

Modul

8

AFTER EFFECT

KOMPETENSI

Setelah menyelesaikan modul ini, mahasiswa diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan After Effect dengan baik

1. TUJUAN

- Mahasiswa mengerti tentang bagian-bagian layout dari After Effect
- Mahasiswa memahami fungsi-fungsi tool pada After Effect
- Mahasiswa dapat menambahkan efek-efek untuk pembuatan video

2. TUGAS PENDAHULUAN

- a. Apa saja kegunaan after effect yang anda ketahui?
- b. Sebutkan teknik edit video yang anda ketahui di After Effect!

3. TEORI

1.1 Pengenalan Dasar After Effect

Adobe After Effect merupakan aplikasi untuk keperluan efekvisual yang sudah menjadi standard dan sangat populer dalam dunia grafis (motion graphics), Adobe After Effect sangat banyak digunakan untuk pembuatan iklan, intro film, dan pemberian efek pada video berdurasi pendek. Kita bisa lihat, di youtube banyak sekali video-video yang menggunakan after effect. Dan hasilnya sangat luar biasa, anda bisa membuat simulasi pada video seperti halnya film-film hollywood. Misalnya membuat kamehameha kaya dragon ballz, membuat efek peperangan berdarah yang real, intro film yang menakjubkan dan lain-lain.

a) Interface

Pada saat pertama kali membuka Adobe After Effect, akan muncul tampilan jendela beberapa jendela dan palette di dalamnya yaitu menu Project, menu Toolbox, Palette Time Controls dan Effects, Palette Info dan Audio.

b) Menu Project

Menu Project terletak di pojok kiri atas interface Adobe After Effects. Di dalam ini berisikan informasi source material yang nantinya akan dipergunakan.

c) Menu Composition

Menu Composition berfungsi sebagai monitor yang digunakan untuk melihat preview dari project yang sedang dikerjakan. Disini kita juga dapat melakukan animasi layer.

d) Menu Timeline

Di menu ini merupakan fasilitas yang sangat menentukan dalam mengatur setiap footage atau efek yang ditambahkan. Selain itu kita dapat menggunakannya untuk mengatur posisi dari setiap layer footage.

e) Layer

Composition pada Adobe After Effect umumnya terdiri dari beberapa footage. Setiap footage dalam menu Timeline dinyatakan sebagai layer. Pada setiap layer hanya dapat hanya terdiri dari 1 (satu) footage yang dapat berupa Quick Time movie, file EPS, Photo Image, file audio dan bahkan composition lain. Layer footage pada Adobe After Effect bersifat sama dengan layer dalam Adobe Photoshop atau Track Video pada Adobe Premier dan Sony Vegas Pro. Urutan-urutan layer dalam menu Timeline akan mempengaruhi bagaimana sebuah composition ditampilkan di dalam menu composition.

f) Layer Switch

Layer switch merupakan fasilitas yang tersedia dalam aplikasi Adobe After Effects yang berfungsi untuk mengatur bagaimana setiap layer ditampilkan dalam menu composition.

Keterangan :

- **Shy** berfungsi untuk menyembunyikan atau menampilkan layer di timeline
- **Continuously Rasterize** berfungsi untuk memaksimalkan ukuran resolusi layer
- **Quality and Sampling** berfungsi untuk menggunakan kualitas draft atau best
- **Effect** berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan efek yang sudah diaplikasikan di layer.

1.3 PRAKTIKUM

a. Peralatan dan Bahan

- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook / Netbook
- Sistem operasi Windows

- Perangkat lunak BLENDER

b. Keselamatan Kerja

- Baca dan pahami semua langkah kerja dari praktikum ini dengan cermat
- Pastikan diri anda terlindungi dari efek kejutan listrik yang dapat dikarenakan oleh *grounding* instalasi listrik yang tidak sempurna.

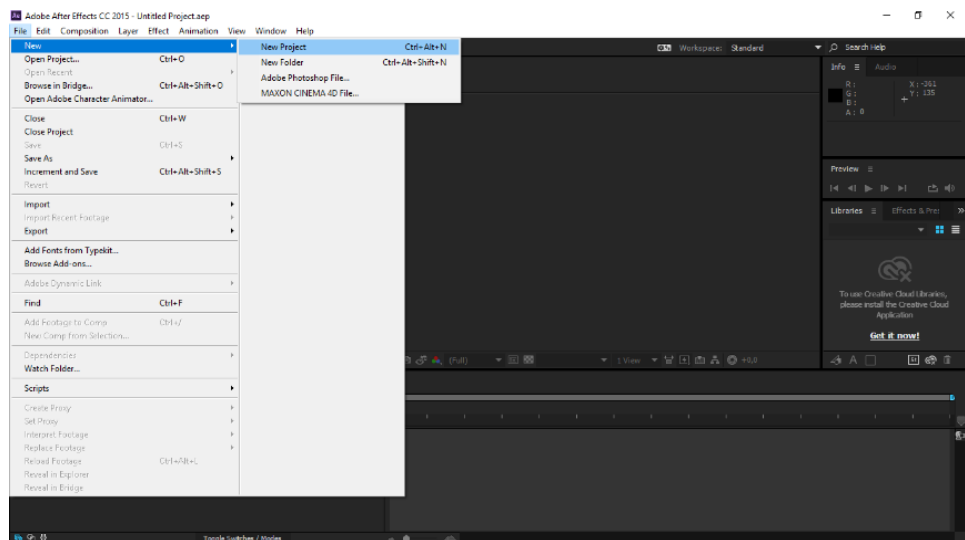
c. Langkah Kerja

- Siapkan alat dan bahan praktek.
- Selalu memperhatikan keselamatan kerja.
- Jalankan perangkat dengan menggunakan tools Macromedia.
- Organisasikan dengan baik folder pribadi anda untuk masing – masing modul praktikum.

d. Kegiatan Praktek

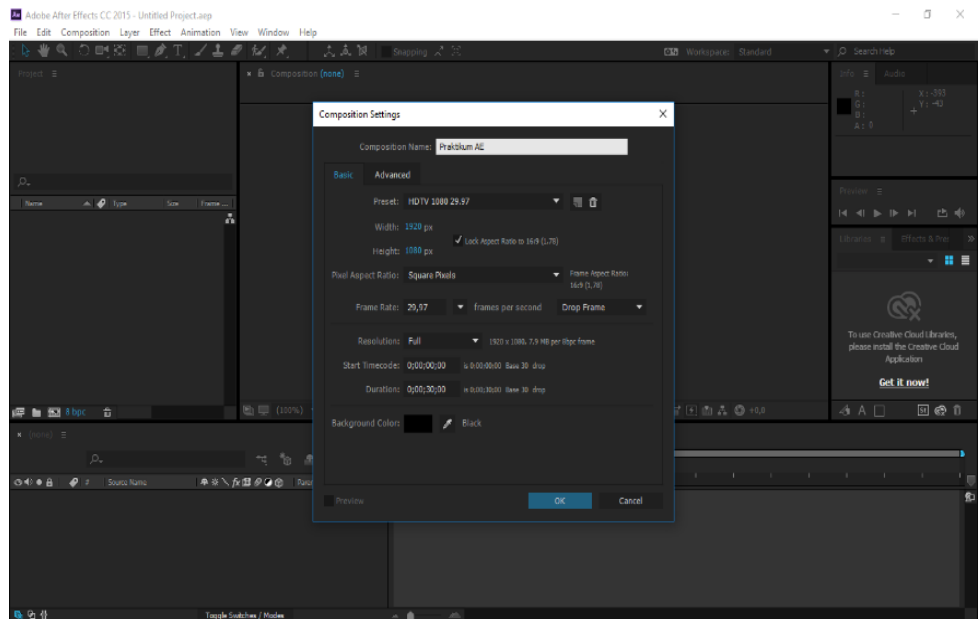
1) Mengimport Satu Clip

- Buka program Adobe After Effects
- Membuat proyek baru dengan cara klik New → New Project atau dengan menekan Ctrl+Alt+N.

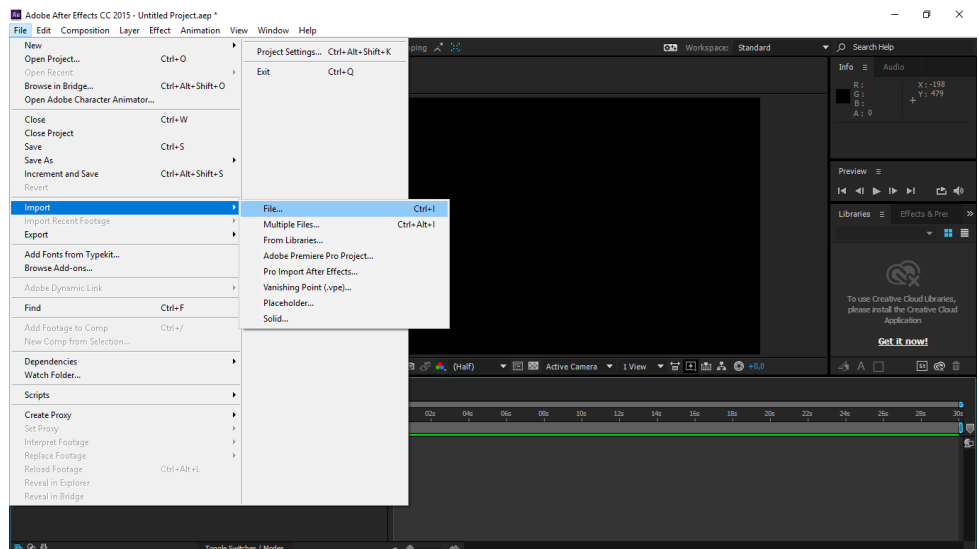


- Membuat komposisi baru dengan cara klik menu Composition → New Composition
- Dalam kotak **Composition Setting**, ketikkan Praktikum AE pada **Composition Name**

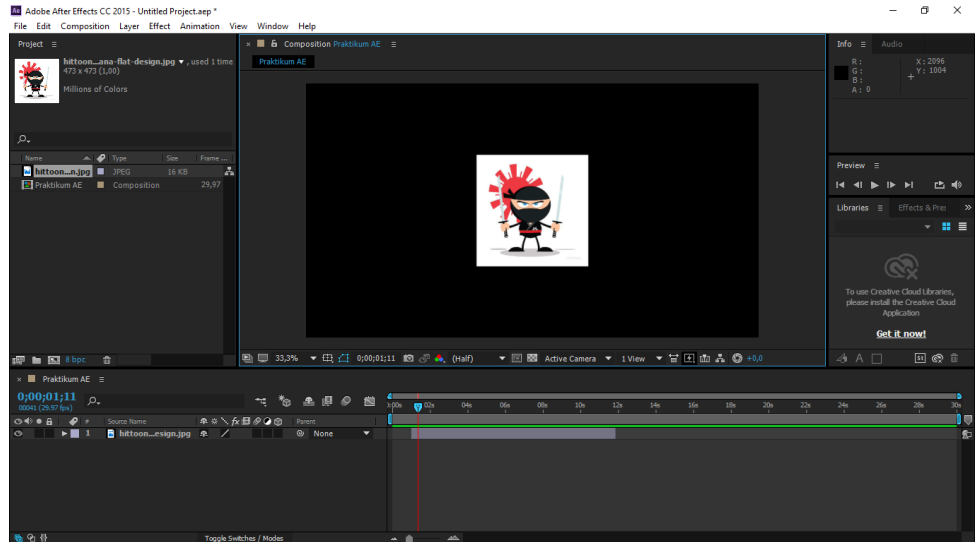
- Atur **Setting** menjadi **High**, lalu pilih OK maka akan muncul seperti gambar di bawah ini



- Import file body gambar.jpg dengan cara pilih File → Import → File atau dengan cara menekan tombol Ctrl+I. selanjutnya pilih gambar.jpg dan klik Open



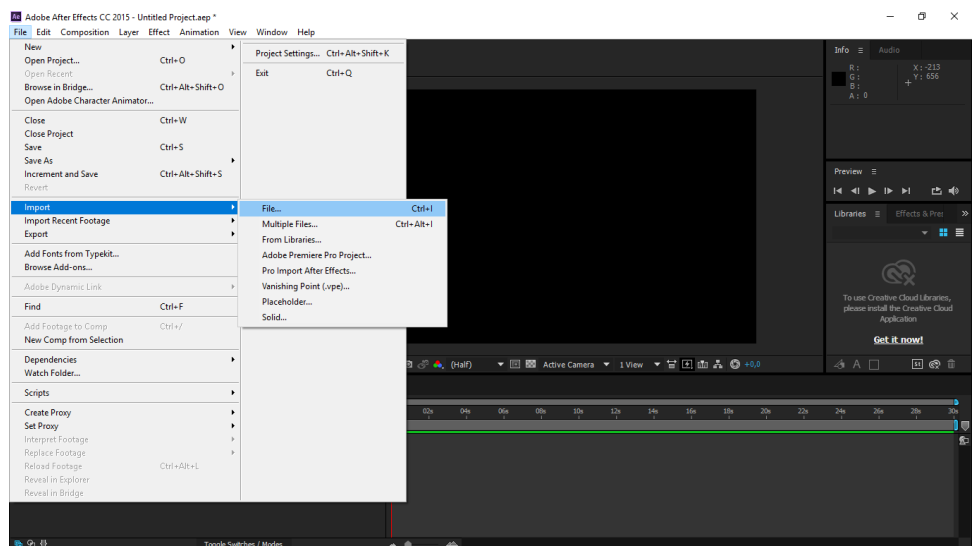
- Masukkan gambar body gambar.jpg tersebut ke timeline dengan cara pilih *file body* gambar.jpg lalu *drag and drop* ke dalam timeline (Ctrl+I).



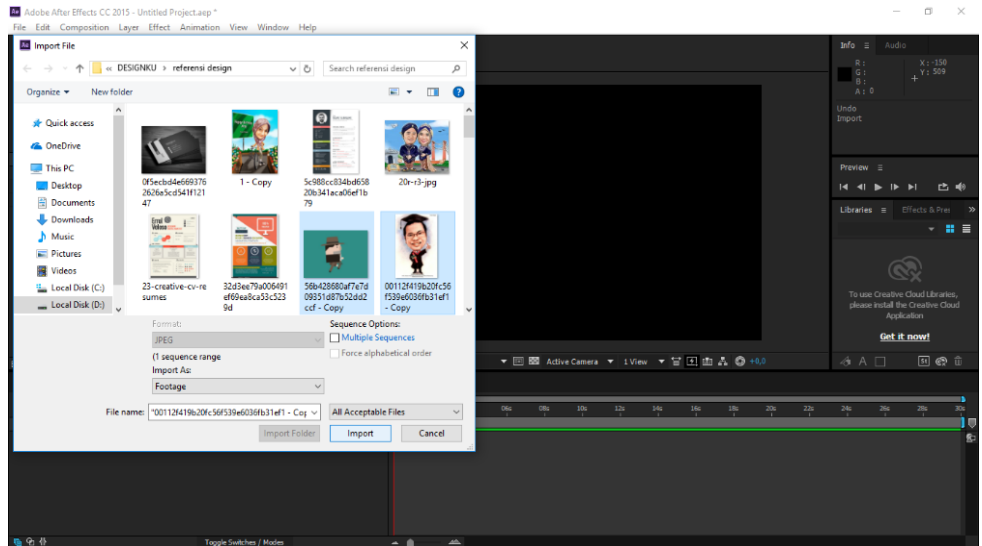
- Jalankan klip yang telah Anda masukkan ke timeline dengan cara menekan tombol spasi pada *keyboard*, sedangkan untuk menghentikannya dengan cara menekan spasi sekali lagi.
- Simpan hasil pekerjaan dengan nama **Latihan_Import_NIM.aep**

2) Mengimport Dua Clip

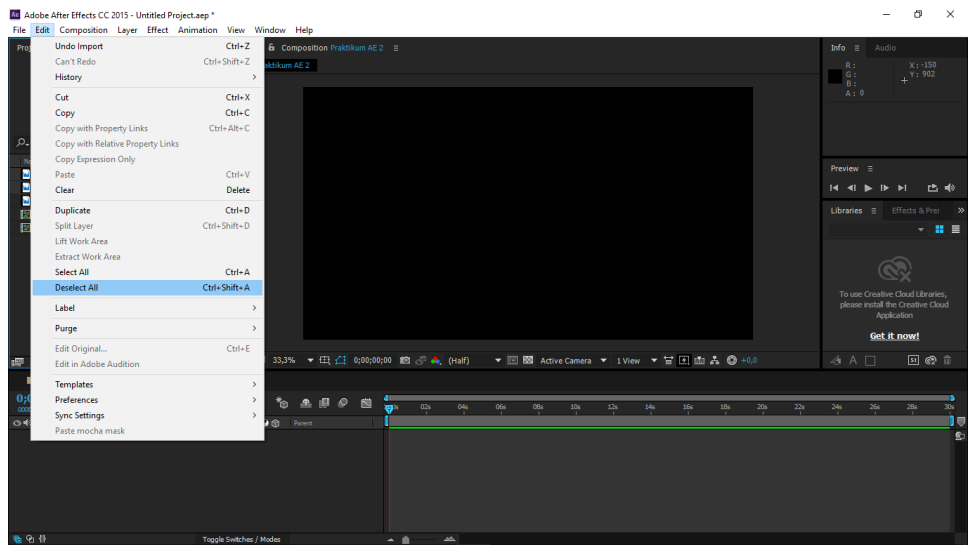
- Ulangi langkah pertama sampai keempat (mengimport satu clip)
- Klik menu File → Import → File, pada file yang diinginkan lalu pilih **Open**



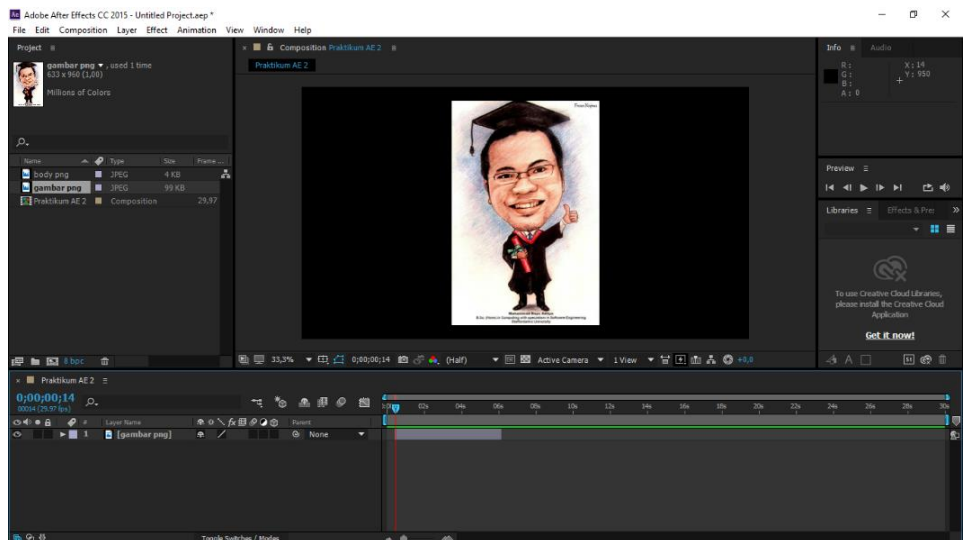
- Tekan dan tahan tombol Ctrl pada *keyboard*, kemudian pilih *body gambar.jpg* dan *gambar.png*



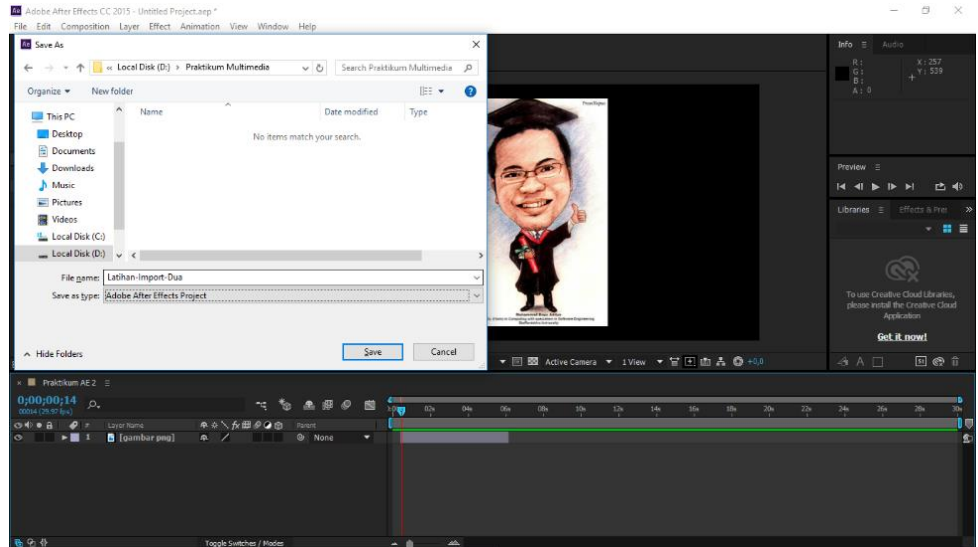
- Klik menu Edit → Deselect All



- Dalam window *timeline*, pilih clip gambar.jpg, setelah itu klik pada posisi 01s dan *drag* ke posisi 06s.

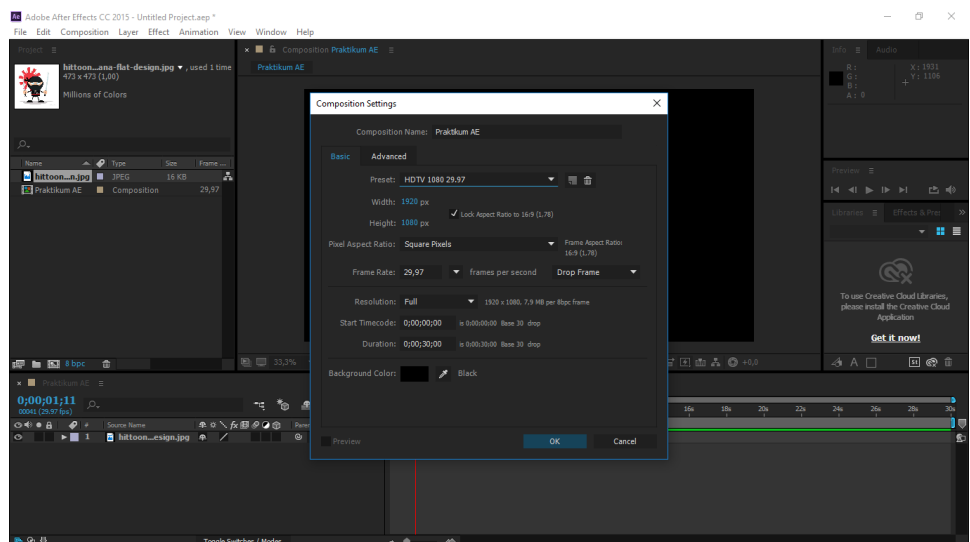


- Jalankan clip yang telah dimasukkan ke dalam *timeline* dengan cara menekan tombol sepasi pada *keyboard*, untuk menghentikannya tekan tombol spasi sekali lagi.
- Simpan hasil kerja pada folder Anda, beri nama **Latihan_ImportDua_NIM.aep**

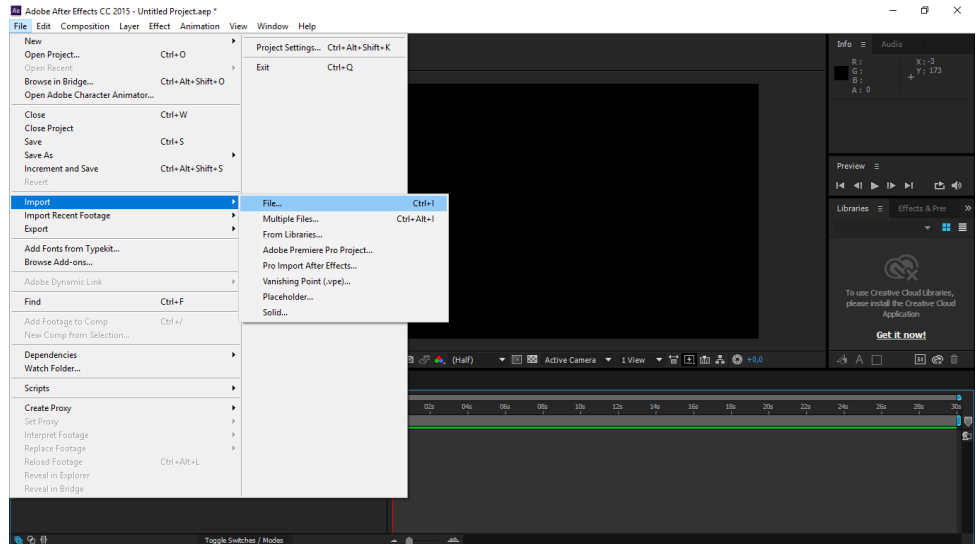


3) Animasi Pemindahan

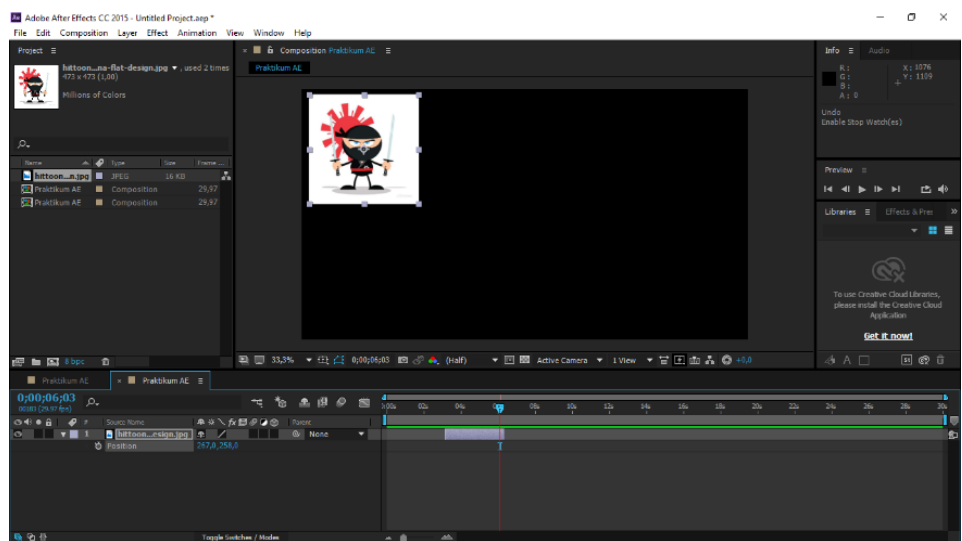
- Ulangi langkah pertama sampai keempat dari bagian **Mengimport Satu Clip**



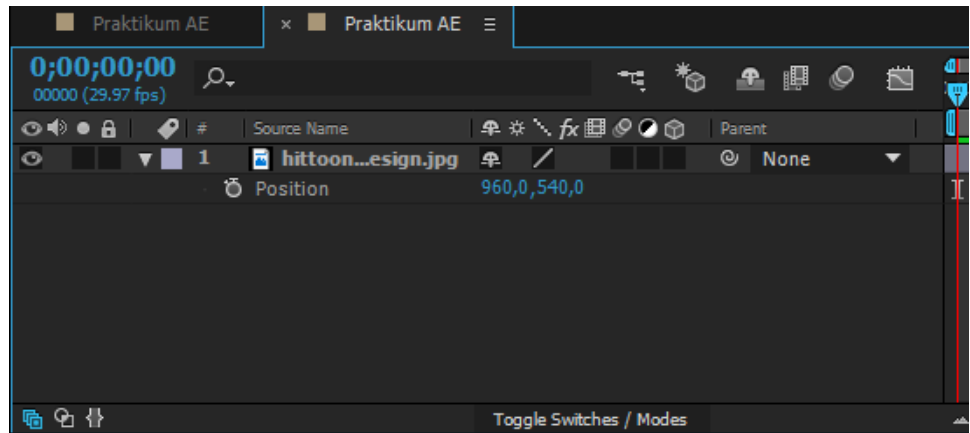
- Klik menu **File** → **Import** → **File**, pilih file yang diinginkan dan pilih **Open**



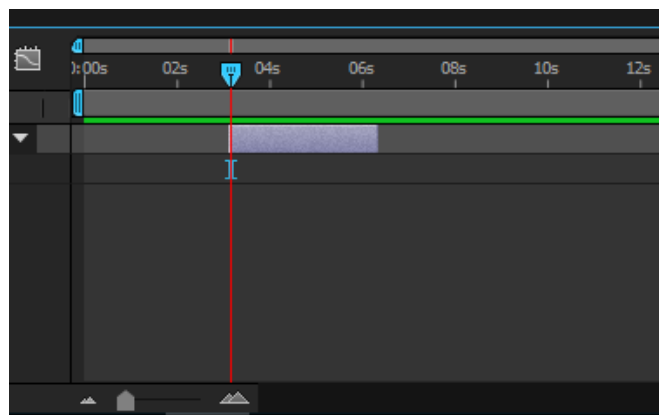
- Tekan dan tombol Ctrl pada *Keyboard*, selanjutnya pilih *body gambar.jpg* lalu *drag* ke dalam *timeline*
- Tekan tombol V untuk memastikan **Selection Tool** aktif
- Pindahkan clip objek *body gambar.jpg* dari posisi pusat jendela *preview* ke posisi kiri atas jendela *preview*. Cara memindahkannya yaitu dengan klik *drag*.



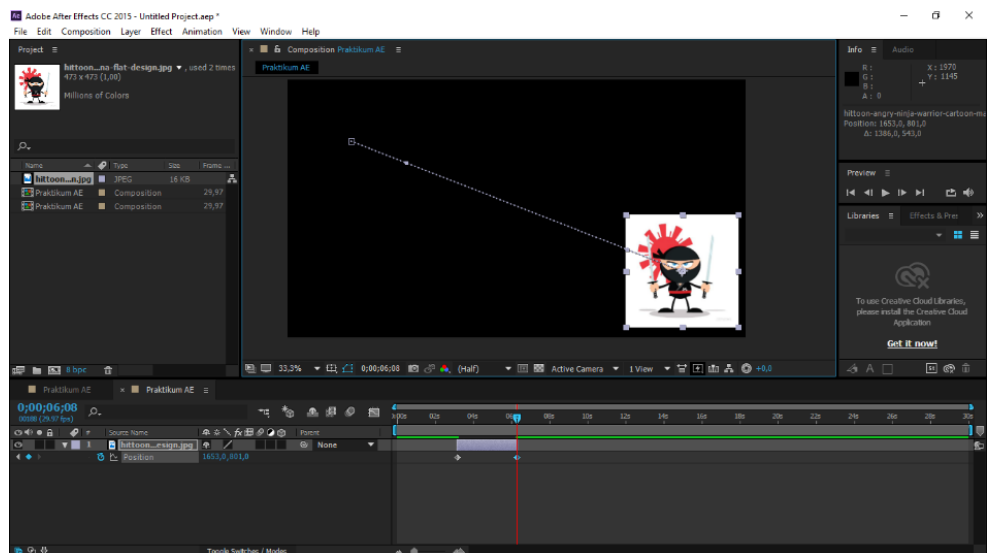
- Tekan tombol P untuk menampilkan baris **Position**.
- Aktifkan tombol **stopwatch** pada baris **position** untuk mengaktifkan proses perekaman animasi



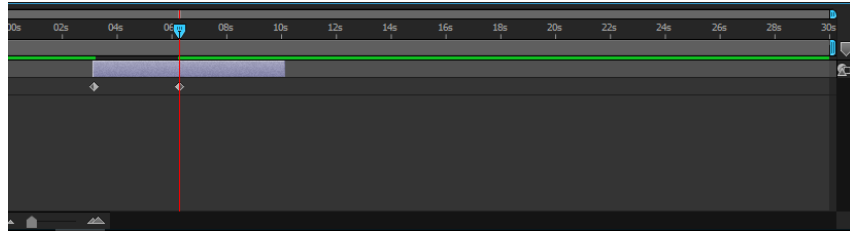
- Geser time marker ke posisi 05s dengan cara mengklik dan *drag* time marker ke posisi 06s



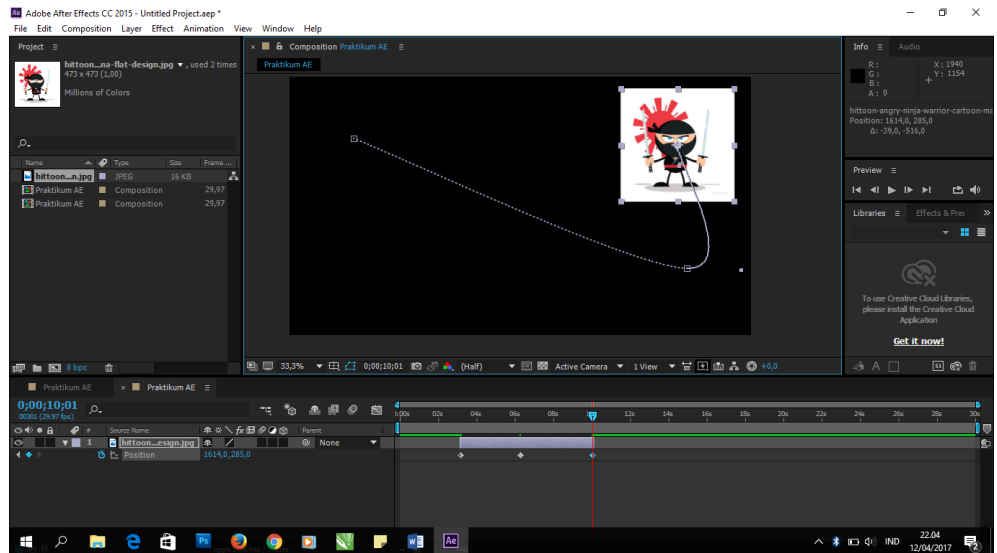
- Pindahkan lagi clip objek body gambar.jpg ke posisi kanan bawah



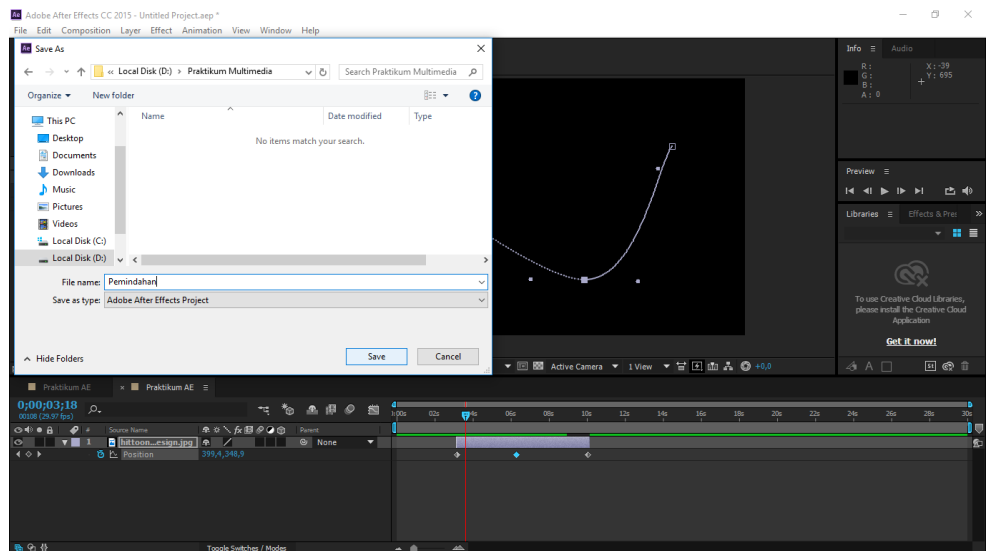
- Geser *time marker* ke posisi 10s



- Pindahkan clip body objek gambar.jpg ke posisi kanan atas



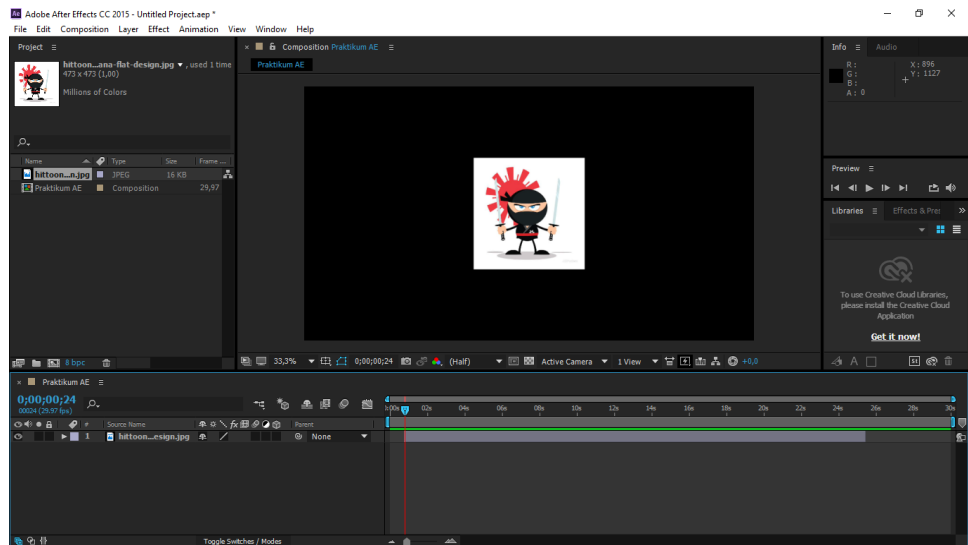
- Ubah bentuk animasi dengan menggeser titik **key** ke pusat garis
- Jalankan clip dengan cara menekan tombol spasi pada *keyboard*
- Simpan hasil pekerjaan dengan nama file **Pemindahan_NIM.aep**



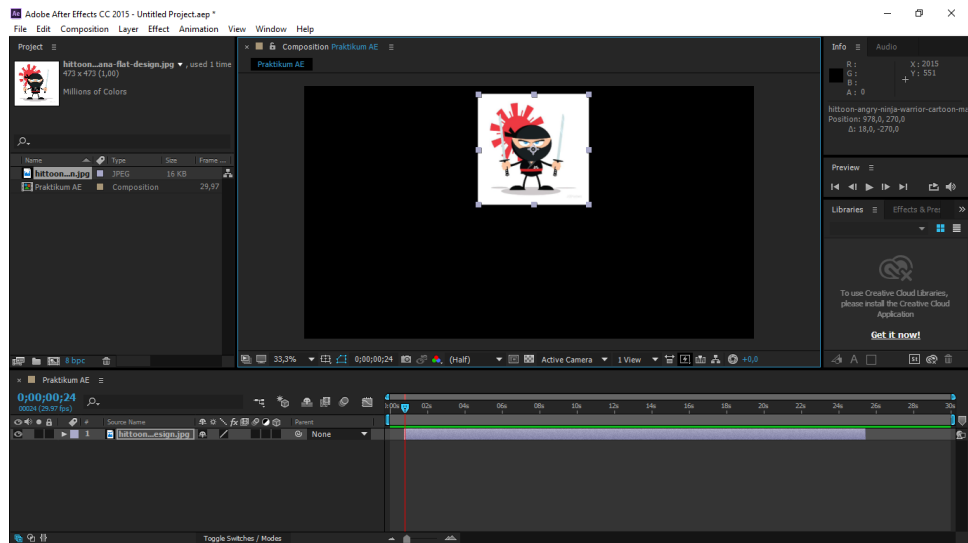
4) Animasi Rotasi

- Ulangi langkah pertama sampai keempat dari bagian **Mengimport Satu Clip**
- Buka gambar yang diinginkan

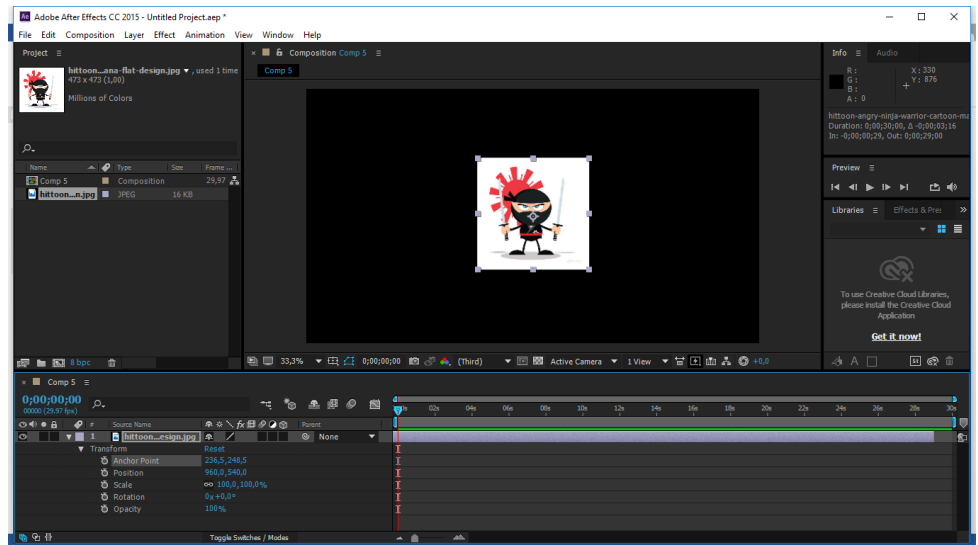
- Tekan dan tahan tombol Ctrl pada *keyboard*, selanjutnya pilih gambar.jpg dan *drag* ke dalam **timeline**.



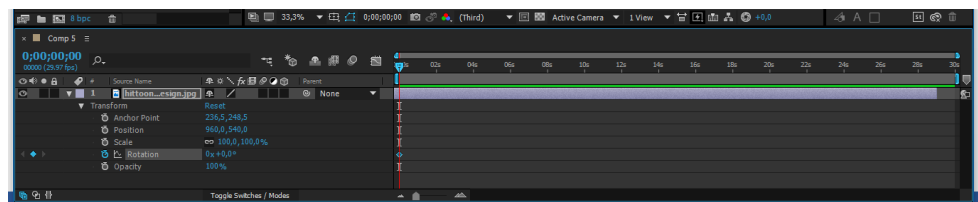
- Tekan tombol V untuk memastikan **Selection tool** aktif
- Pindahkan clip objek gambar.jpg ke posisi atas



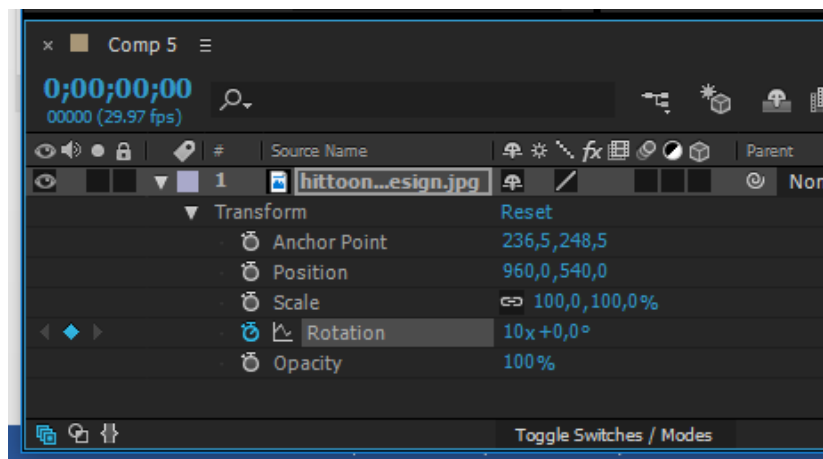
- Tekan tombol Y untuk mengaktifkan fungsi Pan Behind Tool
- Pindahkan **Anchor Point** ke posisi awal ke bagian awal gambar



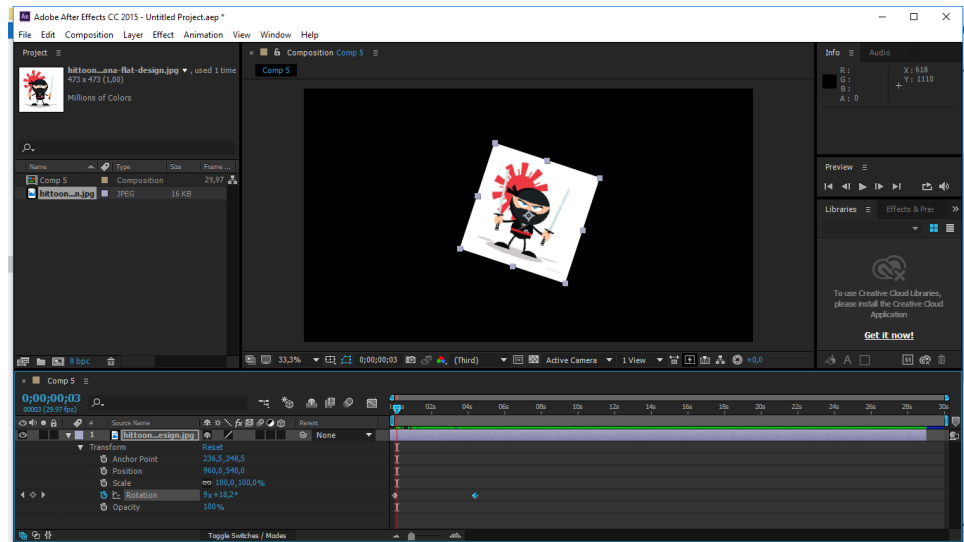
- Tekan tombol R untuk menambulkan baris **Rotation**.
- Aktifkan tombol **stopwatch** pada baris **Rotation** untuk memulai mengaktifkan proses perekam animasi



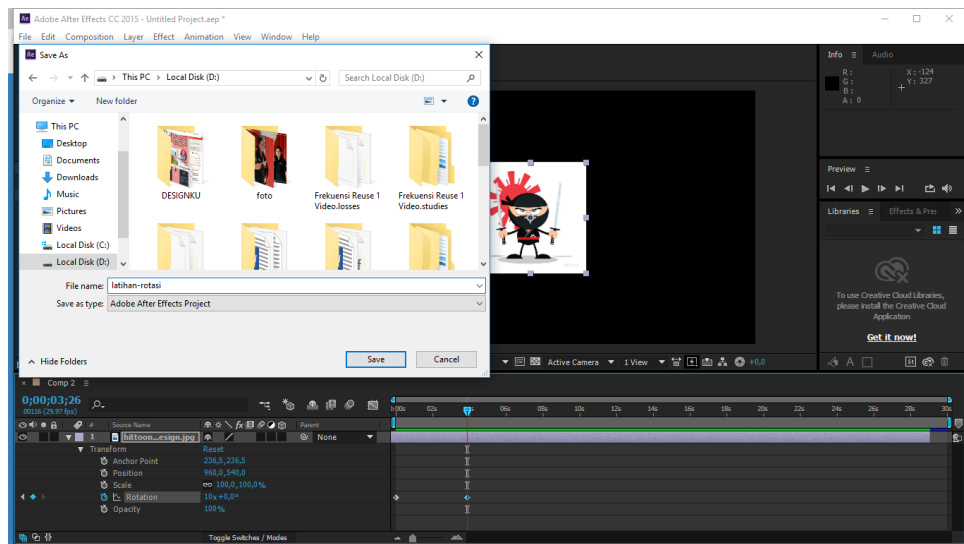
- Geser time marker ke posisi 10s dengan menekan tombol Ctrl+E



- Ubah angka x+0,0° menjadi 10x+0,0°

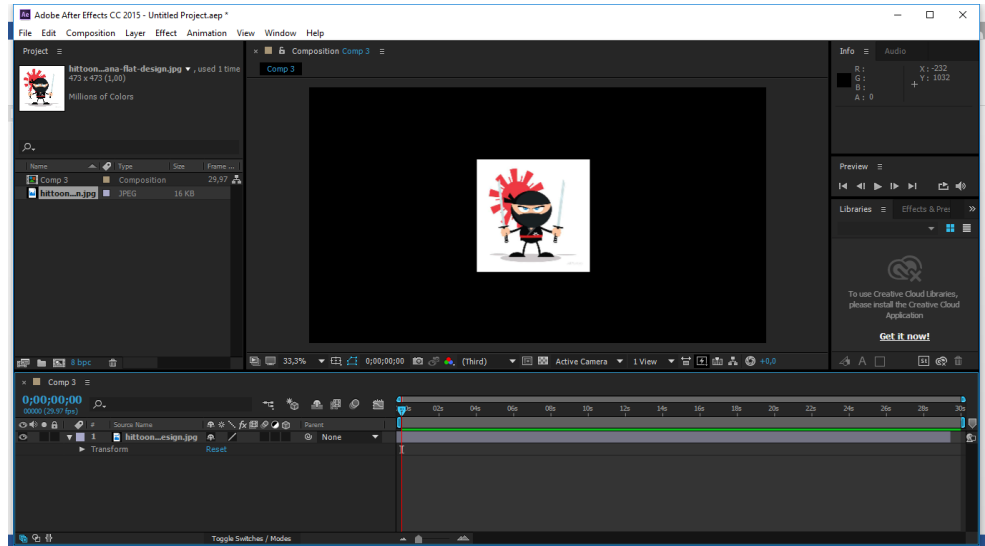


- Jalankan clip dengan menekan tombol spasi
- Simpan dengan nama file **LatihanRotasi_NIM.aep**

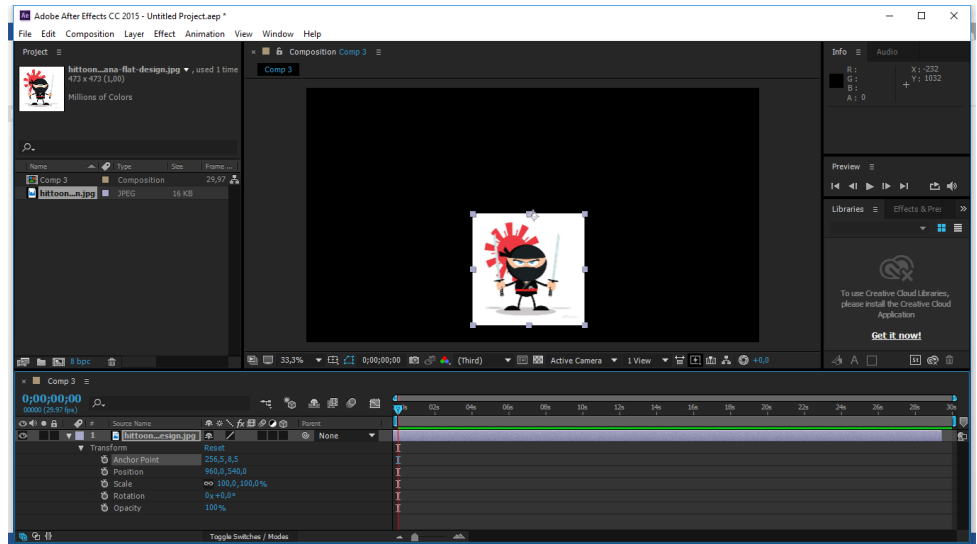


5) Animasi Skala

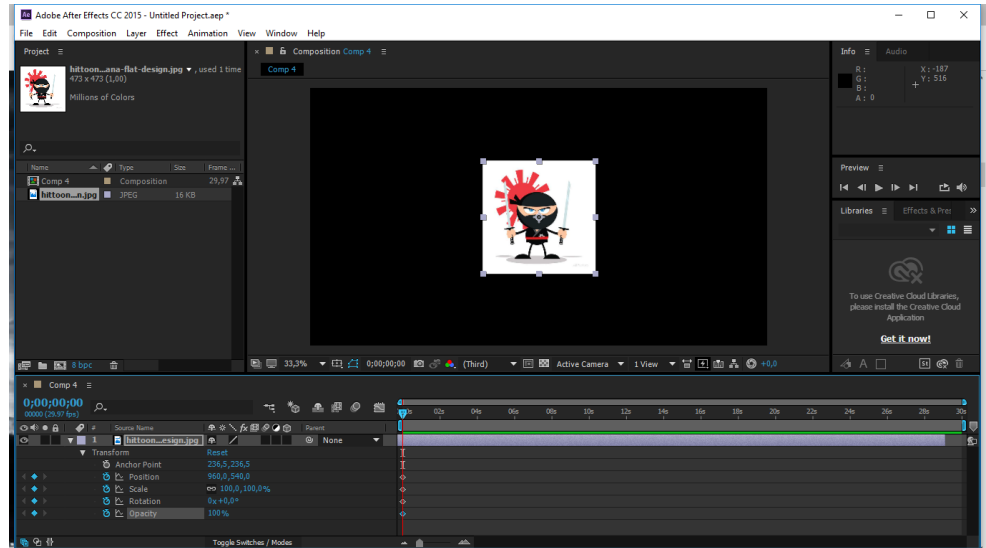
- Ulangi langkah pertama sampai keempat dari bagian **Mengimport Satu Clip**
- Klik menu File → Import → File, pilih file yang diinginkan (misalkan gambar.jpg) lalu klik Open
- Tekan dan tahan tombol Ctrl pada *keyboard*, pilih body gambar.jpg kemudian *drag* ke dalam **timeline**.



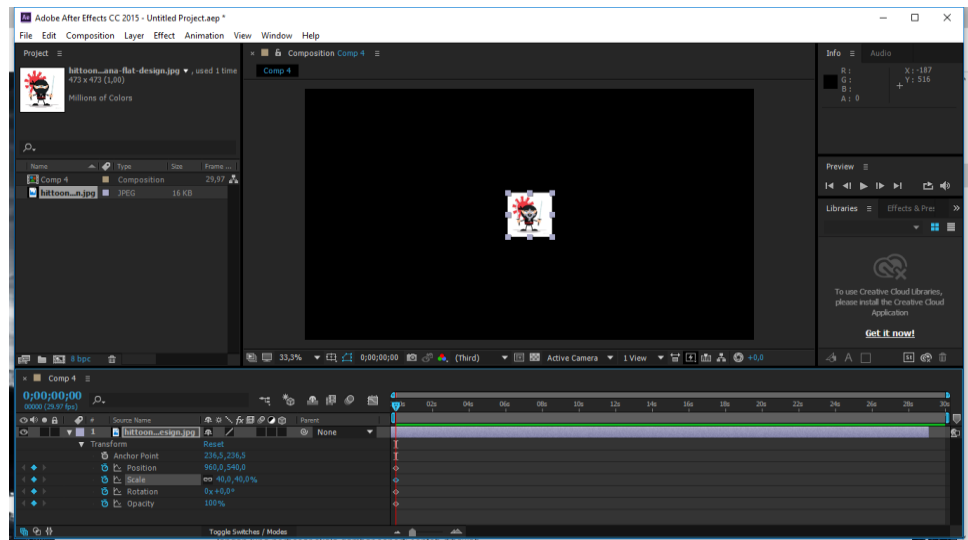
- Tekan tombol Y untuk memastikan fungsi **Pan Behind Tool** aktif
- Pindahkan **Anchor Point** objek body gambar.jpg ke posisi bawah



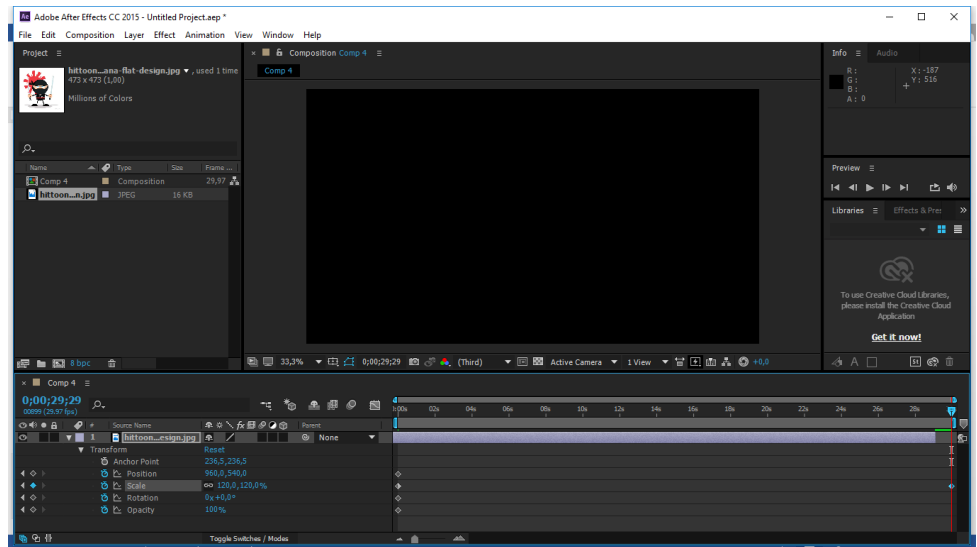
- Tekan tombol T untuk menampilkan baris **Scale** agar dapat mengubah ukuran file



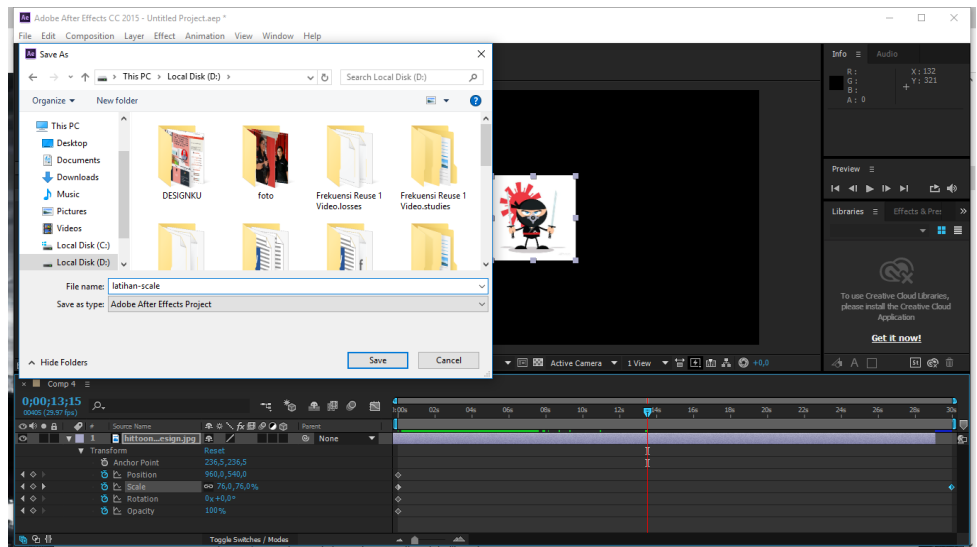
- Ubah nilai skala baris **Scale** menjadi 40% dan selanjutnya aktifkan tombol **stopwatch** baris **Scale**.



- Tekan tombol **End** untuk langsung ke ujung **key**
- Ubah nilai **Scale** menjadi 120%



- Jalankan clip dengan menekan tombol spasi
- Simpak proyek dengan nama file **Latihan_Scale_NIM.aep**



6. EVALUASI DAN PERTANYAAN

1. Apa yang dimaksud dengan $10x+0,0^\circ$?
2. Ctrl+I digunakan untuk...

7. STUDI KASUS

Buatlah foto flash dengan tema bebas.

8. KESIMPULAN



9. Hasil Review

Date	Result (1 – 5)	Signature