



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA
Yayasan Allan Husin



MODUL PEMBELAJARAN MATA KULIAH ANIMASI 2D AFTER EFFECT

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN, HUKUM DAN PARIWISATA
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
2023

Kata Pengantar

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Modul Praktikum Animasi 2 Dimensi (After Effect). Pada capaian akhir pembelajaran ini peserta didik mampu memahami dan mengerti semua tool dan fitur – fitur yang ada di dalam After Effect. Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

1. Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
2. Melaksanakan proses praktik sesuai bidang animasi 2 dimensi.
3. Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum.

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Bandar Lampung, 20 Agustus 2023
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
Penyusun

Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn

PENGENALAN AFTER EFFECT

A. 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. Adapun lingkup pembelajaran antara lain:

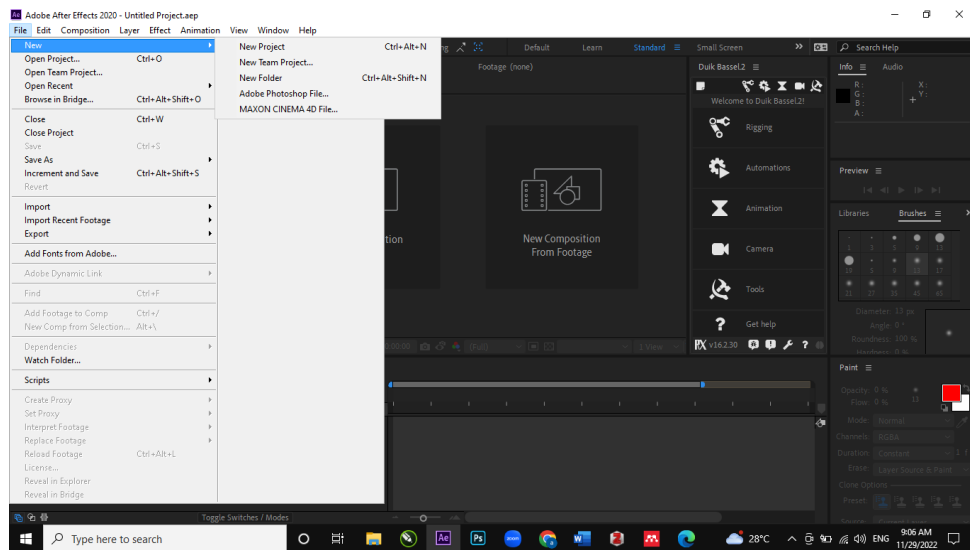
1. Interface Pada saat pertama kali membuka Adobe After Effect, akan muncul tampilan jendela beberapa jendela dan palette di dalamnya yaitu menu Project, menu Toolbox, Palette Time Controls dan Effects, Palette Info dan Audio.
2. Menu Project Modul 8 Menu Project terletak di pojok kiri atas interface Adobe After Effects. Di dalam ini berisikan informasi source material yang nantinya akan dipergunakan.
3. Menu Composition Menu Composition berfungsi sebagai monitor yang digunakan untuk melihatpreview dari project yang sedang dikerjakan. Disini kita juga dapat melakukan animasi layer.
4. 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.
5. 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 Quik 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.

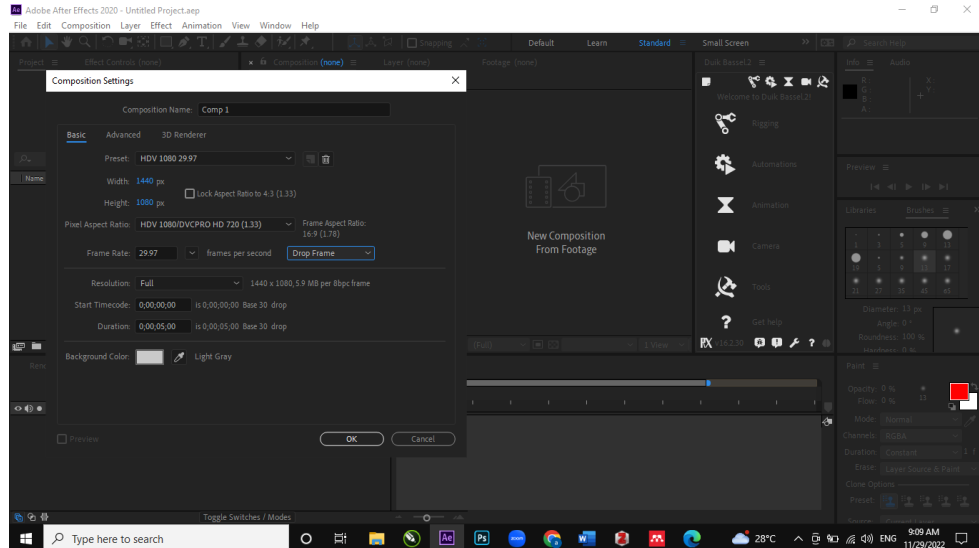
6. Layer Switch Layer switch merupakan fasilitas yang tersedia dalam aplikasi Adobe After Effects yang berfungsi untuk mengatur bagaimana setiap layer ditampilkan dalam menu composition. Keterangan : - Shy berfungsi untuk menyembunyikan atau menampilkan layer di timeline - Continuously Rasterize berfungsi 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.

B. Kegiatan Praktek

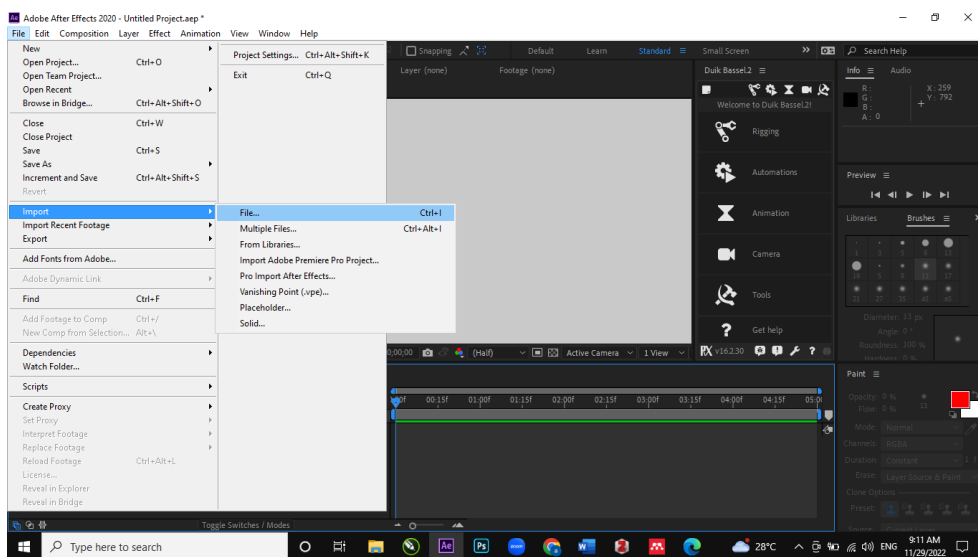
1. Mengimport Satu Clip - Buka program Adobe After Effects - Membuat proyek baru dengan cara klik New ◊ New Project atau dengan menekan Ctrl+Alt+N.



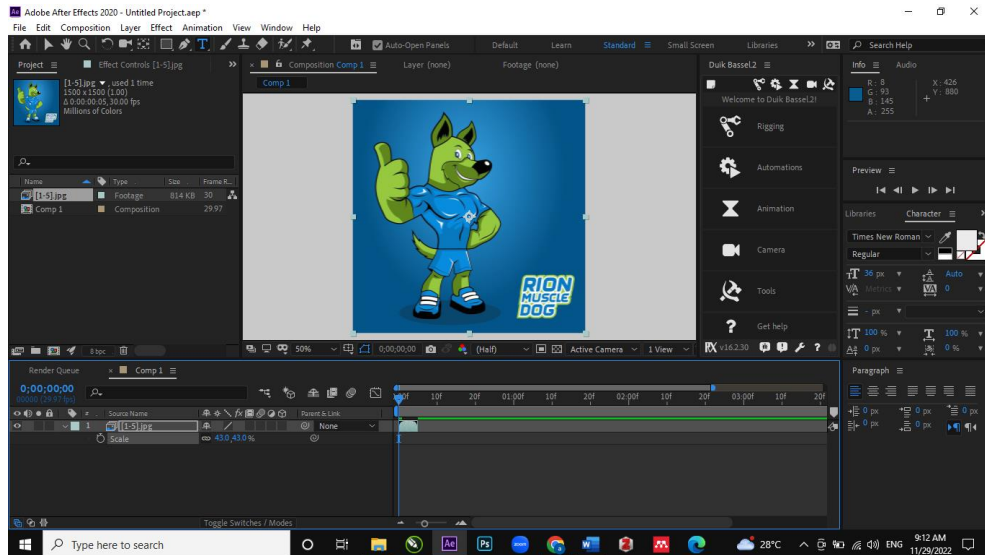
Membuat komposisi baru dengan cara klik menu Composition ◊ New Composition - Dalam kotak Composition Setting, ketikkan Praktikum AE pada Composition Name. Atur Setting menjadi High, lalu pilih OK maka akan muncul seperti gambar di bawah ini.



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.

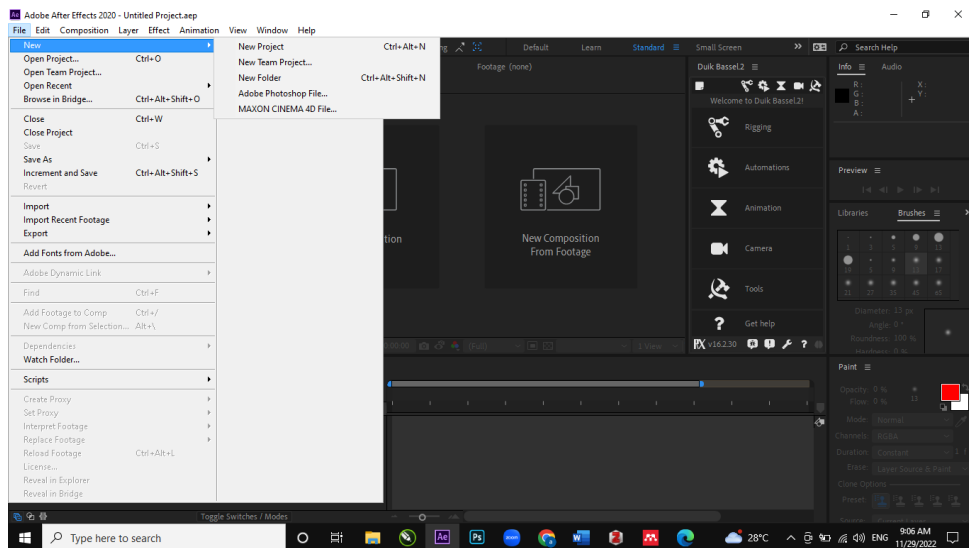


Masukkan gambar body gambar.jpg tersebut ke timeline dengan cara pilih file body gambar.jpg lalu drag and drop ke dalam timeline (Ctrl+I).

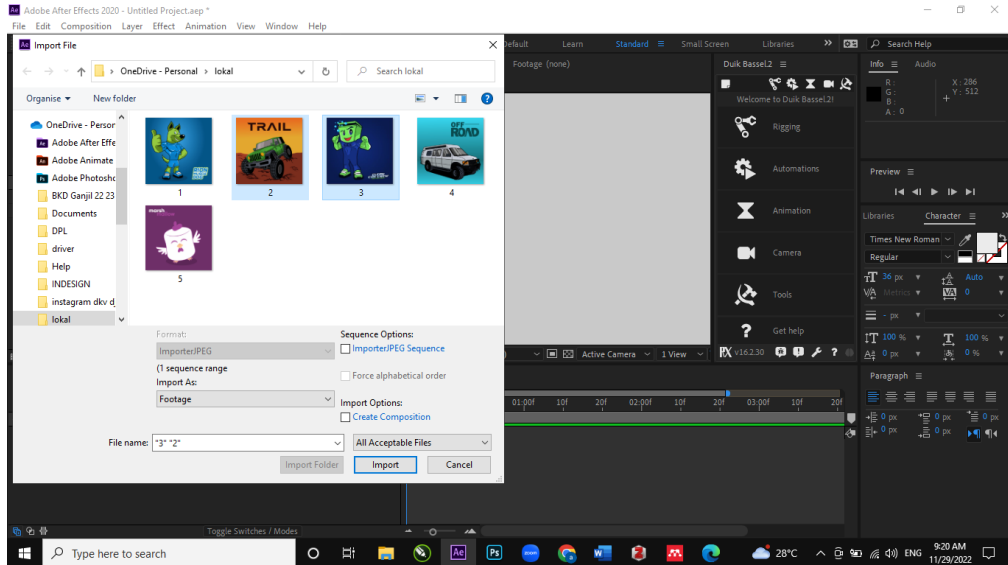


Jalankan klip yang telah Anda masukkan ke timeline dengan cara menekan tombol spasi pada keyboard, sedangkan untuk menghentikannya dengan cara menekan spasi sekali lagi. Simpan hasil pekerjaan dengan nama Latihan_Import_NIM.aep.

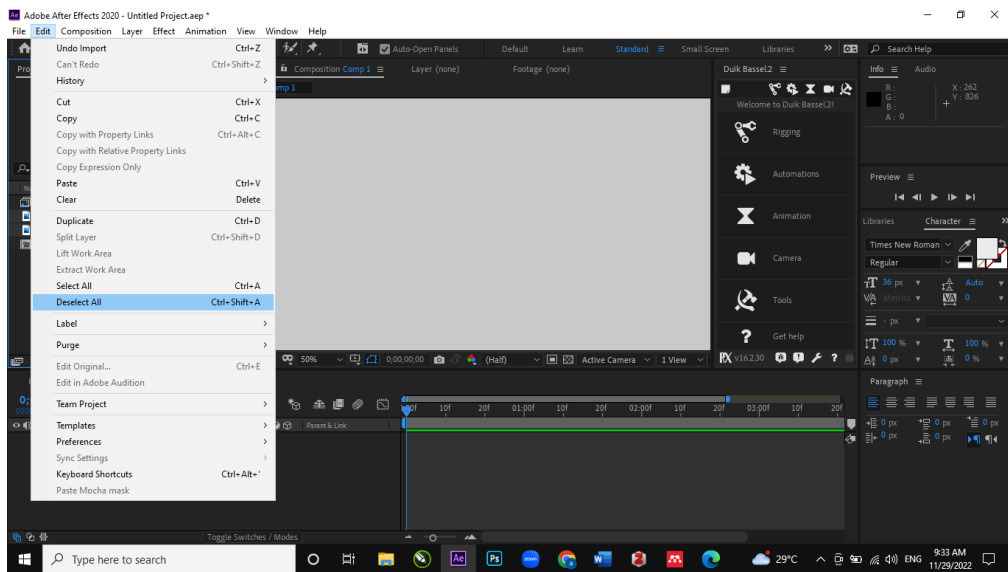
2. Mengimport Dua Clip - Ulangi langkah pertama sampai keempat (mengimport satu clip) - Klik menu File ◊ Import ◊ File, pada file yang diinginkan lalu pilih Open.



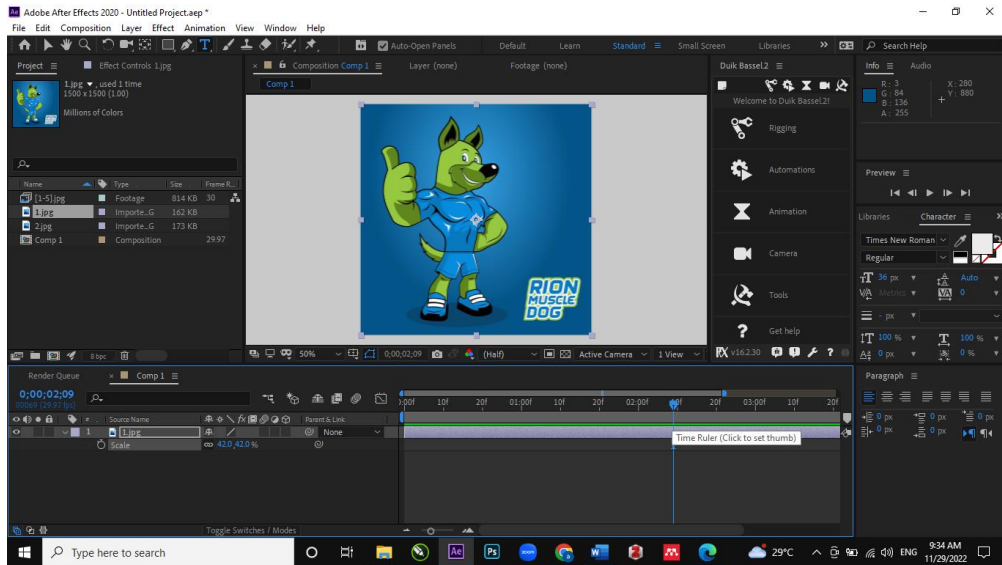
Tekan dan tahan tombol Ctrl pada keyboard, kemudian pilih body gambar.jpg dan gambar.png.



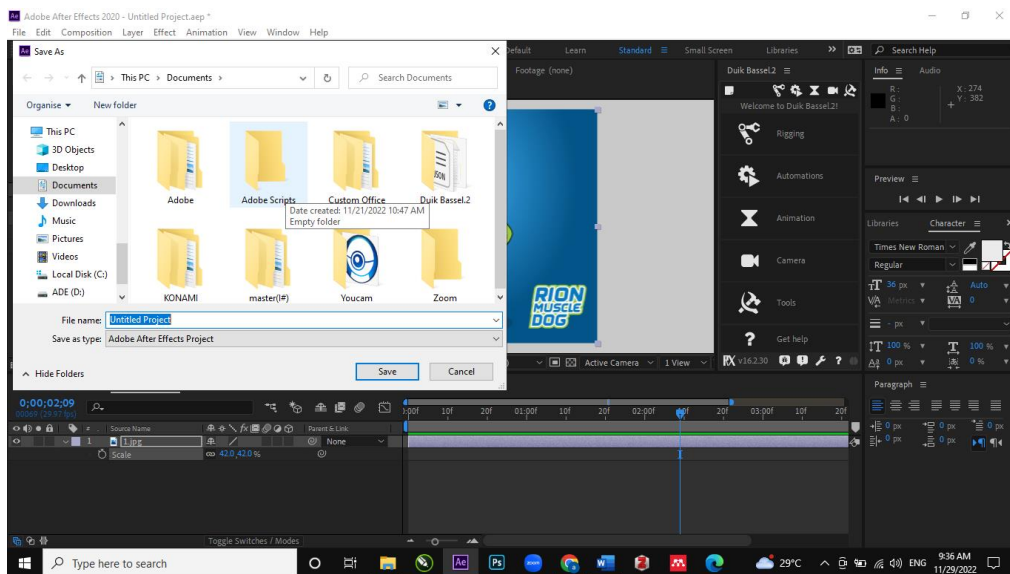
Klik menu Edit ◊ Deselect All



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

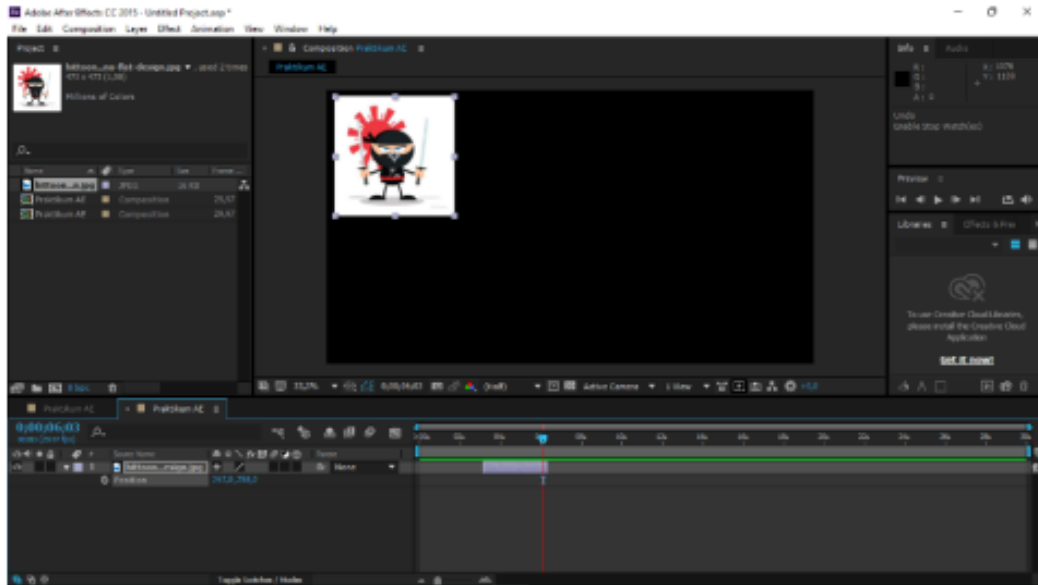


Jalankan clip yang telah dimasukkan ke dalam timeline dengan cara menekan tombol spasi pada keyboard, untuk menghentikannya tekan tombol spasi sekali lagi. - Simpan hasil kerja pada folder Anda, beri nama Latihan_ImportDua_NIM.aep.

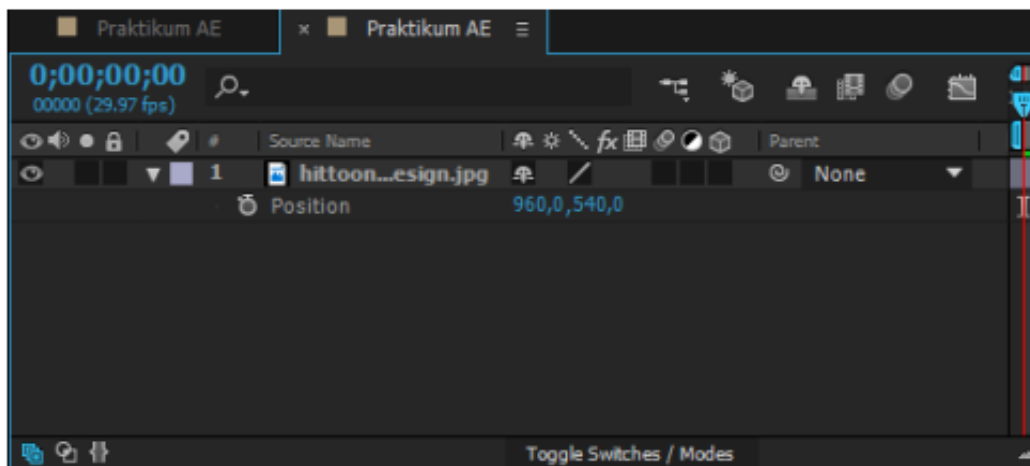


3. Animasi Pemindahan - Ulangi langkah pertama sampai keempat dari bagian Mengimport Satu Clip. Klik menu File ◊ Import ◊ File, pilih file yang diinginkan dan pilih Open. Tekan dan tombol Ctrl pada Keyboard, selanjutnya pilih body gambar.jpg lalu drag ke dalam timeline - Tekan tombol V untuk memastikan Selection Tool aktif - Pindahkan clip objek body gambar.jpg dari

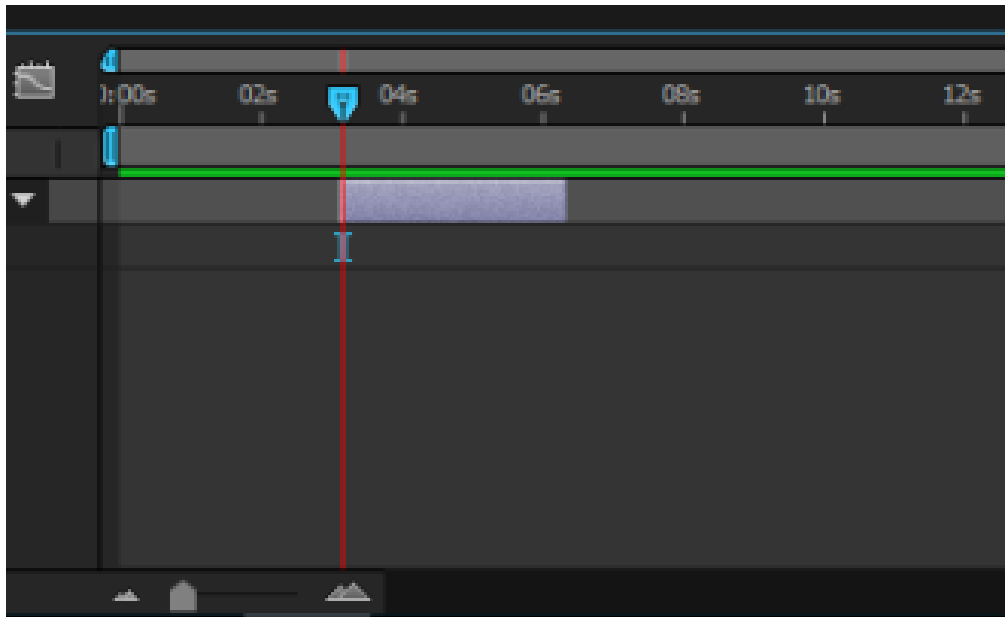
posisi pusat jendela preview ke posisi kiri atas jendela preview. Cara memindahkannya yaitu dengan klik drag.



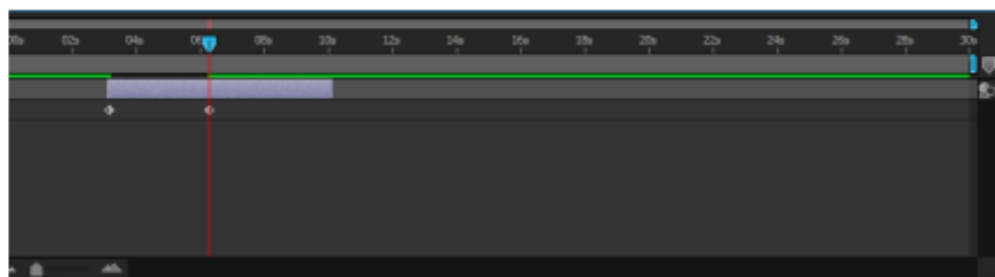
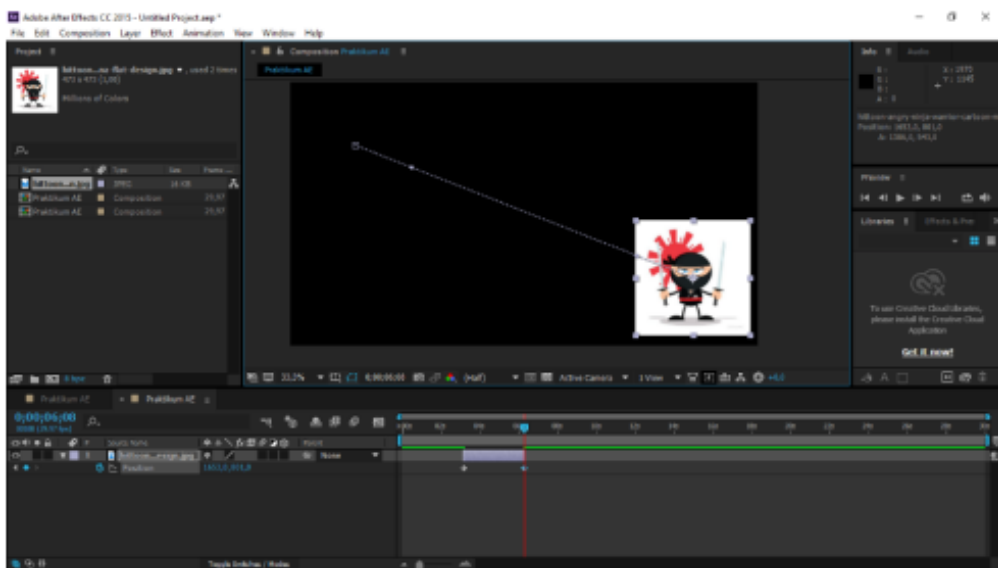
Tekan tombol P untuk menampilkan baris Position. - Aktifkan tombol stopwatch pada baris position untuk mengaktifkan proses perekaman animasi.



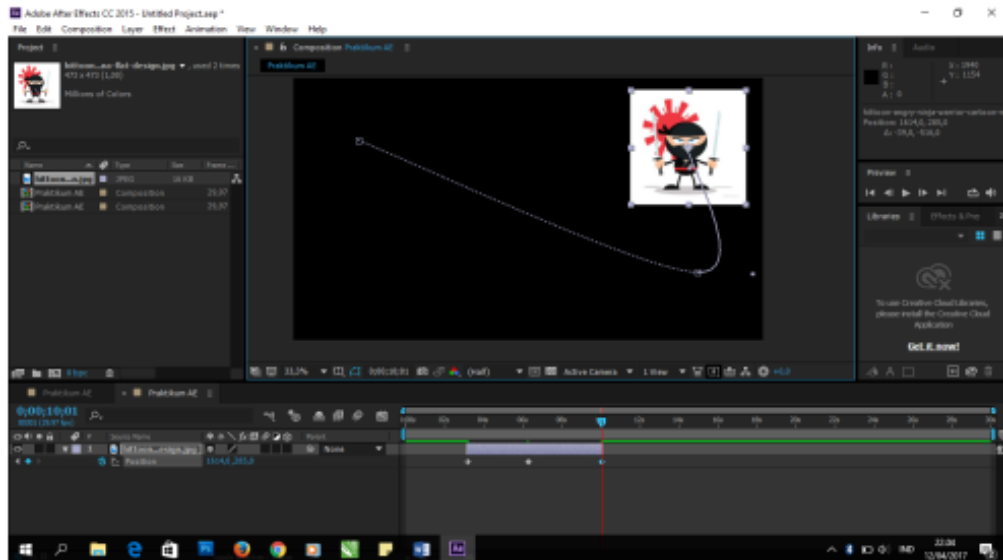
Geser time marker ke posisi 05s dengan cara mengklik dan drag time marker ke posisi 06s.



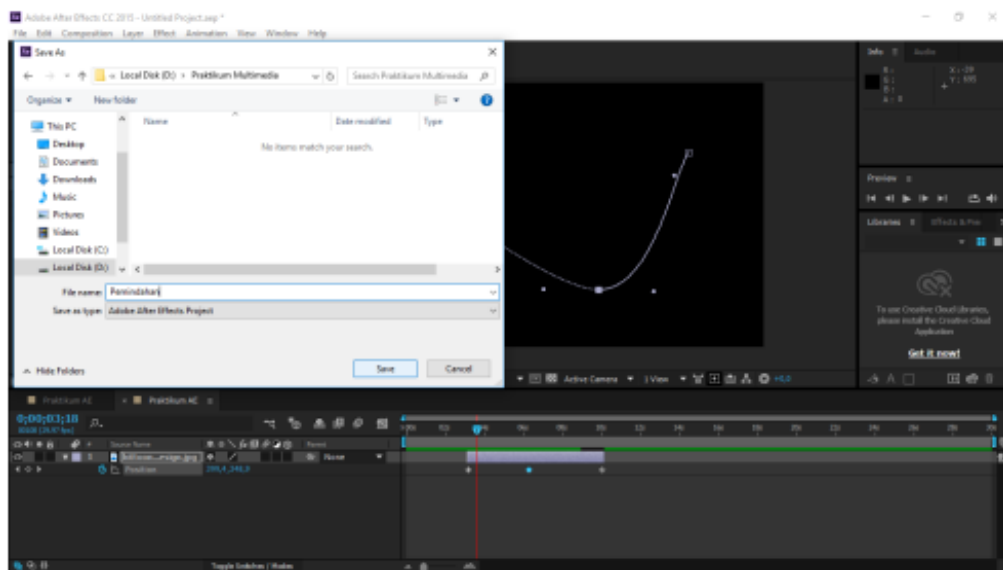
Pindahkan lagi clip objek body gambar.jpg ke posisi kanan bawah. Geser time marker ke posisi 10s.



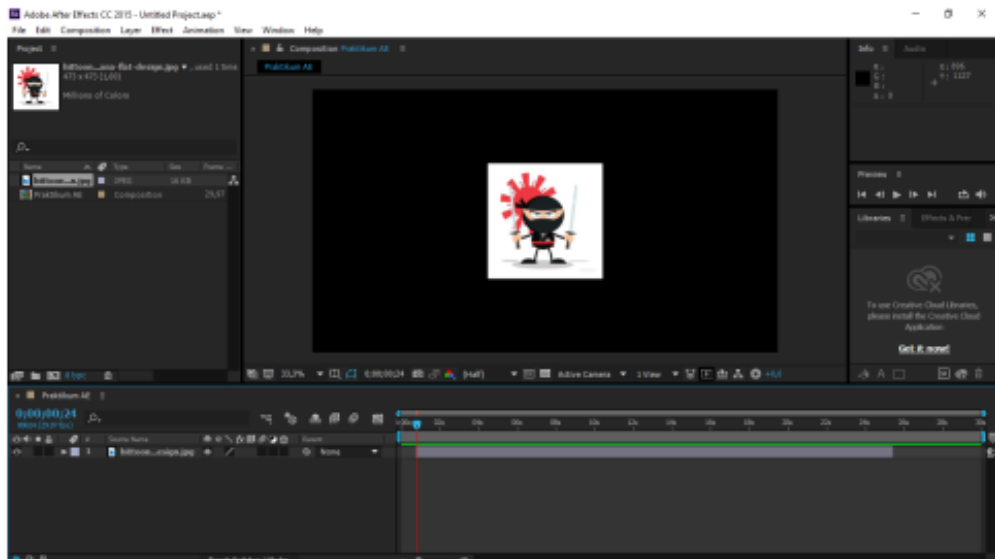
Pindahkan clip body objek gambar.jpg ke posisi kanan atas.



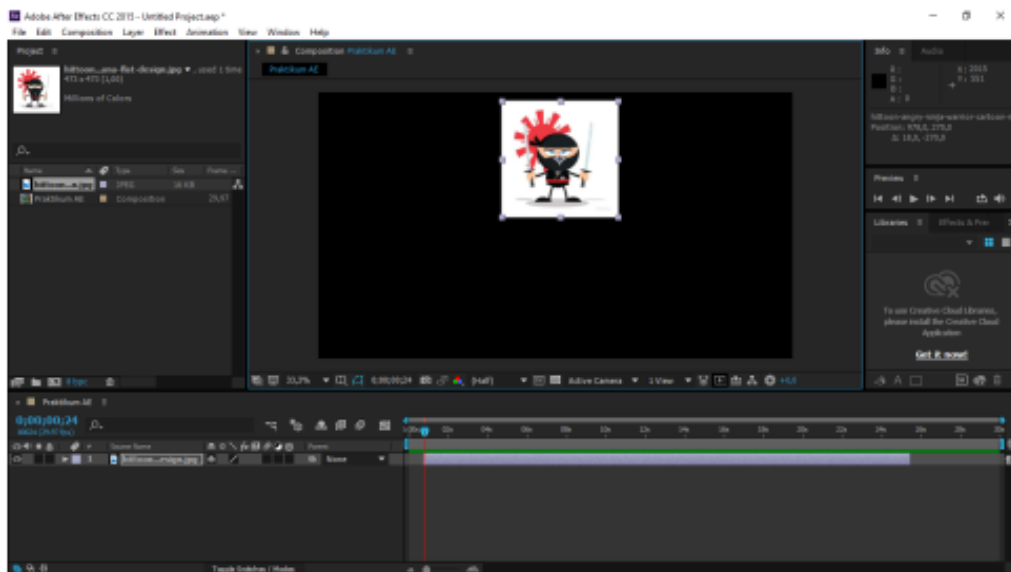
Ubah bentuk animasi dengan menggeser titik key ke pusat garis - Jalankan clip dengan cara menekan tombol spasi pada keyboard - Simpan hasil pekerjaan dengan nama file Pemindahan_NIM.aep.

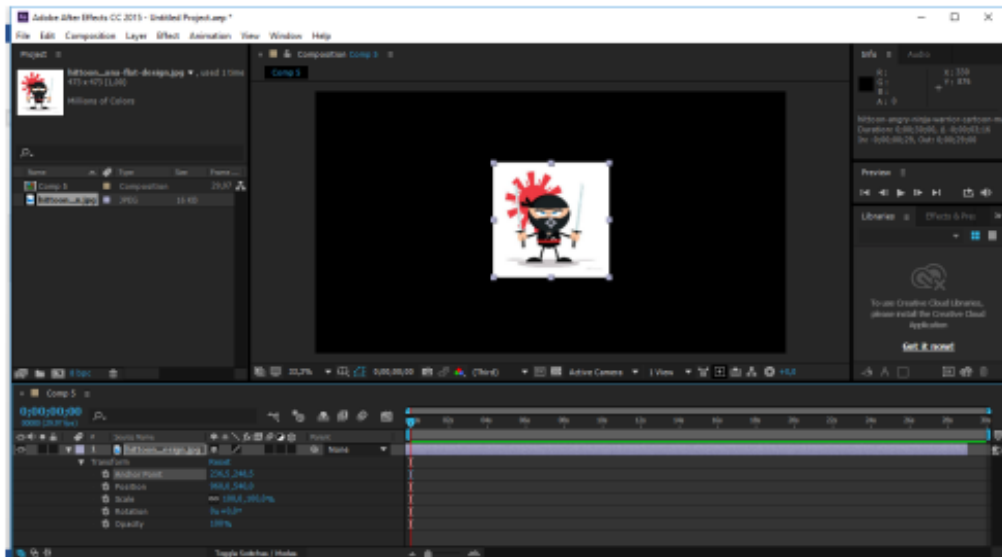


4. Animasi Rotasi - Ulangi langkah pertama sampai keempat dari bagian Mengimport Satu Clip - Buka gambar yang diinginkan - Tekan dan tahan tombol Ctrl pada keyboard, selanjutnya pilih gambar.jpg dan drag ke dalam timeline.

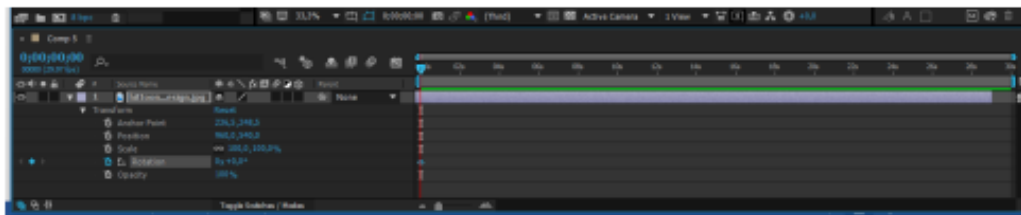


Tekan tombol V untuk memastikan Selection tool aktif - Pindahkan clip objek gambar.jpg ke posisi atas. Tekan tombol Y untuk mengaktifkan fungsi Pan Behind Tool - Pindahkan Anchor Point ke posisi awal ke bagian awal gambar.

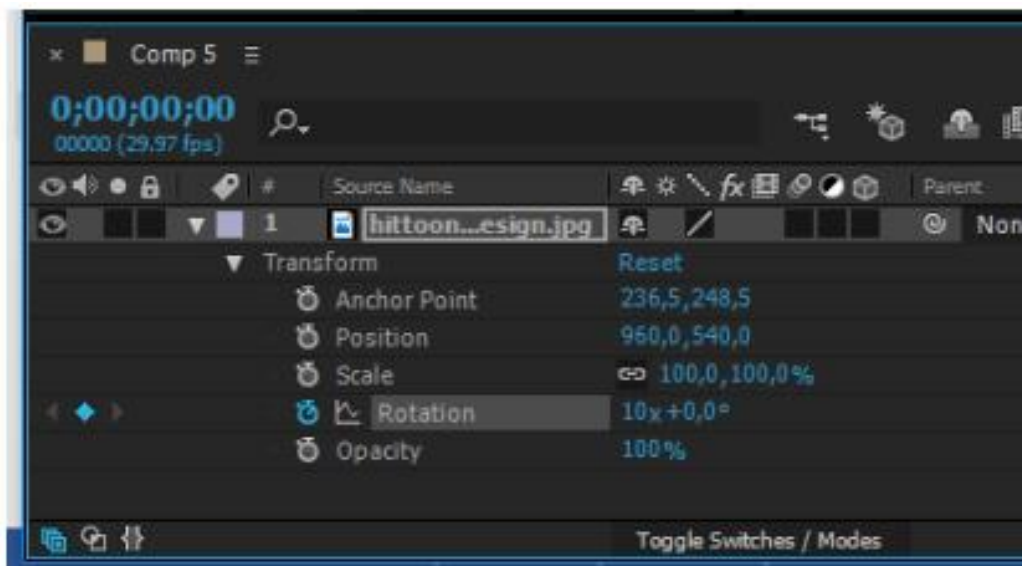


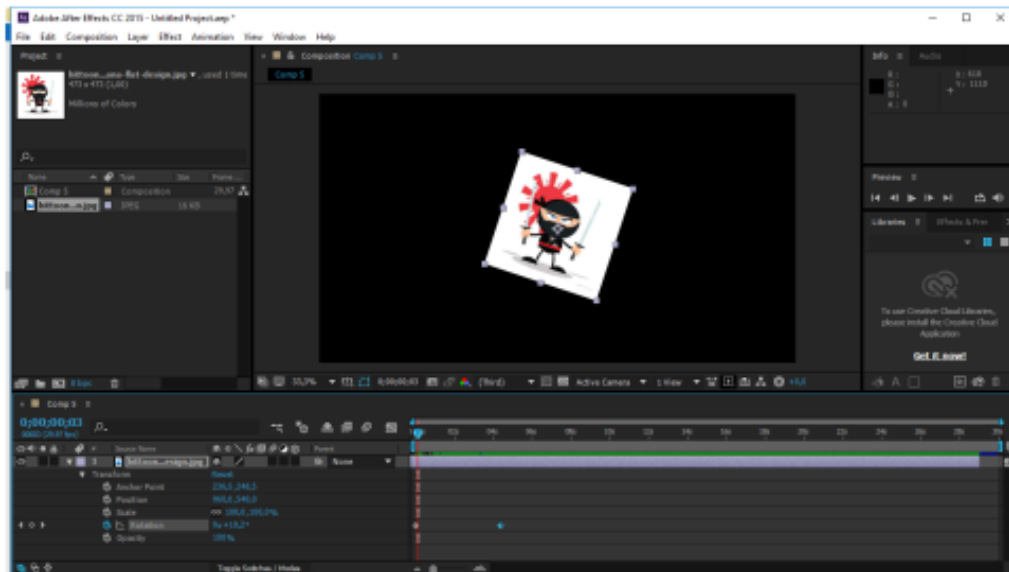


Tekan tombol R untuk menambalkan baris Rotation. - Aktifkan tombol stopwatch pada baris Rotation untuk memulai mengaktifkan proses perekam animasi.

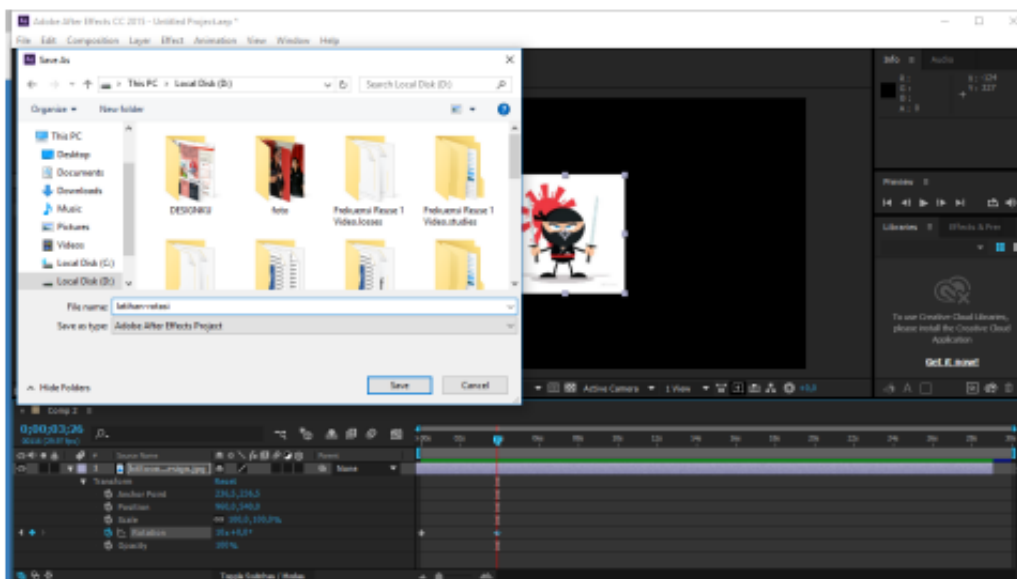


Geser time marker ke posisi 10s dengan menekan tombol Ctrl+E. Ubah angka x+0,0o menjadi 10x+0,0o.

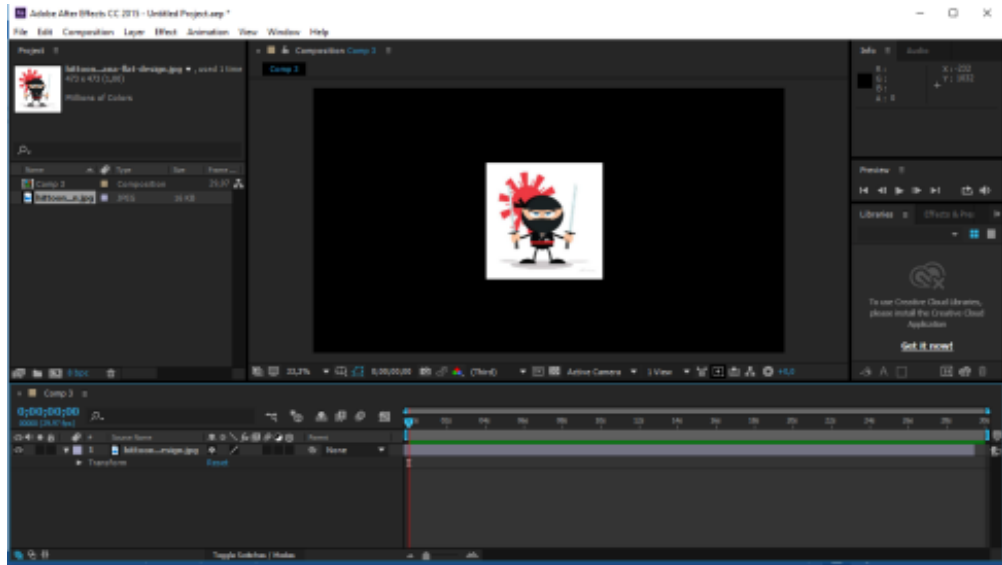




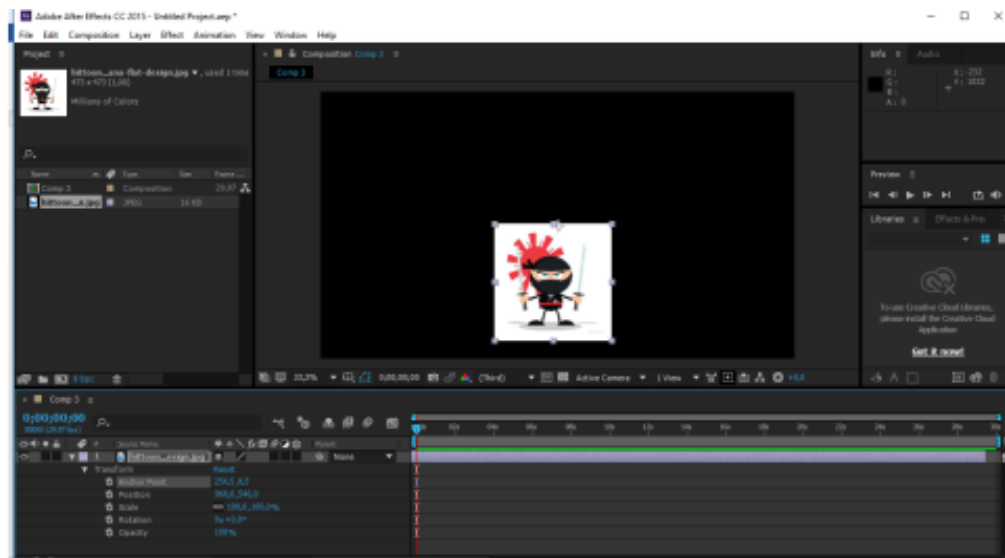
Jalankan clip dengan menekan tombol spasi - Simpan dengan nama file LatihanRotasi_NIM.aep.

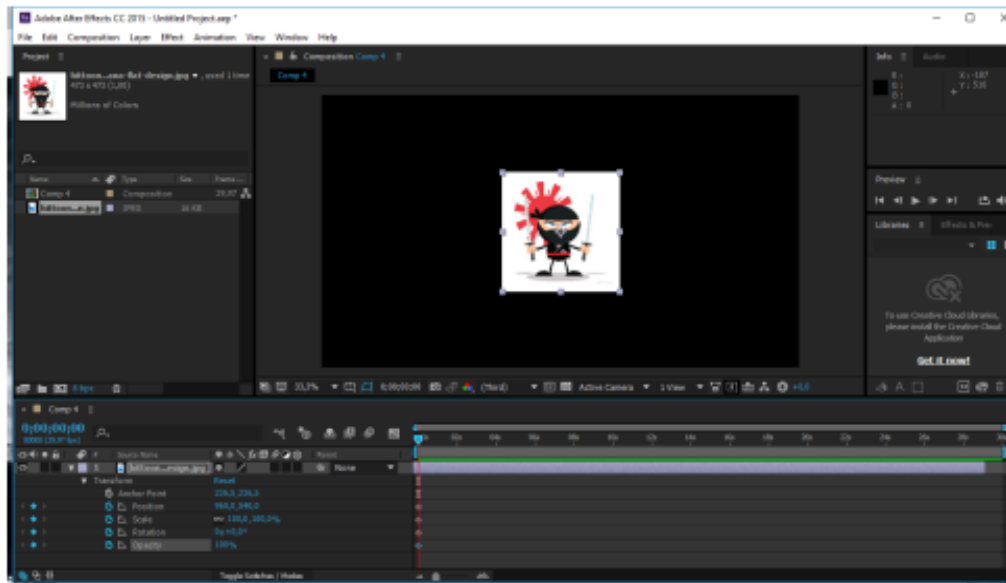


5. Animasi Skala - Ulangi langkah pertama sampai keempat dari bagian Mengimport Satu Clip - Klik menu File ◊ Import ◊ File, pilih file yang diinginkan (misalkan gambar.jpg) lalu klik Open - Tekan dan tahan tombol Ctrl pada keyboard, pilih body gambar.jpg kemudian drag ke dalam timeline.

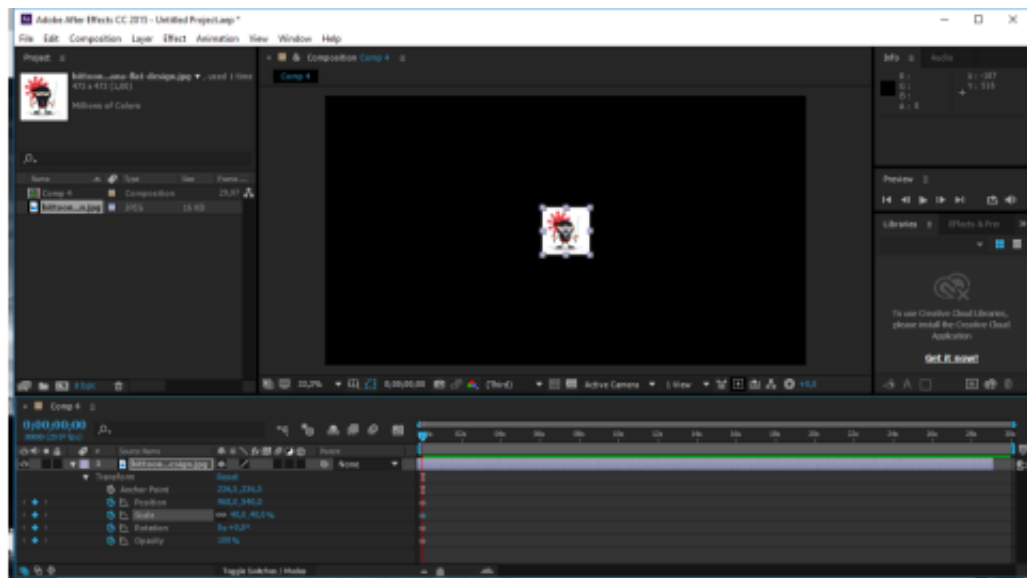


Tekan tombol Y untuk memastikan fungsi Pan Behind Tool aktif - Pindahkan Anchor Point objek body gambar.jpg ke posisi bawah. Tekan tombol T untuk menampilkan baris Scale agar dapat mengubah ukuran file.





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.ae.

