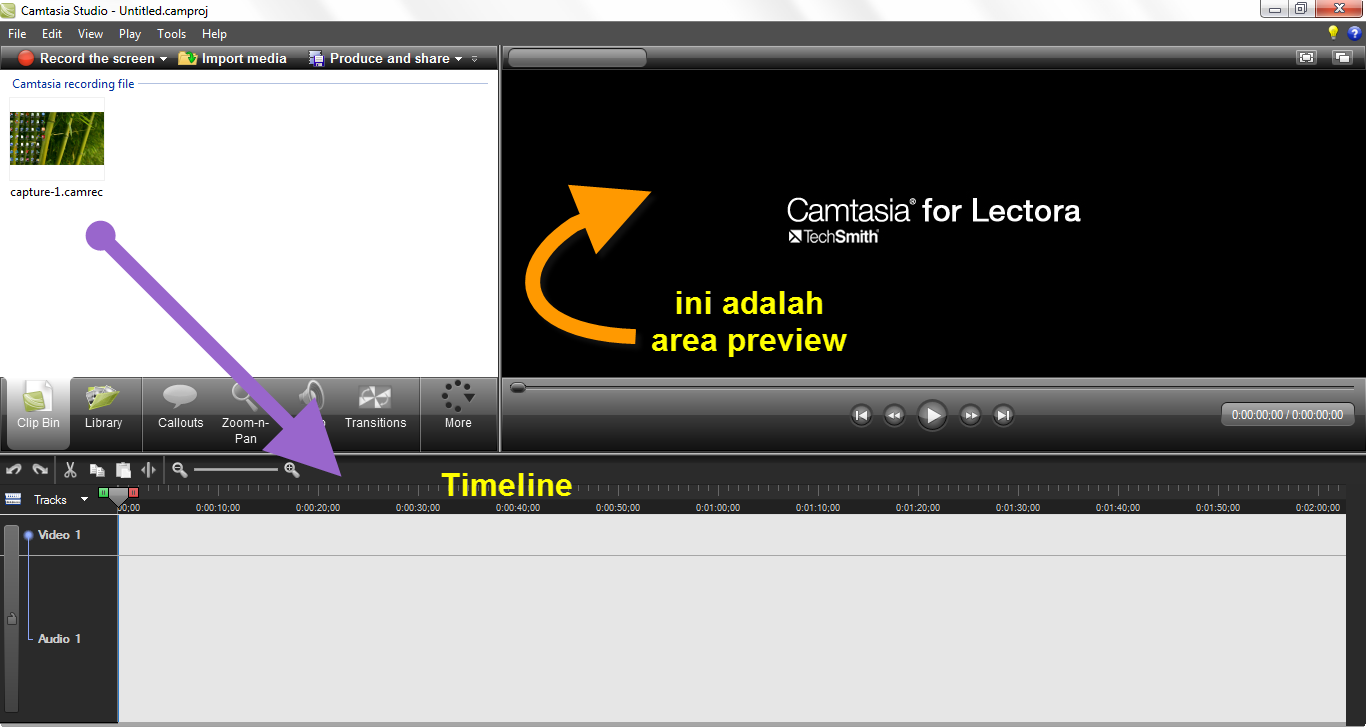
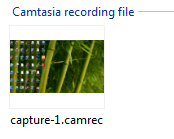


Pilih folder tempat menyimpan hasil rekaman tersebut.

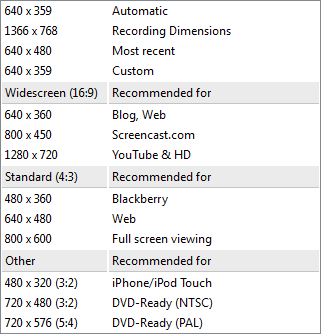
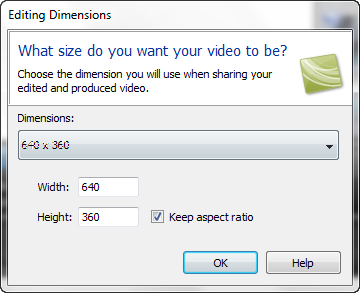
1. **Menyunting (Editing) Video Menggunakan Camtasia**
2. Jalankan Camtasia Studio 7.
3. Mengimpor media. Klik dan pilih file hasil rekaman



1. File hasil rekaman akan tampil pada editor



Seret file tersebut ke Timeline, sesaat akan tampil pilihan ukuran video, disediakan beberapa ukuran yang akan dibuat, rekomendasi ukuran tersebut tertera disamping. Misalkan ukuran yang direkomendasikan untuk video di Blog atau website adalah 640 x 360.

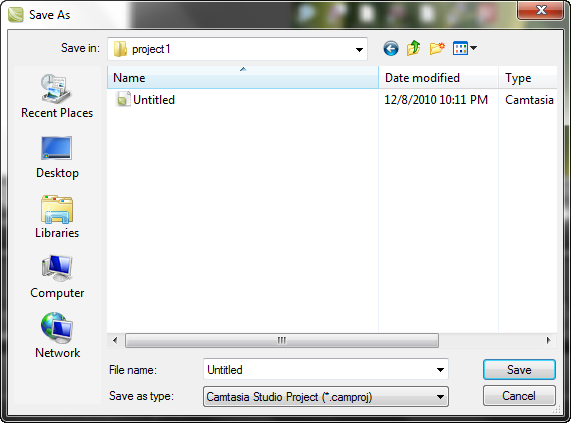


Tampilan pada preview

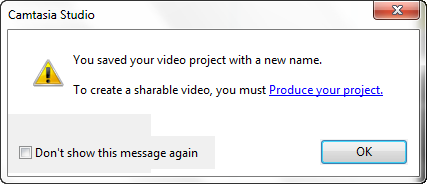
1. Menyimpan project sebelum melakukan tahap penyuntingan

Klik File > Save Project As

Pilih folder tempat menyimpan project



Tanda peringatan project telah berhasil tersimpan, dan siap untuk dilakukan proses sunting (editing)



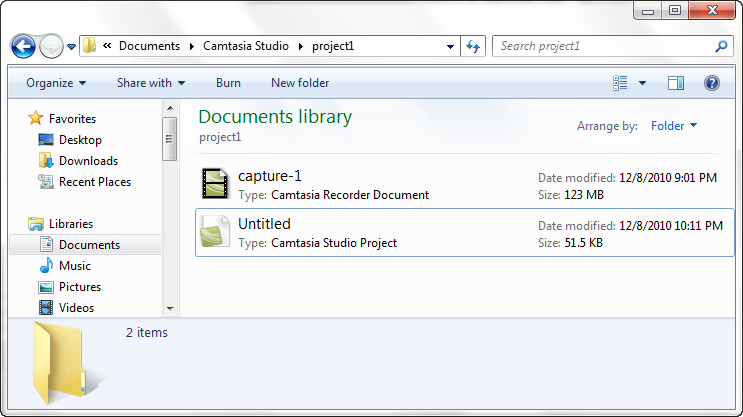
Sekarang dapat dilakukan pengecekan terhadap project yang telah dibuat

File dengan tipe Camtasia Recorder Document (Camrec)adalah file hasil rekaman

* Ukuran file sangat besar
* Belum pernah dilakukan penyuntingan

File dengan tipe Camtasia Studio Project (Camproj) adalah file project

* File project video
* Dapat dilakukan penyuntingan lanjutan



**PROSES PENYUNTINGAN VIDEO**

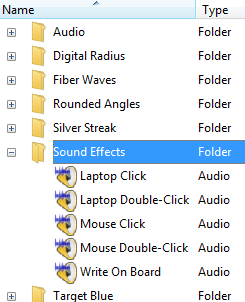
1. Menu editing



* Clip Bin : berisi semua media hasil impor dari rekaman atau media lain
* Library : berisi file pustaka yang dapat digunakan untuk

menambahkan isi dari video, contoh yang

terdapat di dalam library yaitu sound effect, stamp, gambar bergerak dan lain – lain. Isi library dapat dimodifikasi, dihapus dan ditambahkan melalui impor sesuai kebutuhan



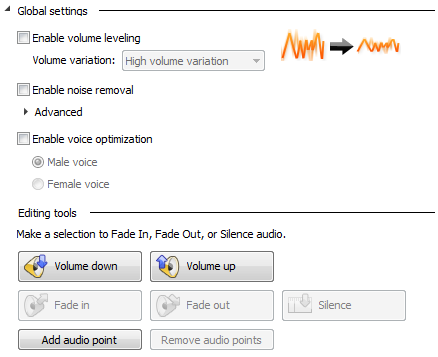
* Callout : menambahkan shape, area fokus, teks, dan sketch motion



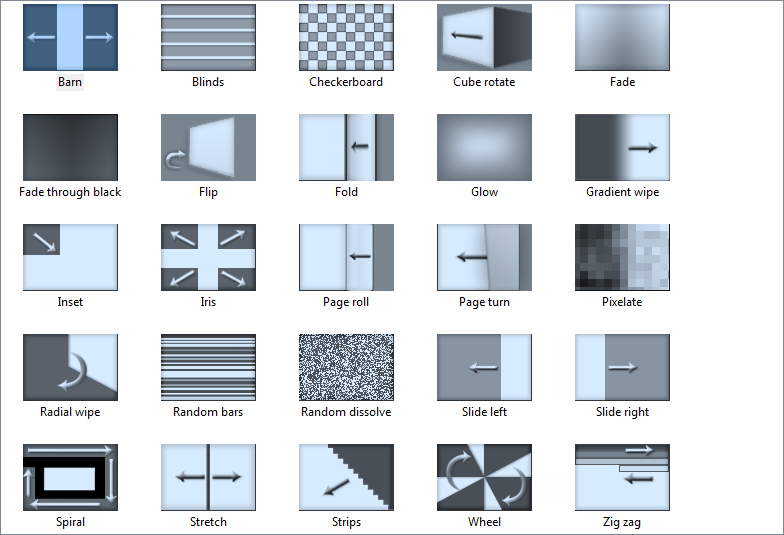
* Zoom-n-Pan : digunakan untuk zoom atau mengarahkan fokus



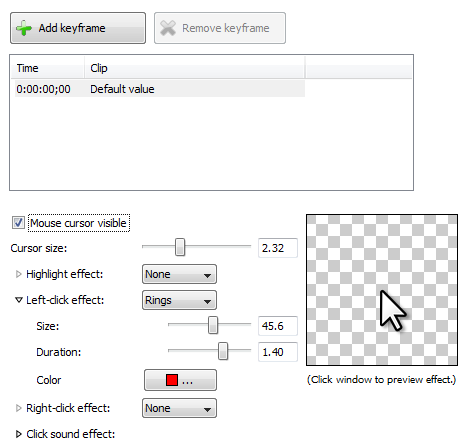
* Audio : untuk mengolah suara



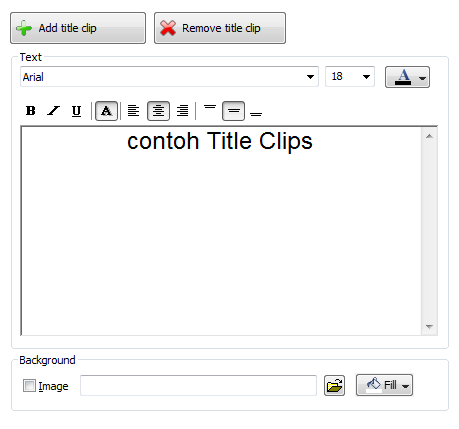
* Spit : untuk memberikan efek perubahan / pemindahan video antar frame



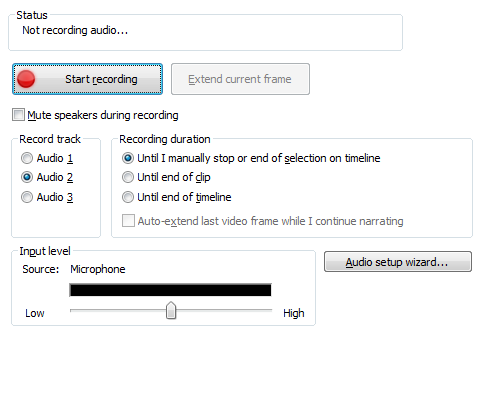
* Cursor Effect : untuk memberikan efek pada kursor



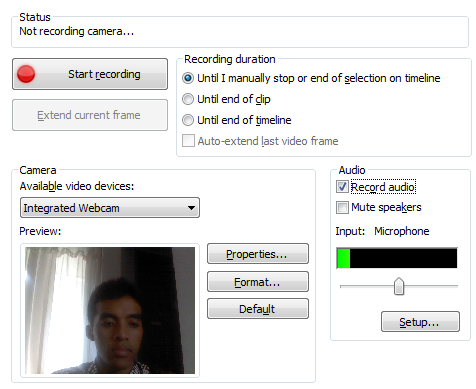
* Title Clips : untuk membuat frame dengan menginputkan teks



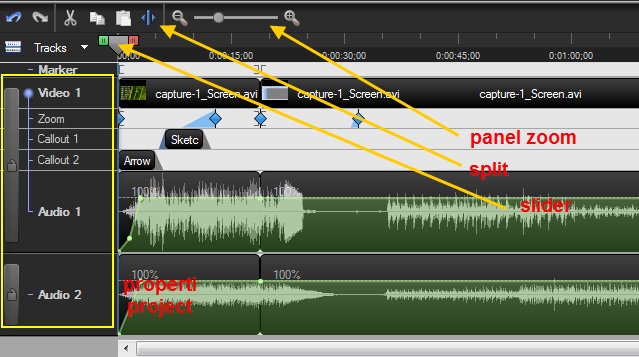
* Voice Narration : untuk merekam suara lewat mic



* Record Camera : untuk merekam gambar lewat webcam



1. Timeline

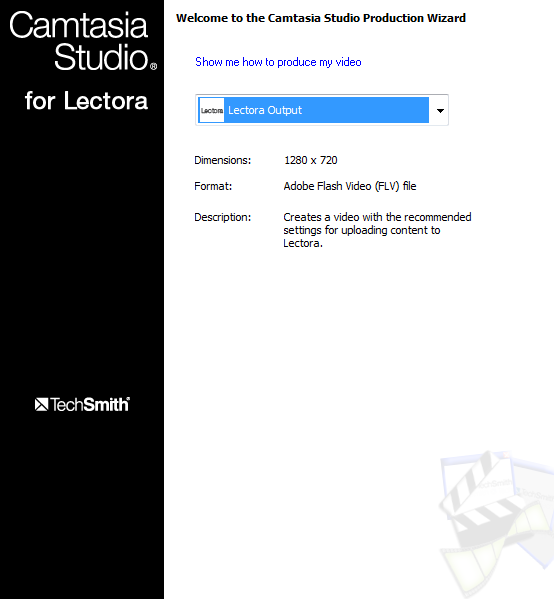


* Video 1 : berisikan video project
* Audio 1 : berisikan suara pengisi video dalam project

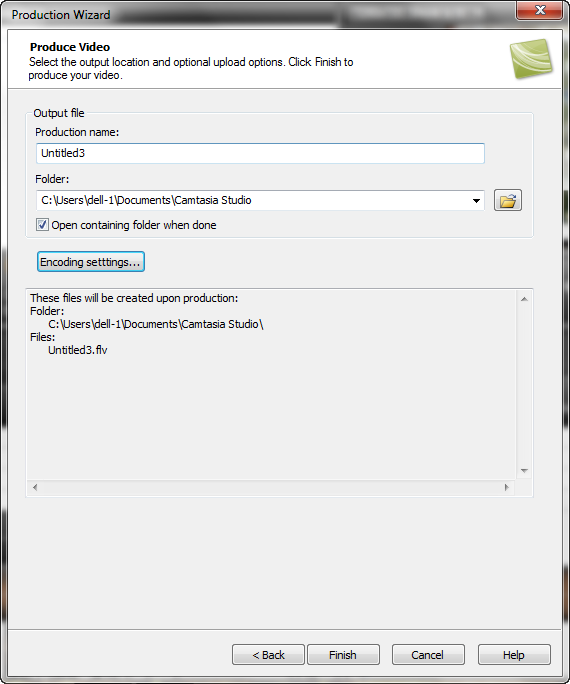
1. **Menyunting (Editing) Video Menggunakan Camtasia**
2. Klik



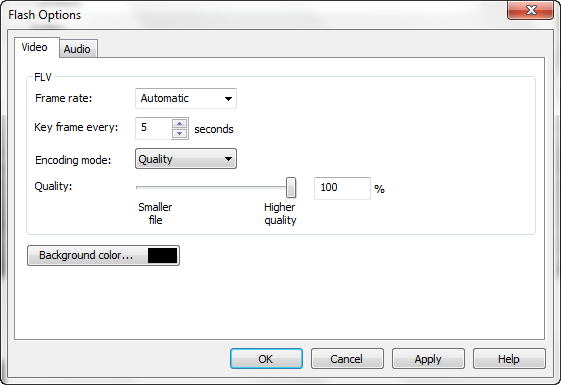
1. Akan tampil menu production wizard



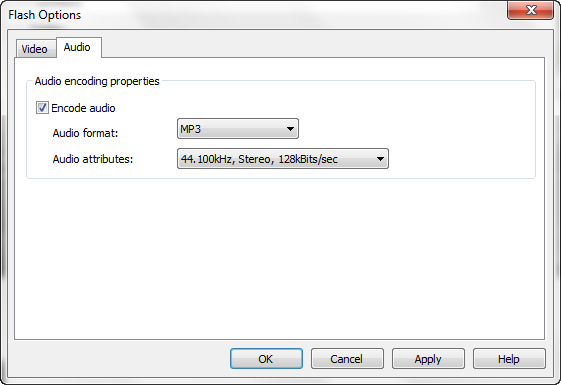
1. Pilih letak folder tempat menyimpan video hasil akhir



1. Tentukan pilihan kualitas video



1. Tentukan pilihan kualitas audio



1. Klik Finish dan tunggu proses render sampai selesai mencapai 100%

